

2 weken voor de wedstrijd

Dit zijn de stappen die ongeveer 2 weken voor de wedstrijddag gedaan moeten worden.

- Aanmaken van het tournament
- Aanmaken van de rondes en de tafels
- Aanmaken van de gebruikers
- Teams in het systeem ingeven

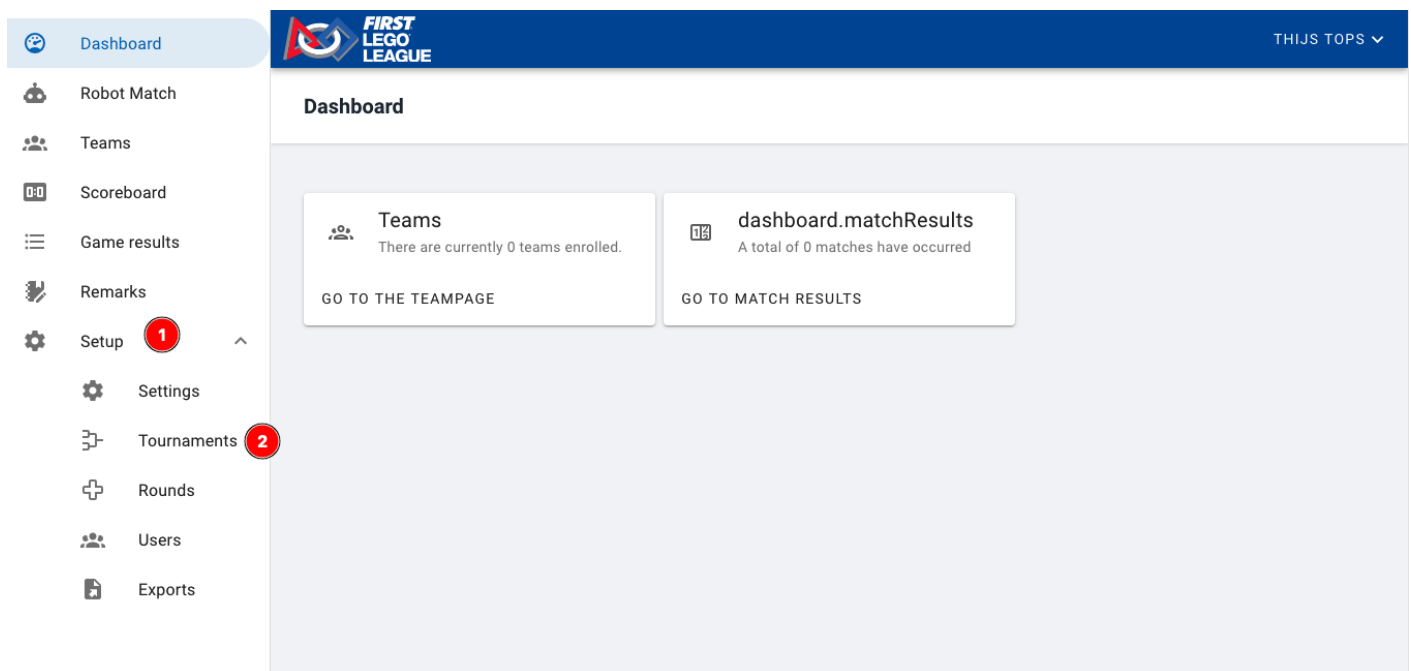
Aanmaken van het tournament

In de email die je hebt ontvangen, staan de inlog-gegevens. Log in op je FLLTools regiofinale.

- Voor de rest van de uitleg wordt de link **regiofinale.flltools.nl** gebruikt.
- Vervang "regiofinale" met de naam van jouw regiofinale.
- De taal staat standaard op Engels. Dit kun je aanpassen in het menu. De locatie van de knoppen en icoontjes zijn in alle talen hetzelfde.

Ga naar <https://regiofinale.flltools.nl/login> en log in met de informatie uit de email die je eerder hebt ontvangen van noreply@flltools.com.

Na inloggen zie je dit scherm:



Klik vervolgens op Setup (1) en daarna op Tournaments (2)

Tournament management			Search	+ ADD
Tournament name	Seasonname	Starting time		1
No records.				

Je bevindt je nu op de Tournaments-pagina. Op dit moment zijn nog niet alle functionaliteiten beschikbaar. In de toekomst wordt deze omgeving uitgebreid, zodat ze kan worden gebruikt voor meerdere evenementen. Bijvoorbeeld wanneer een regio de teams over twee dagen verdeelt, of bij evenementen in verschillende jaren.

