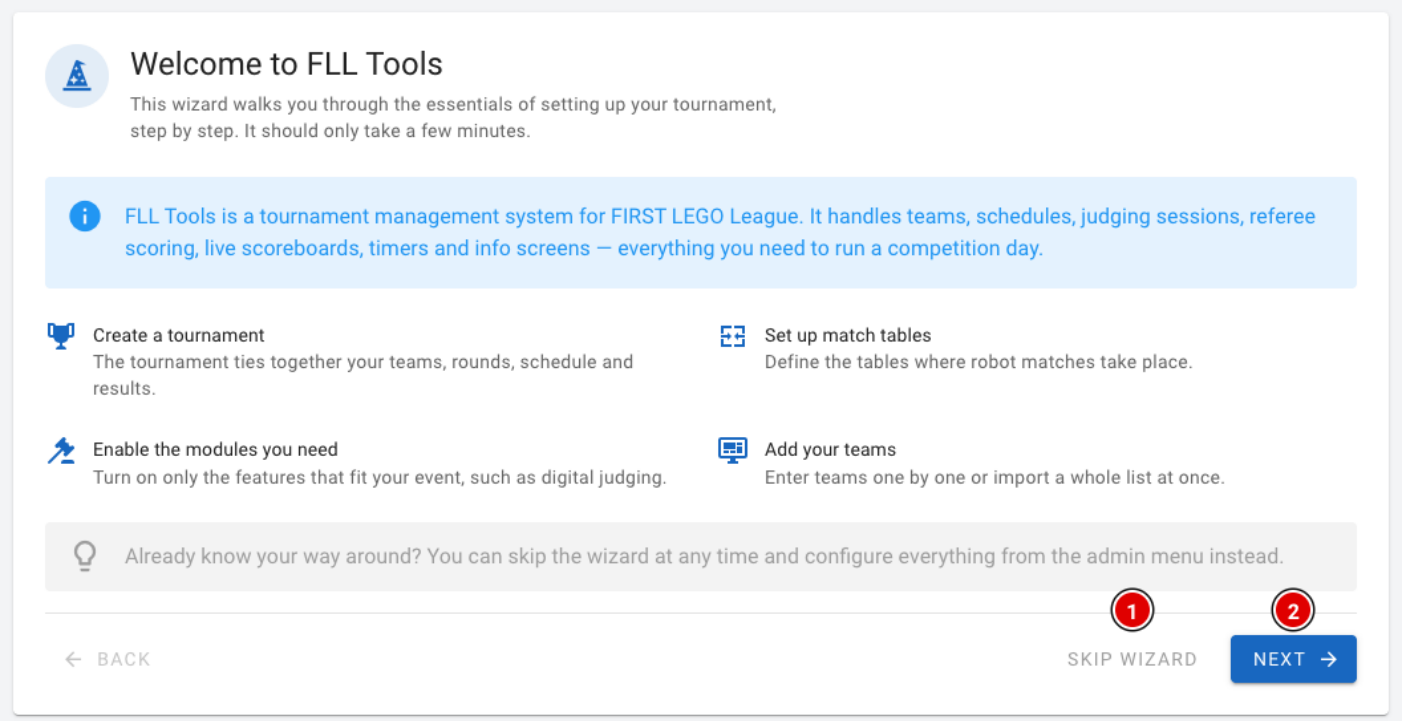
L'assistant de configuration (Setup Wizard)

Le **Setup Wizard** (assistant de configuration) vous guide pas à pas à travers les principaux paramètres de votre finale : le tournoi, les tables, les manches, les modules et les équipes. Pour une finale régionale standard, vous aurez terminé en quelques minutes.

- Vous vous connectez pour la première fois et il n'existe pas encore de tournoi ? L'assistant s'ouvre alors automatiquement.
- Vous pouvez toujours rouvrir l'assistant plus tard via **Wizard** dans le menu.
- Tout ce que vous configurez dans l'assistant peut être modifié plus tard via **Setup** dans le menu. Les autres pages de ce chapitre expliquent chaque élément plus en détail.

> En haut à droite de l'assistant, vous pouvez choisir la langue. En bas de chaque étape se trouvent les boutons **Back** et **Next** pour passer d'une étape à l'autre.

