Hoe te werken met OJS

> Worden alle robotscores en jurybeoordelingen in FLLTools ingevoerd? Dan kun je ook de pagina Competition Results gebruiken. Die rekent dezelfde rankings uit als OJS (Robot Game, Core Values, Innovation Project, Robot Design en Champion's), en je kunt er de awards vastleggen. Werk je met OJS, bijvoorbeeld omdat je de spreadsheet moet inleveren bij de uitvoerende partner, volg dan de stappen hieronder.

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 tabbladen 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.

- De Robot Game-scores en Gracious Professionalism-scores kun je uit FLLTools exporteren.

  Zie de pagina FLLTools export naar OJS.
- Core Values-scores (behalve de Gracious Professionalism-scores van de scheidsrechters) moeten worden ingevuld in kolommen C t/m L op het tabblad **"Core Values Input"**.

- De Gracious Professionalism-scores van de 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 (hier te vinden).

Revision #4
Created 4 November 2025 23:42:04 by Thijs Tops
Updated 21 October 2026 21:25:24 by Thijs Tops