Zo kunnen functies zoals *Remarks (opmerkingen)* of scores over meerdere jaren worden bewaard en eventueel met elkaar worden vergeleken. Deze mogelijkheden zijn op dit moment echter nog niet actief.

Een tournament aanmaken gaat als volgt:

- Klik op **Add (1)**.
- Een venster opent en dan kun je alle gegevens invoeren.

Create new tournament

Tournament name 1		
Select a scoresheet 2	Location name 3	
Address 4		
City 5	Zipcode 6	
Starting time 7 dd / mm / yyyy, --:--	End time 8 dd / mm / yyyy, --:--	
Match length duration 9 7	Simultaneous matches 10 2	Jury session duration 11 45

[CLOSE](#) [SAVE](#)

Tournament name (1): Vul de naam van het Tournament in, in het voorbeeld gebruiken we "Regiofinale".

Select a scoresheet (2): Klik hier je huidige seizoen aan. Dit is als het goed is ook de enige in de lijst. Mocht je voor een offseason een andere scoresheet nodig hebben, laat dit weten. Dan laden we de juiste scoresheet in.

Location name (3): Naam van de locatie. In het voorbeeld gebruiken we "Gebouw". Dit is voor nu nog geen gebruikt veld, maar is gepland later om in het publieke gedeelte te gebruiken voor bezoekers.

Address (4): Adres van de locatie, zie ook (3).

City (5): Plaats van de locatie, zie ook (3).

Zipcode (6): Postcode van de locatie, zie ook (3).

Start time (7): Vul hierin de starttijd en datum in. Dit wordt gebruikt om schema's mee te genereren.

End time (8): Vul hierin de geplande eindtijd en datum in. Dit wordt gebruikt in de schema's module.

Metch length duration (9): De lengte van de robotwedstrijd in minuten. Wij adviseren 7 minuten per wedstrijd.

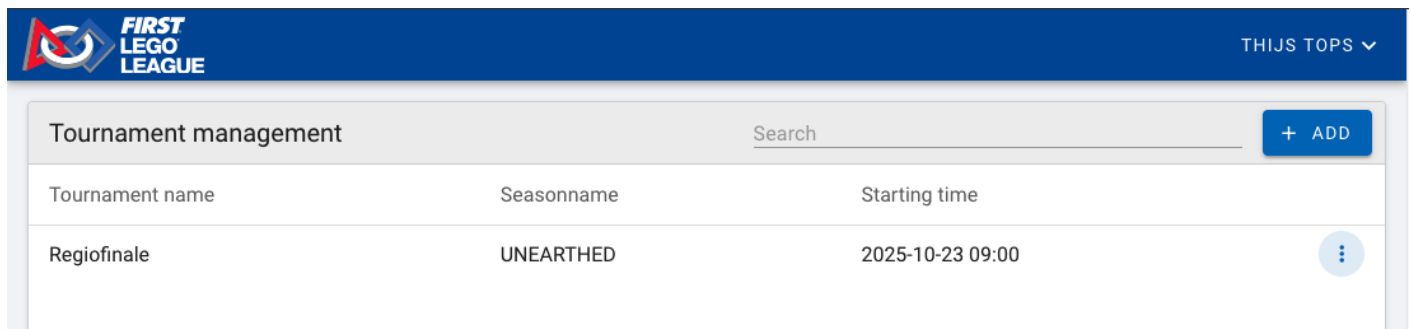
Simultaneous matches (10): Aantal wedstrijden die tegelijk zijn. Meestal is dit de helft van het aantal tafelparen wat gebruikt word op de regiofinale.

Jury session duration (11): De lengte van een jurysessie, inclusief de tijd voor juryoverleg. Voor een goed schema raden we aan de duur een veelvoud van 9 minuten te laten zijn, met een minimum van 42 minuten. Dit sluit aan bij het officiële stroomschema:

- 4 minuten inloop
- 30 minuten jurering
- 4 minuten opruimen
- 4 minuten formulieren invullen

Als alles is ingevuld, klik je op "save" onderaan de pagina.

Daarna kom je terug op de Tournament pagina, met jouw Tournament nu in de lijst.



