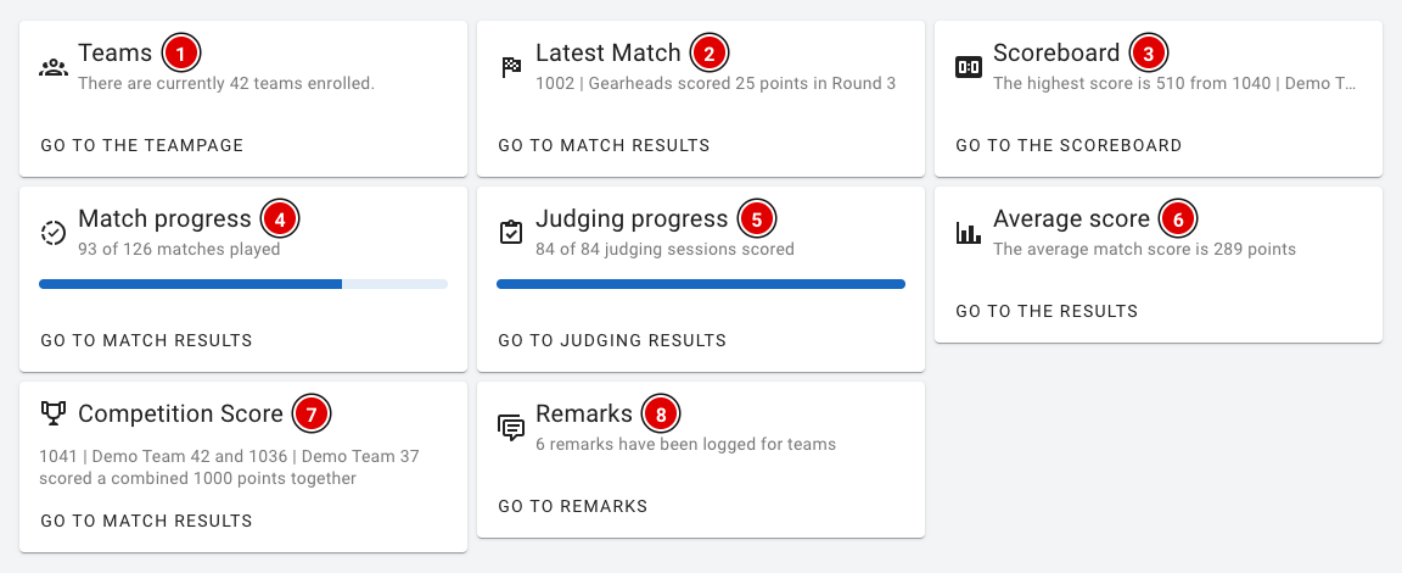
Wedstrijdsecretariaat

Het wedstrijdsecretariaat heeft misschien niet veel taken, maar speelt wel een cruciale rol. Het secretariaat houdt bij of alle scores correct binnenkomen en controleert op eventuele fouten. Aan het einde van de dag zorgt het wedstrijdsecretariaat dat alle uitslagen klaarstaan voor het juryberaad.

Gebruikers met de rol *secretariat* hebben toegang tot alle onderdelen op deze pagina.

Het dashboard

Na het inloggen kom je op het **Dashboard**. Hier zie je in één oogopslag hoe de dag verloopt.

