

Bien avant le jour de la compétition

- Demander un environnement
- Réfléchir à ce dont vous avez besoin
- Se connecter et trouver son chemin

Demander un environnement

Pour les finales régionales de la *FIRST*® LEGO® League (BE, LUX, NL)

Les organisateurs des finales *FIRST*® LEGO® League en Belgique, au Luxembourg et aux Pays-Bas reçoivent automatiquement leurs identifiants de connexion par e-mail, au moins 1 mois avant la finale. Dans la plupart des cas, ils sont envoyés à l'adresse de contact connue du partenaire opérationnel. Vous n'avez toujours rien reçu 1 mois avant la finale ? Contactez alors thijs@flltools.nl. Nous veillerons à ce que les identifiants vous parviennent rapidement.

Événements scolaires et locaux

Nous sommes ravis que vous souhaitiez utiliser notre outil ! Envoyez un e-mail à thijs@flltools.nl en indiquant :

- la date de votre événement ;
- la personne à qui les premiers identifiants de connexion peuvent être envoyés.

La maintenance, l'hébergement et le développement de l'outil ne sont pas gratuits. C'est pourquoi nous demandons une contribution volontaire (ce n'est donc pas obligatoire). Vous souhaitez faire une contribution ? Indiquez-le dans votre e-mail et nous vous expliquerons comment procéder.

Partenaires opérationnels

Vous êtes un partenaire opérationnel et vous souhaitez utiliser le système de score FLLTools pour vos finales régionales ?

Contactez-nous à thijs@flltools.nl afin que nous puissions voir ensemble ce qui vous convient le mieux. L'outil est facile à traduire. La mise en place initiale demande un peu plus de travail, car l'outil lui-même doit être traduit. Ensuite, seules les mises à jour annuelles et les informations de la saison, comme les noms et les descriptions, doivent être traduites.

Réfléchir à ce dont vous avez besoin

FLLTools offre de nombreuses possibilités. Toutes sortes de fonctions facilitent l'organisation de votre finale régionale et automatisent une grande partie du travail. Toutes les finales n'ont pas besoin de tout. C'est pourquoi FLLTools fonctionne avec des **modules** : des fonctionnalités que vous activez ou désactivez vous-même. Les menus restent ainsi clairs et vous ne voyez que ce que vous utilisez. Pour savoir comment activer les modules, consultez la page [Paramètres et modules](#).

Parcourez à l'avance la liste ci-dessous et réfléchissez à ce que vous voulez utiliser lors de votre finale.

Toujours disponible

- **Équipes, manches et tables** : la base de chaque finale.
- **Saisie des arbitres (Robot Match)** : les arbitres remplissent la feuille de score sur une tablette ou un téléphone. Cela fonctionne même si la connexion internet est momentanément coupée.
- **Tableaux des scores** : un tableau des scores public pour les visiteurs et un tableau des scores administratif pour l'organisation.
- **Le chronomètre** : le minuteur des matchs, à afficher sur un grand écran.
- **Remarques (Remarks)** : des remarques sur les équipes pour la délibération du jury.
- **Competition Results** : un aperçu de tous les classements, avec lequel la délibération du jury peut attribuer les prix.
- **Exports** : formulaires du jury, listes des matchs, listes du jury et export vers OJS.

Modules que vous pouvez activer

- **Évaluation par le jury (Judge Module)** : les juges remplissent les grilles d'évaluation sous forme numérique, ou les formulaires papier sont scannés.
- **Advanced Team Management** : les coaches reçoivent une invitation pour gérer eux-mêmes la page de leur équipe, la photo d'équipe et les liens vers les réseaux sociaux.
- **Planning de la journée (Schedule Module)** : le planning de la journée pour les équipes, les bénévoles et le public.
- **Générateur de planning (Schematic Generator Module)** : FLLTools crée automatiquement un planning de la journée à partir de vos équipes, tables, jurys et manches. Cela se fait désormais directement dans l'outil.

- **Livestream** : affichez le livestream de votre finale sur le site public.
- **Modèles PDF personnalisés (Custom PDF Templates)** : concevez vous-même des documents comme des badges, des cartes de table ou des diplômes, sur lesquels les informations des équipes sont remplies automatiquement.
- **Info screens** : des écrans dans la salle qui affichent le planning, qui joue à quelle table, le chronomètre ou le tableau des scores.
- **Tables d'entraînement (Practice Table Reservations)** : les équipes réservent elles-mêmes un créneau sur une table d'entraînement.
- **Check-in (Team Check-in Module)** : suivez quelles équipes se sont présentées à leur arrivée.