Tournament management			Search	+ ADD
Tournament name	Seasonname	Starting time		
Regiofinale	UNEARTHED	2025-10-23 09:00		⋮

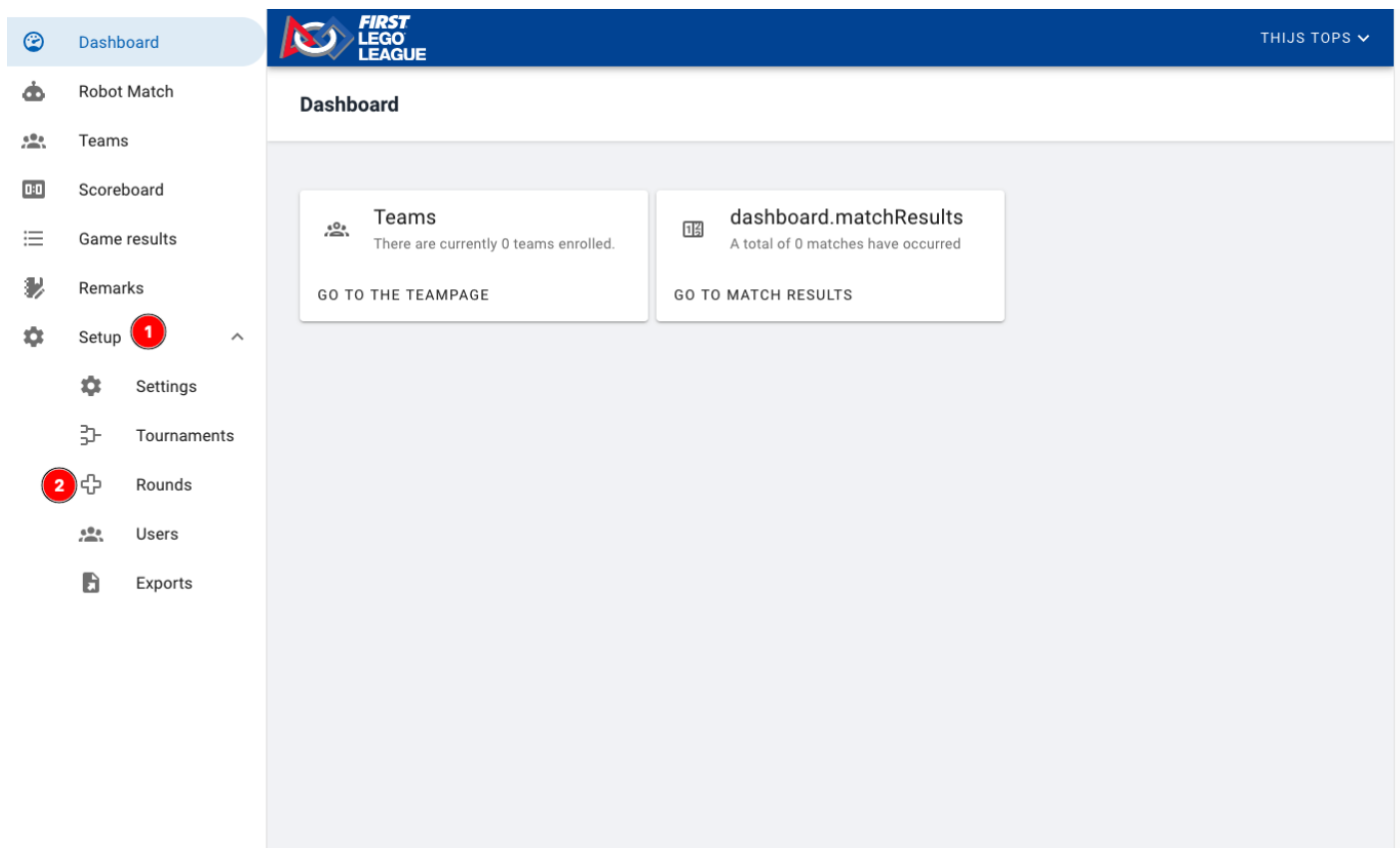
Het Tournament is nu aangemaakt en je kunt door naar de volgende stap.

Aanmaken van de rondes en de tafels

De volgende stappen zijn het aanmaken van de rondes en de tafels. Beide zijn een essentieel onderdeel van de scoringtool.

Als deze niet worden geconfigureerd, geeft de scoringtool een error als resultaat.