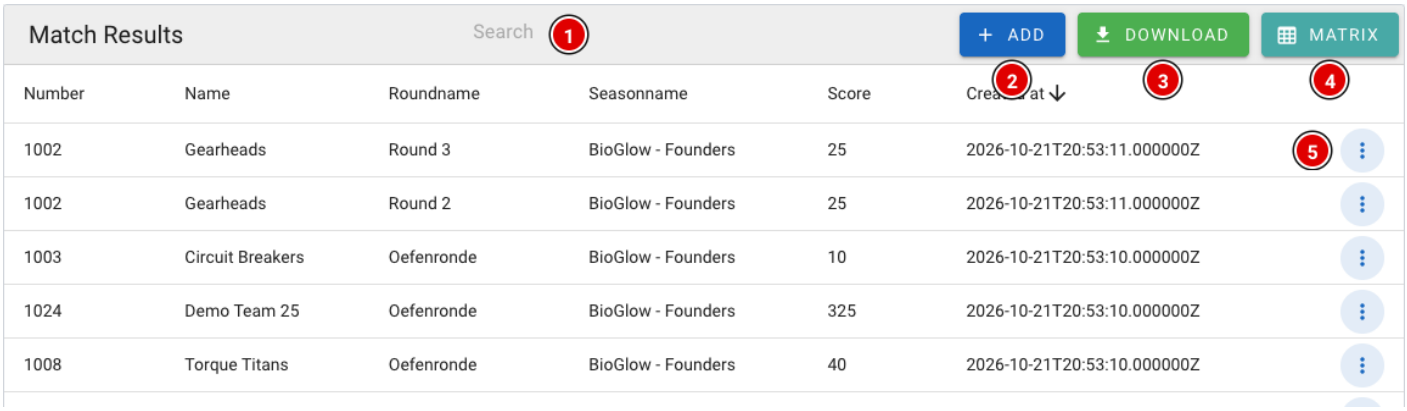


- **Teams (1)**: Het aantal ingeschreven teams.
- **Latest Match (2)**: De laatst ingevoerde score.
- **Scoreboard (3)**: De hoogste score tot nu toe.
- **Match progress (4)**: Hoeveel wedstrijden er al gespeeld en ingevoerd zijn van het totaal in het dagschema.
- **Judging progress (5)**: Hoeveel jurysessies er al beoordeeld zijn.
- **Average score (6)**: De gemiddelde wedstrijdscore.
- **Competition Score (7)**: De twee teams die samen in één wedstrijd (tegelijk aan een tafelpaar) de hoogste gezamenlijke score haalden.
- **Remarks (8)**: Het aantal opmerkingen dat over teams is vastgelegd.

Met de knop onderaan elke kaart ga je direct naar de bijbehorende pagina.

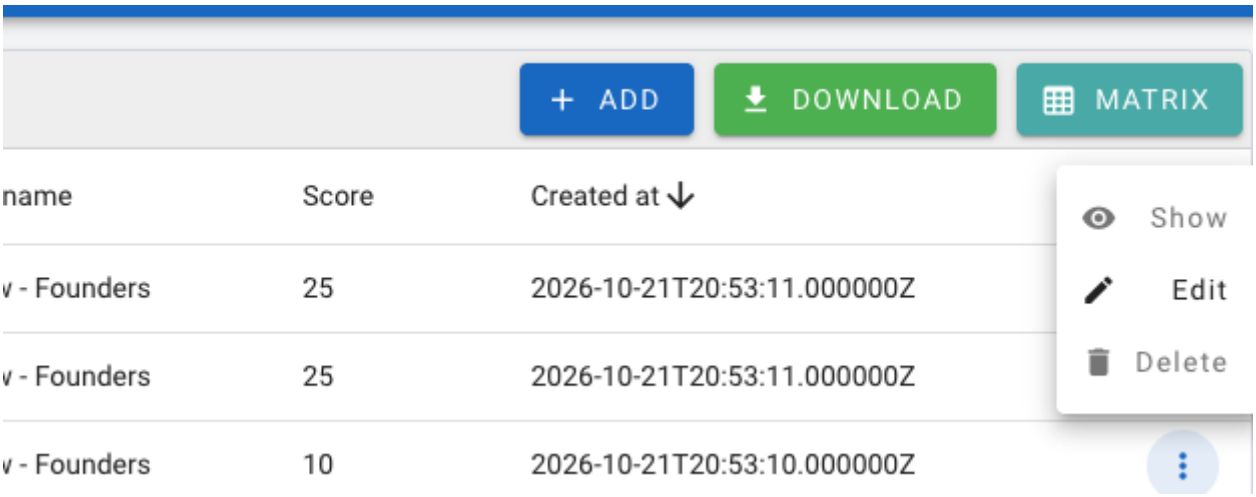
Wedstrijdscores controleren

Via **Game results** in het menu zie je alle ingevoerde robotwedstrijden. De lijst ververst zich automatisch zodra er een nieuwe score binnenkomt.



