Jurybriefing

> Bij de jurybriefing loopt de hoofdjury door de regels en updates van dit seizoen. Dit moet elk jaar gebeuren. Dit document legt alleen de formulieren en de jurytool uit voor de juryleden, en is geen vervanging voor de briefing.

De jury kan op twee manieren beoordelen: op papier met de juryformulieren uit de exports, of digitaal in FLLTools. Bespreek vooraf met de hoofdjury welke manier jullie gebruiken.

Beoordelen op papier

Extra belangrijk: zorg dat de juryleden in elke rij exact 1 vakje aanvinken, anders wordt het lastig op het wedstrijdsecretariaat om te zien wat de score is.

De jury moet elk team op zichzelf beoordelen, er mag niet vergeleken worden tussen de teams. Na elke ronde worden de formulieren opgehaald en naar het wedstrijdsecretariaat gebracht.

> Onderstaande informatie is alleen voor regiofinales die Juryscan gebruiken. Weet je niet of je die gebruikt? Dan hoef je dit niet te lezen.

Wanneer Juryscan wordt gebruikt, moeten de vakjes volledig worden ingekleurd met een zwarte pen of stift.

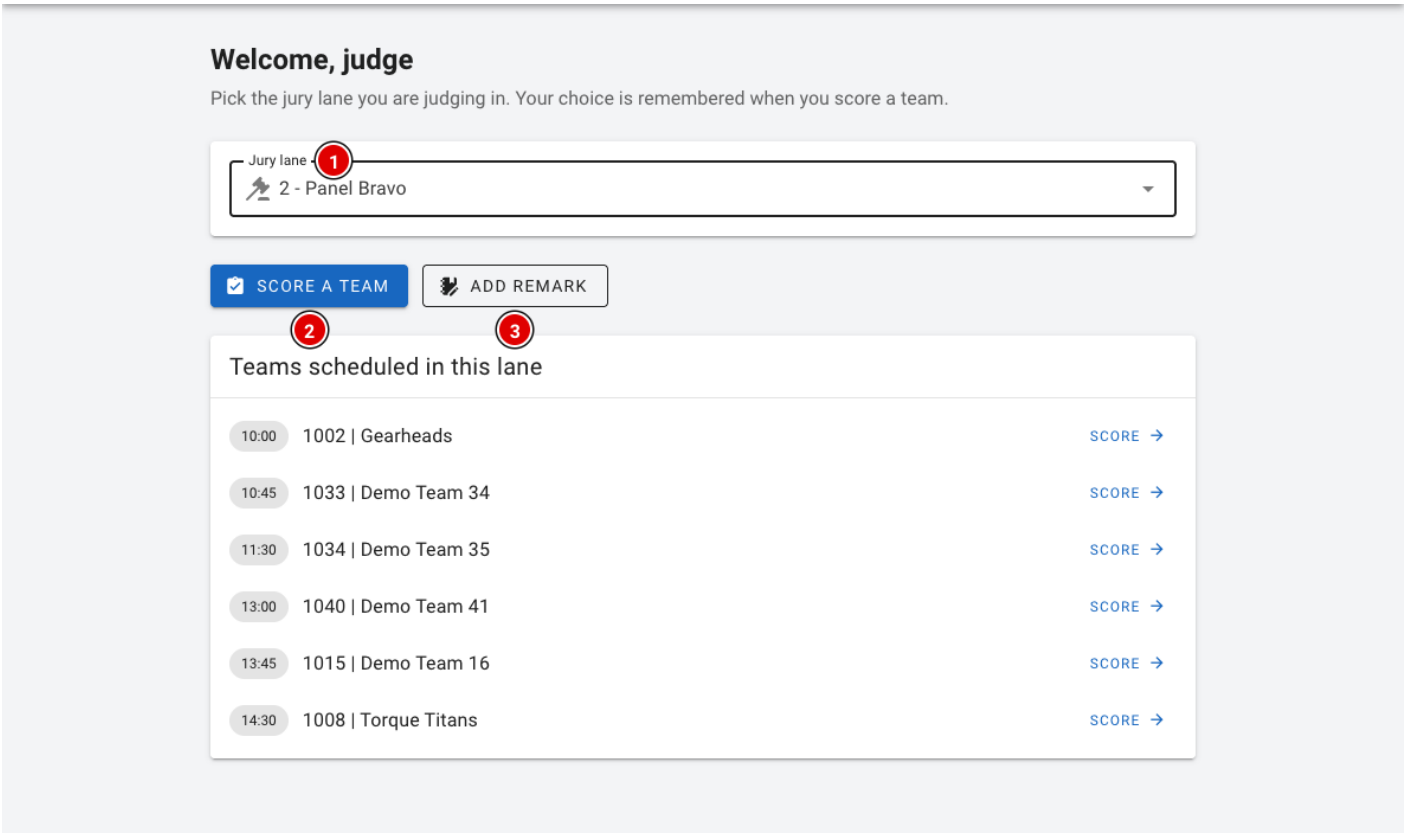
Is er per ongeluk een vakje verkeerd ingevuld? Vraag dan een nieuw formulier aan bij de hoofdjury of het wedstrijdsecretariaat. Anders kan het geautomatiseerde systeem de scan onjuist inlezen.