Aanpassen van de rondes



The screenshot shows the First LEGO League dashboard. On the left is a navigation menu with the following items: Dashboard, Robot Match, Teams, Scoreboard, Game results, Remarks, Setup (marked with a red circle containing the number 1), Settings, Tournaments, Rounds (marked with a red circle containing the number 2), Users, and Exports. The main content area is titled 'Dashboard' and contains two cards: 'Teams' with the text 'There are currently 0 teams enrolled.' and a button 'GO TO THE TEAMPAGE'; and 'dashboard.matchResults' with the text 'A total of 0 matches have occurred' and a button 'GO TO MATCH RESULTS'. The top right of the dashboard shows the user name 'THIJS TOPS' with a dropdown arrow.

- Ga via Setup (1) naar Rondes (2)
- Er worden standaard 4 rondes aangemaakt:
 - 1 oefenronde
 - 3 echte rondes, waarvan de laatste ronde de scores verborgen staan

Rounds				Search	+ ADD
Roundname	Type	Score visibility	Priority ↑		
Round 1	Practice round	Visible	1	⋮	
Round 2	Game Round	Visible	2	⋮	
Round 3	Game Round	Visible	3	⋮	
Round 4	Game Round	Hide scores	4	⋮	

Je kunt rondes bij maken. Zorg er dan voor dat er geen overlappende priority's zijn. En dat deze oplopend zijn.

Let op: Als je een schema inlaadt, zorg er dan voor dat deze bij 1 begint en oplopend is. Anders zal er een fout optreden.

De attributen (type en scorezichtbaarheid) kunnen aangepast worden via het edit menu (3 dots).

Bij het opslaan van een wijziging geeft de scoringtool een 500 error. De verandering wordt wel opgeslagen, maar niet direct zichtbaar, vers de pagina en de verandering is zichtbaar. We zijn aan het zoeken naar de oorzaak van de error en een oplossing.

Je kunt de rondes aanpassen naar de indeling van jouw regiofinale.

Aanmaken van de tafels

Aanzetten Tafels module

Settings

Basic settings
These settings are required for running a final

Final name
Regiofinale

Everyone can register

Publish results automatically

SAVE

Timer
Settings related to the timer

START TIMER.END TIMER.PAUSE

Modules
The application has various modules, you can manage them here

Table Module (3)

Judge Module

Seasons Module

Advanced Team Management

Om de tafels aan te maken moeten deze eerst in de instellingen aangezet worden:

- Dit gaat via **Setup (1)** en vervolgens **Settings (2)**.
- Zet hier **Table Module (3)** aan.
- Zodra de wijziging onder aan de pagina opgeslagen is, zal in het zijmenu een knop verschijnen voor de tafels.
- Klik hierop.

Instellen tafels

Tables

Search

+ ADD

Table number ↑ 2	Tablepair ↑ 1	Color	Tablepair
No records.			

- De tafels zijn nu nog leeg. Klik op Add om een nieuw tafelpaar toe te voegen.