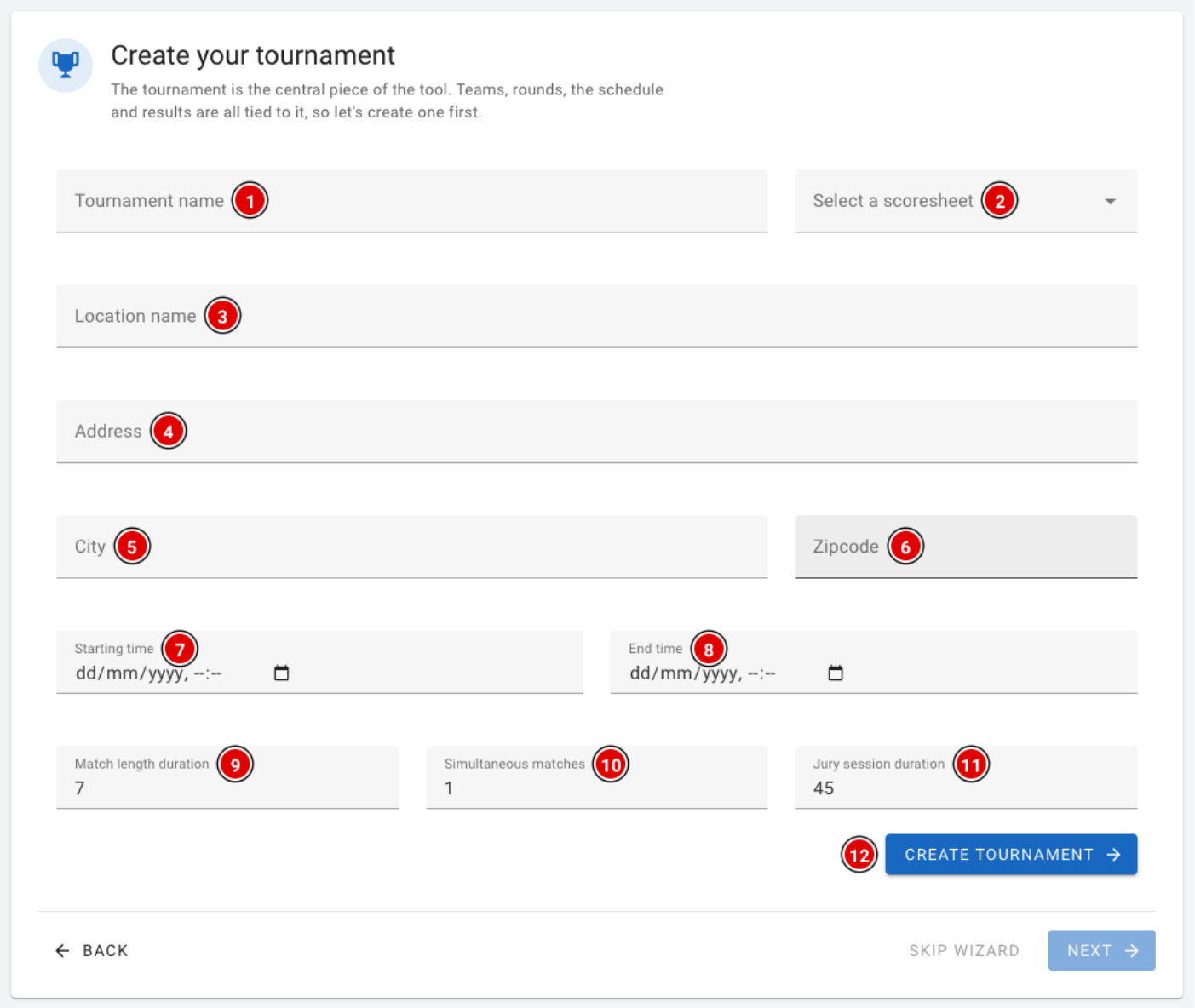
Étape 1 : Bienvenue



- La première étape explique brièvement ce que fait l'assistant.

- Vous connaissez déjà bien l'outil ? Cliquez alors sur **Skip wizard (1)**. Vous arrivez directement sur le tableau de bord et vous configurez tout via le menu.
- Cliquez sur **Next (2)** pour commencer.

Étape 2 : Tournoi



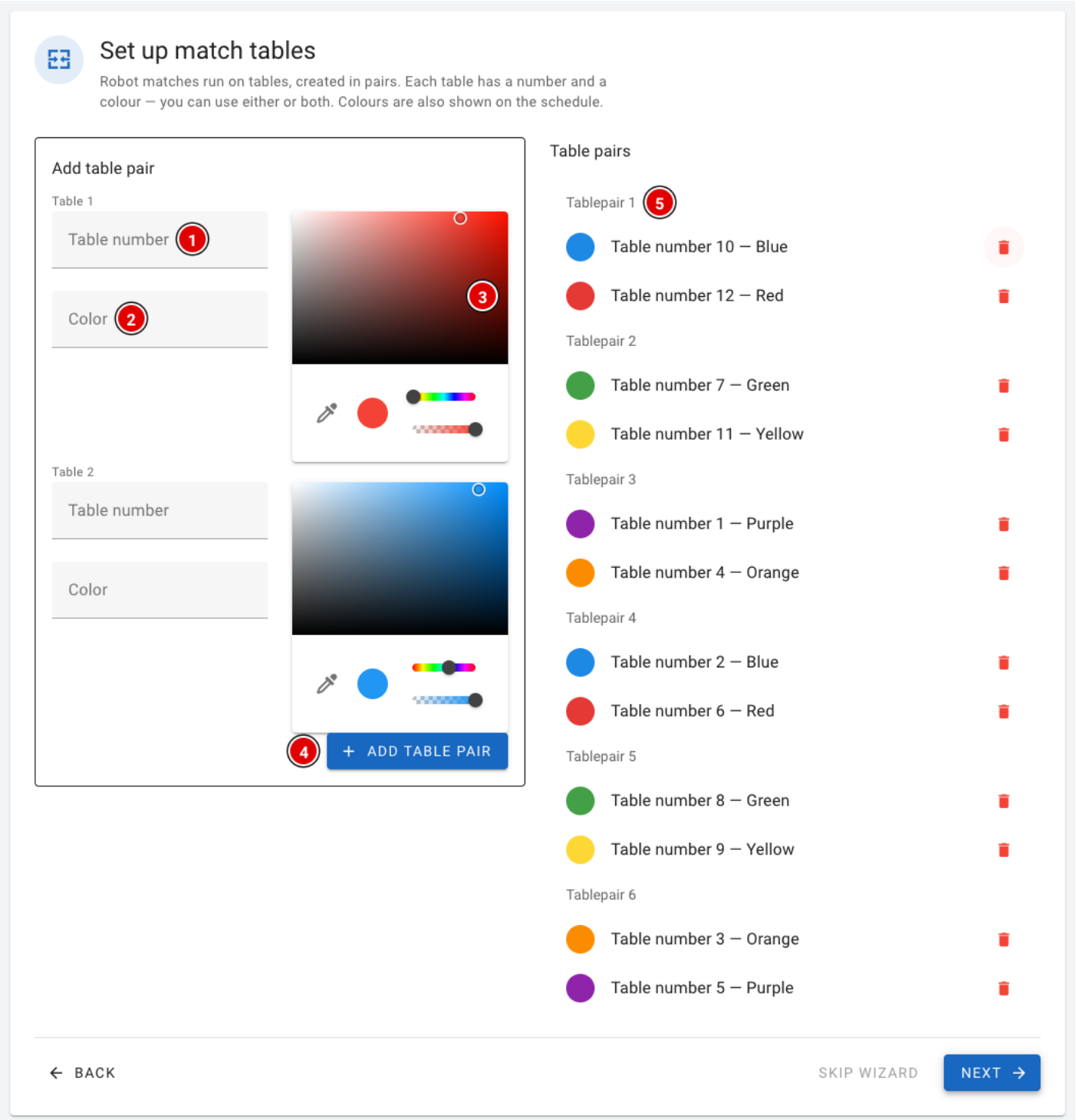
Le tournoi est le cœur de l'outil : les équipes, les manches, le planning et les résultats en font tous partie. Remplissez les champs :