Digitaal beoordelen

> Digitaal beoordelen kan alleen als de **Judge Module** aan staat in **Setup → Settings**, de jury's zijn aangemaakt en het tournament de juiste beoordelingsformulieren (rubrics) heeft. Zie de pagina over de jury en de rubrics.

Het Judge portal

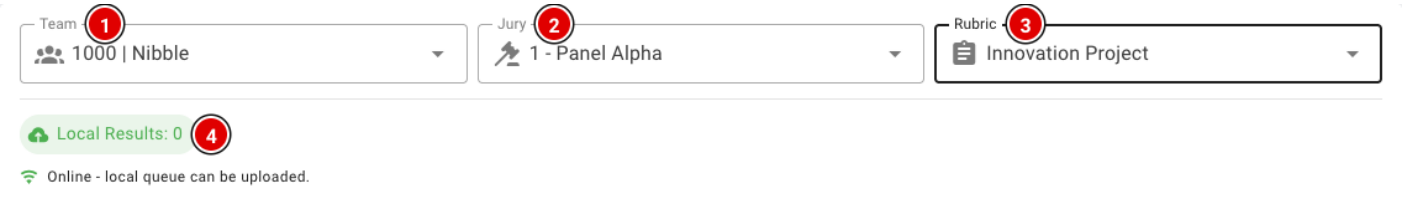
Juryleden met (alleen) de rol *judge* komen na het inloggen automatisch in het **Judge portal**. Dit is een eenvoudige omgeving met alleen wat een jurylid nodig heeft.



- Kies bij **Jury lane (1)** de jury (ruimte) waarin je jureert. Deze keuze wordt onthouden.
- Als er een dagschema is, verschijnt onder *Teams scheduled in this lane* een lijst met de teams en tijden in jouw ruimte. Klik achter een team op **Score** om dat team meteen te beoordelen.
- Met **Score a team (2)** open je het beoordelingsformulier en kies je zelf het team.
- Met **Add remark (3)** plaats je een opmerking over een team voor het juryberaad. Zie de pagina Opmerkingen / Remarks.
- In het menu vind je onder **Judging results** de beoordelingen die je zelf hebt ingevuld. Die kun je daar nog openen en aanpassen.

Hoofdjuryleden, het wedstrijdsecretariaat en beheerders gebruiken in het gewone menu de knop **Judge**.