- **Search (1)**: Zoek op teamnummer, teamnaam of ronde.
- **Add (2)**: Voer zelf een score in, bijvoorbeeld van een papieren scoreformulier. Dit werkt hetzelfde als bij de scheidsrechters (zie Scheidsrechtersbriefing).
- **Download (3)**: Download een Excel-bestand met alle scores.
- **Matrix (4)**: Opent het overzicht per team en ronde (zie hieronder).
- **3 puntjes (5)**: Opent het menu van een score.

Een score corrigeren

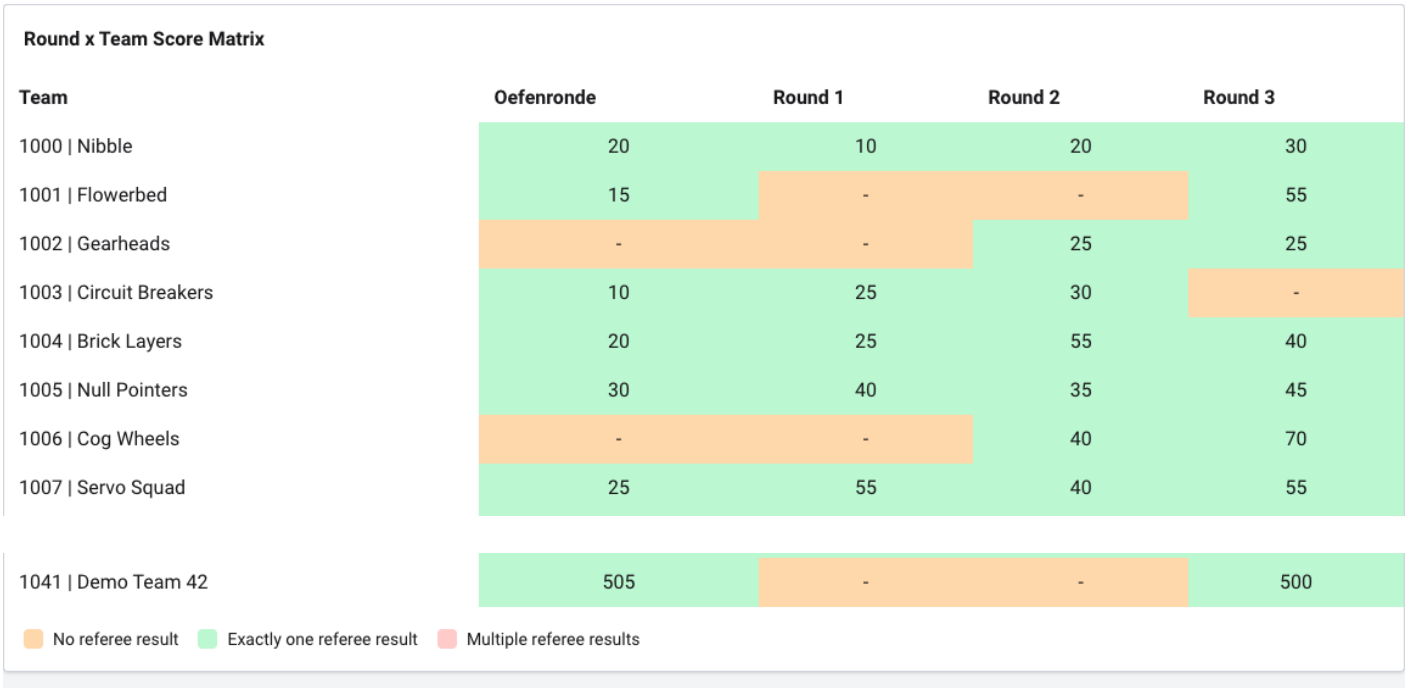


- **Show**: Bekijk het volledige scoreformulier zoals het is ingevuld.
- **Edit**: Open het scoreformulier om een fout te herstellen. Pas de antwoorden aan en sla het formulier op.
- **Delete**: Verwijder de score, bijvoorbeeld als een wedstrijd dubbel is ingevoerd of bij het verkeerde team.

> Overleg bij twijfel altijd met de hoofdscheidsrechter voordat je een score aanpast of verwijdert.

