

FELHASZNÁLÓI KÉZIKÖNYV



Elektronikus céltábla-rendszer

Alkalmazás **Fastmark Sport** · verzió 4.2.0

Céltábla firmware 2.1.0

A klubja biztosította · docs.fastmark-sport.com · 03/10/2026

Tartalom

1. Első lépések

- 1.1 Mire van szüksége
- 1.2 Az alkalmazás telepítése
- 1.3 Első indítás
- 1.4 A kezdőképernyő
- 1.5 A menü
- 1.6 Az első lövészet lépésről lépésre
- 1.7 Hol tárolódnak az eredmények

2. A céltábla

- 2.1 Modellek
- 2.2 Bekapcsolás
- 2.3 Kikapcsolás
- 2.4 LED-jelzések
- 2.5 Akkumulátor és töltés
- 2.6 Tétlenségi automatikus kikapcsolás
- 2.7 A céltábla elnevezése

3. Céltáblák csatlakoztatása

- 3.1 Felderítés — hogyan jelennek meg a céltáblák az alkalmazásban
- 3.2 A céltáblalista
- 3.3 Céltábla hozzárendelése egy lövőhöz
- 3.4 Egyszerre egy kapcsolat
- 3.5 A céltábla oldala
- 3.6 Firmware-frissítések

4. Fiók és szinkronizálás

- 4.1 A felhasználóneve
- 4.2 Az alkalmazás használata fiók nélkül
- 4.3 Bejelentkezés
- 4.4 A fiók törlése
- 4.5 Több eszköz — mester és megtekintők
- 4.6 Offline-first — hogyan viselkedik a szinkronizálás
- 4.7 Felügyelői hozzáférés a fiókján

5. Lövészet létrehozása

- 5.1 Események, lövészetek, sorozatok
- 5.2 Az esemény kiválasztása
- 5.3 Az Új lövészet oldal
- 5.4 Az Egyéni fül — minden paraméter
- 5.5 A Sorozat és a Verseny fül — hivatalos formátumok
- 5.6 A lövészet oldala (többsorozatos lövészetek)

6. Sorozat lefuttatása

- 6.1 Az élő lövési képernyő
- 6.2 Egy sorozat fázisai
- 6.3 Hangok és kimondott vezényszavak
- 6.4 Lövés a lőlapon
- 6.5 A felkészülési idő átugrása
- 6.6 Egy sorozat befejezése — a műveletgomb
- 6.7 Megszakítások — mi áll helyre magától

7. Pontozás és eredmények

- 7.1 Egy lövés pontszáma
- 7.2 A pontozási rendszer
- 7.3 Érvényes lövések, keresztek és tévesztések
- 7.4 Gyakorlózónák és az X (Benchrest lőlapok)
- 7.5 Az eredmények olvasása
- 7.6 A találatlista
- 7.7 Csoportstatisztikák
- 7.8 Egy pontszám kézi javítása
- 7.9 Akadályok (ISSF-eljárás)

8. Statisztika

- 8.1 Egy versenyszám kiválasztása
- 8.2 A versenyszám oldala
- 8.3 Eredménygörbék — a fejlődése az idő során
- 8.4 A lövésidők dobozábrája
- 8.5 Mi számít

9. Felügyelői mód

- 9.1 Mit tesz lehetővé a felügyelői mód
- 9.2 Több lövő — edzések és kihívások
- 9.3 Egy lövő kiválasztása — játék a saját fiók alatt
- 9.4 Több céltábla egy lövőhöz
- 9.5 Élő eredmények más képernyőkön — megtekintők
- 9.6 Passzív mód — egy lőálláshoz rögzített eszköz

10. Beállítások áttekintése

- 10.1 Nyelv
- 10.2 Hang
- 10.3 Felület
- 10.4 LED
- 10.5 Lövészet
- 10.6 Mutatók
- 10.7 Egyéb

11. Hibaelhárítás

- 11.1 Lőtér-beállítási ellenőrzőlista
- 11.2 Felderítés és kapcsolat
- 11.3 Egy sorozat alatt
- 11.4 A céltábla hardvere
- 11.5 Firmware-frissítések
- 11.6 Fiók és szinkronizálás
- 11.7 Több lövős / felügyelő
- 11.8 Ha minden más kudarcot vall
- 11.9 A Súlyó oldal — vezetett céltábla-hibaelhárítás

12. Challenges

- 12.1 A kihívások megkeresése
- 12.2 A kihívás áttekintése
- 12.3 A ranglista
- 12.4 Részvétel

A kézikönyvről

Üdvözljük a **Fastmark elektronikus céltáblarendszer** felhasználói kézikönyvében: a **Fastmark Sport** mobilalkalmazás és az általa vezérelt Fastmark akusztikus céltáblák leírásában. A kézikönyv máshol az alkalmazást egyszerűen csak *alkalmazásnak* nevezi.

Érvényes: alkalmazás verzió **4.2.0**, céltábla firmware **2.1.0**.

Mit tud a rendszer

A Fastmark céltábla mikrofonok segítségével érzékeli minden egyes lövés akusztikus lenyomatát, és Bluetooth-on keresztül továbbítja az alkalmazásnak a becsapódás pontos időpontját. Az alkalmazás kiszámítja a becsapódás helyét, a kiválasztott lőlapon pontozza azt, lefuttatja a lövési szekvenciát (vezényszavak, időzítők, céltábla LED), és minden lövészetet, sorozatot és lövést megőriz a fiókjában — először a készülékén, majd a felhőbe szinkronizálva, amint kapcsolat áll rendelkezésre.

1. Első lépések

1.1 Mire van szüksége

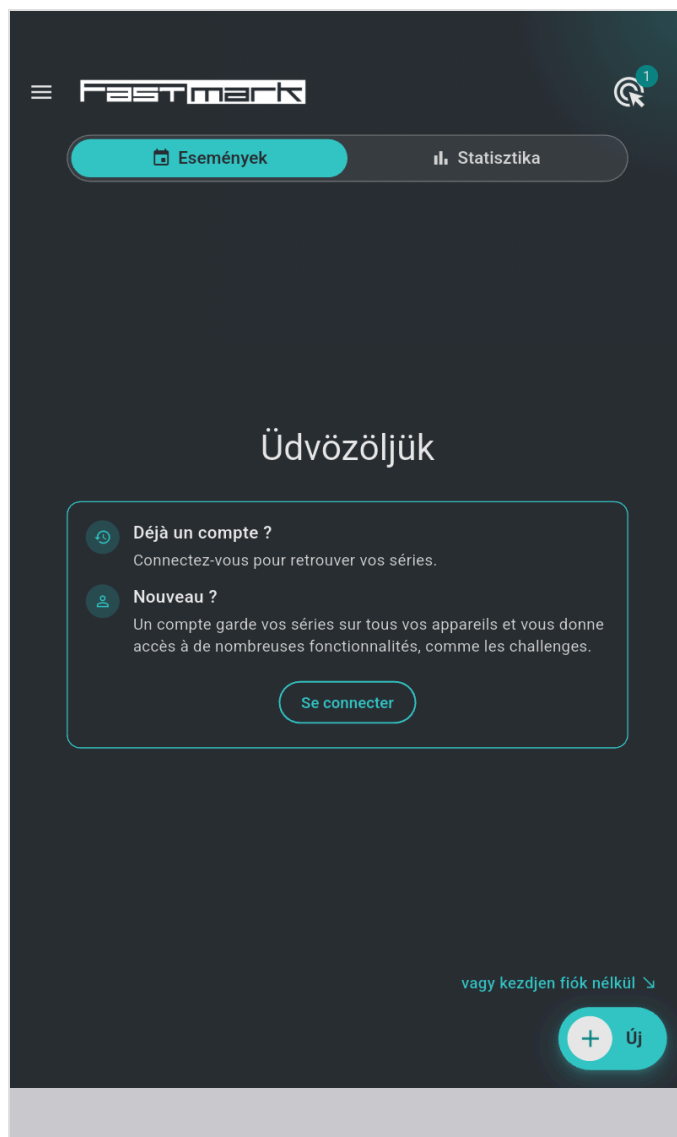
- Egy **Fastmark céltáblára** (a modellekhez lásd a 2. fejezetet).
- Egy Androidot vagy iOS-t futtató **telefonra vagy táblagépre, bekapcsolt Bluetooth-szal**.
- **Internetkapcsolatra az alkalmazás legelső indításához**. Ezt követően az alkalmazás teljesen offline működik; internetre csak a fiókba való bejelentkezéshez és az eredmények szinkronizálásához van újra szükség.

1.2 Az alkalmazás telepítése

Telepítse a **Fastmark Sport** alkalmazást az Apple App Store-ból vagy a Google Play Áruházból. Ingyenes.

Az első megnyitáskor az operációs rendszer engedélyt kér a Bluetooth használatához (Androidon pedig a közeli eszközök / helymeghatározás engedélyét is, amelyet a Bluetooth-keresés megkövetel). **Fogadja el ezeket a kéréseket** — nélkülük az alkalmazás egyetlen céltáblát sem lát.

1.3 Első indítás



Az első indításhoz internetkapcsolat szükséges, mert az alkalmazás létrehozza a saját privát eszközprofilját és letölti a hivatalos lövészet sablonokat; ez néhány másodpercet vesz igénybe, majd a kezdőképernyő készen áll. Betöltés közben a kezdőképernyő szürkítve, egy forgó jelzéssel jelenik meg. A későbbi indítások gyorsabbak és offline is működnek.

Három helyzet akadályozhatja meg az első indítás befejeződését:

- **„Érvénytelen verzió”** — a telepített alkalmazása régebbi, mint a szolgáltatás által elfogadott minimális verzió. A képernyőn ez áll: **„Az alkalmazás elavult verziója, kérjük, frissítse az áruházból”**: frissítse az alkalmazást az áruházból.
- **Nincs internet a legelső indításkor** — a képernyőn ez áll: **„Az alkalmazás első inicializálásához internetkapcsolat szükséges”**, és az alkalmazás 3 másodpercenként újrapróbálkozik, amíg kapcsolat nem áll rendelkezésre. Csatlakozzon az internethez, és az indítás magától befejeződik.
- **„A konfiguráció megváltozott. Kérjük, zárja be és indítsa újra az alkalmazást.”** — a szolgáltatás konfigurációja az alkalmazás futása közben frissült. Zárja be teljesen az alkalmazást, majd nyissa meg újra.

Nem szükséges fiókot létrehoznia az alkalmazás használatához: privát eszközprofillal indul, és a kézikönyv 4. fejezetéig minden bejelentkezés nélkül működik. Amíg nem jelentkezik be, a kezdőképernyő így köszönti:

„Üdvözljük”, és egy kártyát mutat, amelyen ez áll: „Van már fiókja?” — „Jelentkezzen be, hogy visszakapja sorozatait.” — valamint „Új itt?” — „A fiók minden eszközén megőrzi sorozatait, és számos funkcióhoz hozzáférést ad, például a kihívásokhoz.” — egy „Bejelentkezés” gombbal. Jobb alul a „vagy kezdjen fiók nélkül” felirat az „Új” gombra mutat: érintse meg, és lőhet is rögtön. A bejelentkezés hozzáadja az eszközök közötti szinkronizálást, a megosztást és a kihívásokat — lásd a 4. fejezetet.