Create table pair

Table 1

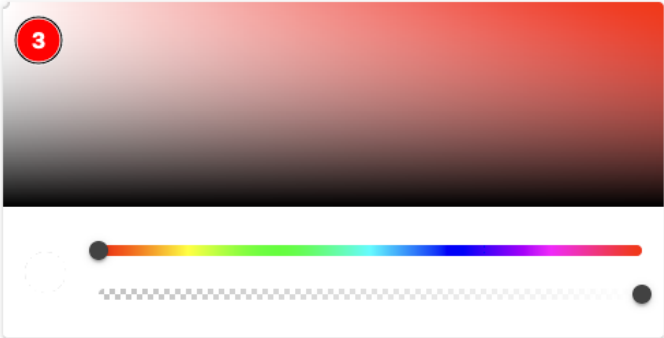
Table number 1

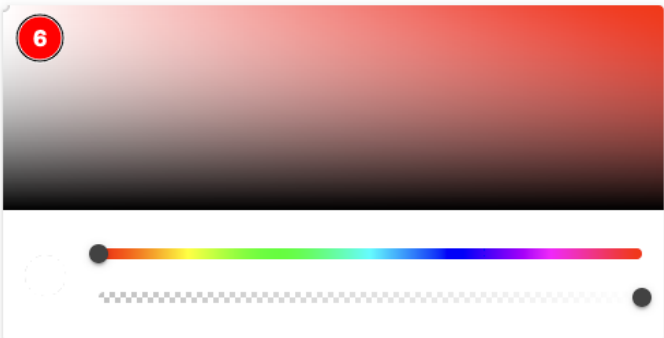
Color 2

Table 2

Table number 4

Color 5

3


6


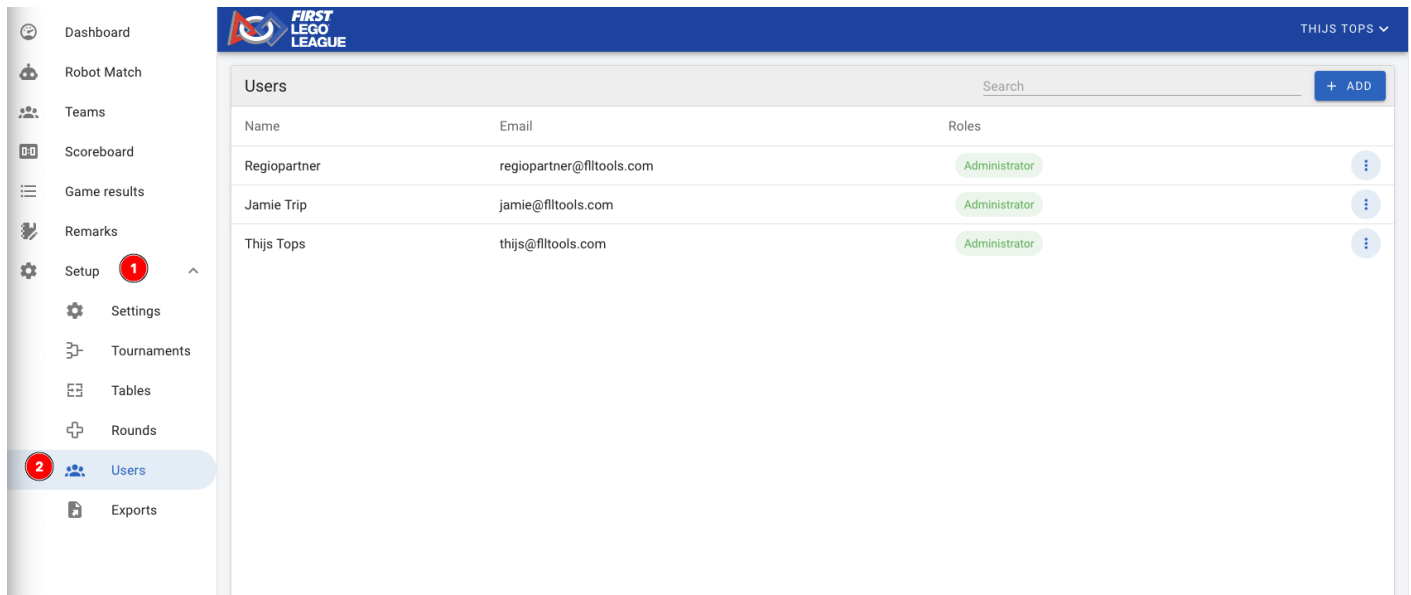
7
CLOSE
SAVE

De tafels worden altijd per paar gegenereerd. Je moet deze dus altijd per 2 aanmaken.

- **Table number (1):** Het nummer van de tafel. Dit moet een getal zijn. Begin met 1, en nummer dan door. Anders zal het inladen van het schema niet werken.
- **Color (2):** De naam van de tafel. In veel regio's wordt hier óf het nummer óf een kleur gebruikt. De naam mag vanalles zijn.
- **Kleurselecter (3):** Als de tafel een kleur heeft, selecteer deze dan hier. Anders selecteer zwart. Deze wordt gebruikt in schema's, en in de toekomstige modules zal dit 4,5 en 6 zijn exact hetzelfde als 1,2,3.
- Klik op **Save (7)** als alle velden zijn ingevuld. De tafels verschijnen op de pagina.
- Herhaal deze stappen tot alle tafels zijn aangemaakt.

Aanmaken van de gebruikers

Iedereen die interactie heeft met de FLLTools heeft een gebruikersaccount nodig. Er zijn verschillende rollen, elk met eigen rechten.



Name	Email	Roles
Regiopartner	regiopartner@fltools.com	Administrator
Jamie Trip	jamie@fltools.com	Administrator
Thijs Tops	thijs@fltools.com	Administrator

Nieuwe gebruikers aanmaken:

- Ga via **Setup (1)** naar **Users (2)**.
- Er zijn er al een aantal gebruikers aangemaakt, waaronder het account waarmee je nu bent ingelogd. Mogelijk ook accounts van de ontwikkelaars of andere mensen waarvoor al accounts zijn aangemaakt.
- Door boven op de pagina op Add te drukken opent een venster:

Create User

Name	1
Email	2
Password	3
Roles	4

[CLOSE](#) [SAVE](#)

Name (1): Naam van de persoon waarvoor het account wordt aangemaakt.