Comme FLLTools contient tous les noms d'équipe, numéros d'équipe et informations sur les organisations, les exports et les écrans peuvent être créés rapidement et sans erreur. Lors des grandes finales en particulier, cela représente un énorme gain de travail manuel.

Développement sur mesure

Il vous manque quelque chose ? Certaines fonctions demandent un peu de développement sur mesure. Selon l'ampleur du travail, nous pouvons demander une petite contribution volontaire. Elle n'est demandée qu'une seule fois, car le code fait ensuite partie de FLLTools. Ainsi, d'autres organisations peuvent aussi en profiter, et vous aussi l'année suivante. Contactez pour cela thijs@flltools.nl.

Se connecter et trouver son chemin

Sur cette page, vous découvrez comment vous connecter à FLLTools et comment vous repérer dans l'outil. Dans les explications, nous utilisons le lien **votreevenement.flltools.nl**. Remplacez « votreevenement » par le nom de votre finale régionale.

Les captures d'écran de cette documentation montrent l'interface en anglais. Vous pouvez passer l'outil en français dans le menu utilisateur (voir ci-dessous) : les boutons et les icônes se trouvent au même endroit.

Se connecter

Rendez-vous sur <https://votreevenement.flltools.nl/login>.



Login to FIRST® LEGO® League

1

2

☐ Remember Me **3**

[Forgot your password?](#) **4**

LOGIN WITH SSO **5** **6** LOGIN

- Saisissez votre adresse e-mail dans **Email (1)** et votre mot de passe dans **Password (2)**.
- Cochez **Remember Me (3)** si vous voulez rester connecté sur cet appareil. Ne le faites pas sur un ordinateur partagé.
- Mot de passe oublié ? Cliquez sur **Forgot your password? (4)** : vous recevrez un e-mail pour définir un nouveau mot de passe.
- Cliquez sur **Login (6)**.

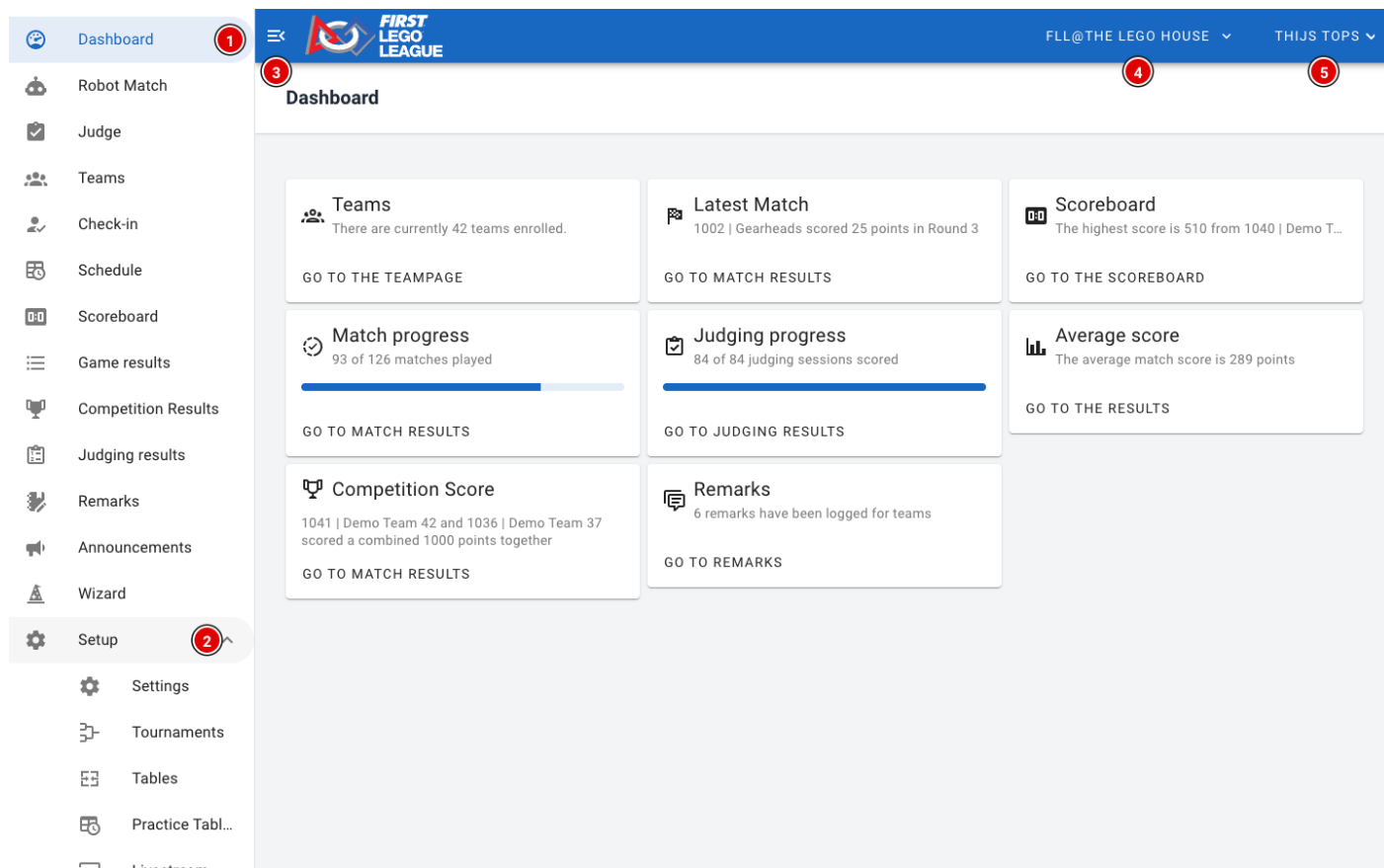
Après la connexion, vous arrivez sur le tableau de bord. S'il n'existe pas encore de tournoi et que vous avez le droit d'en créer, l'assistant de configuration s'ouvre automatiquement (voir la page [L'assistant de configuration \(Setup Wizard\)](#)).