- **Tournament name (1)** et **Select a scoresheet (2)** : le nom de votre finale et la feuille de score de la saison en cours.
- **Location name (3)**, **Address (4)**, **City (5)** et **Zipcode (6)** : le lieu de la finale.
- **Starting time (7)** et **End time (8)** : l'heure de début et de fin de la journée de compétition.
- **Match length duration (9)**, **Simultaneous matches (10)** et **Jury session duration (11)** : ces valeurs servent à créer le planning de la journée.

- Cliquez sur **Create tournament (12)**.

Une explication détaillée de tous les champs, avec des conseils pour les durées, se trouve sur la page Créer le tournoi. Vous ne pouvez passer aux étapes suivantes qu'une fois le tournoi créé.

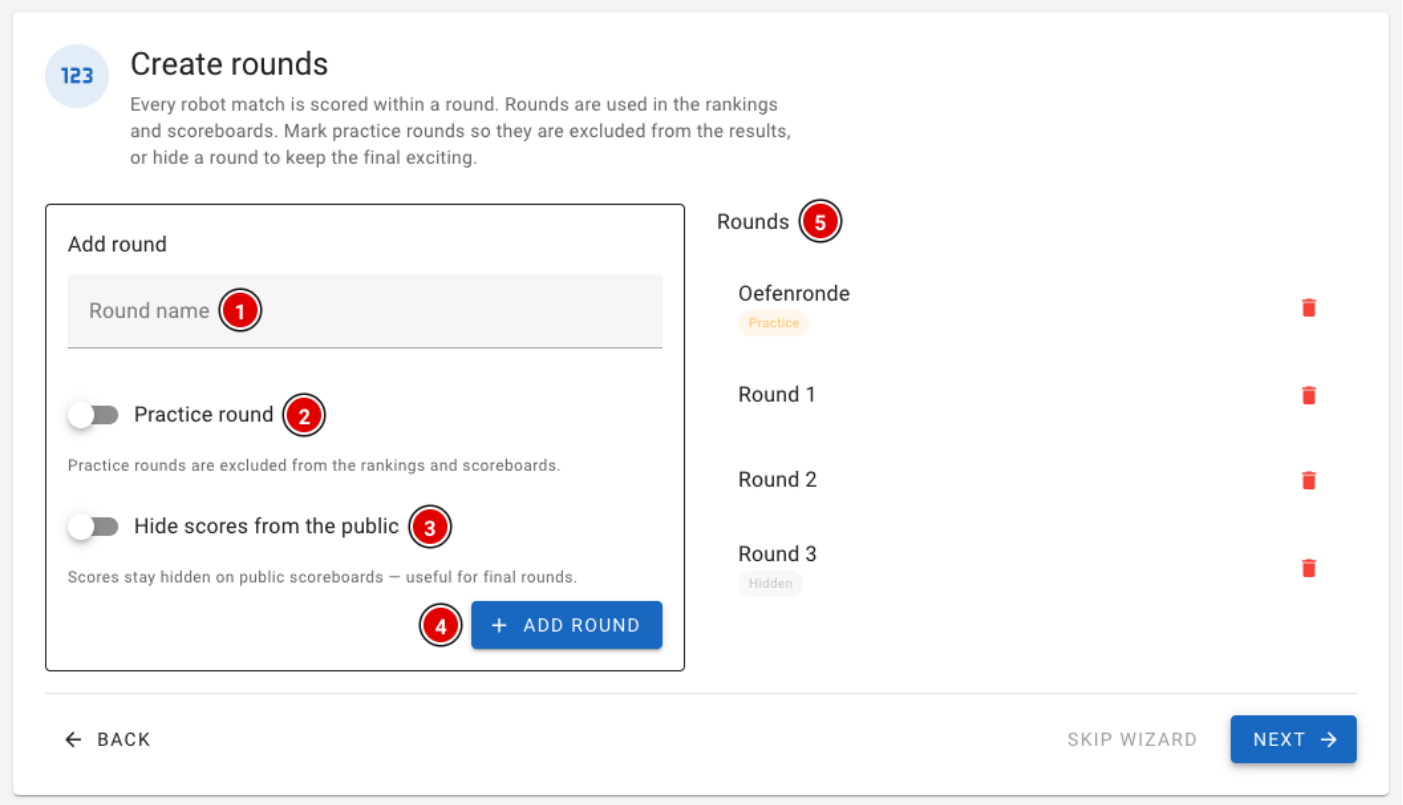
Étape 3 : Tables



Les matchs de robots se jouent sur des tables, et les tables se créent toujours par paire. Pour les deux tables de la paire, vous remplissez :

