

Jurys et grilles d'évaluation

En plus du jeu de robots, les équipes sont aussi évaluées par un jury. Dans FLLTools, vous configurez pour cela deux choses : les **jurys** (les équipes de juges ou les salles de jury où passent les équipes) et les **grilles d'évaluation** (rubrics) que remplissent les juges.

Les éléments liés au jury ne sont visibles que si le **Judge Module** est activé. Voir pour cela la page [Paramètres et modules](#).

Créer les jurys

Un jury est un groupe de juges installé dans une salle, qui reçoit les équipes les unes après les autres tout au long de la journée. Dans le planning de la journée, chaque équipe reçoit une session auprès de l'un des jurys.

Dashboard

Robot Match

Judge

Teams

Check-in

Schedule

Scoreboard

Game results

Competition Results

Judging results

Remarks

Announcements

Wizard

Setup

Settings

Tournaments

Tables

Practice Tabl...

Livestream

Rounds

Jury

Rubric editor

Users

Exports

Info Screens

RPI

API Docs

FIRST LEGO LEAGUE

FLL@THE LEGO HOUSE

THIJS TOPS

Juries

Search

+ ADD

Number	Name	Location	
2	Panel Bravo	Room 1.02	
7	Panel Golf	Room 1.07	
8	Panel Hotel	Room 1.08	
6	Panel Foxtrot	Room 1.06	
3	Panel Charlie	Room 1.03	
1	Panel Alpha	Room 1.01	
5	Panel Echo	Room 1.05	
4	Panel Delta	Room 1.04	

Items per page: 25

1-8 of 8

|< < 1 > >|

- Allez via **Setup (1)** dans **Jury (2)**.
- Vous voyez la liste de tous les jurys, avec leur numéro, leur nom et leur emplacement.
- Cliquez sur **Add (3)** pour ajouter un nouveau jury.

Create jury

Number	1
Name	
Location	
Tournament	FLL@The Lego House

5CLOSESAVE

Number (1) : Le numéro du jury. Commencez à 1 et continuez la numérotation. Le planning (aussi bien celui du générateur qu'un planning importé) relie les sessions de jury au bon jury par ce numéro.

Name (2) : Le nom du jury, par exemple « Jury A » ou « Panel Alpha ». Les équipes voient ce nom dans leur planning de la journée et sur les écrans d'information.

Location (3) : La salle ou l'endroit où se trouve ce jury, par exemple « Salle 1.02 ». Ainsi, les équipes et les bénévoles savent où aller.

Tournament (4) : Le tournoi auquel appartient ce jury.

Cliquez sur **Save (5)**. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les jurys soient créés. Via les 3 petits points d'un jury, vous pouvez encore le modifier ou le supprimer plus tard.

Grilles d'évaluation (rubrics)

Pour chaque équipe, les juges remplissent une grille d'évaluation, aussi appelée rubric. Les rubrics officielles de la saison sont déjà prêtes dans FLLTools, par exemple *Innovation Project*, *Robot Design* et le formulaire de feedback. Dans la plupart des cas, vous n'avez donc rien à modifier ici.

Choisir les rubrics à utiliser

Vous configurez par tournoi les rubrics utilisées par le jury. Cela se fait dans le tournoi lui-même : allez via **Setup** dans **Tournaments** et choisissez *Edit* pour votre tournoi.

Default Theme

This theme will be used for all users unless they set their own preference

Judging rubrics
1
Robot Design
Innovation Project

Select which judging rubrics are used in this tournament. Leave empty to allow all rubrics.

- Dans **Judging rubrics (1)**, choisissez les rubrics de votre finale.
- Si vous laissez ce champ vide, toutes les rubrics sont disponibles. Les juges voient alors aussi les rubrics d'autres saisons. Choisissez donc toujours les rubrics de la saison en cours.
- Cliquez sur **Save** en bas.

Les rubrics qui comptent pour le classement de la délibération du jury se configurent sur la page Competition Results (voir le chapitre Délibération du jury).

Le rubric editor

Vous voulez consulter ou modifier une rubric, ou importer une rubric que nous vous avons fournie ? Allez alors via **Setup** dans **Rubric editor**.