Időnként a Fastmark szolgáltatási üzenetet tesz közzé: indításkor „Fastmark” címmel panelként nyílik meg, és a „Értem” gombbal zárható be.

1.4 A kezdőképernyő



Felülről lefelé:

- **Alkalmazásáv** — balra a **menü ikon**, a Fastmark logó, jobb oldalon pedig a **céltábla gomb** (céltábla alakú ikon) számlálójelvénnel, amely mutatja, hány céltáblát lát épp az alkalmazás. Amíg nincs céltábla a látókörben, a jelvény rejtett, az ikon pedig szürke. Megérintve kilistázza a felfedezett céltáblákat (lásd a 3. fejezetet). Ha a Bluetooth ki van kapcsolva vagy hiányzik az engedélye, a gomb **Bluetooth-tiltott ikonra** vált — megérintve helyben javíthatja a problémát (§11.2).

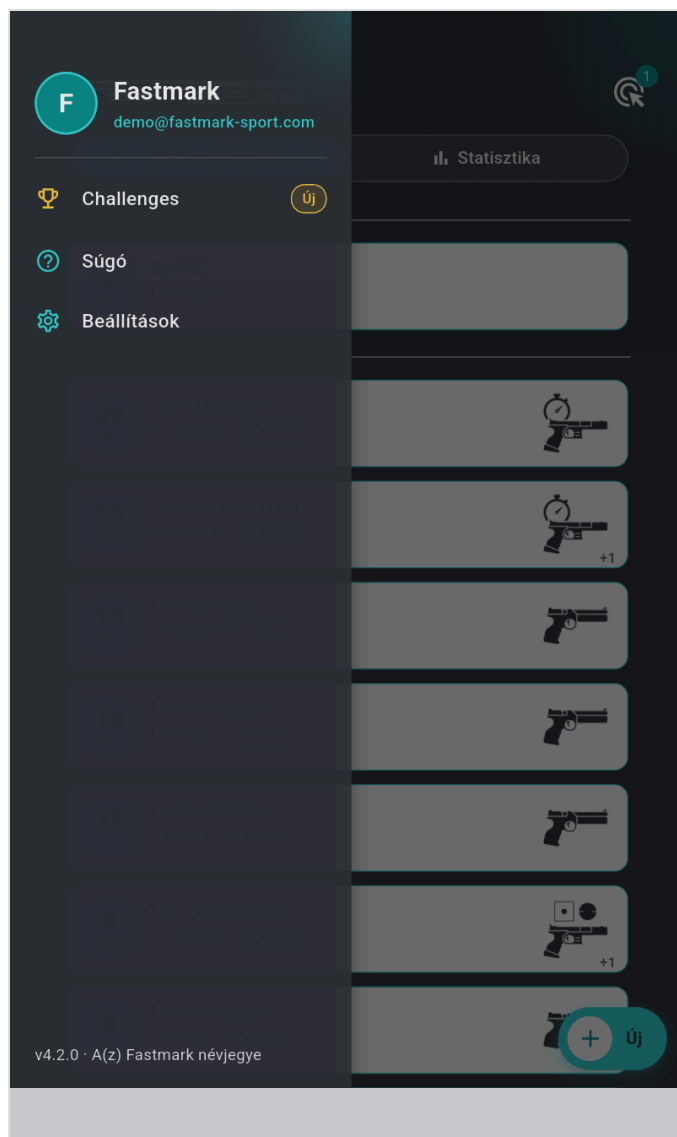
- **Két fül** — az „**Események**” (naptár ikon), amely a lövészeti napjait listázza, és a „**Statisztika**” (diagram ikon), amely a fejlődését mutatja versenyszámonként (8. fejezet).
- **Az eseménylista** — a legújabb elől, hónapok szerint csoportosítva: az idei évben csak a hónap neve (**OKTÓBER**), a korábbi években hónap és év (**SZEPTEMBER 2025**). Minden esemény egy kártya:
 - bal oldalon egy **naptárlap** a nap számával a hét napja fölött — a mai nap lapja sötéttel kitöltött;
 - a **cím**: az esemény neve, vagy — ha az esemény még az alapértelmezett dátumnevét viseli — a benne lőtt versenyszám („**Egyéni**”, ha csak egyéni lövésezeteket tartalmaz, „**Több versenyszám**”, ha több versenyszámot lőttek);
 - egy második sor a „**{}** **lövészet**” számával, majd a hivatalos lövésezeteit számláló jelvények: „**{}** **verseny**” és „**{}** **sorozat**”;
 - jobb oldalon a legtöbbet lőtt versenyszám **piktogramja**, *+n* jelöléssel, ha ugyanazon az eseményen más versenyszámokat is lőttek.

A más fiókhoz tartozó események **levendulaszínű kártyával** és a naptárlapon egy jelvénnel jelennek meg: egy **kupa** a kihívást jelöli (12. fejezet), egy **személy** pedig a Önnel megosztott eseményt.

- **Az „Új” gomb** (jobb alul, egy + az „Új” felirattal) — új lövésezetet hoz létre (5. fejezet). Ha be van jelentkezve, de még nincs eseménye, az üres lista ezt írja: „**Indítson új lövésezetet a Új gombbal**”.

Széles képernyőn (fekvő táblagép, 840 px vagy több) a menü állandóan bal oldali panelként látszik, és a menü ikon eltűnik.

1.5 A menü



A **menü** az alkalmazás oldalsó panelje: **húzza jobbra a bal szélről**, vagy érintse meg a **menü ikont** az alkalmazásáv bal felső sarkában. A panelen kívül bárhová koppintva bezárhatja. Felülről lefelé:

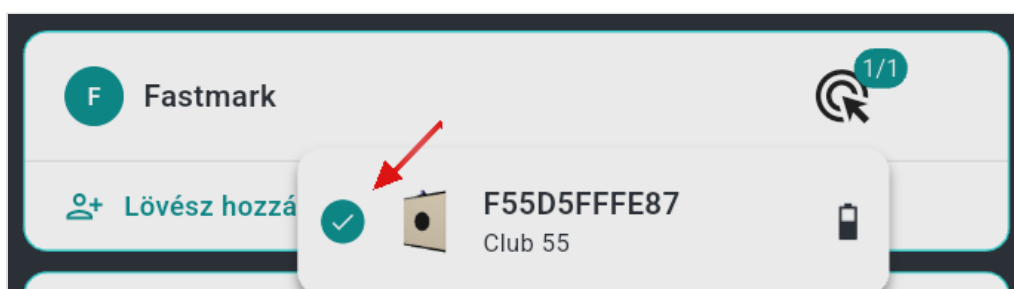
Bejegyzés	Megnyitja
Az azonosítóblokkja — egy korong a monogramjával, a felhasználóneve, alatta bejelentkezve az e-mail-címe, különben „ Nincs bejelentkezve · Bejelentkezés ”	A felhasználói oldalt — fiók, bejelentkezés, felügyelői státusz (4. fejezet)
„ Challenges ” (arany kupa ikon, „ Új ” jelvénnel) — csak akkor látszik, ha legalább egy kihívás nyitva áll Ön előtt	A kihívások oldalát (12. fejezet)
„ Súgó ”	A súgóoldalt: hivatkozás erre a kézikönyvre és a vezetett céltábla-hibaelhárítás (§11.9)
„ Beállítások ”	A beállítások oldalát (10. fejezet)
„ v4.2.0 · Fastmark névjegye ” (lábléc, a telepített verzióval)	Az alkalmazás verziója és a licencinformációk

1.6 Az első lövészete lépésről lépésre

1. **Kapcsolja be a céltáblát** — tartsa nyomva a kapcsolóját, amíg a LED ki nem gyullad (folyamatos halvány kék). Részletek a 2. fejezetben.
2. **Nyissa meg az alkalmazást.** Néhány másodpercen belül a céltábla gomb számlálójelvénye **1**-et mutat.



3. Érintse meg az „**Új**” gombot lövészet létrehozásához. Alapértelmezetten az „**Egyéni**” fül van kiválasztva — ez szabad gyakorlás, minden paraméter állítható („*Válasszon szabadon minden paramétert*”).
4. A lövők kártyáján a sora narancssárgával ezt írja: „**Válasszon 1 céltáblát**”. Érintse meg a jobb oldalán lévő **céltábla jelvényt**, és válassza ki a céltábláját a megnyíló listában. A jelvény **kékeszöldre (1/1)** vált, a figyelmeztetés pedig eltűnik.



5. Érintse meg az „**Indítás**” gombot (lejátszás nyíl). Megnyílik az élő lövési képernyő, és elindul a szekvencia (6. fejezet).
6. Lőjön. Minden becsapódás a másodperc töredékén belül megjelenik a lőlapon, a pontszámával együtt.
7. Érintse meg a „**Leállítás**” gombot, amikor végzett (vagy hagyja lejáruni az időzítőt). A sorozata automatikusan mentésre kerül.

1.7 Hol tárolódnak az eredmények

Minden, amit lő, azonnal a készüléken tárolódik, és a háttérben szinkronizálódik. Egy korábbi lövészet áttekintéséhez: kezdőképernyő → érintse meg az eseményt (lövészeti nap) → érintse meg a lövészetet → érintsen meg egy sorozatot. A pontszámok, a becsapódási helyek, a statisztikák és a jegyzetek mind megmaradnak — lásd a 7. fejezetet és a 8. fejezetet.

2. A céltábla

2.1 Modellek

Modell	Fénykép	Érzékelők	Bekapcsolás vezérlése	Kapcsolat
Fastmark Sport 55		5	Nyomókapcsoló	Bluetooth
Fastmark Club 55		6	Nyomókapcsoló	Bluetooth
Fastmark Sport 17		4	Céltábla-hordozó kapcsoló (nincs nyomógomb)	Bluetooth

Amikor egy céltábla be van kapcsolva és hatótávolságon belül van, az alkalmazás automatikusan érzékeli, és a céltáblalistájában mutatja a nevével és fényképével együtt.

2.2 Bekapcsolás

Sport 55 / Club 55: nyomja meg a kapcsolót, és **tartsa nyomva röviden**, amíg a LED ki nem gyullad. Egy gyors érintés nem tesz semmit — a céltábla nagyjából egy negyed másodperccel a megnyomás után ellenőrzi, hogy a kapcsolót még mindig nyomva tartják-e, és ha nem, csendben visszatér alvó állapotba. Csendben (LED nélkül) az indítást is megtagadja, ha az akkumulátor kritikusan alacsony, vagy az elektronika túl forró.

Sport 17: a céltáblán nincs nyomógomb. **Bekapcsol a céltábla-hordozó behelyezésekor**, és a hordozó eltávolítása után 8 másodperccel kikapcsol.

Amikor a céltábla be van kapcsolva és készen áll, a LED-je **folyamatos halvány kéket** mutat, és néhány másodpercen belül megjelenik az alkalmazás céltáblalistájában.

2.3 Kikapcsolás

- **Sport 55 / Club 55:** nyomja meg és **tartsa nyomva a kapcsolót 2 másodpercig**. A LED **háromszor** felvillan, és a céltábla alvó állapotba lép.
- **Sport 17:** vegye ki a céltábla-hordozót; a céltábla **8 másodperccel** később kikapcsol (a hordozó visszahelyezése ezen a 8 másodpercen belül visszavonja a kikapcsolást).