Email (2): Emailadres van de persoon.

Password (3): Het wachtwoord voor deze persoon.

Roles (4): Een menu opent waarin verschillende rollen kunnen worden geselecteerd.

- Klik op Save. Hierna is het account actief.

Er worden (nog) geen mails gestuurd naar de gebruikers waarvoor een account wordt aangemaakt. Dit is een veel gevraagde feature en wordt aan gewerkt. Zolang dit nog niet geïmplementeerd is zal u zelf de gebruikers moeten mailen met de login gegevens.

FLLTools Unified Login

Voor vrijwilligers die bij meerdere (regio)finale's helpen en voor regiopartners / operational partners hebben we de **FLLTools Unified Login**. Hiermee kun je op alle finale's inloggen met dezelfde login.

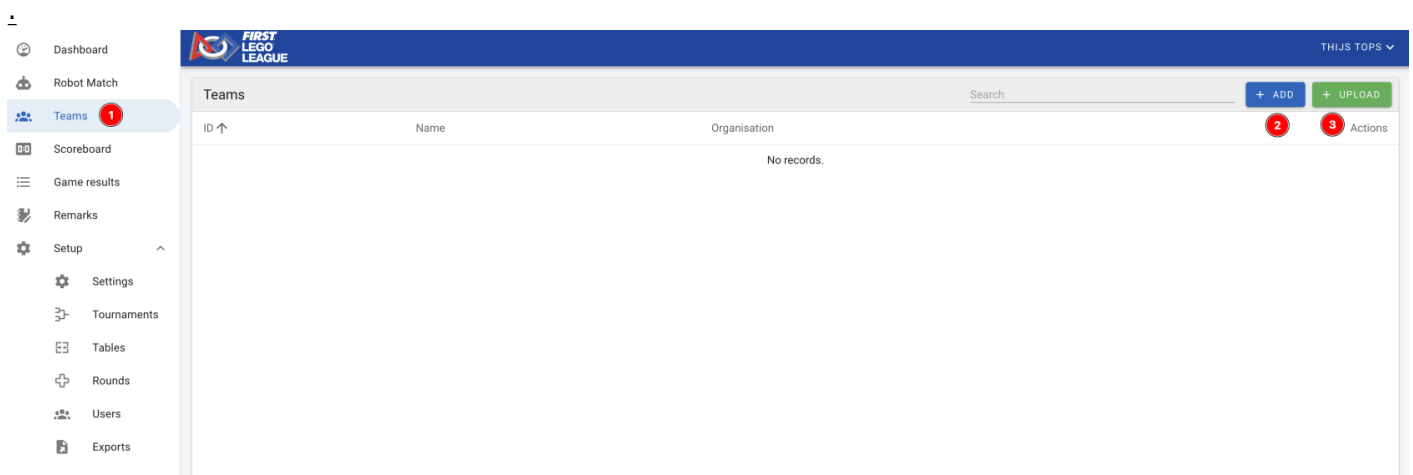
Je hebt dan één login nodig om overal in te loggen. Wil je hier gebruik van maken? Stuur een mailtje naar thijs@flltools.com en dan krijg je een login toegestuurd.

Teams in het systeem ingeven

Er zijn 2 manieren om de teams in te voeren:

1. Handmatig
2. Via een file upload.

Ga om te beginnen naar de **Teamspagina (1)**.



Handmatig invoeren

- Om handmatig in te voeren, klik je op **Add (2)**.
- Het volgende venster opent:

Create team

Teamnummer 1	Tournament Regiofinale
Teamname 2	
Organisation 3	

[CLOSE](#) [SAVE](#)

Teamnumber (1): Voer hier het teamnummer (of wedstrijdnummer van PTvT) in. Dit moet een uniek getal zijn, en mag geen letters bevatten.

Export gebruiken

Nederland

Vanuit het Regiopartner portaal van PTvT kunnen exports worden gemaakt. Deze kun je uploaden in de FLLTools via knop **Upload (3)**. In dit menu kun je de file uploaden en aangeven in welk Tournament de teams moeten worden ingeladen.

Belgie

Nog geen informatie bekend.

Overige

Gebruik een excel bestand:

- Rij A, teamnummer
- Rij B, Teamnaam
- Rij C, organisatie

Gebruik GEEN header, anders gaat de upload fout.