# Bedenk wat je nodig hebt

Met FLLTools kun je veel kanten op. Er zijn allerlei functies die het organiseren van je regiofinale makkelijker maken en veel werk automatiseren. Niet elke finale heeft alles nodig. Daarom werkt FLLTools met **modules**: onderdelen die je zelf aan- of uitzet. Zo blijven de menu's overzichtelijk en zie je alleen wat jij gebruikt. Hoe je modules aanzet lees je op de pagina Instellingen en modules.

Loop vooraf de lijst hieronder door en bedenk wat je op jouw finale wilt gebruiken.

## Altijd beschikbaar

- **Teams, rondes en tafels**: de basis van elke finale.
- **Scheidsrechtersinvoer (Robot Match)**: scheidsrechters vullen het scoreformulier in op een tablet of telefoon. Dit werkt ook als het internet even wegvalt.
- **Scoreborden**: een publiek scorebord voor bezoekers en een administratief scorebord voor de organisatie.
- **De klok**: de wedstrijdtimer voor op een groot scherm.
- **Opmerkingen (Remarks)**: opmerkingen over teams voor het juryberaad.
- **Competition Results**: een overzicht van alle rankings waarmee het juryberaad de prijzen kan bepalen.
- **Exports**: juryformulieren, wedstrijdlijsten, jurylijsten en de export naar OJS.

## Modules die je kunt aanzetten

- **Jurering (Judge Module)**: juryleden vullen de beoordelingsformulieren digitaal in, of papieren formulieren worden ingescand.
- **Advanced Team Management**: coaches krijgen een uitnodiging om zelf hun teampagina, teamfoto en social media links bij te houden.
- **Dagschema (Schedule Module)**: het dagschema voor teams, vrijwilligers en publiek.
- **Schemagenerator (Schematic Generator Module)**: FLLTools maakt automatisch een dagschema op basis van je teams, tafels, jury's en rondes. Dit gebeurt nu direct in de tool.
- **Livestream**: toon de livestream van je finale op de publieke website.
- **Eigen PDF-sjablonen (Custom PDF Templates)**: ontwerp zelf documenten zoals naamkaartjes, tafelkaartjes of oorkondes, waarop de teamgegevens automatisch worden ingevuld.
- **Info screens**: schermen in de zaal met het schema, wie er aan welke tafel speelt, de klok of het scorebord.
- **Oefentafels (Practice Table Reservations)**: teams reserveren zelf een tijdslot op een oefentafel.

- **Check-in (Team Check-in Module)**: houd bij welke teams zich bij aankomst hebben gemeld.

Omdat FLLTools alle teamnamen, teamnummers en organisatie-informatie bevat, kunnen exports en schermen snel en foutloos worden gemaakt. Vooral bij grote finales scheelt dat enorm veel handmatig werk.

# Maatwerk

Mis je iets? Sommige functies vragen om een stukje maatwerk. Afhankelijk van de omvang van het werk kunnen we hiervoor een kleine vrijwillige bijdrage vragen. Dit is eenmalig, want de code wordt onderdeel van FLLTools. Zo kunnen ook andere organisaties er gebruik van maken, en jij volgend jaar opnieuw. Neem hiervoor contact op met thijs@flltools.nl.

---

Revision #3
Created 4 November 2025 22:35:44 by Thijs Tops
Updated 21 October 2026 21:24:39 by Thijs Tops