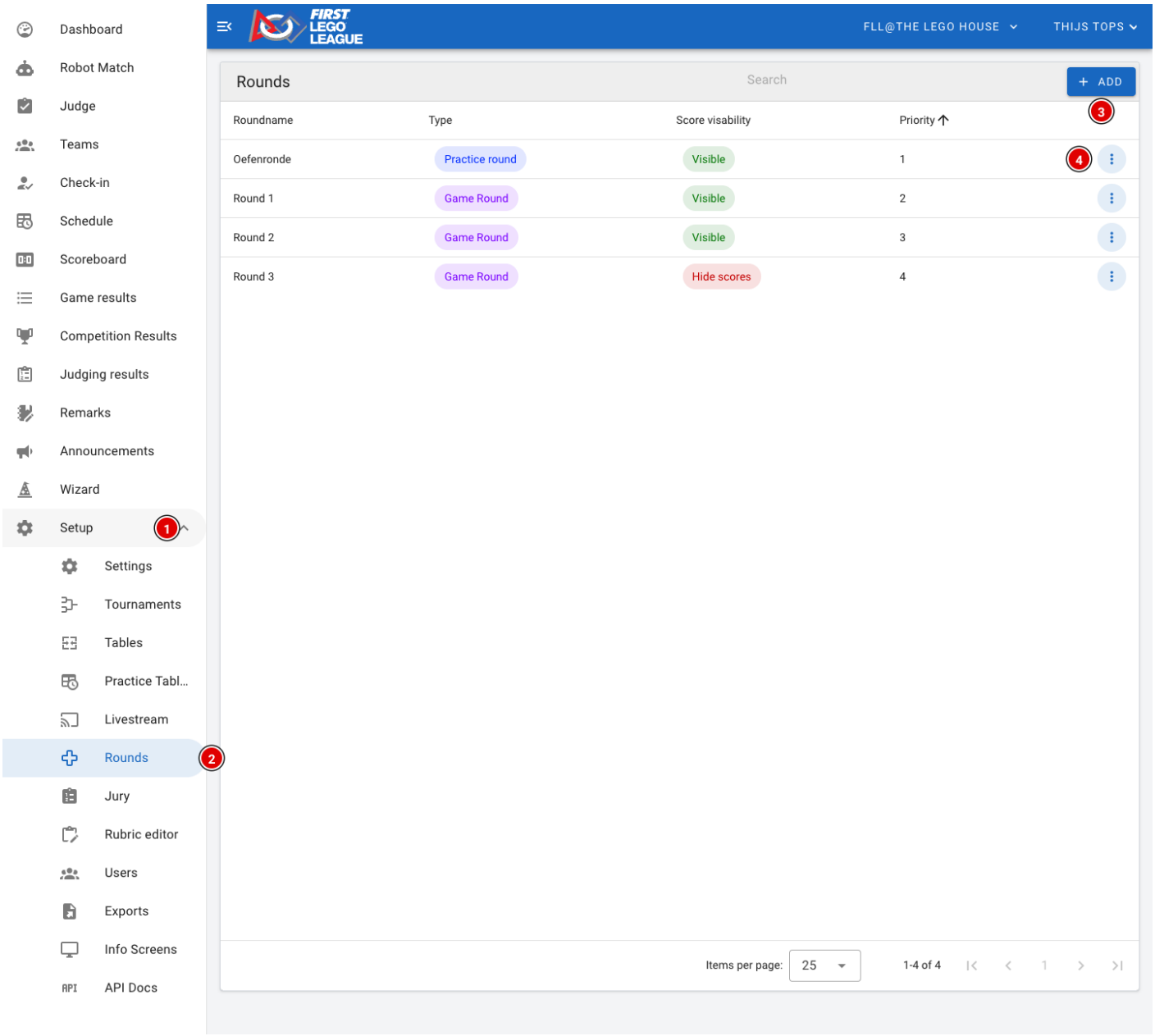
Aanmaken van de rondes en de tafels

De volgende stappen zijn het aanmaken van de rondes en de tafels. Beide zijn een essentieel onderdeel van de scoringtool. Scheidsrechters kiezen bij elke wedstrijd een ronde en een tafel, en het scorebord, de uitslagen en het dagschema zijn per ronde en per tafel opgebouwd. Zorg dus dat beide goed staan voordat je verdergaat.

