

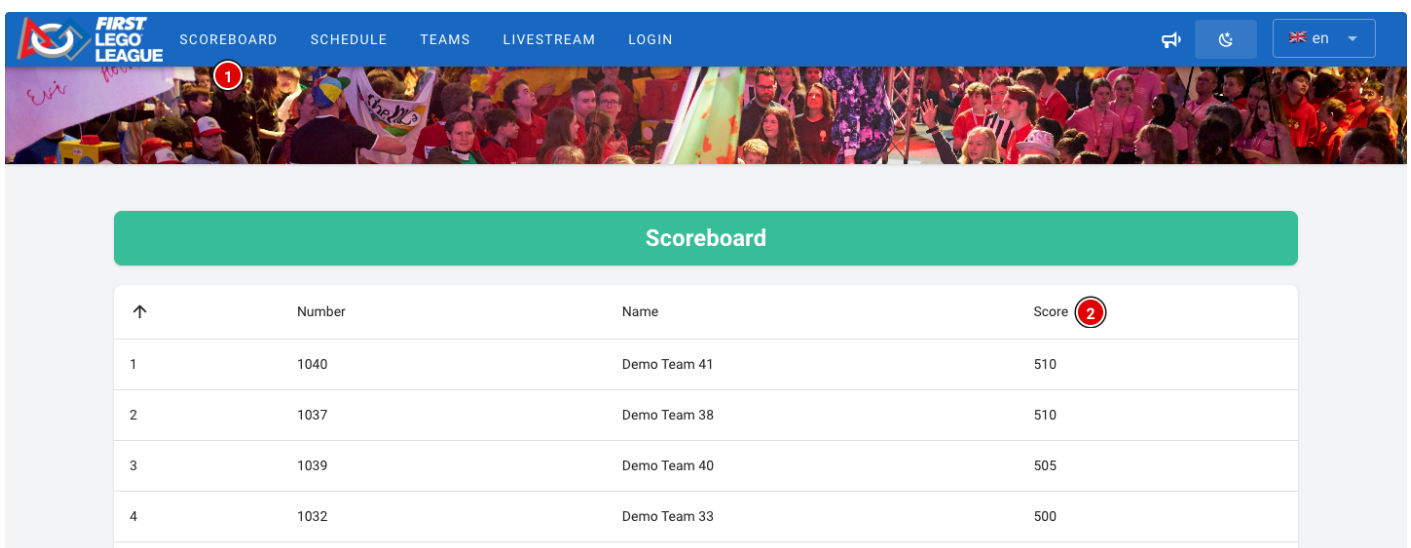
Le tableau des scores

FLLTools dispose d'un tableau des scores en direct. Dès qu'un arbitre enregistre un score, le classement est recalculé et le tableau des scores se met à jour tout seul. Vous n'avez donc pas besoin de rafraîchir la page.

Il existe 3 versions du tableau des scores.

Tableau des scores public

C'est le tableau des scores sur lequel arrivent les visiteurs lorsqu'ils ouvrent le site. Il se trouve à l'adresse <https://votreevenement.flltools.nl/scoreboard> (remplacez « votreevenement » par le nom de votre événement), ou via **Scoreboard (1)** dans le menu en haut.



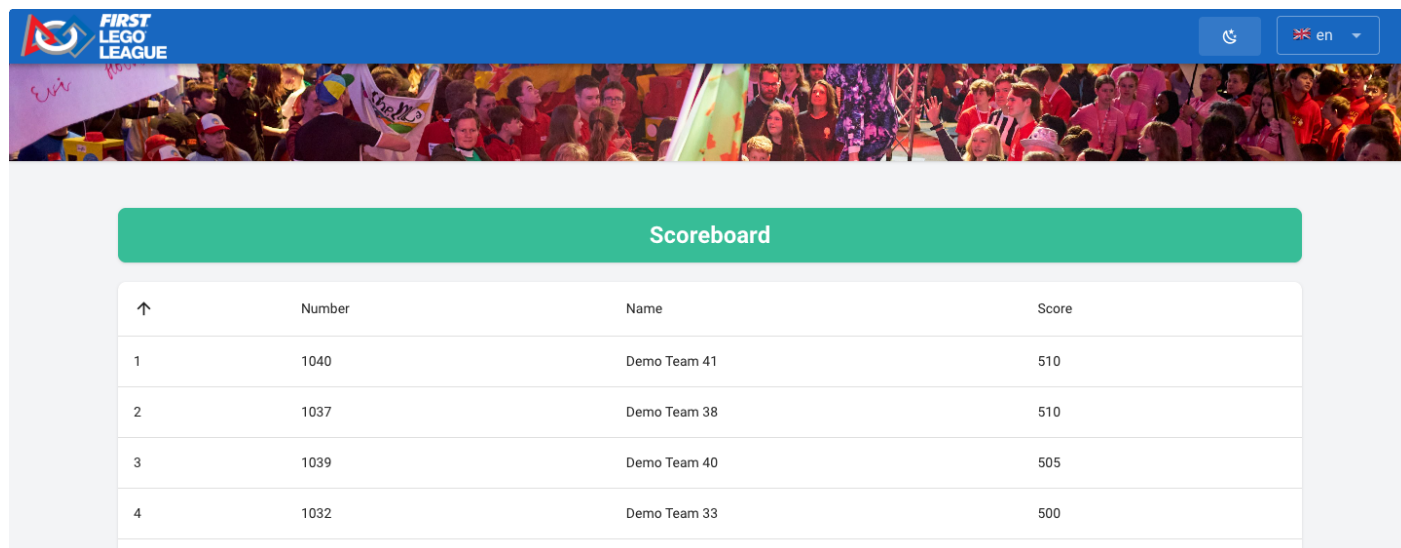
Scoreboard			
↑	Number	Name	Score 2
1	1040	Demo Team 41	510
2	1037	Demo Team 38	510
3	1039	Demo Team 40	505
4	1032	Demo Team 33	500