A céltábla négy helyzetben magától is kikapcsol:

Automatikus kikapcsolás	Feltétel
Tétlenség	30 perc lövés vagy sorozatindítás nélkül (lásd §2.6)
Kritikus akkumulátor	Az akkumulátor túl alacsony a megbízható működéshez
Túlmelegedés	A belső hőmérséklet eléri a 80 °C-ot
Alkalmazás által vezérelt	Jövőbeli használatra fenntartva

Minden kikapcsolás — kézi vagy automatikus — ugyanazzal a **három LED-villanással** zárul. Ha a céltábla kikapcsolásakor épp sorozat fut az alkalmazásban, az alkalmazás értesítést kap, és tisztán felszabadítja a céltáblát (lásd §6.7).

2.4 LED-jelzések

Minden céltáblának van egy fő fénye, amely az aktuális állapotát mutatja (lásd az alábbi táblázatot). A Sport 55 és a Club 55 emellett rendelkezik egy kis LED-del magán a kapcsolón, amely mindig világít, ha a céltábla be van kapcsolva.

Mit mutat a LED	Jelentés
Kikapcsolva	A céltábla ki van kapcsolva
Folyamatos halvány kék	Bekapcsolva és készen — az alkalmazásra vár
Folyamatos piros	Lövési szekvencia: <i>felkészülés</i> — a várakozási fázis
Folyamatos zöld	Lövési szekvencia: <i>tűz</i> — a lövési fázis
Három villanás	Kikapcsolás, vagy egy firmware-frissítés épp befejeződött

A fényerő („LED fényereje”) és az, hogy mely fázisok világítanak, a beállításokban konfigurálható (10. fejezet).

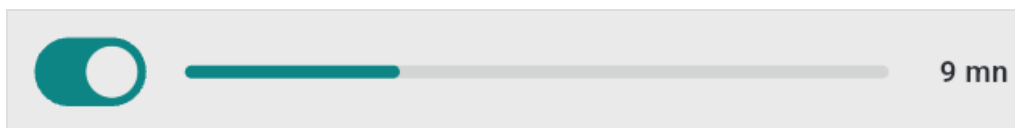
2.5 Akkumulátor és töltés

Az alkalmazás minden felfedezett céltáblához mutat egy akkumulátor ikont. Az ikon a legalacsonyabb szinten **pirosra** vált; amikor az akkumulátor kritikusan alacsony, a céltábla magától kikapcsol.

A **töltésjelző** magán a céltáblán található, az USB-port mellett: **pirosan világít töltés közben**, egyébként nem világít.

Töltés közben az akkumulátor ikon teljes töltöttségnél a „töltés” szimbólumig emelkedik, és a céltábla **a tétlenségi időzítőtől függetlenül ébren marad** — a töltőn hagyott céltábla nem kapcsol ki automatikusan, így mindig készen áll.

2.6 Tétlenségi automatikus kikapcsolás



Az akkumulátor kímélése érdekében a céltábla **30 perc** tétlenség után magától kikapcsol. Minden érzékelt lövés és minden sorozatindítás nullázza a 30 perces visszaszámlálást, így a céltábla soha nem kapcsol ki gyakorlás közben.

Ezt minden modellen kikapcsolhatja céltáblánként: nyissa meg a céltábla oldalát az alkalmazásban (§3.5), és kapcsolja ki az **„Automatikus kikapcsolás”** kapcsolót. A kapcsoló melletti folyamatjelző mutatja, mennyi van hátra a tétlenségi visszaszámlálásból, a hátralévő percekkel együtt. A beállítás **magában a céltáblában** tárolódik, és túléli a ki-be kapcsolásokat.

2.7 A céltábla elnevezése

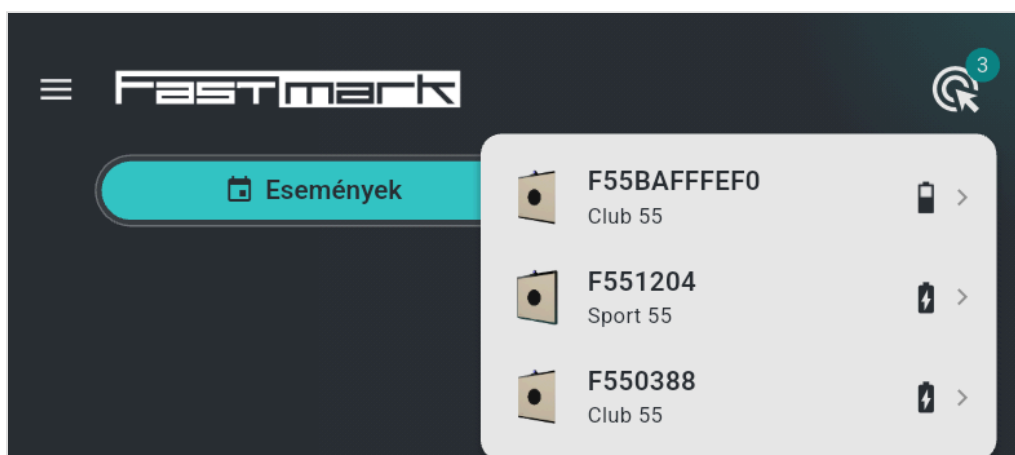
Minden céltáblának van egy neve (legfeljebb 11 karakter — egy ékezetes betű kettőnek számít), amely az alkalmazás céltáblalistájában látható — hasznos, amint egy klubnak egynél több van belőle. Nevezze át a céltábla oldaláról az alkalmazásban (§3.5); a név magában a céltáblában tárolódik, így minden eszköz ugyanazt a nevet látja.

3. Céltáblák csatlakoztatása

3.1 Felderítés — hogyan jelennek meg a céltáblák az alkalmazásban

Amíg az alkalmazás nyitva van az előtérben és a Bluetooth be van kapcsolva, folyamatosan keres. Minden bekapcsolt, hatótávolságon belüli Fastmark céltábla automatikusan megjelenik — nincs párosítás, nincs beállítás. Az alkalmazásában lévő **céltábla gomb** (céltábla alakú ikon, szinte minden képernyőn jelen van) egy **számlálójelvényt** hordoz az épp látott céltáblák számával; megérintve megnyílik a céltáblalista. Amíg nincs céltábla a látókörben, a jelvény rejtett, az ikon szürke, és a gomb nem csinál semmit.

3.2 A céltáblalista



Minden sor mutatja a céltábla fényképét, a nevét a modellje felett („**Sport 55**”, „**Club 55**”, „**Sport 17**”), majd az állapotát:

Elem	Jelentés
„Másik eszköz” címke	Másik telefonhoz vagy táblagéphez csatlakoztatva (§3.4)
„Frissítés” címke	A céltáblának firmware-frissítésre van szüksége (§3.6)
Lövő nevét viselő címke	Ebben az alkalmazásban az adott lövőhöz rendelve — kékeszöld, ha a lövő Ön, kék, ha a lövészet egy másik lövője
Nincs címke	Szabad céltábla
	A céltáblán már fut egy sorozat (foglalt)
	A céltábla szervizüzenetet hordoz (§3.5)
	Akkumulátor szintje — piros, amikor a céltábla közel áll a kikapcsoláshoz, töltés közben töltés szimbólum

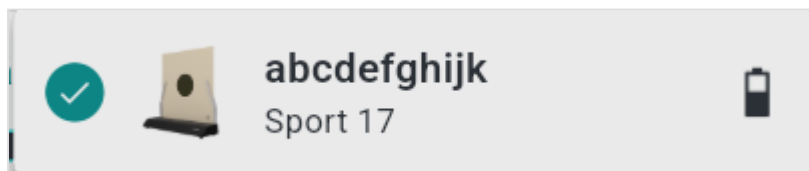
Egy sort megérintve megnyílik az adott céltábla oldala.

3.3 Céltábla hozzárendelése egy lövőhöz

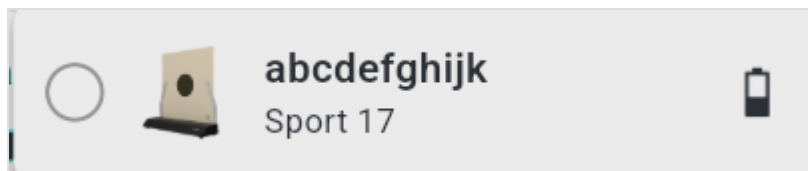
A lövészeteket úgy játsszák a céltáblákon, hogy **hozzárendelik őket egy lövőhöz**. Az Új lövészet oldal lövők kártyáján minden lövő sorának jobb oldalán egy **céltábla jelvény** van, amely a **hozzárendelt/szükséges** értéket mutatja (például 0/1) — **narancssárga**, amíg a lövőnek nincs meg a szükséges számú céltáblája, **kékeszöld**, amikor a szám megegyezik. Amíg a szám hibás, a lövő neve alatti figyelmeztetés megmondja, mit kell tenni: „Válasszon {} céltáblát”, „Távolítson el {} céltáblát”, ha túl sok van hozzárendelve, vagy „Nem található céltábla”, ha az alkalmazás egyetlen céltáblát sem lát (a jelvény ilyenkor le van tiltva).

Érintse meg a jelvényt a kiválasztási lista megnyitásához — ez a §3.2 céltáblalistája, minden sor előtt egy **jelölőkorronggal**, amely a céltábla hozzárendelési állapotát mutatja:

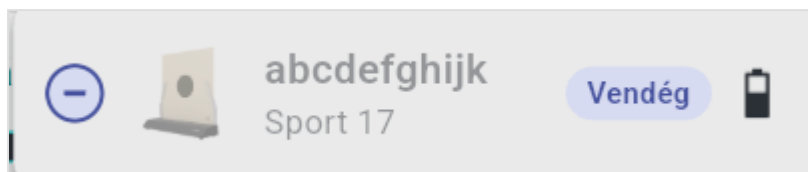
- **Kékeszöld korong pipával** — ehhez a lövőhöz rendelve. Megérintve felszabadíthatja.



- **Üres gyűrű** — szabad; megérintve hozzárendelheti. Az alkalmazás azonnal csatlakozik a céltáblához, és a korong kékeszöldre vált.



- **Kék korong kötőjellel** — a lövészet egy másik lövőjéhez rendelve.



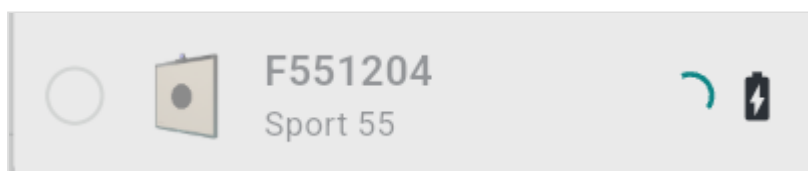
Egy céltábla csak akkor választható ki, ha **minden** alábbi feltétel teljesül — egyébként a sora ki van szürkítve, és nem reagál:

1. **Szabad** (nincs hozzá csatlakoztatva eszköz) és **tétlen** (nincs rajta betöltött sorozat).
2. A **firmware-e megegyezik az alkalmazásával** (§3.6) — az az a céltábla, amelynek a firmware-e régebbi vagy újabb, mint az alkalmazás verziója, látható, de nem választható ki.
3. A versenyszámhoz szükséges céltáblaszám még nem teljesült.
4. **Eszközönként egy céltábla**: felügyelői előfizetés nélkül az egész alkalmazásban csak egy céltábla rendelhető hozzá. Több céltábla egyidejű vezérléséhez felügyelői hozzáférés szükséges (9. fejezet).

