

Juryberaad

- [FLLTools export naar OJS](#)
- [Hoe te werken met OJS](#)

FLLTools export naar OJS

Onder het menu Instellingen -> Exports vind je het onderstaande kopje

Official Jury Spreadsheet Export

Maakt de verschillende export bestanden voor OJS vanuit de FLLTools site.

[DOWNLOAD](#)

Klik hier op Download, je krijgt dan een excel bestand met daarin alle scores, en de Gracious professionalism score. Plak de scores in OJS op de juiste tabbladen. De robot scores bij de robot, de achterste rijen bij de core value.

Hoe te werken met OJS

Belangrijk vooraf

- De spreadsheets voor het betreffende seizoen vind je op [deze webpagina](#).
- De spreadsheet is gemaakt voor gebruik in Microsoft Excel. Sommige functionaliteiten kunnen verloren gaan in andere programma's. Let ook op de versie van Excel die je gebruikt.
- Veel kolommen in de verschillende tabellen bevatten formules. Wees voorzichtig dat je deze formules niet per ongeluk wijzigt of verwijdert.
- Als je gegevens kopieert naar de invoertabbladen, gebruik dan Plakken speciaal > Waarden. Dit voorkomt dat de opmaak of formules overschreven worden.

Stap 1.

Open het tabblad **“Team and Program Information”**. Vul daar de teamgegevens in. Deze informatie verschijnt automatisch in de andere tabbladen. Je ziet mogelijk dat teamnamen niet zichtbaar zijn in het tabblad **“Robot Game Scores”**. Deze cellen zijn bewust verborgen en mogen niet handmatig worden ingevuld.

Stap 2.

Verzamel de rubric-scores van de juryleden en de Robot Game-scores van de scheidsrechters. Voer deze gegevens vervolgens in op de bijbehorende tabbladen van dit werkbestand. Core Values-scores (behalve de Gracious Professionalism-scores van de GP-scheidsrechters) moeten worden ingevuld in kolommen C t/m L op het tabblad “Core Values Input”. De Gracious Professionalism-scores van de GP-scheidsrechters moeten worden ingevoerd in de kolommen P-Q op het tabblad “Core Values Input”. Wanneer scheidsrechters papieren scoresheets inleveren, moeten de Robot Game-scores worden berekend met behulp van de FLLTools Rekenmachine (

<https://rekenmachine.flltools.nl>)

Stap 3.

Wanneer alle gegevens zijn ingevoerd, ga dan naar het tabblad **“Results and Rankings”** om alle informatie overzichtelijk bij elkaar te zien.

Stap 4.

Nu kun je de Awards toekennen op basis van de rankings. Gebruik hiervoor het document **“Awards and Allocations”** uit de judging toolkit. [\(Kan je hier vinden\)](#)