FLLTools Unified Login

Pour les bénévoles qui aident lors de plusieurs finales (régionales) et pour les partenaires régionaux / partenaires opérationnels, il existe le **FLLTools Unified Login**. Il vous permet de vous connecter à toutes les finales avec les mêmes identifiants. Cliquez pour cela sur **Login with SSO (5)** et connectez-vous sur la page qui s'ouvre. Vous revenez ensuite automatiquement dans FLLTools.

Vous souhaitez l'utiliser ? Envoyez un e-mail à thijs@flltools.com et vous recevrez un identifiant.

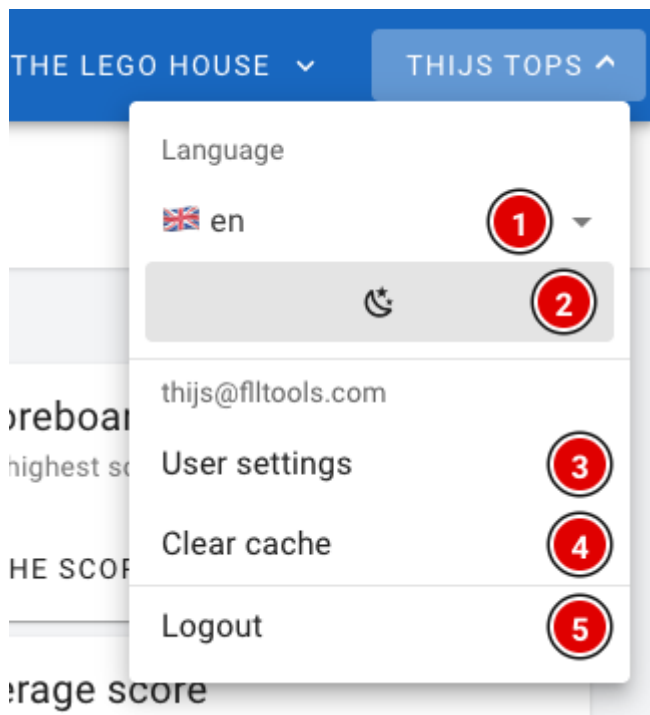
Se repérer



- **Menu (1)** : le menu principal se trouve à gauche. Vous y trouvez tout ce dont vous avez besoin pendant la finale, comme Robot Match, Teams, Schedule et le Scoreboard. Vous ne voyez que les éléments pour lesquels votre compte a des droits et dont le module est activé.
- **Setup (2)** : on y trouve tous les paramètres de préparation, comme Settings, Tournaments, Tables, Rounds, Jury, Users et Exports.
- **Bouton du menu (3)** : il replie le menu pour vous laisser plus de place. Sur un téléphone ou une tablette, ce bouton ouvre le menu.
- **Tournament (4)** : vous voyez ici dans quel tournoi vous travaillez. Si vous avez plusieurs tournois, vous pouvez en changer ici. Voir la page [Créer le tournoi](#).
- **Votre nom (5)** : ouvre le menu utilisateur.

