

Créer le planning de la journée

Le planning de la journée est la colonne vertébrale de votre finale régionale. Il indique quand et où chaque équipe doit se présenter au jury, à quelle table elle joue et quand ont lieu les pauses ou d'autres activités. Le planning est utilisé à de nombreux endroits dans FLLTools : chez les arbitres (remplissage automatique de l'équipe), sur les écrans d'information, sur les pages publiques des équipes et dans les exports.

Il existe deux façons de créer un planning :

1. Le faire générer par FLLTools lui-même (recommandé)
2. Importer un planning créé avec un outil externe

Le planning n'est visible que si le **Schedule Module** est activé. Le bouton pour générer un planning apparaît si le **Schematic Generator Module** est également activé. Voir la page [Paramètres et modules](#).

Avant de commencer

Le planning est construit à partir des données que vous avez déjà saisies. Vérifiez donc d'abord qu'elles sont complètes :

- Toutes les équipes sont dans le système (voir [Saisir les équipes dans le système](#)).
- Les manches sont créées, avec des priorités croissantes qui commencent à 1 (voir [Créer les manches et les tables](#)).
- Toutes les paires de tables sont créées et numérotées à partir de 1.
- Tous les jurys sont créés et numérotés à partir de 1 (voir [Jurys et grilles d'évaluation](#)).
- Le tournoi indique les bonnes heures de début et de fin, la bonne durée de match et la bonne durée de session de jury (voir [Créer le tournoi](#)).

Une équipe doit arriver plus tard, partir plus tôt, avoir plus de temps ou ne pas passer devant le jury ? Vous pouvez le configurer par équipe sur la page de l'équipe, dans le bloc **Scheduling** (*Needs extra time, Does not attend judging, Available from* et *Available until*). Le générateur en tient compte.

L'aperçu du planning

The screenshot shows the FLL First LEGO League Schedule interface. On the left is a sidebar menu with items: Dashboard, Robot Match, Judge, Teams, Check-in, Schedule (highlighted with a red circle 1), Scoreboard, Game results, Competition Results, Judging results, Remarks, Announcements, Wizard, and Setup. The main header is blue with the FLL logo and user information: FLL@THE LEGO HOUSE and THIJS TOPS. Below the header is a 'Schedule' section with buttons: GENERATE SCHEDULE (2), CHECK SCHEDULE (3), IMPORT SCHEDULE (4), EXPORT PDF (5), and ADD SCHEDULE ITEM (6). A legend (7) is located below the buttons, showing color-coded boxes for Robot matches (blue), Judging sessions (purple), Info / breaks (green), Team events (orange), and Selected team (red). The main area displays a calendar for February 10, 2024 (8), with a 'Today' button. At the top right of the calendar are 'Timeline' (9) and 'Grid' tabs. The calendar grid shows times from 9:30am to 11:45am. The first section, 'Tables & Juries', lists 12 tables with blue boxes indicating robot matches. The second section, 'Panels', lists four panels (Alpha, Bravo, Charlie, Delta) with purple boxes indicating judging sessions for various demo teams.

- Dans le menu, allez dans **Schedule (1)**.
- **Generate schedule (2)** : FLLTools crée un planning (voir ci-dessous).
- **Check schedule (3)** : vérifiez que chaque équipe a bien tous ses matchs et sa session de jury.
- **Import schedule (4)** : importez un planning provenant d'un outil externe.
- **Export PDF (5)** : téléchargez le planning complet en PDF, avec pour chaque horaire quelle équipe est à quelle table et devant quel jury.
- **Add schedule item (6)** : ajoutez vous-même un élément au planning.
- La **Legend (7)** indique la signification des couleurs : en bleu les matchs de robots, en violet les sessions de jury, en vert les informations et les pauses, et en orange les autres activités des équipes.
- Avec les flèches et **Today (8)**, vous passez d'un jour à l'autre. Pratique si votre finale dure plusieurs jours.
- Avec **Timeline / Grid (9)**, vous passez d'une ligne du temps (tables et jurys les uns sous les autres) à une grille (tables et jurys côte à côte).