Egy lövő eltávolítása a lövészetből automatikusan felszabadítja a céltábláját.

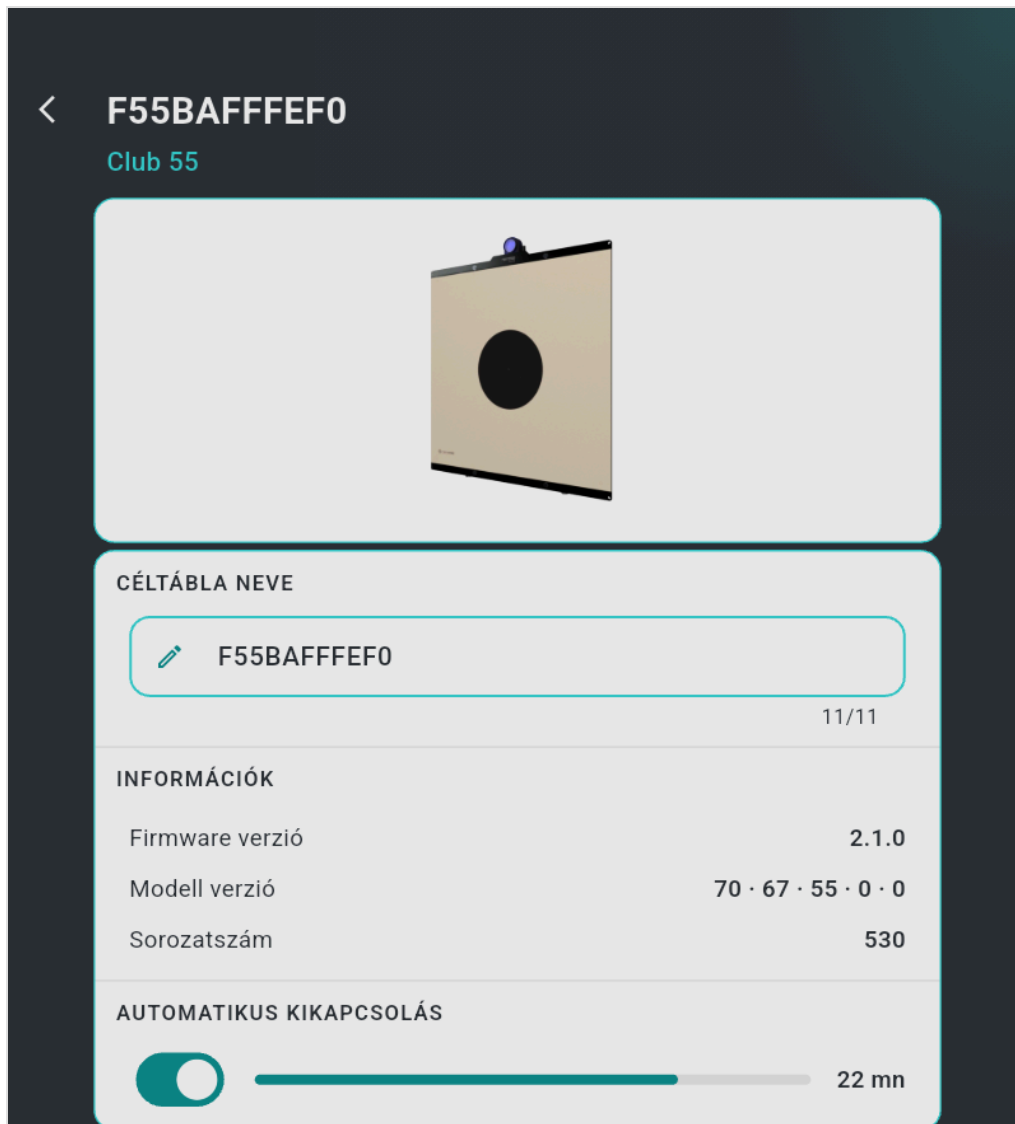
3.4 Egyszerre egy kapcsolat

Egy céltábla pontosan **egy** csatlakoztatott eszközt fogad el. Amíg egy telefon csatlakozik, a többi telefon továbbra is látja a céltáblát a listájában a „**Másik eszköz**” címkével, de nem tudja kiválasztani. Ez szándékos, hogy egy másik felhasználó ne zavarhassa meg a lövészet indítását.



3.5 A céltábla oldala

Nyissa meg a céltábla sorát megérintve a céltáblalistában. A címsor a céltábla nevét és modelljét mutatja; alatta felülről lefelé:



- **Fényképkártya** — a termék fényképe. Ha a telefon egyik lövője tartja a céltáblát, egy sáv ezt írja: „Csatlakoztatva · ”, és amíg nem fut sorozat, egy **„Céltábla felszabadítása”** gomb felszabadítja a kapcsolatot, hogy egy másik eszköz átvehesse a céltáblát.
- **Figyelmeztetések** — csak akkor jelennek meg, ha relevánsak, mindegyik figyelmeztető ikonnal:
 - a Fastmark által erre a modellre vagy erre a konkrét egységre közzétett **szervizüzenet** (például egy karbantartási figyelmeztetés), szó szerint megjelenítve — a figyelmeztető háromszög a céltábla listasorán is megjelenik;
 - **„X.Y.Z firmware verziót igényel”** a **„Firmware frissítés”** gommbal (§3.6);
 - **„Az alkalmazás elavult verziója, kérjük, frissítse az áruházból”**, ha a céltábla firmware-e *újabb* az alkalmazásénál (§3.6);
 - **„Egy másik eszközhez csatlakozik.\nVálassza le a másik eszköztől, vagy indítsa újra a céltáblát a felszabadításához”**, ha egy másik telefon tartja a céltáblát — a névmező, az automatikus kikapcsolás kapcsolója és a frissítés gomb le van tiltva, amíg fel nem szabadul.
- **„Céltábla neve”** — egy szövegmező, legfeljebb **11 karakter** (egy ékezetes betű kettőnek számít; a számláló az n/11 értéket mutatja). Az új név a mező elhagyásakor kerül elküldésre a céltáblának; üresen hagyva megmarad a korábbi név. A név a céltáblában tárolódik, és egy másik telefonról végzett átnevezés is megjelenik itt.

- **„Információk"** — **„Firmware verzió"** (narancssárgával, figyelmeztető ikonnal, ha nem egyezik az alkalmazásával), **„Modell verzió"** és **„Sorozatszám"**.
- **„Automatikus kikapcsolás"** — a céltábla 30 perces tétlenségi kikapcsolását vezérlő kapcsoló, folyamatjelzővel és a hátralévő percekkel (§2.6).

Az oldal magától bezárul, ha a céltábla eltűnik (kikapcsol vagy hatótávolságon kívülre kerül).

3.6 Firmware-frissítések

A céltáblákat **az alkalmazáson keresztül** tartják naprakészen — a frissítőfájlok magában az alkalmazásban vannak, így nincs szükség külön letöltésre.

Amikor az alkalmazás olyan céltáblát fedez fel, amelynek a firmware-e a szükségesnél régebbi, **automatikusan megnyitja az adott céltábla oldalát**, és a következőt mutatja:

„X.Y.Z firmware verziót igényel"

a **„Firmware frissítés"** gombbal. A frissítés elvégzéséig a céltábla látható — a listasorán a **„Frissítés"** címke áll —, de **nem rendelhető hozzá lövőhöz**: a frissítés nem opcionális.

A frissítéshez:

1. Győződjön meg róla, hogy a céltáblának megfelelő az akkumulátorszintje (töltse fel, ha az ikon piros).
2. Érintse meg a **„Firmware frissítés"** gombot. Egy **„Firmware frissítés"** című folyamatpanel mutatja az átvitel százalékát; tartsa a telefont a céltábla közelében és az alkalmazást nyitva.
3. A befejezéskor a párbeszédpanel az **„Adatok elküldve"** üzenetet mutatja, és néhány másodperc múlva bezárul; a céltábla háromszor felvillan, és újraindul az új firmware-rel.
4. A céltábla röviden eltűnik a céltáblalistából, majd néhány másodpercen belül újra megjelenik — immár naprakészen és kiválaszthatóan.

Ha az átvitel sikertelen (**„Hiba"**), a céltábla megtartja a régi firmware-ét, és továbbra is a korábbiak szerint működik; egyszerűen próbálja újra. Lásd §11.5.

Az ellenkező eset — az alkalmazás túl régi: ha egy céltábla *újabb* firmware-t jelent, mint amit az alkalmazás ismer, a céltábla oldalán ez jelenik meg: **„Az alkalmazás elavult verziója, kérjük, frissítse az áruházból"**, és a céltábla nem választható ki. Frissítse az alkalmazást; a céltáblával minden rendben.

4. Fiók és szinkronizálás

4.1 A felhasználóneve

Nyissa meg a menüt, és érintse meg a tetején lévő azonosítóblokkját (kijelentkezve **„Nincs bejelentkezve · Bejelentkezés”** felirat olvasható rajta) a **„Felhasználó”** oldal eléréséhez. A megjelenített neve az oldal tetején áll, a monogramját tartalmazó korong alatt — egyben a lövőneve is az eredménykártyákon és a kihívások ranglistáin. Amíg még az alapértelmezett nevet viseli, egy arany **„Válassza ki a nevét”** címke hívja fel a figyelmét, hogy válasszon egyet.

Bejelentkezés után a név melletti ceruzát megérintve helyben szerkesztheti (mező: **„Felhasználónév”**, felirat: *„Látható a többi lövő számára és a ranglistákon”*); a név a mező elhagyásakor mentődik, üres mező esetén a korábbi név marad. **Fiók nélkül a név nem szerkeszthető** — bejelentkezéskor kerül beállításra.