Judging rubric editor

Search

1

IMPORT

2

NEW

Name	Season	Type	Sections	Results	
Judging Session Feedback	Founders	feedback	2	0	  
Innovation Project	Founders	innovation	5	42	  
Robot Design	Founders	robot	5	42	  
Engineering Design Rubric	Future	engineering	4	0	  
Judging Feedback	Future	feedback	2	0	  
Project Rubric	Future	project	4	0	  

3
4
5

- Pour chaque rubric, vous voyez le nom, la saison, le type, le nombre de parties (*Sections*) et le nombre de formulaires remplis (*Results*).
- Avec **Import (1)**, vous importez une rubric depuis un fichier (un fichier *.rubric.json*).
- Avec **New (2)**, vous créez une nouvelle rubric vide. Vous saisissez alors le nom, la saison et éventuellement le type.
- Avec le **crayon (3)**, vous ouvrez la rubric pour la modifier.
- Avec le **bouton de téléchargement (4)**, vous enregistrez la rubric dans un fichier. Pratique comme sauvegarde, ou pour partager la rubric avec une autre région.
- Avec la **corbeille (5)**, vous supprimez la rubric. Une rubric avec laquelle des équipes ont déjà été évaluées ne peut pas être supprimée.

← BACK TO RUBRICS

8

SAVE RUBRIC

Rubric 1

Name

rubric.challenge.name.robot

Season

Founders

Type

robot

Color

#43a047

Priority

50

Sections 2

rubric.challenge.robot.identify.title

priority 10

Title

rubric.challenge.robot.identify.title

Color

Priority

10

Description

rubric.challenge.robot.identify.desc

Criteria

Levelled 3

Statement

rubric.challenge.robot.identify.c1.statement

Name

Priority

10

Dual Core Values

Top level requires comment

Levels 4

Label	Points	Description	
rubric.general.level.beginning	1	Description	×
rubric.general.level.developing	2	Description	×
rubric.general.level.accomplishe	3	Description	×
rubric.general.level.exceeds	4	Description	×

+ ADD LEVEL

Levelled

Statement

rubric.challenge.robot.identify.c2.statement

Name

Priority

20

Dual Core Values

Top level requires comment

Levels

Label	Points	Description	
rubric.general.level.beginning	1	Description	×
rubric.general.level.developing	2	Description	×
rubric.general.level.accomplishe	3	Description	×
rubric.general.level.exceeds	4	Description	×

+ ADD LEVEL

5

6

7

ADD LEVELED CRITERION

ADD FEEDBACK FIELD

ADD AWARD CHECKBOX

Une rubric est structurée comme suit :

- **Rubric (1)** : Les informations générales : nom, saison, type, couleur et priorité (l'ordre dans lequel les rubrics sont affichées).
- **Sections (2)** : Les parties du formulaire, comme *Identify*, *Design* et *Iterate*. Chaque partie a un titre, une couleur, une priorité et une description.
- **Leveled (3)** : Un critère au sein d'une partie, avec l'énoncé sur lequel le jury évalue l'équipe. Avec *Dual Core Values*, vous indiquez que ce critère compte aussi pour les valeurs fondamentales (Core Values). Avec *Top level requires comment*, le jury doit rédiger une explication s'il choisit le niveau le plus élevé.
- **Levels (4)** : Les niveaux parmi lesquels le jury choisit (par exemple Beginning, Developing, Accomplished et Exceeds), chacun avec un nombre de points.
- Avec **Add leveled criterion (5)**, **Add feedback field (6)** et **Add award checkbox (7)**, vous ajoutez respectivement un critère, un champ de texte pour le feedback ou une case à cocher pour une nomination à un prix dans une partie.
- Cliquez sur **Save rubric (8)** pour enregistrer toutes les modifications en une seule fois.

Dans l'éditeur, vous voyez parfois des textes comme *rubric.challenge.robot.identify.title*. Ce sont des clés de traduction : les juges voient automatiquement le texte dans leur propre langue sur leur écran. Ne modifiez donc pas ces clés, sauf si vous savez exactement ce que vous faites.

Ne modifiez plus une rubric une fois que le jury a commencé à l'utiliser. En cas de doute, contactez thijs@flltools.nl.

Revision #3

Created 21 October 2026 21:42:53 by Thijs Tops

Updated 22 October 2026 15:30:05 by Thijs Tops