Suivre une équipe

Cliquez une fois sur un bloc du planning. Tous les éléments de cette équipe sont alors surlignés en orange, ce qui vous permet de voir d'un coup d'œil toute la journée de l'équipe.

Tables & Juries	9:30am	9:45am	10:00am	10:15am	10:30am	10:45am	11:00am	11:15am	11:30am	11:45am
Table 1			10: 10: 10:		10: 10:		10: 10: 10:		10: 10: 10:	
Table 2			10: 10:		10: 10:		10: 10: 10:	10: 10: 10:		
Table 3			10: 10: 10:	10: 10: 10:			10: 10:		10: 10: 10:	
Table 4			10: 10: 10:		10: 10:		10: 10: 10:		10: 10:	
Table 5			10: 10: 10:	10: 10: 10:			10: 10:		10: 10: 10:	
Table 6			10: 10:		10: 10:		10: 10:		10: 10: 10:	
Table 7			10: 10: 10:	10: 10:			10: 10: 10:	10: 10: 10:		
Table 8			10: 10: 10:		10: 10:		10: 10: 10:		10: 10: 10:	
Table 9			10: 10: 10:		10: 10:		10: 10: 10:		10: 10: 10:	
Table 10			10: 10: 10:		10: 10:		10: 10: 10:		10: 10: 10:	
Table 11			10: 10: 10:	10: 10:			10: 10: 10:	10: 10: 10:		
Table 12			10: 10: 10:		10: 10:		10: 10: 10:		10: 10:	
Panel Alpha			Demo Team 39 Panel Alpha			Flowerbed Panel Alpha			Demo Team 29 Panel Alpha	
Panel Bravo			Gearheads Panel Bravo			Demo Team 34 Panel Bravo			Demo Team 35 Panel Bravo	
Panel Charlie			Demo Team 27 Panel Charlie			Demo Team 28 Panel Charlie			Demo Team 13 Panel Charlie	
Panel Delta			Demo Team 19 Panel Delta			Demo Team 42 Panel Delta			Demo Team 15 Panel Delta	

Déplacer des éléments et modifier les horaires

- Faites glisser un bloc vers un autre horaire, ou vers une autre table ou un autre jury.
- Faites glisser le bord d'un bloc pour l'allonger ou le raccourcir.
- Double-cliquez sur un bloc pour voir ses détails. Vous pouvez aussi y saisir une heure de début et de fin exacte, si vous voulez placer un élément en dehors de la grille de 5 minutes. Cliquez ensuite sur **Save**.

Event Details

Team ID: 1001

Team Name: Flowerbed

Location:

Start time

10/02/2024, 10:16



End time

10/02/2024, 10:20



Set exact times here to place the event off the 5-minute grid.

CLOSE

SAVE

Les modifications sont enregistrées immédiatement. Si une modification n'est pas possible, par exemple parce qu'elle entre en conflit avec un autre élément, un message s'affiche et le bloc revient à sa place.

Faire générer un planning

FLLTools peut créer lui-même un planning complet : chaque équipe reçoit une session de jury et un match par manche, sans aucun conflit. Cliquez sur **Generate schedule**.

Tournament overview

42 teams

1 practice + 3 scored rounds

8 juries

6 table pairs

The generator lays out every team's judging session and one match per round without conflicts, using the tournament's teams, rounds, juries and tables.

⚠ A schedule already exists for this tournament. Enable **Clear & regenerate** below to replace it. Only this tournament's schedule is affected.

Parameters

Time lengths default to the tournament configuration.
Use a seed to reproduce an exact schedule.

