

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.fltools.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](#))

Revision #3

Created 4 November 2025 23:42:04 by Thijs Tops

Updated 18 November 2025 19:51:40 by Thijs Tops