- **Table number (1)** : le numéro de la table.
- **Color (2)** : le nom de la table, par exemple une couleur.
- **Sélecteur de couleur (3)** : la couleur avec laquelle la table est affichée dans le planning et sur les écrans.
- Cliquez sur **Add table pair (4)**. La paire apparaît à droite dans la liste **Table pairs (5)**. L'icône de corbeille permet de supprimer une table.
- Répétez l'opération jusqu'à ce que toutes les tables soient créées.

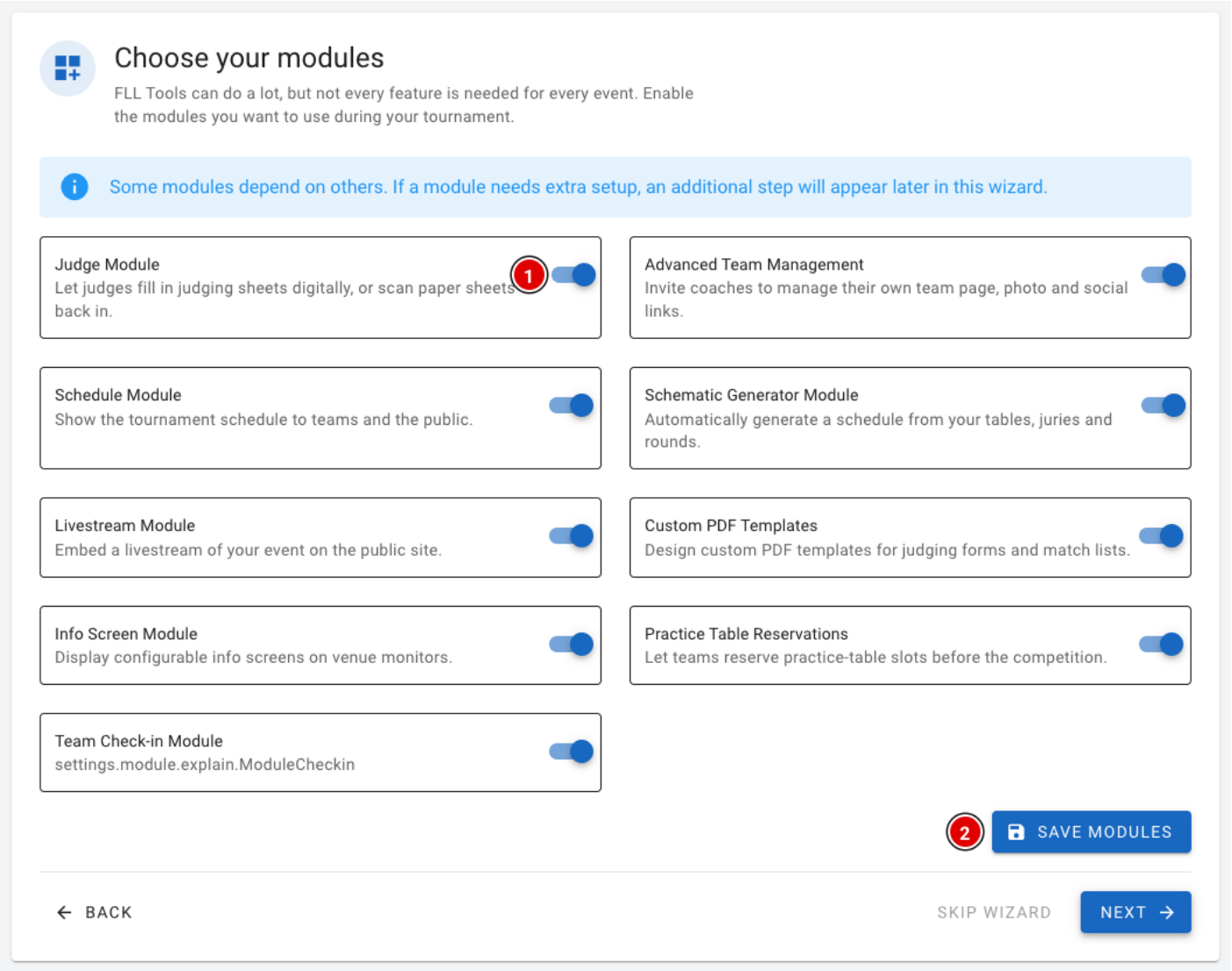
Étape 4 : Manches



- Dans **Round name (1)**, saisissez le nom de la manche, par exemple « Manche d'entraînement » ou « Manche 1 ».
- Activez **Practice round (2)** pour une manche d'entraînement. Les manches d'entraînement ne comptent pas dans les classements ni sur les tableaux des scores.
- Activez **Hide scores from the public (3)** si les scores de cette manche doivent rester cachés sur les tableaux des scores publics. C'est pratique pour la dernière manche, afin de garder le suspense jusqu'à la remise des prix.
- Cliquez sur **Add round (4)**. La manche apparaît dans la liste **Rounds (5)**.