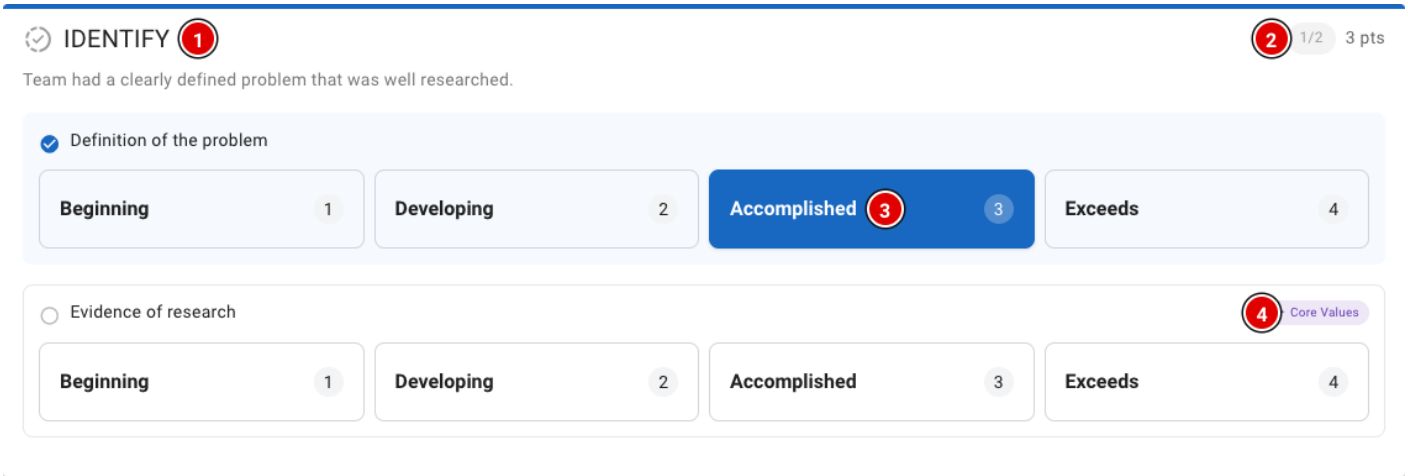
Een team beoordelen



- **Team (1)**: Kies het team dat je beoordeelt. Typ een paar letters of het teamnummer om te zoeken.
- **Jury (2)**: De jury (ruimte) waarin het team beoordeeld wordt.
- **Rubric (3)**: Het beoordelingsformulier, bijvoorbeeld *Innovation Project* of *Robot Design*.

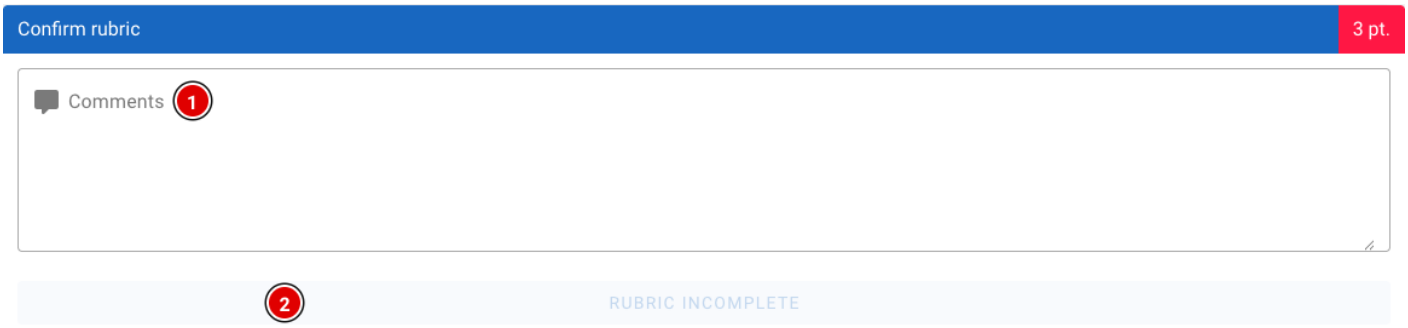
- **Local Results (4)**: Net als bij de scheidsrechters worden beoordelingen lokaal bewaard als er geen internet is, en later automatisch verstuurd. Zie *Werken zonder internet* op de pagina Scheidsrechtersbriefing; dit werkt voor de jury precies hetzelfde, inclusief het overzetten met QR-codes.

Daaronder staat het formulier, verdeeld in onderdelen zoals in het officiële juryformulier.



- Elk onderdeel **(1)** heeft een korte omschrijving en een of meer criteria.
- Rechtsboven **(2)** zie je hoeveel criteria van dit onderdeel al zijn ingevuld, en hoeveel punten dat oplevert.
- Kies per criterium het niveau **(3)** dat het best past: *Beginning* (1), *Developing* (2), *Accomplished* (3) of *Exceeds* (4). Je kunt je keuze altijd nog aanpassen.
- Criteria met het label **Core Values (4)** tellen ook mee voor de Core Values-beoordeling.

Onderaan het formulier staat het blok *Confirm rubric*.



- **Comments (1)**: Ruimte voor opmerkingen over het team.
- De knop **(2)** toont *Rubric incomplete* zolang nog niet alle criteria zijn ingevuld. Als alles is ingevuld, verandert de knop in **Submit** en kun je de beoordeling opslaan.

> Ook bij digitaal beoordelen geldt: beoordeel elk team op zichzelf en vergelijk teams niet met elkaar. De rankings worden later automatisch berekend op de pagina Competition Results.

Revision #5
Created 4 November 2025 23:41:20 by Thijs Tops

Updated 21 October 2026 21:25:08 by Thijs Tops