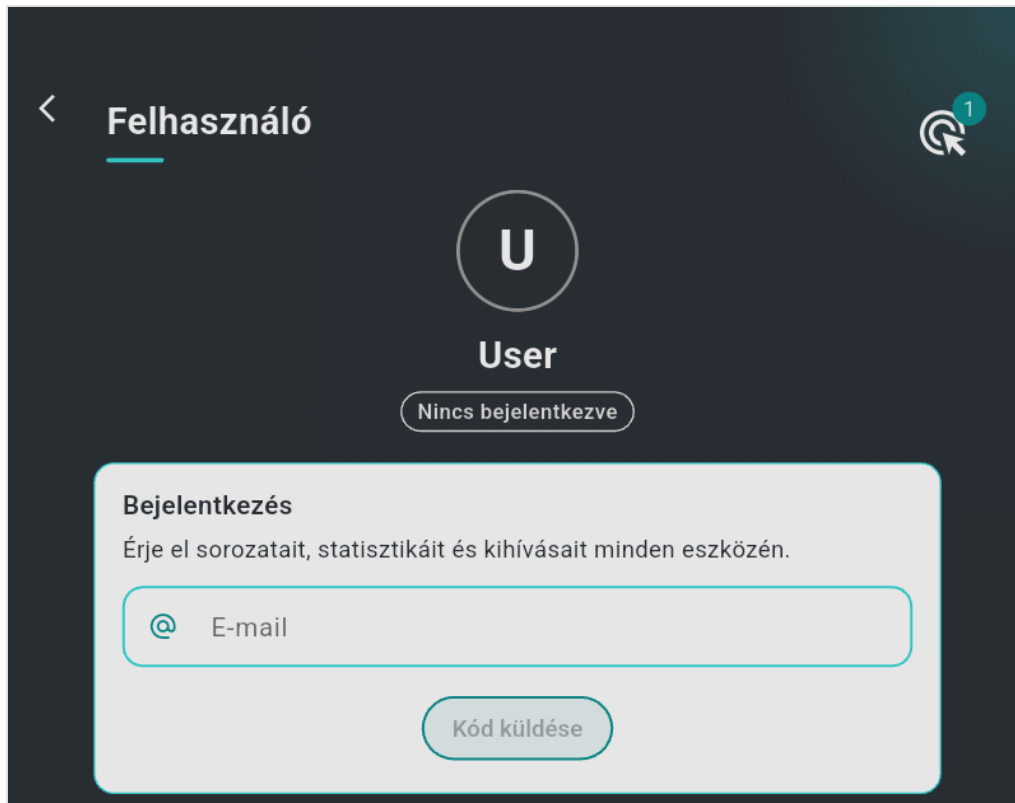
4.2 Az alkalmazás használata fiók nélkül

Az alkalmazás bejelentkezés nélkül is teljesen használható. Az első indításkor létrehoz egy privát **eszközprofil**: a lövészetek, sorozatok, lövések és beállítások ez alatt a profil alatt rögzülnek, és biztonságos megőrzés céljából a felhőbe is szinkronizálódnak, de ehhez az eszköztelepítéshez kötődnek.

Fastmark fiókra akkor lesz szüksége, ha az alábbiak bármelyikét igényli:

- **ugyanaz az adat több eszközön** (telefon + táblagép, vagy egy új telefon);
- **egy sorozat élő megtekintése** egy második eszközről (§4.5);
- események **megosztása** más fióktulajdonosokkal;
- a **kihívások** (12. fejezet) — a ranglisták a felhasználónevét tartalmazzák, ezért fiókot igényelnek;
- **felügyelői mód** (9. fejezet) — a felügyelői hozzáférés egy fiókhoz van rendelve, ezért fiókot igényel.

4.3 Bejelentkezés



A bejelentkezés egyszer használatos kódot használ e-mailben — nincs jelszó.

1. A „**Felhasználó**” oldalon (§4.1) a „**Bejelentkezés**” kártya („*Érje el sorozatait, statisztikáit és kihívásait minden eszközén.*”) egy „**E-mail**” mezőt tartalmaz: adja meg a címét, és érintse meg a „**Kód küldése**” gombot (internetet igényel — offline állapotban a gomb le van tiltva, és a kártyán ez áll: „**Internet-hozzáférés szükséges, szükség esetén válassza le a céltábla hálózatról**”).
2. A kártyán most ez áll: „**Adja meg az e-mailben kapott kódot**”: ellenőrizze a postaládáját, és írja be a **6 jegyű kódot** a kódmezőkbe. A „**Kód újraküldése**” gomb 60 másodperces várakozás után újraküldi (visszaszámol: „*Kód újraküldése (59 s)*”).
3. A kártya a „**Kód ellenőrzése...**”, majd a „**Sikeres bejelentkezés**” üzenetet mutatja — vagy „**Hibás kód**” üzenetet, ilyenkor írja be újra a kódot.
4. Sikeres bejelentkezéskor egy teljes képernyős párbeszédpanel — „**Adatok letöltése...**”, folyamatjelzővel, annak százalékával és a „*Sorozatai és beállításai erre az eszközre érkeznek.*” sorral — fedi a fiók adataira való átváltást. Nem lehet bezárni, és magától lezárul, amikor a letöltés befejeződik; a kezdőképernyő ezután a fiók előzményeit mutatja.

A bejelentkezett fiókok a Felhasználó oldalon egy „**Lövő kiválasztása**” kártyát is kapnak a „**Kódom megjelenítése**” gombbal — a megosztási kóddal, amellyel egy másik fiók hozzáadhatja Önt lövőként a lövészeihez (§9.3).

Az oldal alján a „**Kijelentkezés**” visszaviszi az alkalmazást az eszközprofilhoz (az eszközprofil adatainak visszaállítása közben ugyanez a letöltési párbeszédpanel fut). Mindkét gomb internetet igényel.

4.4 A fiók törlése

A „**Fiók törlése**” a Felhasználó oldal alján (internetet igényel) **azonnal törli** a fiókját — **nincs megerősítési lépés** —, és az alkalmazás visszatér az eszközprofilhoz; a gomb ezután ezt írja: „**Fiók törölve**”. Ha később ugyanazzal az e-mail-címmel jelentkezik be, egy friss, üres fiók indul — a törölt fiók adatai nem állíthatók vissza.

4.5 Több eszköz — mester és megtekintők

Amikor egy sorozat fut, pontosan egy eszköz irányít:

- Az az eszköz, amely **elindít** egy sorozatot, annak a **mestere**: vezérli a céltáblákat, fogadja a lövéseket, kiszámítja a pontszámokat, és nála vannak a leállítás/következő/ismétlés vezérlők.
- Minden más, ugyanabba a fiókba bejelentkezett (vagy ugyanarra az eseményre feliratkozott) eszköz **élőben, csak olvasható módban** mutatja a sorozatot: a lövések és pontszámok a szinkronizálásukkal jelennek meg. A megtekintő eszközök megtartják a vissza nyilukat, és nincs műveleti gombjuk.

Automatikus megnyitás: amikor egy sorozat elindul egy olyan lövészetben, amelyet lát — az Ön egy másik eszközéről indítva, vagy egy olyan esemény tulajdonosa által, amelyre feliratkozott —, az alkalmazás magától az élő sorozat képernyőjére ugrik. Ezt **lövészetenként legfeljebb egyszer** teszi: ha bezárja az élő nézetet, ugyanahhoz a lövészethez nem nyílik meg újra. (Passzív módban ez egyetlen céltáblára van szűrve — lásd §9.6.)

4.6 Offline-first — hogyan viselkedik a szinkronizálás

- **Minden működik offline:** lövészetek létrehozása, lövés, pontozás, szerkesztés, jegyzetek. Minden adat azonnal a készülékre íródik.
- Amint kapcsolat áll rendelkezésre, a változások a háttérben feltöltődnek, és a többi eszköz megkapja őket. Soha nincs szükség felhasználói beavatkozásra; nincs szinkronizálás gomb és nincs „nem mentett” állapot.
- **Internet csak a következőkhöz szükséges:** a legelső indítás, a be- és kijelentkezés, a fiók törlése, valamint más eszközök adatainak fogadása.

4.7 Felügyelői hozzáférés a fiókján

A felügyelői hozzáférést — a jogot, hogy egyetlen eszköztől több lövőt és több céltáblát vezéreljen — a **Fastmark biztosítja a fiókján**, a regisztrált céltáblái listájával együtt (csak Club 55). A Felhasználó oldalon lévő „**Felügyelői mód**” csoport mutatja az aktuális állapotot:

- „**Érvényes eddig:** ”, amíg a hozzáférés aktív, vagy „**Nincs aktív előfizetés**” enélkül;
- hozzáféréssel egy lenyitható „**Regisztrált céltáblák:** ” lista — regisztrált céltábla-sorozatszámokként egy kapcsoló, amelyet a passzív mód használ (§9.6).

Felügyelői hozzáférés megszerzéséhez vagy meghosszabbításához vegye fel a kapcsolatot a Fastmarkkal. A 9. fejezet ismerteti, mit old fel.

5. Lövészet létrehozása

5.1 Események, lövészetek, sorozatok

Az alkalmazás három szinten szervezi a lövészetet:

- Egy **esemény** egy lövészeti nap vagy egy verseny — lövészetek elnevezett mappája.
- Egy **lövészet** — egy versenyszám a szabályaival, lövőivel és jegyzeteivel. Egy lövészet egy vagy több sorozatot tartalmaz.
- Egy **sorozat** egy lövési szekvencia — az az egység, amit ténylegesen lelő (6. fejezet).

5.2 Az esemény kiválasztása

Az Új lövészet oldal tetején az **„Esemény”** mező választja ki, melyik eseménybe kerül a lövészet:

- Alapértelmezetten ez a **mai dátum** (pl. 2026. július 25.) — a mindennapi gyakorláshoz nem kell nevet adni, és természetesen napok szerint csoportosul.
- Érintse meg a mezőt: kiürül, és egy lista nyílik le — elől a mai alapértelmezett esemény, **„alapértelmezett”** címkével, majd a meglévő saját eseményei a dátumukkal. Válasszon egyet, vagy írjon be egy új nevet — a lövészzel együtt új esemény jön létre. Ha üresen hagyja a mezőt, a mai alapértelmezett esemény lép életbe.
- Egy esemény csak akkor jön létre, amikor létrejön az első lövészet; egy név beírása és kilépés nem hagy hátra semmit. Fordítva, az az esemény, amelynek az utolsó lövészetét eltávolítják, eltűnik a kezdőlistából.

A más fiók által **Önnel megosztott** események levendulaszínű kártyaként, személy jelvénnel jelennek meg a kezdőképernyőjén (§1.4). Megnyithatja és nézheti a lövészeiket, de csak az esemény tulajdonosa adhat hozzá lövészeteket.

5.3 Az Új lövészet oldal

Érintse meg az **„Új”** gombot a kezdőképernyőn (vagy egy esemény oldalán, ahol az esemény ekkor előre ki van töltve — csak a tulajdonosnak). Az oldal címe **„Új lövészet”**, a címsorában egy csúszókapcsoló van három füllel; alatta egy sor mondja meg, mit hoz létre az egyes fül:

Fül	Tipp	Mit hoz létre
„Egyéni” (alapértelmezett)	<i>„Válasszon szabadon minden paramétert”</i>	Szabad gyakorlás — egy sorozat, minden paraméter állítható
„Sorozat”	<i>„Szabályoknak megfelelő sorozat”</i>	Egy hivatalos sorozatformátum, a beépített sablonokból választva
„Verseny”	<i>„Teljes mérkőzés versenykörülmények között”</i>	Egy teljes hivatalos versenyprogram (több sorozat, sorrendben)

Mindhárom fül gerince azonos, felülről lefelé: az **„Esemény”** mező (§5.2), egy **„Beállítások”** címsor a fül beállításkártyái fölött, a **lövők kártyája**, és egy **„Jegyzet hozzáadása”** hivatkozás, amely a lövészethez csatolt **„Jegyzetek”** mezőt nyitja meg.

