Réfléchir à ce dont vous avez besoin

FLLTools offre de nombreuses possibilités. Toutes sortes de fonctions facilitent l'organisation de votre finale régionale et automatisent une grande partie du travail. Toutes les finales n'ont pas besoin de tout. C'est pourquoi FLLTools fonctionne avec des **modules** : des fonctionnalités que vous activez ou désactivez vous-même. Les menus restent ainsi clairs et vous ne voyez que ce que vous utilisez. Pour savoir comment activer les modules, consultez la page Paramètres et modules.

Parcourez à l'avance la liste ci-dessous et réfléchissez à ce que vous voulez utiliser lors de votre finale.

Toujours disponible

- **Équipes, manches et tables** : la base de chaque finale.
- **Saisie des arbitres (Robot Match)** : les arbitres remplissent la feuille de score sur une tablette ou un téléphone. Cela fonctionne même si la connexion internet est momentanément coupée.
- **Tableaux des scores** : un tableau des scores public pour les visiteurs et un tableau des scores administratif pour l'organisation.
- **Le chronomètre** : le minuteur des matchs, à afficher sur un grand écran.
- **Remarques (Remarks)** : des remarques sur les équipes pour la délibération du jury.
- **Competition Results** : un aperçu de tous les classements, avec lequel la délibération du jury peut attribuer les prix.
- **Exports** : formulaires du jury, listes des matchs, listes du jury et export vers OJS.

Modules que vous pouvez activer

- **Évaluation par le jury (Judge Module)** : les juges remplissent les grilles d'évaluation sous forme numérique, ou les formulaires papier sont scannés.
- **Advanced Team Management** : les coachs reçoivent une invitation pour gérer eux-mêmes la page de leur équipe, la photo d'équipe et les liens vers les réseaux sociaux.
- **Planning de la journée (Schedule Module)** : le planning de la journée pour les équipes, les bénévoles et le public.
- **Générateur de planning (Schematic Generator Module)** : FLLTools crée automatiquement un planning de la journée à partir de vos équipes, tables, jurys et manches. Cela se fait désormais directement dans l'outil.

- **Livestream** : affichez le livestream de votre finale sur le site public.
- **Modèles PDF personnalisés (Custom PDF Templates)** : concevez vous-même des documents comme des badges, des cartes de table ou des diplômes, sur lesquels les informations des équipes sont remplies automatiquement.
- **Info screens** : des écrans dans la salle qui affichent le planning, qui joue à quelle table, le chronomètre ou le tableau des scores.
- **Tables d'entraînement (Practice Table Reservations)** : les équipes réservent elles-mêmes un créneau sur une table d'entraînement.
- **Check-in (Team Check-in Module)** : suivez quelles équipes se sont présentées à leur arrivée.

Comme FLLTools contient tous les noms d'équipe, numéros d'équipe et informations sur les organisations, les exports et les écrans peuvent être créés rapidement et sans erreur. Lors des grandes finales en particulier, cela représente un énorme gain de travail manuel.

Développement sur mesure

Il vous manque quelque chose ? Certaines fonctions demandent un peu de développement sur mesure. Selon l'ampleur du travail, nous pouvons demander une petite contribution volontaire. Elle n'est demandée qu'une seule fois, car le code fait ensuite partie de FLLTools. Ainsi, d'autres organisations peuvent aussi en profiter, et vous aussi l'année suivante. Contactez pour cela thijs@flltools.nl.

Revision #3
Created 21 October 2026 21:42:49 by Thijs Tops
Updated 22 October 2026 15:30:01 by Thijs Tops