

Modifier une équipe

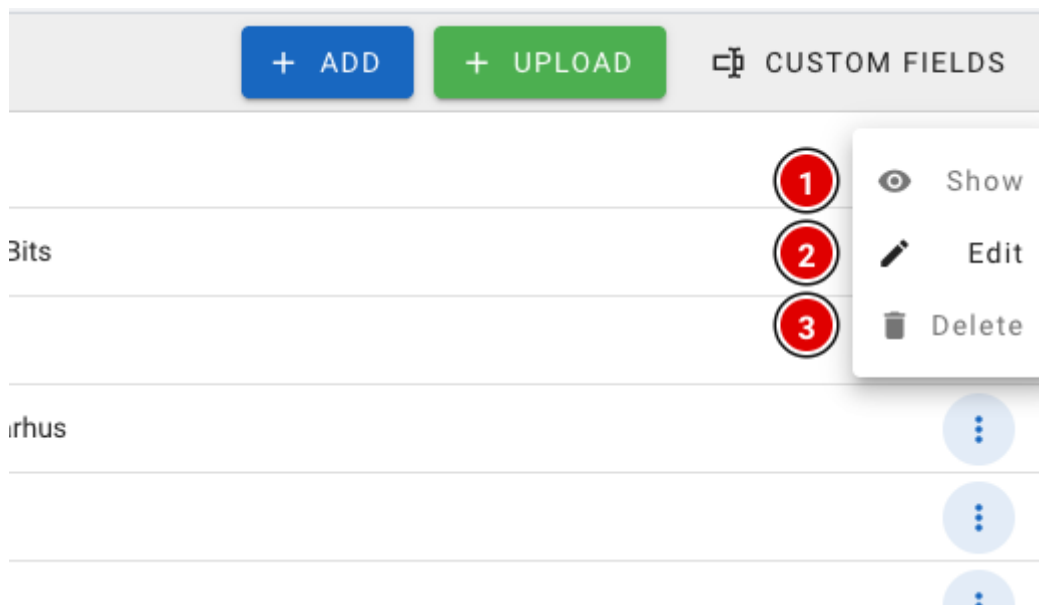
Si une équipe vous communique un changement de nom ou d'autres informations, vous pouvez les modifier vous-même. Toutes les informations d'une équipe se trouvent sur une seule page d'équipe.

Ouvrir la page de l'équipe

- Allez via le menu sur la page **Teams**.
- À la fin de chaque ligne se trouvent **3 petits points (1)** : cliquez dessus.

Teams		Search	+ ADD	+ UPLOAD	CUSTOM FIELDS
ID ↑	Name	Organisation	Actions		
1000	Nibble	The Lonely Four Bits	 ⋮		
1001	Flowerbed	NSA	⋮		
1002	Gearheads	Robotics Club Aarhus	⋮		
1003	Circuit Breakers	STEM Academy	⋮		
1004	Brick Layers	Billund Builders	⋮		

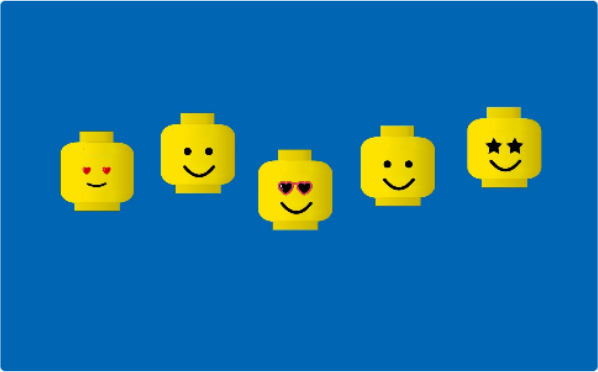
- Un menu s'ouvre avec les options **Show (1)**, **Edit (2)** et **Delete (3)**.
- **Show** et **Edit** ouvrent tous les deux la même page d'équipe, sur laquelle vous pouvez modifier directement les informations.
- Avec **Delete**, vous supprimez l'équipe du tournoi. Ne le faites que si vous êtes sûr que l'équipe ne participe plus.