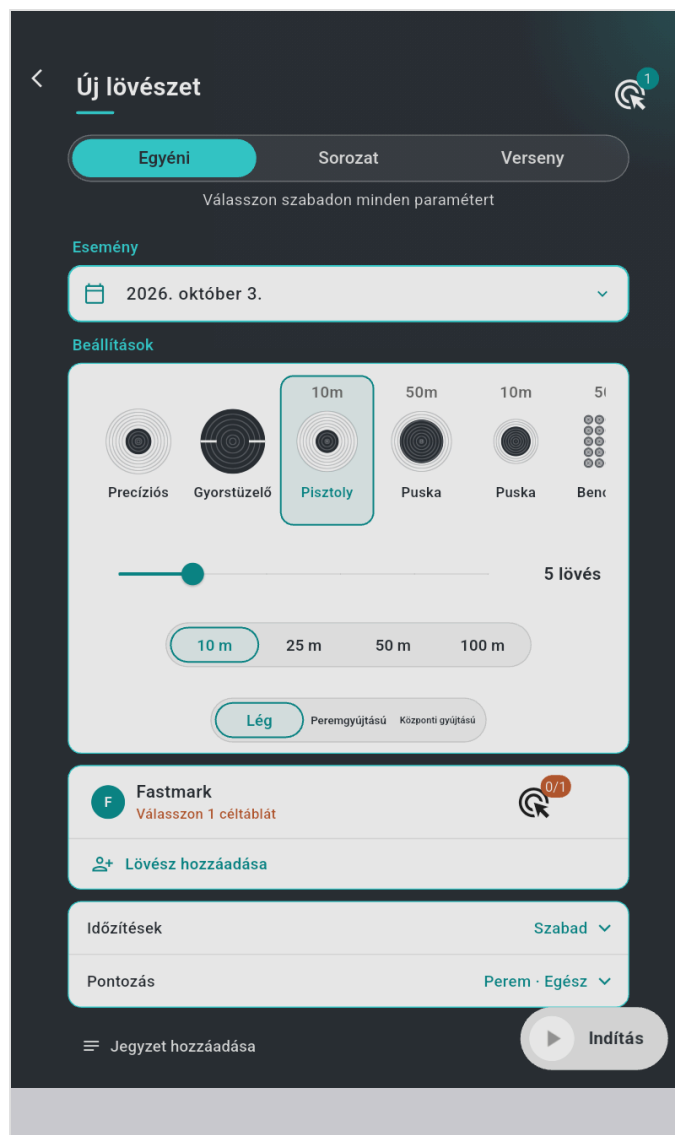
A **lövők kártyája** lövőnként egy sort listáz — egy korong a monogramjukkal, a nevük, és a céltábla jelvény (§3.3) a narancssárga figyelmeztetésével (**„Válasszon 1 céltáblát”, „Nem található céltábla”**), amíg a céltáblák nincsenek rendben. Felügyelői előfizetés nélkül a kártya pontosan Önt tartalmazza; lövők hozzáadása felügyelői funkció (9. fejezet). A saját sorát hosszan nyomva egy másik fiók lövőjeként játszhat (§9.3).

Az **„Indítás”** gomb (lejátszás nyíl, jobb alul) létrehozza a lövészetet. Szürke marad, amíg minden lövőnek nincs meg a szükséges céltáblája; ha túl korán érinti meg, a **„A kiválasztott céltáblák száma helytelen”** üzenet jelenik meg, és nem jön létre semmi. Az indítás után:

- egy **egysorosozatos** lövészet (Egyéni, és a Sorozat fül minden formátuma) azonnal elindul — megnyílik az élő lövési képernyő;
- egy **többsorosozatos** lövészet (versenyek) megnyitja a **lövészet oldalát** (§5.6), ahol a sorozatokat sorrendben játsszák le.

Ha a sorozatot nem lehet elindítani a céltáblákon, egy **„A sorozat nem indult el”** című panel (*„A sorozatot nem sikerült minden céltáblán elindítani”*) kínálja az **„Újra”** és a **„Lövészet törlése”** lehetőséget — egyik esetben sem rögzült semmi (§6.7).

5.4 Az Egyéni fül — minden paraméter



Az egyéni beállításokat **megjegyzi**: a fül mindig pontosan úgy nyílik meg újra, ahogy utoljára hagyta, az összes eszközén.

A beállításkártya felülről lefelé a következőket tartalmazza:

- **A lőlap** — lőlap-csempék sora (oldalra görgethető). A lőlap tervezési távolsága a bélyegképe fölött olvasható:

Lőlap	Megjegyzések
Precíziós	ISSF 25 m precíziós lőlap. Opcionális „ Csökkentett céltábla (25 m szabadpisztoly) ” jelölőnégyzet a sor alatt (fele méret)
Gyorstüzelő	ISSF 25 m gyorstüzelő lőlap. Opcionális „ Csökkentett céltábla (10 m lőiskola) ” jelölőnégyzet
Pisztoly (10 m)	ISSF 10 m légpisztoly lőlap
Puska (50 m)	ISSF 50 m puska lőlap
Puska (10 m)	ISSF 10 m légpuska lőlap
Benchrest (50 m)	Célzópontok rácsa oldalsó gyakorló oszlopokkal (§7.4)
Benchrest (szabadidős) (50 m)	A Benchrest lőlap nagyobb rácsos változata

A lőlap cseréje törli a csökkentett céltábla opciót.

- **Lövés** — hat állású csúszka: **1, 5, 10, 15, 20 vagy 25** lövés; az érték így olvasható: „**{}** lövés” (alapértelmezett 5).
- **Távolság** — „**10 m**” / „**25 m**” / „**50 m**” / „**100 m**” (alapértelmezett 25 m).
- **Kaliber** — „**Lég**”, „**Peremgyújtású**” vagy „**Központi gyújtású**” (alapértelmezett Peremgyújtású). A kaliber beállítja a lyukak rajzolásához és a Perem pontozáshoz használt lövedékátmérőt (§7.2), és hangolja a céltábla érzékelési érzékenységet.

A második kártya, a lövők alatt, két összecsukható sort tartalmaz — mindegyik kékeszöld színnel mutatja az aktuális értékét, és megérintve kinyílik:

- **„Időzítések”** — érték: „**Szabad**”, „**Sorozat {} s**” vagy „**Lövésenként {} s**”. Kinyitva:
- **„Felkészülési idő”** — egy opcionális *töltés* fázis, mielőtt bármi elkezdődik, 0 = nincs (– / + 5 s-os lépésekkel; hosszú nyomásra 50 s-ot ugrik).
- **„Várakozási idő”** — egy opcionális *figyelem* fázis (piros fény) a lövés előtt; gyorstüzelésben ez az expozíciók közötti időköz. 0 = nincs (1 s-os lépések).
- **„Lövési idő”** — a sorozat üteme: „**Sorozat**” (egy időzített lövési fázis, egy *precíziós* sorozat), „**Lövésenként**” (lövésenként egy expozíció, egy *gyorstüzelő* sorozat) vagy „**Szabad**” (egyáltalán nincs időkorlát: a sorozat addig fut, amíg minden lövő le nem adta az összes lövését). Az ütem kiválasztása előbeállítja az időzítéseket — *Sorozat*: 60 s felkészülés, 7 s várakozás, 150 s sorozatidő; *Lövésenként*: 60 s, 7 s, lövésenként 3 s; *Szabad*: minden 0.
- **„Sorozat ideje”** (Sorozat ütem, 5 s-os lépések) vagy „**Érvényes idő**” (Lövésenként ütem, 1 s-os lépések) — a lövési fázis, illetve az egyes expozíciók hossza. A §6.2 mutatja az ebből adódó fázisokat.
- **„Pontozás”** — érték pl. „**Perem · Egész**”. Kinyitva két kapcsoló: „**Közép**” / „**Perem**” — a Közép minden lyuk pontos mértani középpontját pontozza, a Perem úgy pontoz, mint egy papírlap-mérőidom: a lövedéklyuk teljes szélessége számít, így egy kört érintő lyuk az adott kör értékét kapja (alapértelmezett Perem); és „**Egész**” / „**Tizedes**” — az Egész elhagyja minden lövés tizedeseit, ISSF-stílusú egész pontok (alapértelmezett); a Tizedes a tizedeket is számítja, lövésenként 0 – 10,9.

5.5 A Sorozat és a Verseny fül — hivatalos formátumok

Ezek a fülek a **beépített hivatalos sablonokból** választanak; nyers paraméterek helyett néhány választóval szűkíti a formátumot a beállításkártyán:

1. **Távolság** — „10 m” / „25 m” / „50 m”.
2. **Versenyszám** — csempék sora, mindegyik a saját piktogramjával. A teljes lista:

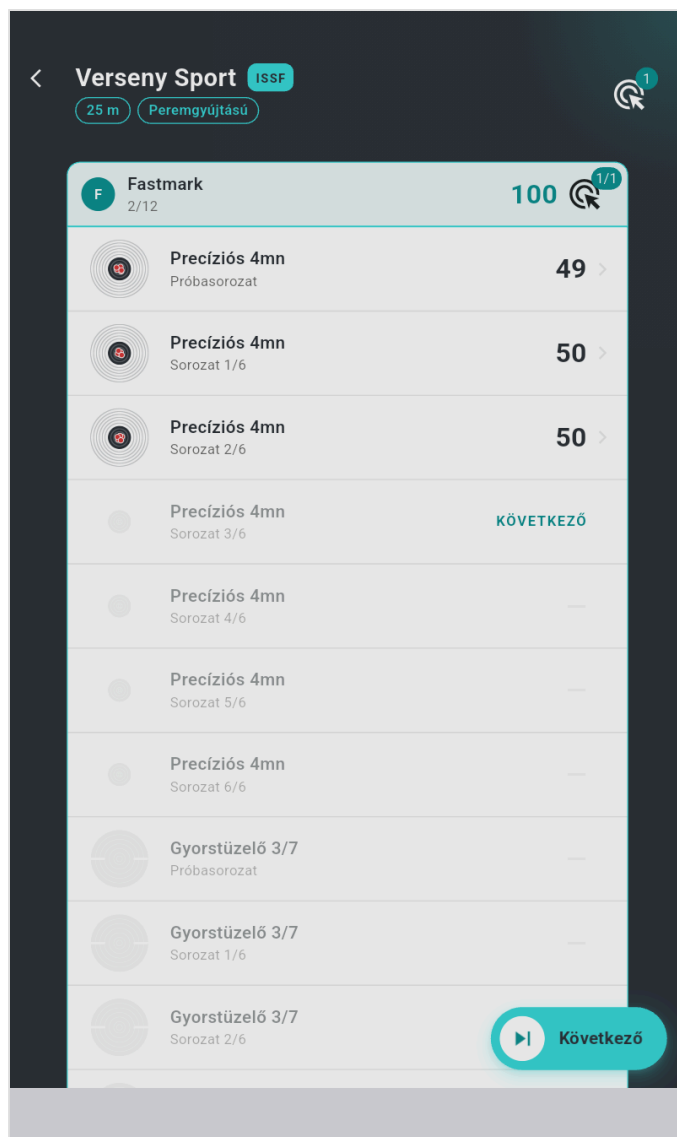
Távolság	Sorozat fül	Verseny fül
10 m	Precíziós, Standard	Precíziós, Standard
25 m	Sport, Standard, Gyorstüzelő, TAR 831	Standard, Sport, Gyorstüzelő, TAR 831
50 m	Puska, Szabadpisztoly, TAR 820	Fekvő, 3 testhelyzet, Szabadpisztoly, TAR 820

3. **Időzítés** (Sorozat fül, csak ott, ahol a versenyszám több időtartamban létezik): 25 m Standard „10s” / „20s” / „150s”, 25 m Sport „3/7” / „4mn”, 25 m Gyorstüzelő „∞” / „4s” / „6s” / „8s”, TAR 831 „10s” / „20s”, TAR 820 „5mn” / „7mn”.
4. **Kaliber** (csak ott, ahol a versenyszám többet is megenged — 25 m Sport): „Peremgyújtású” / „Központi gyújtású”.
5. **Testhelyzet** (Sorozat fül, csak a 50 m Puska): „Fekvő” / „Térdelő” / „Álló”.