Créez les manches dans l'ordre où elles sont jouées, en commençant par la manche d'entraînement.

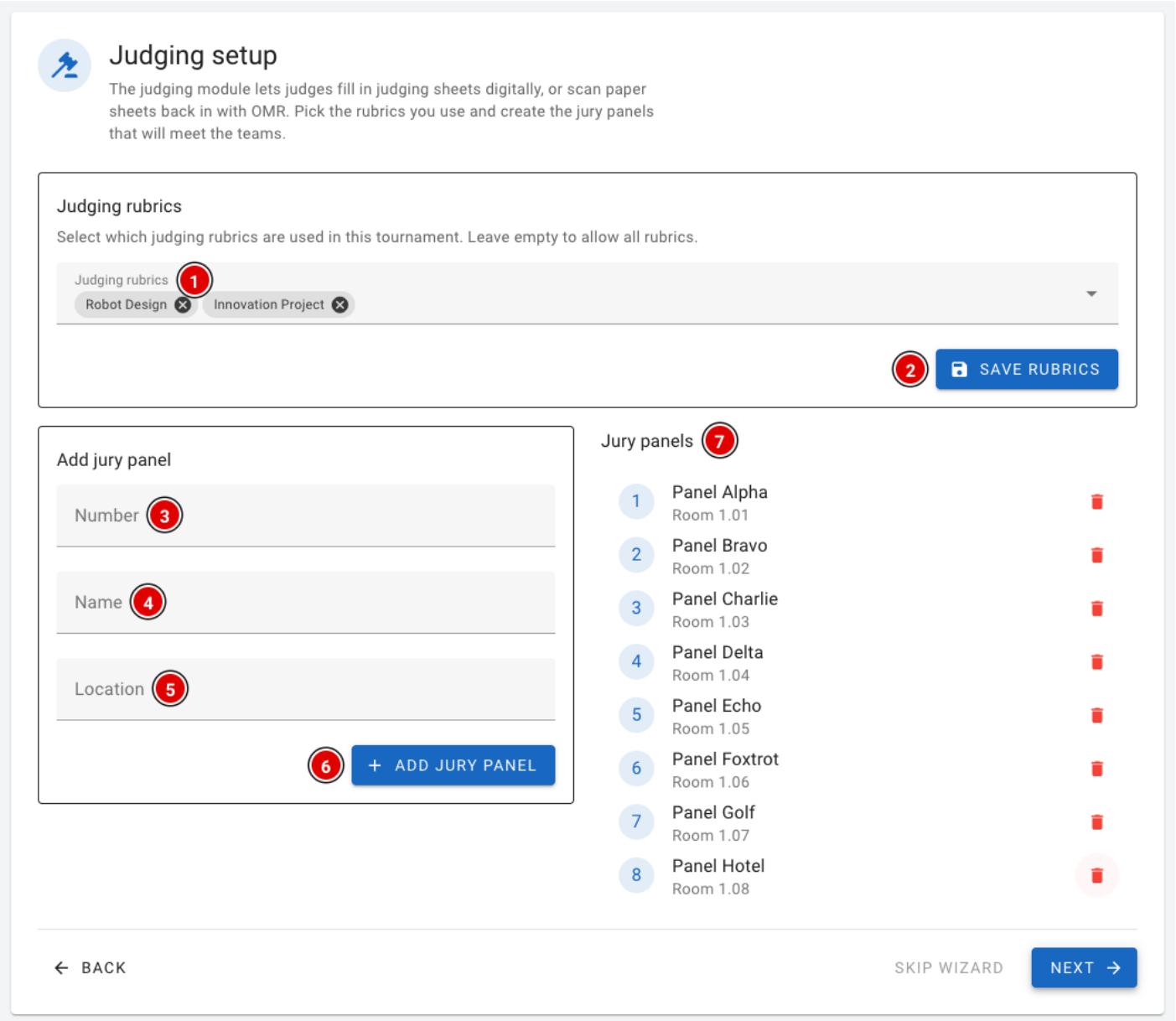
Étape 5 : Modules



- Avec les interrupteurs **(1)**, activez les modules que vous voulez utiliser lors de votre finale. Chaque module est accompagné d'une courte explication. Vous trouverez plus d'informations sur la page Paramètres et modules.
- Cliquez sur **Save modules (2)**.