Le **Dashboard** donne un aperçu de la finale : le nombre d'équipes, le dernier match, le score le plus élevé, combien de matchs et de sessions de jury ont déjà été saisis et combien de remarques ont été enregistrées. Les boutons des cartes mènent directement à la page correspondante.

Le menu utilisateur



- **Langue (1)** : choisissez la langue de l'outil : anglais, néerlandais, flamand ou français. L'emplacement des boutons et des icônes est le même dans toutes les langues. Dans ce manuel, nous utilisons les intitulés anglais.
- **Mode sombre (2)** : passez d'un affichage clair à un affichage sombre. Pratique dans une salle peu éclairée.
- **User settings (3)** : votre page de profil, voir ci-dessous.
- **Clear cache (4)** : efface toutes les données que l'outil a enregistrées sur cet appareil. Utilisez-le uniquement si l'outil se comporte de façon étrange, par exemple après une mise à jour.
- **Logout (5)** : se déconnecter sur cet appareil.

Attention avec **Clear cache** sur une tablette d'arbitre ! Les résultats saisis hors ligne et pas encore envoyés sont également effacés. Vérifiez d'abord que tous les résultats ont bien été envoyés.

Votre profil

Via **User settings**, vous accédez à votre page de profil.

Profile Information

Update your account's profile information and email address.

Photo



SELECT A NEW PHOTO

1

Name

Thijs Tops

Email

thijs@fltools.com

Your email address is unverified.

[Click here to re-send the verification email.](#)

SAVE

Notifications

Notifications in your browser allow us to send you messages

During the tournament we can keep you up to date using these notifications. They work on Android, for Apple devices, we need to look how to do this. Make sure that your browser has the permission to display notifications.

ENABLE NOTIFICATIONS

2

Theme Preference

Customize the color theme of the application

Select a theme to personalize your experience. If not set, the tournament's default theme will be used.

Choose Theme

3

Blue

Clearing the theme will use the tournament default or system default theme.

Update Password

Ensure your account is using a long, random password to stay secure. After saving you will be automatically logged out

Current Password

4

New Password

Confirm Password

SAVE

Two Factor Authentication

Add additional security to your account using two factor authentication.

You have not enabled two factor authentication.

When two factor authentication is enabled, you will be prompted for a secure, random token during authentication. You may retrieve this token from your phone's Google Authenticator application.

ENABLE

5

- **Select a new photo (1)** : choisissez une photo de profil. En dessous, vous modifiez votre nom et votre adresse e-mail. Cliquez sur **Save** pour enregistrer.
- **Enable notifications (2)** : recevez des notifications dans votre navigateur pendant la finale, par exemple les annonces de l'organisation. Votre navigateur demande une autorisation ; cliquez sur Autoriser. Cela fonctionne sur Android et sur ordinateur.
- **Choose Theme (3)** : choisissez un thème de couleurs pour votre compte. Si vous ne choisissez rien, vous utilisez le thème par défaut du tournoi.
- **Update Password (4)** : modifiez votre mot de passe. Après l'enregistrement, vous êtes automatiquement déconnecté et vous vous reconnectez avec votre nouveau mot de passe.
- **Two Factor Authentication (5)** : activez une sécurité supplémentaire. Vous scannez un code QR avec une application d'authentification sur votre téléphone (par exemple Google Authenticator) et, lors de la connexion, vous saisissez un code de cette application. Conservez bien les codes de récupération que vous recevez, par exemple dans un gestionnaire de mots de passe.

En bas de la page, vous voyez sur quels appareils vous êtes connecté. Avec **Logout all other devices**, vous vous déconnectez partout sauf sur l'appareil que vous utilisez actuellement. Pratique si vous vous êtes connecté sur un ordinateur partagé.