A lövők kártyája alatt egy **összegző kártya** pontosan felsorolja, mit fognak lelőni. A feje számolja a „{**sorozat**” és „{**lövés**” értéket; majd egy sor az azonos sorozatok minden csoportjához: a lőlap bélyegképe, a sorozat címe (pl. *Precíziós 150s*, *Gyorstüzelő 3/7*), egy részletsor a testhelyzettel, a „**Próbasorozat**” jelöléssel ahol alkalmazható, a lövések számával és a „**Szükséges céltáblák: {**” felirattal, ha egynél több céltábla kell, valamint a csoport darabszáma (**×2**, **×6** ...).

A versenysablonok az aktuális ISSF-programokat követik — beleértve a próbasorozatokat, és a 25 m sportnál a precíziós és a gyors szakaszt sorrendben. Az ISSF-kompatibilis sorozatok emellett alkalmazzák a hivatalos időzítési tűréseket, és engedélyezik az **akadály-eljárást** (§7.9).

5.6 A lövészet oldala (többsorozatos lövészetek)



A lövészet oldala egy verseny irányítóközpontja. A címsora a lövészet címét hordozza (pl. *Verseny Standard*) a szervezet jelvényével (ISSF vagy **TAR**), valamint a távolság, a kaliber és — ahol alkalmazható — a „**Kicsinyített**” jelzésű chipekkel.

- **Egy lövő:** egyetlen kártya. A feje a lövő monogramját és nevét, a lezárt pontozott sorozatok számát (lezárt/összes), a futó összesítést (§7.5) és a következő sorozat céltábla jelvényét mutatja. A törzs sorrendben felsorolja a sorozatokat — minden sor a lövő találatait mutató lőlap-bélyegképpel, a címmel, egy alcímmel („**Próbasorozat**”, „**Sorozat {}/{}**” vagy „**Akadályok**” egy újralövésnél), és a pontszámával a lövés után. A következő lejátszandó sorozat kékeszöld „**KÖVETKEZŐ**” jelölést kap; a későbbiek halványak, kötőjellel. Egy már lelőtt sorozatot megérintve újranyílnak az eredményei.
- **Két vagy több lövő:** egy „**Rendezés helyezés szerint**” kapcsoló (alapból be van kapcsolva; kikapcsolva a lövők a lövészeti sorrendben jelennek meg) lövőnként egy kártya fölött, mindegyiknek a fején a helyezés-korong (a vezetőnél korona), a név és az összesítés áll, a törzsében pedig egy sor lőlap-bélyegkép, mindegyik alatt a pontszámmal, a „**KÖVETKEZŐ**” felirattal vagy egy kötőjellel. A saját kártyája kékeszöld, a többi kék. A lövészet tulajdonosa bármelyik lövő sorozatait megnyithatja; a lövő csak a sajátjait.
- A „**Következő**” gomb (jobb alul — csak a lövészet tulajdonosának, amíg van még le nem lőtt sorozat) elindítja a következő sorozatot; szürke marad, amíg a sorozat céltáblái nincsenek hozzárendelve.

- Alul a lövészet **„Jegyzetek”** kártyája, helyben szerkeszthető.

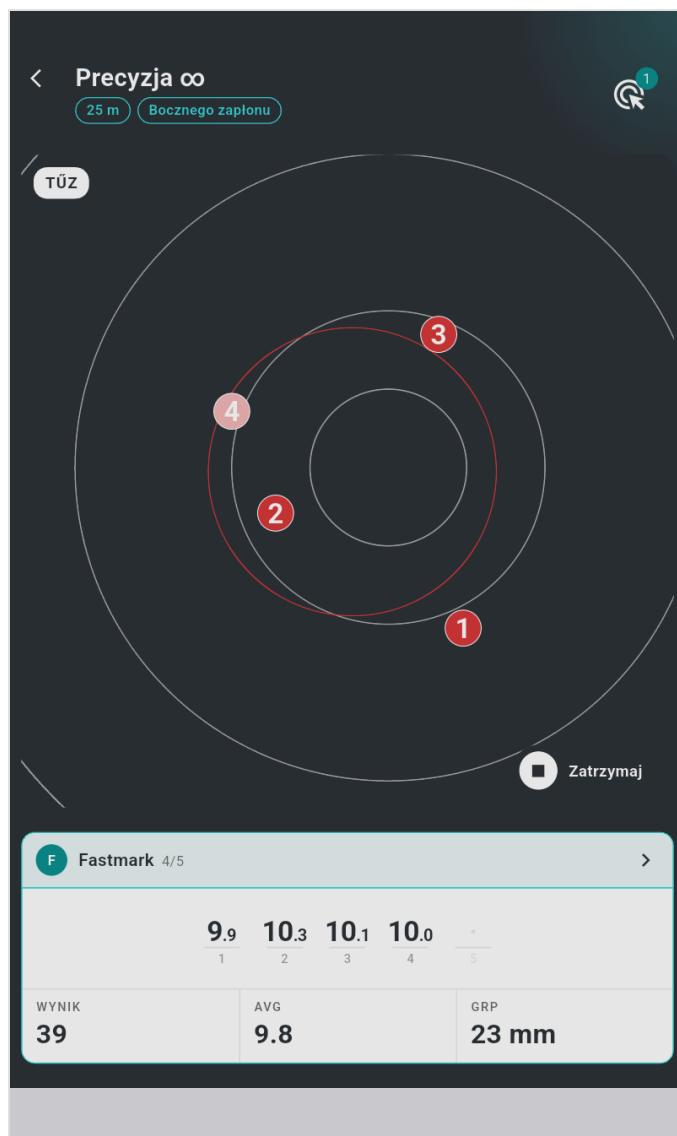
A sorozatokat sorrendben kell lelőni; minden sorozat után ide tér vissza (vagy hagyja, hogy az **„Automatikus továbblépés”** automatikusan láncolja őket — §6.6).

5.7 Lövészetek ismételése és eltávolítása

- **Ismételés:** amikor egy egysorozatos lövészet befejeződött, a sorozat képernyőjén lévő műveleti gomb **„Ismételés”** gombbá válik — egy érintés friss másolatot készít a lövészetről, és azonnal elindítja. A leggyorsabb módja azonos gyakori sorozatok láncolásának.
- **Eltávolítás:** az esemény oldalán húzza egy lövészet kártyáját **jobbról balra** a képernyő közepén túlra — húzás közben egy **„Törlés”** felirat jelenik meg alatta. Ez a lövészetet **csak a saját fiókjából** távolítja el — az arra való feliratkozása megszűnik, így eltűnik a listáiból és a statisztikáiból. Egy megosztott esemény minden más feliratkozója számára a lövészet érintetlen marad, az eredményekkel együtt; semmi nem semmisül meg. A **„Lövészet törölve”** üzenet a **„Visszavonás”** művelettel 4 másodpercig látszik — érintse meg, hogy visszakapja a lövészetet. Az a lövészet, amelynek sorozata épp fut, valamint a kihívás-kísérlet nem húzható el. Amikor egy esemény utolsó lövészetét eltávolítják, az esemény eltűnik a kezdőlistájából (§5.2).

6. Sorozat lefuttatása

6.1 Az élő lövési képernyő



- **Címsor** — a sorozat formátuma: *Precíziós*, majd az ideje (1mn, 5mn, 150s, vagy ∞ a korlátlanhoz), vagy *Gyorstüzelő*, majd az expozíció/időköz másodpercei (*Gyorstüzelő 3/7*), a hivatalos formátumoknál a szervezet jelvényével (**ISSF**, **TAR**). Az alcímsor „**Próbaserozat**”, versenyen belül „**Sorozat {}/{}**”, vagy újrälövési sorozatnál „**Akadályok**” felirat, majd a távolság, a kaliber és — ahol alkalmazható — a „**Kicsinyített**” chipek. A céltábla gomb jobb oldalon van (§3.1).
- **A lólap-panel** — egy fehér panel a lólapal; minden lövés megjelenik rajta, ahogy becsapódik (§6.4).
- **Fáziskijelző** (a panel bal felső sarka) — egy gyűrű, amely az aktuális fázisból hátralévő másodpercekkel fog, mellette egy chip az aktuális vezényszóval nagybetűkkel: „**Töltés**”, „**Figyelem**”, „**Tűz**” vagy „**Állj**”. A gyűrű rejtve van, ha több mint 5 perc van hátra, és a korlátlan fázisokban; a sorozat végeztével a chip ezt írja: „**Befejezve**”.
- **A műveletgomb** (a panel jobb alsó sarka) — feliratos tabletta: „**Leállítás**”, „**Kényszerített leállítás**”, „**Következő**”, „**Újrälövés**” vagy „**Ismétlés**”, az állapottól függően (§6.6).

- A megjelenített lövő **eredménykártyája** élő pontszámokkal (§7.5). Több lövő esetén a lövészet tulajdonosa a kártya fölött egy „**Áttekintés**” gombot is kap („{ lövés”) (§7.5).

Álló tájolásban a lőlap-panel az eredménykártya felett van; fekvő tájolásban egymás mellett vannak.

Amíg egy sorozat fut ezen az eszközön:

- a képernyő **ébren marad** — nem kell megérintenie a bekapcsolva tartásához;
- **az oldal elhagyása leállítja a sorozatot:** a vissza nyíl (és a rendszer vissza gesztusa) egy „**Sorozat leállítása**” megerősítést nyit meg — „Az oldal elhagyása leállítja a folyamatban lévő sorozatot. Megerősíti?”. A „**Sorozat leállítása**” azonnal leállítja a sorozatot és kilép; a „**Folytatás**” futni hagyja. Ha egy céltáblát nem lehet leállítani, az oldal nyitva marad a „**Néhány céltáblát nem sikerült leállítani — próbálja újra**” üzenettel — lépjen vissza újra az újrapróbáláshoz. (Megtekintő eszközön, és miután a sorozat befejeződött, a vissza nyíl normálisan működik.)

6.2 Egy sorozat fázisai

Egy sorozat fázisok rögzített szekvenciája. Minden fázis beállítja a céltábla fényét, megjeleníti a vezényszavát a képernyőn, és (a hangbeállítások bekapcsolása esetén) lejátszik egy hangjelzést és egy kimondott vezényszót.

Precíziós sorozat (*Sorozat ideje* vagy szabad sorozat):

Fázis	Vezényszó	Céltábla LED	Hangjelzés	Kimondva
Felkészülés (opcionális)	„Töltés”	alapból ki (piros, ha engedélyezve)	—	„Töltés”
Várakozás (opcionális)	„Figyelem”	piros	mély hangjelzés	„Figyelem”
Lövés	„Tűz”	zöld	magas hangjelzés	—
Zárás (2 s)	„Állj”	piros	mély hangjelzés	„Állj”

A lövési fázis lövőnként a sorozat lövésszámaig fogad el lövéseket, és *Sorozat ideje*-ig tart — vagy egy szabad sorozatban addig, amíg minden lövő le nem adta az összes lövését, amikor is a sorozat magától véget ér.