Match length (min) 1	Judging length (min) 2
5	35
Match buffer (min) 3	Judging buffer (min) 4
2	10
Simultaneous matches 5	Min. travel between activities (min) 6
4	5
Matches running at once (max 6 table pairs)	
Extra time for flagged teams (min) 7	Start time 8
5	10/02/2024, 09:00 📅
End time 9	Seed (optional) 10
10/02/2024, 16:30 📅	Same seed reproduces the same schedule
Breaks 11	
+ ADD BREAK	
Name	Start
Break	10/02/2024, 09:00
Min	For
30	ALL ▼
Custom team events 12	
Extra activities every team attends once, e.g. a pit visit or team picture. Stations = how many teams can be handled at the same time. + ADD EVENT	
Name Location (optional) 🗑	
Min	Buffer
5	0
Stations	Not before (optional)
1	dd/mm/yyyy, --:--
Finished by (optional)	
dd/mm/yyyy, --:--	
☐ Clear & regenerate (replaces this tournament's existing schedule) 13	
14	
CANCEL GENERATE	

En haut, vous voyez un aperçu de ce qui figurera dans le planning : le nombre d'équipes, de manches, de jurys et de paires de tables. Ce n'est pas correct ? Modifiez alors d'abord les équipes, les manches, les jurys ou les tables.

Les durées sont reprises par défaut du tournoi. Vous pouvez les modifier ici :

Match length (1) : La durée d'un match de robots en minutes.

Judging length (2) : La durée d'une session de jury en minutes.

Match buffer (3) : Minutes supplémentaires entre deux matchs sur la même table, par exemple pour remettre la table en place.

Judging buffer (4) : Minutes supplémentaires entre deux sessions de jury, par exemple pour la concertation du jury et pour remplir les formulaires.

Simultaneous matches (5) : Le nombre de matchs joués en même temps. Il peut être au maximum égal au nombre de paires de tables.

Min. travel between activities (6) : Le nombre minimum de minutes dont dispose une équipe entre deux éléments, pour se rendre du jury à la table (ou inversement).

Extra time for flagged teams (7) : Le nombre de minutes supplémentaires accordées aux équipes pour lesquelles *Needs extra time* est activé.

Start time (8) et End time (9) : Le début et la fin du planning.

Seed (10) : Facultatif. Avec le même seed, vous obtenez exactement le même planning. Laissez ce champ vide si vous ne savez pas à quoi il sert.

Breaks (11) : Cliquez sur **Add break** pour ajouter une pause, comme le déjeuner ou la cérémonie d'ouverture. Saisissez le nom, le début et la durée, et choisissez dans *For* pour qui la pause s'applique : *ALL* (tout le monde), *TABLE* (uniquement les matchs de robots) ou *JURY* (uniquement le jury).

Custom team events (12) : Cliquez sur **Add event** pour une activité supplémentaire à laquelle chaque équipe doit participer une fois, par exemple une visite des stands ou la photo d'équipe. Vous saisissez le nom, un éventuel lieu, la durée, la marge et le nombre de *Stations* (combien d'équipes peuvent y participer en même temps). Vous pouvez aussi indiquer à partir de quand et jusqu'à quand l'activité a lieu.

Clear & regenerate (13) : Un planning existe déjà ? Cochez alors cette case pour remplacer le planning existant. Seul le planning de ce tournoi est remplacé.

Cliquez sur **Generate (14)**. Après quelques secondes, vous revenez à l'aperçu du planning avec le nouveau planning. S'il n'a pas été possible de planifier toutes les équipes, vous arrivez sur la page **Check schedule** (voir ci-dessous).

Dès que des scores ou des formulaires du jury ont été saisis, il n'est plus possible de générer un nouveau planning. Ces résultats sont en effet liés au planning. Vous voyez alors ce message :

Tournament overview

42 teams

1 practice + 3 scored rounds

8 juries

6 table pairs

The generator lays out every team's judging session and one match per round without conflicts, using the tournament's teams, rounds, juries and tables.

✖ This tournament already has results recorded. Generating a new schedule would delete data those results depend on, so it has been disabled.

CANCEL

Vous voulez quand même modifier quelque chose ? Adaptez alors le planning à la main dans l'aperçu du planning.

Vérifier le planning

Avec **Check schedule**, vous voyez pour chaque équipe combien de matchs et de sessions de jury elle a. Les équipes pour lesquelles il manque quelque chose sont signalées.