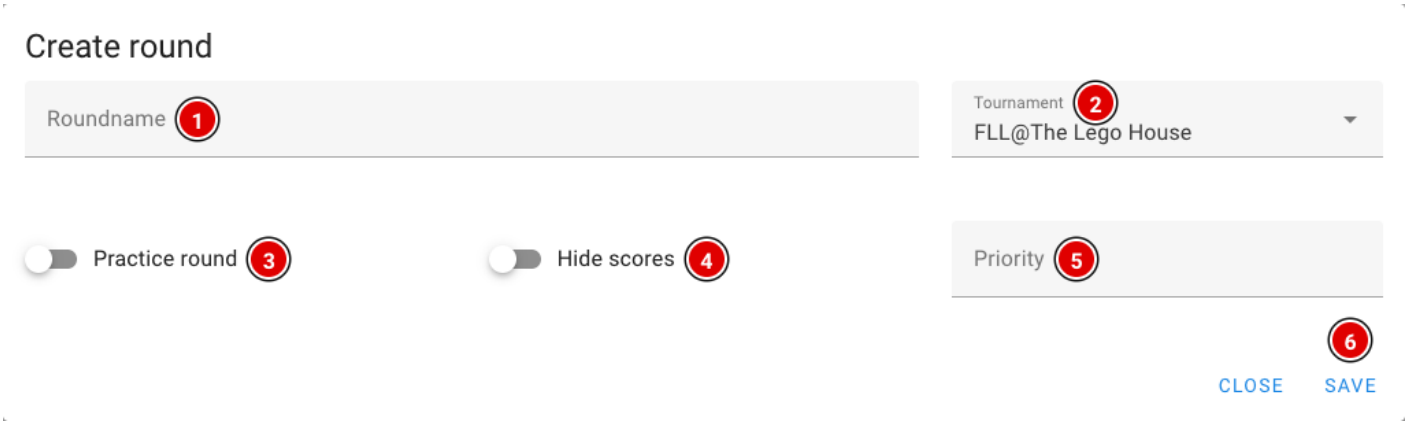
Aanpassen van de rondes



- Ga via **Setup (1)** naar **Rounds (2)**.
- Bij een nieuwe omgeving worden standaard 4 rondes aangemaakt:
  - 1 oefenronde
  - 3 echte rondes
- Per ronde zie je het type (*Practice round* of *Game Round*), of de scores zichtbaar zijn (*Visible* of *Hide scores*) en de priority.
- Met **Add (3)** maak je een nieuwe ronde aan.
- Via de **3 puntjes (4)** aan het einde van een rij kun je een ronde bekijken (*Show*), aanpassen (*Edit*) of verwijderen (*Delete*).

> Controleer of de laatste ronde op **Hide scores** staat als je de uitslag van die ronde pas na de prijsuitreiking wilt laten zien. Staat dit niet goed? Pas het dan aan via *Edit*.

Een ronde aanmaken of aanpassen



Roundname (1): De naam van de ronde, bijvoorbeeld "Oefenronde" of "Ronde 1". Deze naam zien de scheidsrechters, de teams en het publiek.

Tournament (2): Het tournament waar deze ronde bij hoort. Meestal staat hier al het juiste tournament ingevuld.

Practice round (3): Zet dit aan voor een oefenronde. Scores van een oefenronde tellen niet mee voor de uitslag en worden niet op het publieke scorebord getoond.

Hide scores (4): Zet dit aan als de scores van deze ronde (nog) niet publiek zichtbaar mogen zijn. Dit wordt meestal gebruikt voor de laatste ronde, zodat het spannend blijft tot de prijsuitreiking.

Zie ook Laatste ronde open zetten.

Priority (5): De volgorde van de rondes. Een lager getal komt eerst.

Klik op **Save (6)** om de ronde op te slaan. Wil je een bestaande ronde aanpassen? Kies dan *Edit* in het menu achter de ronde; je krijgt hetzelfde venster te zien.