De matrix

De matrix laat alle teams onder elkaar zien en alle rondes naast elkaar. Zo zie je snel waar nog een score ontbreekt of waar iets dubbel is ingevoerd.



Round x Team Score Matrix

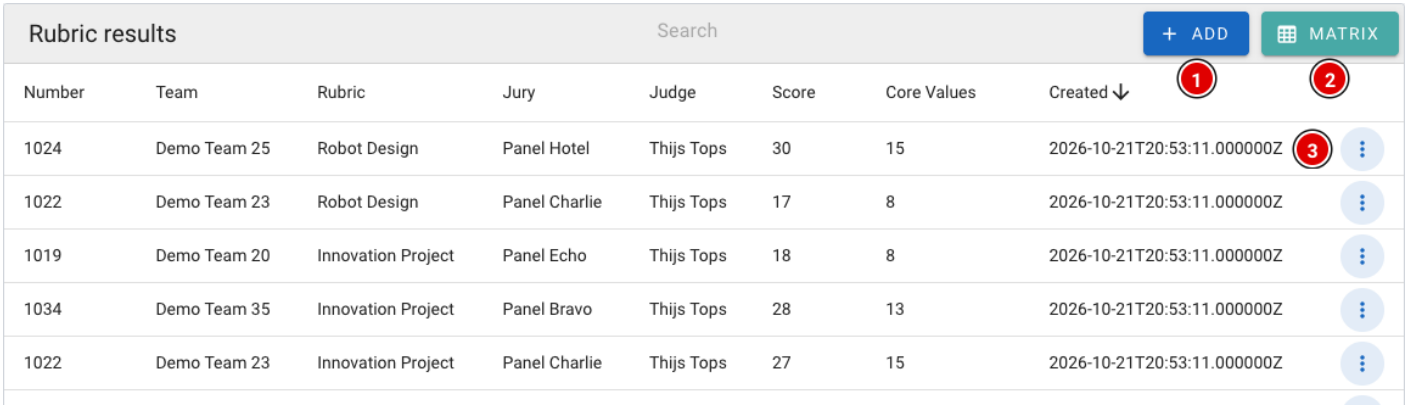
Team	Oefenronde	Round 1	Round 2	Round 3
1000 | Nibble	20	10	20	30
1001 | Flowerbed	15	-	-	55
1002 | Gearheads	-	-	25	25
1003 | Circuit Breakers	10	25	30	-
1004 | Brick Layers	20	25	55	40
1005 | Null Pointers	30	40	35	45
1006 | Cog Wheels	-	-	40	70
1007 | Servo Squad	25	55	40	55
1041 | Demo Team 42	505	-	-	500

No referee result · Exactly one referee result · Multiple referee results

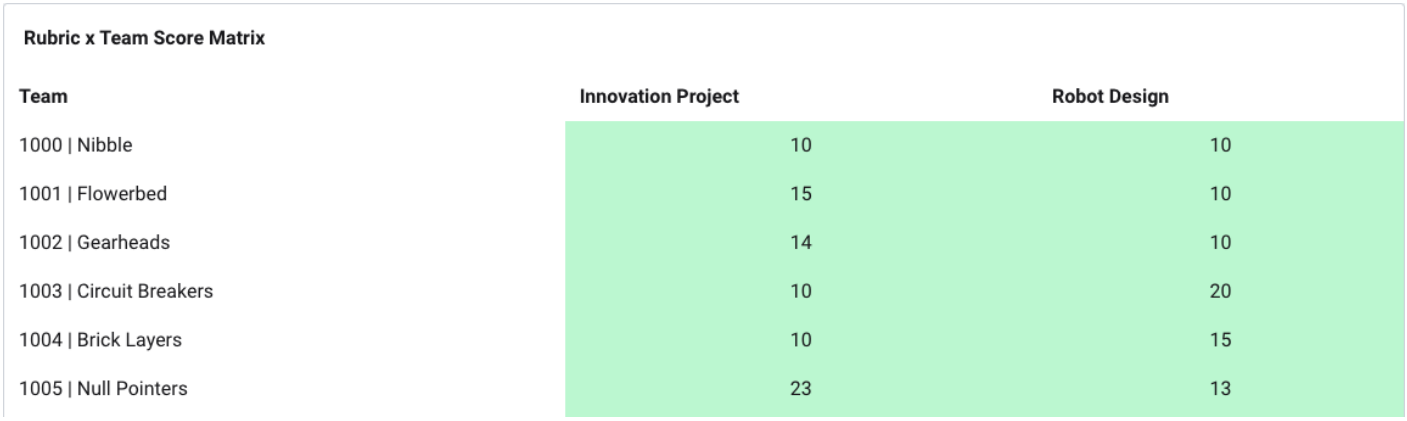
- **Oranje**: Er is nog geen score voor dit team in deze ronde. Kijk in het dagschema of de wedstrijd al gespeeld had moeten zijn.
- **Groen**: Er is precies één score. Zo hoort het.
- **Rood**: Er zijn meerdere scores voor hetzelfde team in dezelfde ronde. Klik op de onderstreepte score: er opent een venster met alle scores in dat vakje, met tafel, invoerder en tijd. Open de score met **Open referee result** of verwijder de verkeerde met **Delete**. Daarna wordt het vakje weer groen.