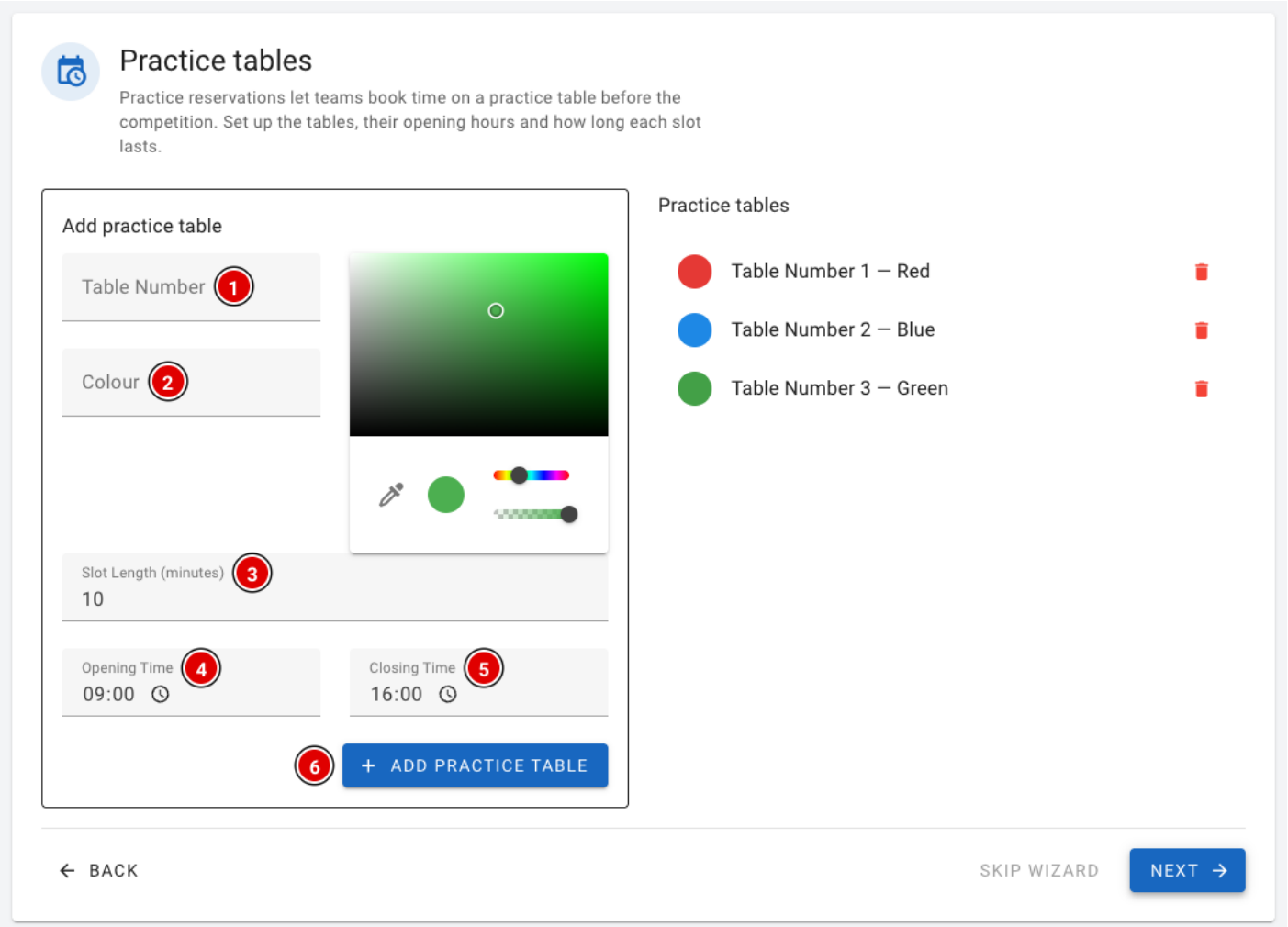
Certains modules nécessitent des paramètres supplémentaires. Si vous activez le **Judge Module**, **Practice Table Reservations** ou le **Livestream Module**, une étape supplémentaire apparaît dans l'assistant.

Étape 6 : Évaluation par le jury (uniquement avec le Judge Module)



- Dans **Judging rubrics (1)**, choisissez les grilles d'évaluation utilisées lors de votre finale. Si vous laissez ce champ vide, toutes les grilles sont disponibles. Cliquez sur **Save rubrics (2)**.
- Créez ensuite les jurys. Remplissez le **Number (3)**, le **Name (4)** et la **Location (5)** (par exemple la salle) et cliquez sur **Add jury panel (6)**.
- Les jurys apparaissent dans la liste **Jury panels (7)**.

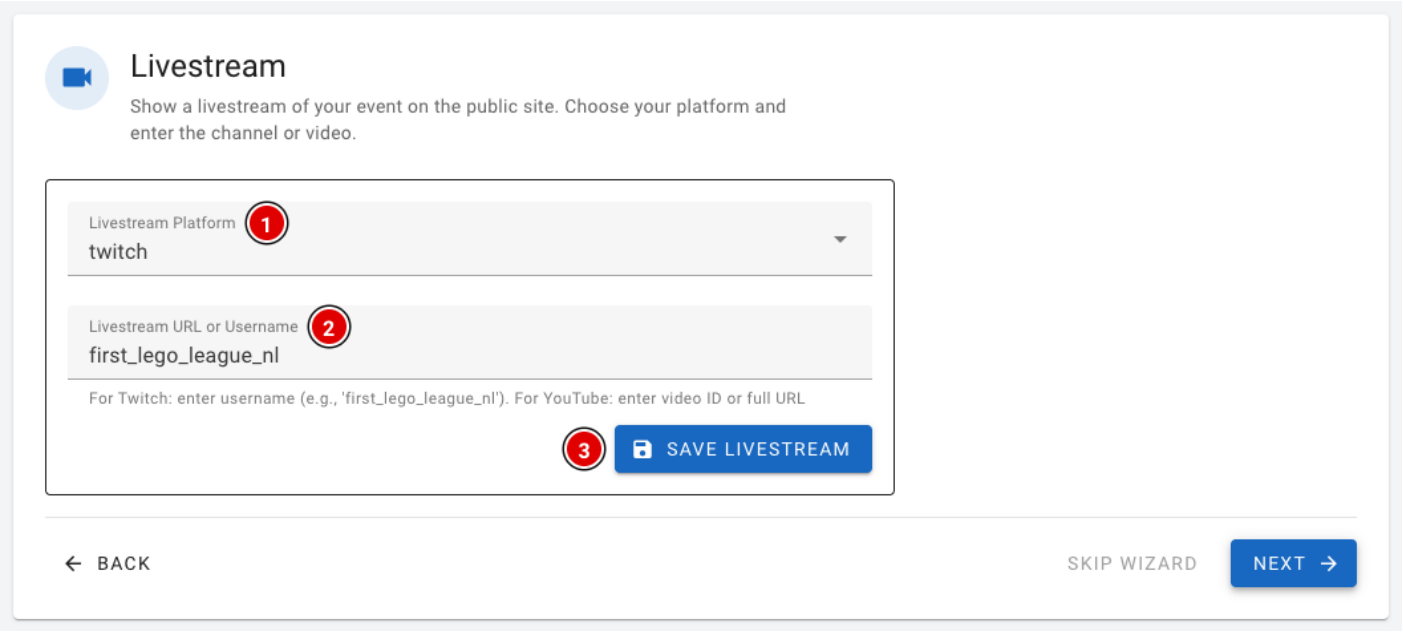
Étape 7 : Tables d'entraînement (uniquement avec Practice Table Reservations)