Check Schedule

☰+ ADD MISSING EVENTS

📅 BACK TO SCHEDULE

⚠ 24 of 42 teams are missing events. Rows highlighted below are short of the expected 4 matches or their judging session. Use **Add missing events** to create placeholders at the end of the schedule, then drag each into a free slot.

#	Team	Matches	Judging	Status
1001	Flowerbed	2 / 4	1 / 1	⚠
1002	Gearheads	2 / 4	1 / 1	⚠
1003	Circuit Breakers	3 / 4	1 / 1	⚠
1006	Cog Wheels	2 / 4	1 / 1	⚠
1009	Byte Brigade	2 / 4	1 / 1	⚠
1012	Demo Team 13	3 / 4	1 / 1	⚠

- Cliquez sur **Add missing events** pour créer un bloc à la fin du planning pour chaque élément manquant.
- Revenez au planning et faites glisser ces blocs vers un emplacement libre.

Ajouter vous-même un élément

Avec **Add schedule item**, vous ajoutez un élément isolé. Choisissez d'abord le type :

Add Schedule Item

Type of Schedule Item 1

Team Event

Start time 2

--:--

End time 3

--:--

Team 4

Event name 5

Location (optional) 6

7

CLOSE SAVE

- **Info Block** : Un bloc général, comme la cérémonie d'ouverture, le déjeuner ou la remise des prix. Vous indiquez un type, un texte et une catégorie (*Jury*, *Table* ou *All*), et vous choisissez si l'heure de fin est affichée.
- **Jury Session** : Une session de jury. Vous choisissez le jury et l'équipe.
- **Robot Match** : Un match de robots. Vous choisissez la manche, la table et l'équipe.
- **Team Event** : Une autre activité pour une équipe, comme une visite des stands. Vous choisissez l'équipe et saisissez le nom et éventuellement le lieu.

Pour chaque type, saisissez la **Start time** et la **End time** et cliquez sur **Save**.

Importer un planning

Vous avez créé le planning avec un outil externe ? Vous pouvez alors l'importer via **Import schedule**.

- La page d'import contient un lien vers le générateur de planning sur <https://koenvanwijk.github.io/fll-schedule/>.
- Saisissez-y les informations de votre finale et téléchargez le fichier.
- Sur la page d'import, choisissez **Paste JSON** et collez le contenu du fichier, ou choisissez **Load from URL** et saisissez l'adresse web du fichier.
- Cliquez sur **Import schedule**.

L'import est une fonction BETA qui ne sera probablement plus développée. Utilisez de préférence le générateur intégré. Lors de l'import, les manches (priority), les tables et les jurys doivent être numérotés à partir de 1, sinon l'import échoue.

Le planning pour l'arbitre en chef

Sur <https://votreevenement.flitools.nl/schedule/headReferee> se trouve un aperçu spécialement conçu pour l'arbitre en chef : pour chaque horaire, vous voyez quelle équipe doit être à quelle table. Un tiret signifie que la table est libre. Remplacez « votreevenement » par le nom de votre finale régionale.