Juryresultaten controleren

Als de jury digitaal beoordeelt, vind je alle beoordelingen onder **Judging results**.



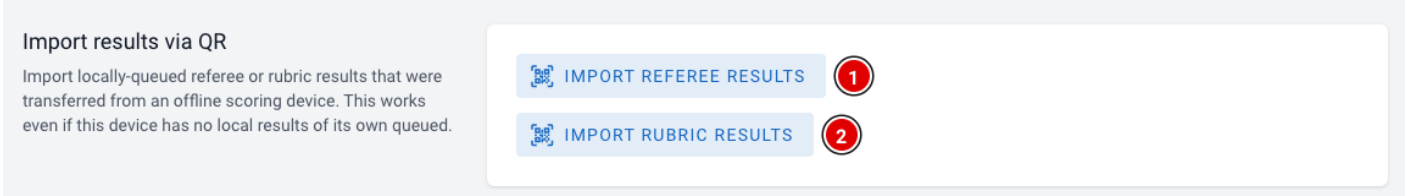
- **Add (1)**: Voer zelf een beoordeling in, bijvoorbeeld van een papieren juryformulier.
- **Matrix (2)**: Overzicht van alle teams en beoordelingsformulieren, met dezelfde kleuren als bij de wedstrijdscores.
- **3 puntjes (3)**: Bekijk (**Show**), wijzig (**Edit**) of verwijder (**Delete**) een beoordeling.