- Saisissez le **Table Number (1)** et la **Colour (2)** de la table d'entraînement et choisissez une couleur.
- Dans **Slot Length (minutes) (3)**, indiquez combien de temps une équipe peut s'entraîner par réservation.
- Dans **Opening Time (4)** et **Closing Time (5)**, indiquez quand la table est disponible. FLLTools répartit automatiquement ce temps en créneaux.
- Cliquez sur **Add practice table (6)**.

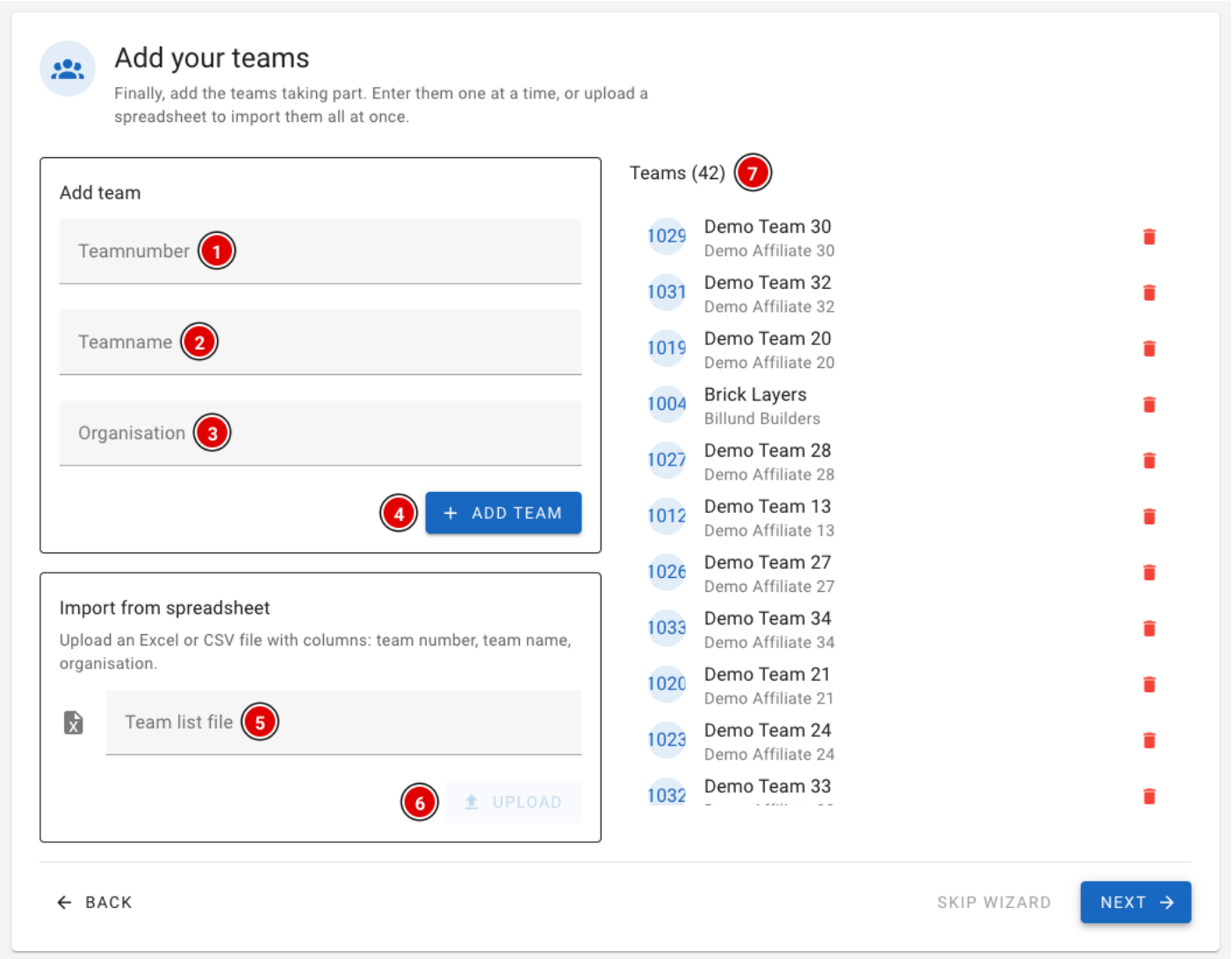
Pour en savoir plus sur la réservation des tables d'entraînement, consultez la page Tables d'entraînement et réservations.