Schedule							
Time	Table 1	Table 2	Table 3	Table 4	Table 5	Table 6	Table 7
10:00	1024 Demo Team 25	-	-	1011 Kernel Panic	-	-	-
10:04	-	1028 Demo Team 29	1032 Demo Team 33	-	1021 Demo Team 22	1023 Demo Team 24	1015 Demo Te
10:08	1034 Demo Team 35	-	-	1020 Demo Team 21	-	-	-
10:12	-	1019 Demo Team 20	1030 Demo Team 31	-	1036 Demo Team 37	1033 Demo Team 34	1039 Demo Te
10:16	1001 Flowerbed	-	-	1007 Servo Squad	-	-	-
10:20	-	-	1009 Byte Brigade	-	1017 Demo Team 18	-	1025 Demo Te
10:28	-	1032 Demo Team 33	1015 Demo Team 16	-	1022 Demo Team 23	1028 Demo Team 29	1021 Demo Te
10:32	1020 Demo Team 21	-	-	1023 Demo Team 24	-	-	-
10:36	-	1008 Torque Titans	1014 Demo Team 15	-	1034 Demo Team 35	1039 Demo Team 40	1030 Demo Te
10:40	1010 Spark Plugs	-	-	1004 Brick Layers	-	-	-
10:44	-	-	1031 Demo Team 32	-	1040 Demo Team 41	-	-
10:56	1011 Kernel Panic	-	-	1029 Demo Team 30	-	-	-
11:00	-	1034 Demo Team 35	1014 Demo Team 15	-	1018 Demo Team 19	1030 Demo Team 31	1023 Demo Te
11:04	1003 Circuit Breakers	-	-	1012 Demo Team 13	-	-	-
11:08	-	1026 Demo Team 27	1031 Demo Team 32	-	1006 Cog Wheels	1024 Demo Team 25	1032 Demo Te
11:12	1039 Demo Team 40	-	-	1037 Demo Team 38	-	-	-
11:16	-	1015 Demo Team 16	-	-	-	-	1002 Gearhe
11:24	-	1013 Demo Team 14	1029 Demo Team 30	-	1020 Demo Team 21	1021 Demo Team 22	1018 Demo Te
11:28	1007 Servo Squad	-	-	-	-	-	-
11:32	-	1031 Demo Team 32	1000 Nibble	-	1024 Demo Team 25	1006 Cog Wheels	1032 Demo Te

Le planning public

Les équipes, les coachs et les visiteurs peuvent consulter le planning via **Schedule** dans le menu du site public, sur <https://votreevenement.flitools.nl/home/schedule>. Rien ne peut y être modifié. En outre, chaque équipe voit son propre planning de la journée sur sa page d'équipe (voir [Fonctionnalités pour les équipes](#)).

Schedule

Legend

Robot matches

Judging sessions

Info / breaks

Team events

Selected team

< > Today

February 10, 2024

Timeline Grid

Tables & Juries	9:30am	9:45am	10:00am	10:15am	10:30am	10:45am	11:00am	11:15am	11:30am	11:45am	12:00pm	12:15pm	12:30pm
Panel Alpha			Demo Team 39 Panel Alpha			Flowerbed Panel Alpha			Demo Team 29 Panel Alpha			Pauze	
Panel Bravo			Gearheads Panel Bravo			Demo Team 34 Panel Bravo			Demo Team 35 Panel Bravo			Pauze	
Panel Charlie			Demo Team 27 Panel Charlie			Demo Team 28 Panel Charlie			Demo Team 13 Panel Charlie			Pauze	
Panel Delta			Demo Team 19 Panel Delta			Demo Team 42 Panel Delta			Demo Team 15 Panel Delta			Pauze	
Panel Echo			Cog Wheels Panel Echo			Byte Brigade Panel Echo			Demo Team 36 Panel Echo			Pauze	
Panel Foxtrot			Demo Team 30 Panel Foxtrot			Demo Team 37 Panel Foxtrot			Circuit Breakers Panel Foxtrot			Pauze	
Panel Golf			Demo Team 14 Panel Golf			Demo Team 18 Panel Golf			Demo Team 24 Panel Golf			Pauze	
Panel Hotel			Demo Team 38 Panel Hotel			Demo Team 26 Panel Hotel			Demo Team 17 Panel Hotel			Pauze	
Tafel 1			10: 10: 10:		10: 10:		10: 10: 10:		10: 10: 10:			Pauze	
Tafel 2			10: 10:		10: 10:		10: 10: 10:	10: 10: 10:				Pauze	
Tafel 3			10: 10: 10:	10: 10: 10:			10: 10:		10: 10: 10:			Pauze	
Tafel 4			10: 10: 10:		10: 10:		10: 10: 10:			10: 10:		Pauze	
Tafel 5			10: 10: 10:	10: 10: 10:			10: 10:		10: 10: 10:			Pauze	
Tafel 6			10: 10:		10: 10:		10: 10:		10: 10: 10:			Pauze	

Revision #3
Created 21 October 2026 21:43:00 by Thijs Tops
Updated 22 October 2026 15:30:11 by Thijs Tops