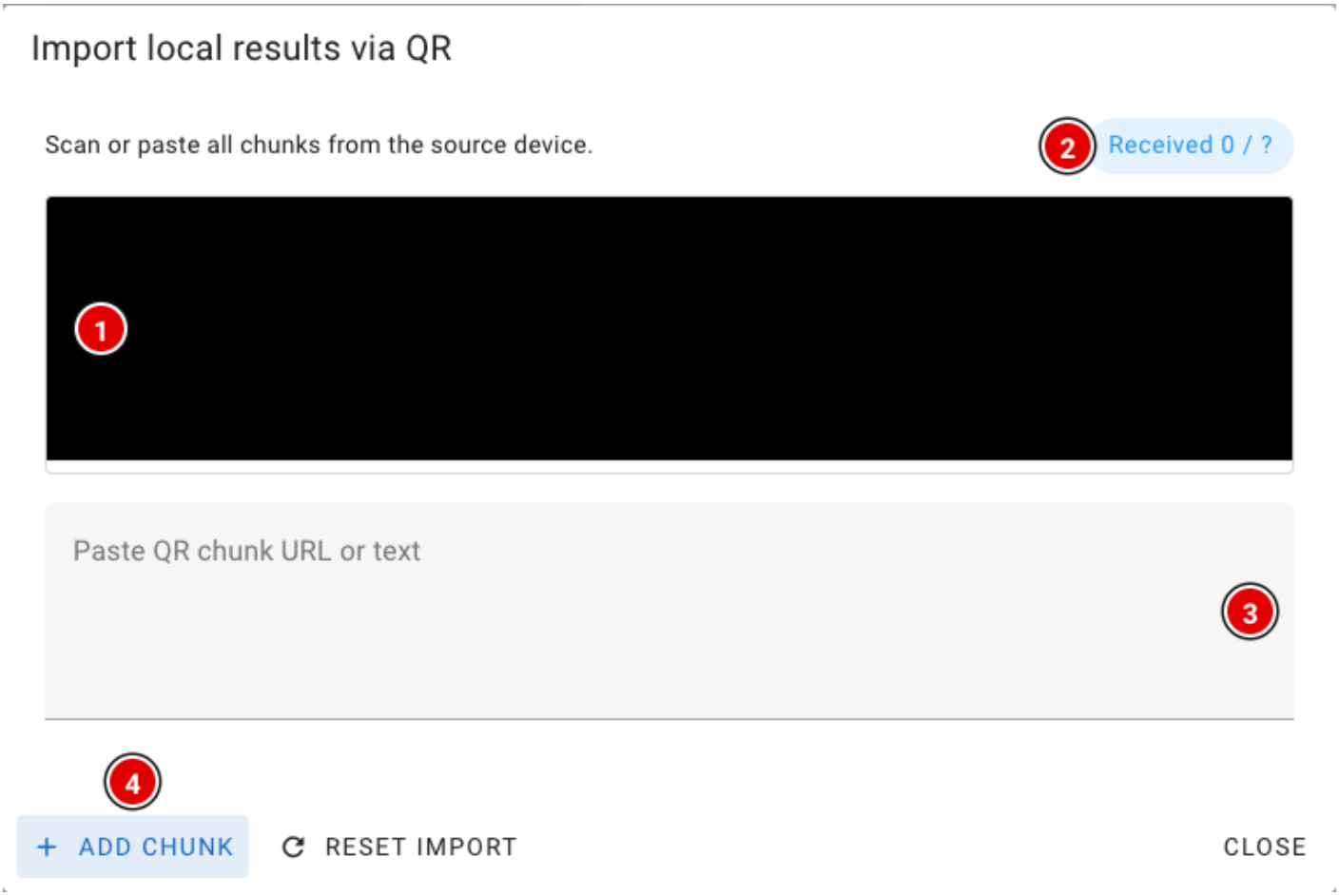


Scores ontvangen via QR-codes

Heeft een scheidsrechter of jurylid lange tijd geen internet gehad, dan kunnen de lokaal bewaarde scores via QR-codes naar de laptop van het secretariaat worden overgezet.

- Ga via **Setup** naar **Settings** en scroll naar *Import results via QR*.
- Kies **Import Referee Results (1)** voor wedstrijdscores of **Import Rubric Results (2)** voor juryresultaten.





- Het camerabeeld **(1)** verschijnt. Houd de camera voor het scherm met de wisselende QR-codes van het andere apparaat. Geef de browser toestemming om de camera te gebruiken.
- Bij **Received (2)** zie je hoeveel codes al zijn ontvangen.
- Werkt de camera niet? Scan de codes dan met een andere scanner en plak de tekst of link in het vak **(3)**, en klik op **Add chunk (4)**.
- Zijn alle codes binnen, dan verschijnt een verificatiecode van 6 tekens. Geef deze door aan de scheidsrechter of het jurylid; die vult hem in op het eigen apparaat, zodat de scores daar veilig verwijderd worden.
- De ontvangen scores staan nu als lokale resultaten op de laptop van het secretariaat. Open op deze laptop **Robot Match** (voor wedstrijdscores) of **Judge** (voor juryresultaten); als de laptop online is, worden de scores automatisch verstuurd. Controleer daarna in de matrix of alles is binnengekomen.

Aan het einde van de dag

- Controleer in beide matrices dat er geen oranje of rode vakjes meer zijn.
- Controleer of alle apparaten van scheidsrechters en juryleden op **Local Results: 0** staan.
- Bereid de uitslag voor het juryberaad voor. Zie het hoofdstuk *Juryberaad*, met de pagina's Competition Results en OJS.

Revision #4
Created 4 November 2025 23:41:52 by Thijs Tops

Updated 21 October 2026 21:25:56 by Thijs Tops