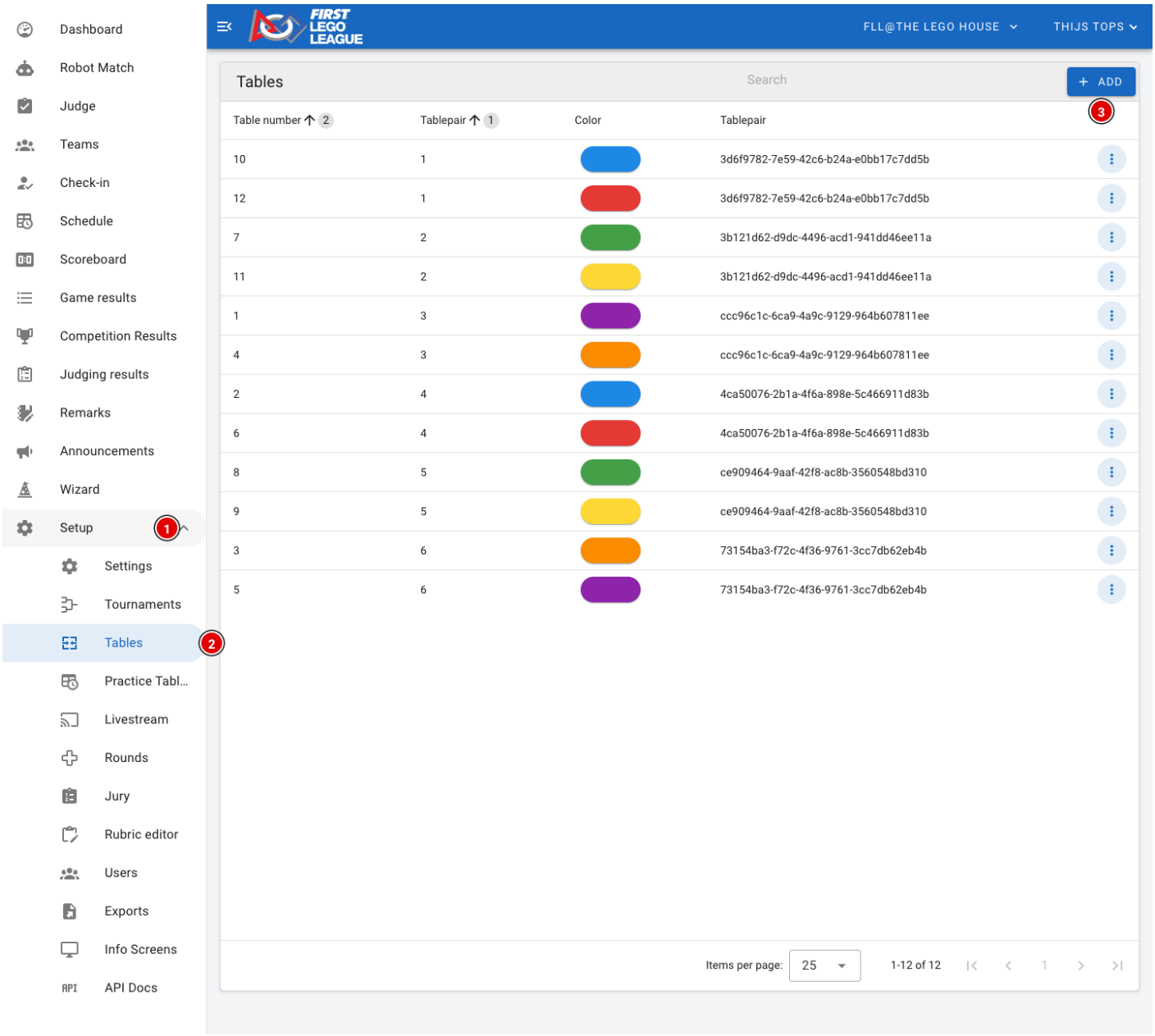
Zorg ervoor dat er geen dubbele priority's zijn en dat ze oplopend zijn.

Let op: als je een schema inlaadt (zie Het dagschema maken), zorg er dan voor dat de priority's bij 1 beginnen en oplopend zijn: de oefenronde 1, ronde 1 = 2, enzovoort. Het schema koppelt de wedstrijden via de priority aan de juiste ronde. Anders zal er een fout optreden.

Een ronde waar al scores aan gekoppeld zijn, kan niet meer worden verwijderd.