- Les équipes sont classées selon leur **meilleur score (2)** sur l'ensemble des manches. Seul le meilleur match compte, comme dans les règles officielles de la FLL.
- Si deux équipes ont le même meilleur score, c'est le deuxième meilleur score qui les départage, puis le troisième, et ainsi de suite. Les équipes totalement à égalité obtiennent la même place.
- Les manches d'entraînement et les manches masquées ne sont pas prises en compte sur ce tableau. La manche d'entraînement ne compte pas pour le classement, et les manches masquées (généralement la dernière) entretiennent le suspense jusqu'à la remise des prix.
- Une équipe apparaît sur le tableau des scores dès qu'elle a un score dans une manche qui compte.
- Si vous gérez plusieurs tournois, le tableau des scores public affiche le tournoi choisi dans **Public Tournament** sous **Setup → Settings**.

Si l'on joue avec une feuille de score d'une saison future ou d'essai, les équipes sont classées selon leur score *moyen* au lieu de leur meilleur score.

Tableau des scores kiosque

Vous voulez afficher le tableau des scores sur un grand écran ou sur un appareil accessible au public dans la salle ? Utilisez alors <https://votreevenement.flitools.nl/scoreboard/kiosk>. Ce tableau affiche le même classement, mais sans menu ni bouton de connexion. Les visiteurs ne peuvent donc aller nulle part ailleurs depuis cet écran.



Scoreboard			
↑	Number	Name	Score
1	1040	Demo Team 41	510
2	1037	Demo Team 38	510
3	1039	Demo Team 40	505
4	1032	Demo Team 33	500

- Ouvrez la page dans un navigateur sur l'ordinateur relié à l'écran.
- Passez le navigateur en plein écran (généralement avec la touche **F11**).
- Désactivez la mise en veille et l'économiseur d'écran de l'ordinateur, afin que le tableau des scores reste visible toute la journée.

Vous voulez aussi afficher le planning, le chronomètre ou les tables sur un écran ? Utilisez alors les écrans d'information. Voir la page sur les [écrans d'information](#).

Tableau des scores administratif

Les utilisateurs connectés trouvent le tableau des scores administratif via **Scoreboard (1)** dans le menu. Il fonctionne comme le tableau public, à une exception près : seules les manches d'entraînement n'y apparaissent pas. Les manches masquées sont bien prises en compte pour les utilisateurs connectés.

Dashboard

Robot Match

Judge

Teams

Check-in

Schedule

Scoreboard

Game results

Competition Results

Judging results

Remarks

Announcements

FIRST
LEGO
LEAGUE

FLL@THE LEGO HOUSE

THIJS TOPS

Administrative Scoreboard

	Number	Name	Score
1	1040	Demo Team 41	510
2	1037	Demo Team 38	510
2	1038	Demo Team 39	510
4	1039	Demo Team 40	505
5	1033	Demo Team 34	505
6	1032	Demo Team 33	500

N'affichez donc pas le tableau des scores administratif sur un écran destiné au public tant que des manches sont encore masquées. Après la remise des prix, vous rendez la manche masquée visible ; voir la page [Rendre visible la dernière manche](#).

Revision #3

Created 21 October 2026 21:43:01 by Thijs Tops

Updated 22 October 2026 15:30:12 by Thijs Tops