Étape 8 : Livestream (uniquement avec le Livestream Module)



- Dans **Livestream Platform (1)**, choisissez si vous diffusez via Twitch ou YouTube.
- Dans **Livestream URL or Username (2)**, saisissez le nom d'utilisateur de la chaîne Twitch, ou le lien ou l'identifiant de la vidéo YouTube.
- Cliquez sur **Save livestream (3)**.

Étape 9 : Équipes

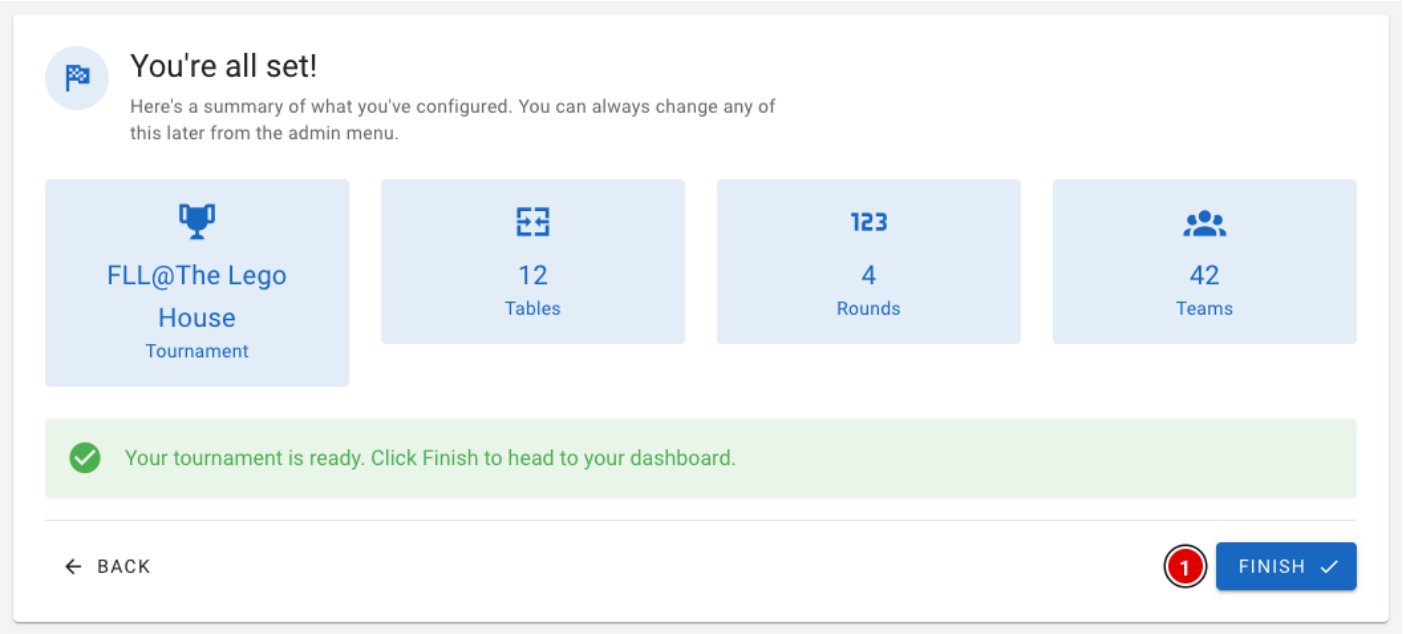


Pour finir, vous ajoutez les équipes. Vous pouvez le faire équipe par équipe ou en une seule fois avec un fichier.

- Équipe par équipe : remplissez le **Teamnumber (1)**, le **Teamname (2)** et l'**Organisation (3)** et cliquez sur **Add team (4)**. Le numéro d'équipe doit être un nombre unique et ne peut pas contenir de lettres.
- Avec un fichier : choisissez un fichier Excel ou CSV dans **Team list file (5)** et cliquez sur **Upload (6)**. La colonne A contient le numéro d'équipe, la colonne B le nom de l'équipe et la colonne C l'organisation. N'utilisez PAS de ligne d'en-tête, sinon l'import échoue.
- Les équipes apparaissent à droite dans la liste **Teams (7)**.

Pour en savoir plus sur la saisie des équipes, consultez la page Saisir les équipes dans le système.

Étape 10 : Terminé !



Vous voyez un récapitulatif de ce que vous avez configuré : le tournoi et le nombre de tables, de manches et d'équipes. Cliquez sur **Finish (1)** pour accéder au tableau de bord.

Après l'assistant, tout n'est pas encore tout à fait prêt. Pensez encore à :

- les utilisateurs pour les arbitres et les juges (voir Créer les utilisateurs) ;
- le planning de la journée (voir Créer le planning de la journée) ;
- les autres paramètres (voir Paramètres et modules).

Masquer l'assistant

Vous n'utilisez pas l'assistant ? Vous pouvez alors le masquer. Allez via **Setup** dans **Settings** et activez **Hide the setup wizard**. Le bouton **Wizard** disparaît alors du menu et l'assistant ne s'ouvre plus automatiquement.

Revision #3
Created 21 October 2026 21:43:04 by Thijs Tops
Updated 22 October 2026 15:30:16 by Thijs Tops