Les éléments de la page de l'équipe

La page de l'équipe est divisée en blocs. Les blocs que vous voyez dépendent des modules activés (voir la page [Paramètres et modules](#)).

Grouppicture 1





JPG, PNG or WebP, up to 10 MB. Shown on the public team page.

UPLOAD PHOTO

Scheduling 3

☐ Needs extra time

☐ Does not attend judging

Optional availability window for late arrival or early departure. Leave empty if the team is available for the whole event.

Available from
 dd/mm/yyyy, --:--
 

Available until
 dd/mm/yyyy, --:--
 

SAVE

Basic information 2

Teamnumber
 1000

Tournament
 FLL@The Lego House

Teamname
 Nibble

Organisation
 The Lonely Four Bits

SAVE

More Information 4

Yell
 Go Nibble!

Robot Description
 Nibble built a robot with a modular attachment system.

Innovation project description
 Nibble investigated a real-world problem for the season challenge.

SAVE

Grouppicture (1) : La photo d'équipe. Ce bloc est visible si le module *Advanced Team Management* est activé. Avec **Choose a photo** et **Upload photo**, vous ajoutez une photo à la page de l'équipe. La photo est enregistrée immédiatement, indépendamment des boutons **Save**. Voir la page [Importer des photos d'équipe](#).

Basic information (2) : Le **Teamnumber**, le **Tournament** auquel l'équipe appartient, le **Teamname** et l'**Organisation** (école, club ou organisation). Le numéro d'équipe doit être un nombre unique, sans lettres.

Scheduling (3) : Les souhaits pour le générateur de planning. Ce bloc est visible si le Schedule Module est activé.

- **Needs extra time** : l'équipe reçoit du temps supplémentaire dans le planning.
- **Does not attend judging** : l'équipe ne participe pas à l'évaluation par le jury et ne reçoit pas de session de jury.
- **Available from / Available until** : à remplir si une équipe arrive plus tard ou doit partir plus tôt. Laissez vide si l'équipe est présente toute la journée.

Ces souhaits ne sont utilisés que si vous (re)générez le planning. Voir la page [Créer le planning de la journée](#).

More Information (4) : Le **Yell** (cri de l'équipe), une **Robot Description** et une **Innovation project description**. Ces textes apparaissent sur la page publique de l'équipe (voir [Fonctionnalités pour les équipes](#)).

Weblinks (5)

Website

Instagram

Facebook

X

Snapchat

SAVE

Coaches (6)

No coaches have been added yet.

Coach email address

ADD COACH

Weblinks (5) : Le site web et les réseaux sociaux de l'équipe : Website, Instagram, Facebook, X et Snapchat.

Coaches (6) : Ici, vous associez un coach à l'équipe. Saisissez l'adresse e-mail du coach et cliquez sur **Add coach**. Le coach reçoit alors un e-mail :

- Le coach n'a pas encore de compte ? Un compte est alors créé et le coach reçoit un lien pour définir lui-même un mot de passe.
- Le coach a déjà un compte ? Il reçoit alors un message indiquant qu'il a été ajouté à une équipe supplémentaire.
- L'icône de corbeille à côté d'un coach supprime l'association. Le compte du coach continue d'exister.

Le coach peut ensuite mettre à jour lui-même les informations de l'équipe. Voir la rubrique *Le portail des coaches* sur la page [Fonctionnalités pour les équipes](#).

Custom information : Si vous avez créé vos propres champs pour les équipes (par exemple un numéro de stand), un bloc **Custom information** apparaît aussi, dans lequel vous les remplissez pour chaque équipe. Pour savoir comment créer ces champs, consultez la page [Saisir les équipes dans le système](#).

Enregistrer

- Cliquez sur **Save** pour enregistrer les modifications. Chaque bloc a son propre bouton **Save**, mais ils enregistrent tous la page entière. Vous pouvez donc d'abord modifier plusieurs blocs, puis cliquer une seule fois sur **Save**.
- Un message apparaît en bas de l'écran lorsque l'enregistrement a réussi.

Revision #3

Created 21 October 2026 21:43:02 by Thijs Tops

Updated 22 October 2026 15:30:13 by Thijs Tops