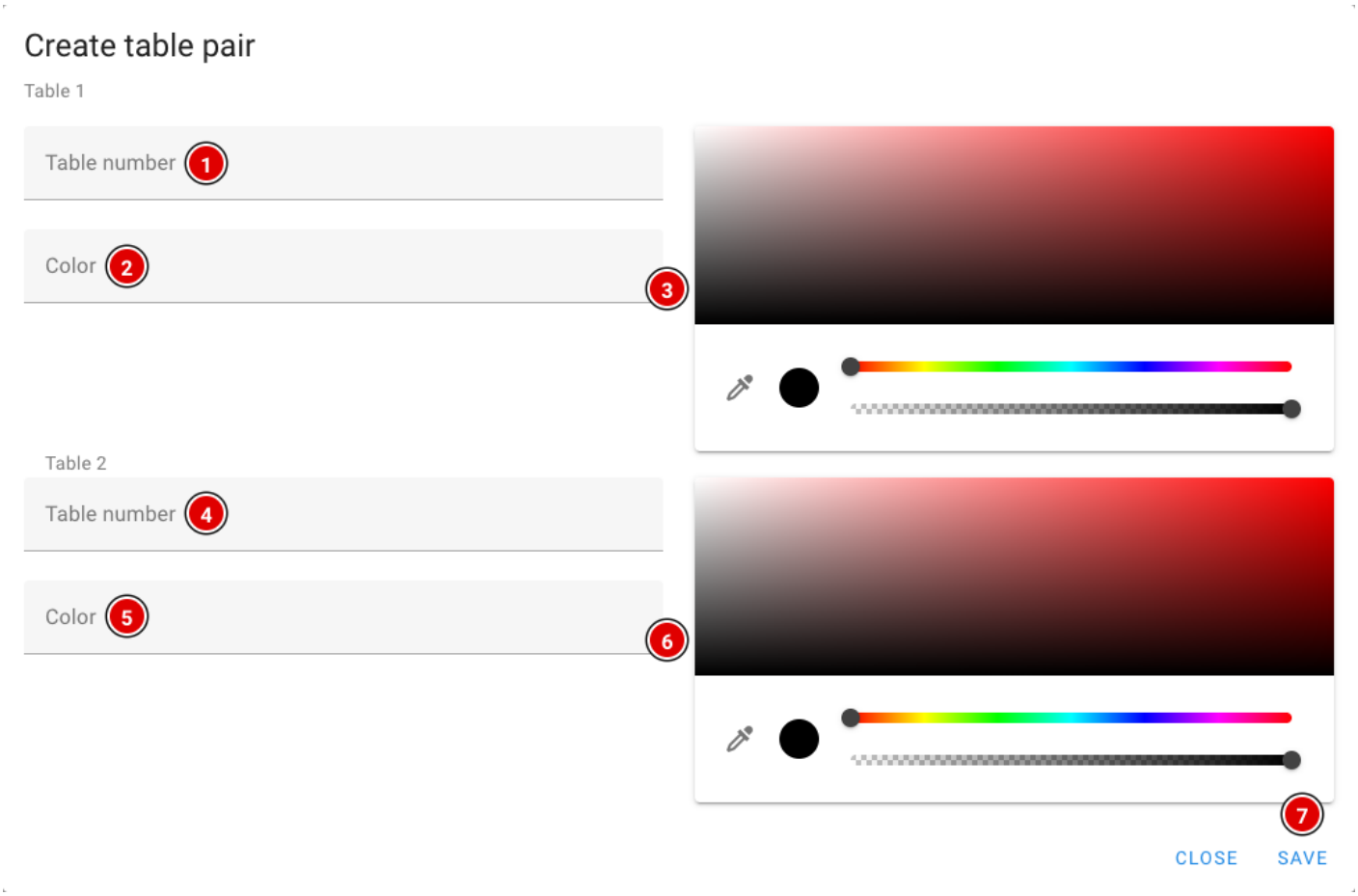
Aanmaken van de tafels

De tafels zijn een vast onderdeel van FLLTools. Je hoeft hiervoor dus niets meer aan te zetten in de instellingen.



- Ga via **Setup (1)** naar **Tables (2)**.
- Je ziet per tafel het tafelnummer, het tafelpaar en de kleur. Ga met je muis over de kleur om de naam en de kleurcode te zien.
- Klik op **Add (3)** om een nieuw tafelpaar toe te voegen.

Instellen tafels



De tafels worden altijd per paar aangemaakt, want bij de robotwedstrijd spelen er altijd 2 teams naast elkaar. Je vult dus steeds 2 tafels tegelijk in.

- **Table number (1)**: Het nummer van de tafel. Dit moet een getal zijn. Begin met 1 en nummer dan door over alle tafelparen heen (1 en 2, daarna 3 en 4, enzovoort). 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 van alles zijn.
- **Kleurkiezer (3)**: Als de tafel een kleur heeft, selecteer deze dan hier. Anders selecteer je zwart. Deze kleur wordt gebruikt in het schema, bij de scheidsrechters en op de infoschermen.
- **(4)**, **(5)** en **(6)** zijn precies hetzelfde als (1), (2) en (3), maar dan voor de tweede tafel van het paar.
- Klik op **Save (7)** als alle velden zijn ingevuld. De tafels verschijnen op de pagina.
- Herhaal deze stappen tot alle tafels zijn aangemaakt.

Wil je later één tafel aanpassen, bijvoorbeeld de kleur? Gebruik dan *Edit* via de 3 puntjes achter de tafel. Je past dan alleen die ene tafel aan.

> Kies duidelijke kleuren die goed van elkaar te onderscheiden zijn. Teams en scheidsrechters zoeken hun tafel vaak op kleur, en de kleur wordt ook groot getoond op de infoschermen.

Revision #7
Created 4 November 2025 23:07:21 by Thijs Tops

Updated 21 October 2026 21:25:33 by Thijs Tops