Gyorstüzelő sorozat (*Érvényes idő* van beállítva): az opcionális felkészülés után a figyelem/lövés pár lövésenként egyszer megismétlődik:

Fázis (× lövések száma)	Vezényszó	Céltábla LED	Hangjelzés
Időköz (<i>Várakozási idő</i>)	„Figyelem”	piros	mély hangjelzés
Expozíció (<i>Érvényes idő</i>)	„Tűz”	zöld	magas hangjelzés

Gyorstüzelésben az **első „Figyelem”** (az első expozíció előtt) elhangzik kimondva; az ismételt „Figyelem”-et minden későbbi expozíció előtt csak a hangjelzése jelöli — nem hangzik el kimondva, még a kimondott vezényszavak engedélyezésével sem.

...majd ugyanaz a 2 másodperces záró fázis következik. **Minden expozíciónak csak az első lövése számít;** minden további rögzítésre kerül, de nem pontozódik (§7.3).

Az ISSF-kompatibilis sorozatok (a hivatalos sablonokból) emellett alkalmazzák az ISSF időzítési tűréseket: a zöld fény **0,1 s-mal** tovább világít az egyes lövési fázisok névleges végénél, és a fény pirosra váltása után **0,2 s-on** belül leadott lövés még számít — a névleges időn túl legfeljebb 0,3 s-ig, pontosan úgy, mint a versenyeken az elektronikus lőtereken.

6.3 Hangok és kimondott vezényszavak

A Beállítások → Hang három kapcsolója vezérli a hangot (mind alapból kikapcsolva):

- **„Hangjelzések lejátszása”** — egy **magas hangjelzés** jelzi minden lövési fázis kezdetét, egy **mély hangjelzés** minden figyelem és leállítási átmenetet.
- **„Vezényszavak bemondása”** — a „Töltés”, „Figyelem” és „Állj” vezényszavak kimondásra kerülnek (az alkalmazás nyelvén — §10.1). A lövés kezdetét a magas hangjelzés és a zöld fény jelzi, nem hang — mint egy valódi lőtéren.
- **„Eredmények bemondása”** — minden lövés pontszáma bemondásra kerül, ahogy becsapódik.

A hangok a sorozatot megjelenítő eszközön szólnak.

6.4 Lövések a lőlapon

- Minden becsapódás **a másodperc töredékén belül** megjelenik, lövési sorrendben számozva. A legutóbbi érvényes találat **lőktet**. Ránagyítva a lyukak a valódi **lövedékátmérő-léptékükben** vannak rajzolva; kisebb nagyításnál épp csak annyira nagyítva, hogy láthatóak maradjanak.
- Azok a lövések, amelyek nem számítanak — lövési fázison kívül leadva, egy expozíció többletlövései, gyakorlóoszlopba csapódó lövések, vagy elvetett mérések —, **piros keresztként** vannak rajzolva, és ki vannak zárva a pontszámból (§7.3).
- **Csippentse** a nagyításhoz (akár 10×-ig), húzza a mozgatóhoz, **koppintson duplán** egy pontra való ránagyításhoz (4×), koppintson duplán újra a beillesztéshez. Az **„Automatikus nagyítás”** bekapcsolásával (alapértelmezett) a nézet minden találat után újrakeretezi a lövéscsoportot (legfeljebb 6×-ig; a Benchrest lőlapokon a megtalált célzópontra ugrik).
- A beállításokban engedélyezve az **átlagos sugarú kört** és a **legnagyobb szórás keretét** pirossal rajzolja a csoport fölé (§7.7).

6.5 A felkészülési idő átugrása

A felkészülési („Töltés”) fázis alatt **érintse meg a visszaszámláló gyűrűt** az előreugráshoz: a fázis úgy rövidül le, hogy csak a beállított **„Felkészülési idő”** maradjon — állítható a Beállítások → Lövészet alatt (alapból 20 s). Az érintés nem tesz semmit, ha kevesebb mint 5 másodpercet nyerne. Jól jön, amikor a hivatalos formátum percnyi felkészülést ír elő, amelyre gyakorlásban nincs szüksége.

6.6 Egy sorozat befejezése — a műveletgomb

A céltábla-panel jobb alsó sarkában lévő feliratos gomb a sorozat állapotával változik. Csak a mestereszközön jelenik meg, a lövészet tulajdonosának:

Állapot	Gomb	Hatás
Sorozat fut	„Leállítás”	Megerősítés nélkül, tisztán befejezi a sortozatot: a szekvencia a végére ugrik, a le nem adott lövések tévesztéssé válnak, a céltáblák felszabadulnak
Szekvencia vége, egy céltábla még zár	„Kényszerített leállítás” (forgó gyűrűvel)	Kényszerítve leállítja azokat a céltáblákat, amelyek nem erősítették meg a véget
Befejezve — a lövészet egyetlen sorozata	„Ismétlés”	Friss másolatot készít a lövészetéről, és helyben elindítja
Befejezve — akadályok deklarálva	„Újralövés”	Létrehozza és elindítja az akadály-újralövési sortozatot (§7.9)
Befejezve — a verseny következő sorozata	„Következő”	Elindítja a lövészet következő sortozatát (szürke, amíg a céltáblái nincsenek hozzárendelve)

Az **„Automatikus továbblépés”** engedélyezésével (Beállítások → Felület) egy verseny következő sorozata **3 másodperccel** az aktuális lezárása után indul — a gomb egy folyamatgyűrűt mutat, amíg az időzítő fut; érintse meg a várakozás átugrásához.

Amikor egy sortozat befejeződik, a vissza nyíl már nem kér megerősítést: hagyja el a képernyőt a lövészet oldalára vagy a kezdőképernyőre, vagy merüljön el az eredménykártyában (7. fejezet).

6.7 Megszakítások — mi áll helyre magától

A rendszer úgy épült, hogy magától helyreálljon: amíg egy céltábla bekapcsolva marad, egyetlen általa rögzített lövés sem vész el soha. Az összes alábbi helyzetben nincs mit javítani:

Ha ez történik	Mi a teendő
A kapcsolat megszakad (távolság, interferencia)	Semmi — az alkalmazás másodperceken belül újracsatlakozik, és bepótolja a szünetben leadott lövéseket
Az alkalmazás bezárul vagy a telefon újraindul sorozat közben	Csak nyissa meg újra az alkalmazást — a sorozat élőben visszatér, a közben leadott lövésekkel együtt
A Bluetooth-t ki- és bekapcsolják	Semmi — a céltáblák maguktól újracsatlakoznak
Egy céltábla kikapcsol sorozat közben (kapcsoló, lemerült akkumulátor, túlmelegedés)	Az a céltábla azonnal kilép a sorozatból (az elnémuló céltáblát 15 s után kiejti), a többi tovább lő; a sorozat leáll, amint nem marad egyetlen céltábla sem
A sorozat nem indul el	Egy „ A sorozat nem indult el ” című panel („ <i>A sorozatot nem sikerült minden céltáblán elindítani</i> ”) az „ Újra ” lehetőséget kínálja, valamint a „ Lövészet törlése ” lehetőséget, ha a lövészet épp most jött létre (egyébként „ Mégse ”, amely nyitva hagyja az el nem indult sorozatot) — semmi nem indult el, semmi nem veszett el

Ha bármi valaha nem áll helyre ezek szerint, lásd a [11. fejezetet](#).

7. Pontozás és eredmények

7.1 Egy lövés pontszáma

Minden pontozott lövés **0 és 10,9 pont** közötti értékű. A lőlap körei a klasszikus értékeket hordozzák (10 a középponttól kifelé a legalacsonyabb körig); minden kör tíz tizedes lépésre van osztva, így egy mélyen középső tízes 10,9. A lövések pontszámai mindig egy tizedessel **jelennek meg** (9.7, 10.0 — a nulla 0-ként jelenik meg); az összegek és átlagok elhagyják a tizedest, ha egészek (97, 97.5). Hogy a tizedesek *számítanak-e* a végösszegbe, az a lövéstet pontozási rendszerétől függ (§7.2).

A becsapódás helyét akusztikusan, milliméteres pontossággal számítja ki, és a kiválasztott lőlap pontos ISSF geometriájához mérten pontozza.

7.2 A pontozási rendszer

A lövéstet létrehozásakor választja ki (§5.4):

- **„Perem”** — mérőídomos pontozás, mint a versenyeken a papírlapokon: a **lövedéklyuk teljes szélessége** számít, így az a lyuk, amelynek a széle érint egy kört, azt a kört kapja. Ezért **számít a lövéstet kalibere** — egy nagyobb lövedék magasabbra mér. Ez az alapértelmezett.
- **„Közép”** — csak a lyuk **mértani középpontja** számít. Kalibertől független.
- **„Egész”** — minden lövésnek csak az egész része számít a végösszegbe (egy 9.7 kilencnek számít), mint az ISSF pisztolyversenyszámokban; a tizedes magán a lövésen megjelenítve marad, az átlag pedig az egész összeg osztva a lövések számával. Ez az alapértelmezett.
- **„Tizedes”** — a tizedek számítanak és összeadódnak, mint az ISSF légpuska-döntőkben.

A hivatalos sablonok a helyes kombinációval előre beállítva érkeznek.

Egy **csökkentett lőlapon** (§5.4) minden a csökkentéssel arányosan skálázódik: a körök, a rajzolt lövedéklyukak és a Perem mérőídoma — így egy csökkentett céltábla pontosan úgy pontoz, mint a teljes méretű eredetije a rövidebb távolságon.

7.3 Érvényes lövések, keresztek és tévesztések

Egy lövés akkor **számít**, ha minden alábbi teljesül:

1. Egy **lövési fázison belül** (zöld fény) adták le — beleértve az ISSF-kompatibilis sorozatokban a fázis utáni ISSF túrést (§6.2).
2. Gyorstüzelésben ez az expozíciójának az **első** lövése.
3. A lövő még nem adta le a sorozat teljes lövésszámát.
4. A becsapódást **megbízhatóan bemérték**: a céltábla mért területén belül, tiszta akusztikus megoldással. A leromlott méréseket inkább elveti, mintsem rosszul pontozza.

Azok a lövések, amelyek nem felelnek meg ezeknek a szabályoknak, továbbra is rögzülnek, és **piros keresztként** kerülnek rajzolásra a lőlapon, számozás nélkül; a találatlistában a sorszám-korongjukon kötőjel áll — látja őket, csak épp nem érnek pontot.

Tévesztések: amikor egy lövési fázis kevesebb érvényes lövéssel ér véget, mint amennyit megenged, a hiányzó lövések automatikusan **nullpontos tévesztésként** kerülnek kitöltésre — egy nem érzékelt vagy le nem adott lövés a pontjaiba kerül, mint a versenyen. Egy precíziós sorozat lövési fázisa alatt egyet manuálisan is rögzíthet a találatlista alatti **„Tévesztés hozzáadása”** gombbal (§7.6 — például egy a céltáblát teljesen elhibázó lövés után); a gomb addig kínálkozik, amíg a sorozatban van még leadandó lövés.

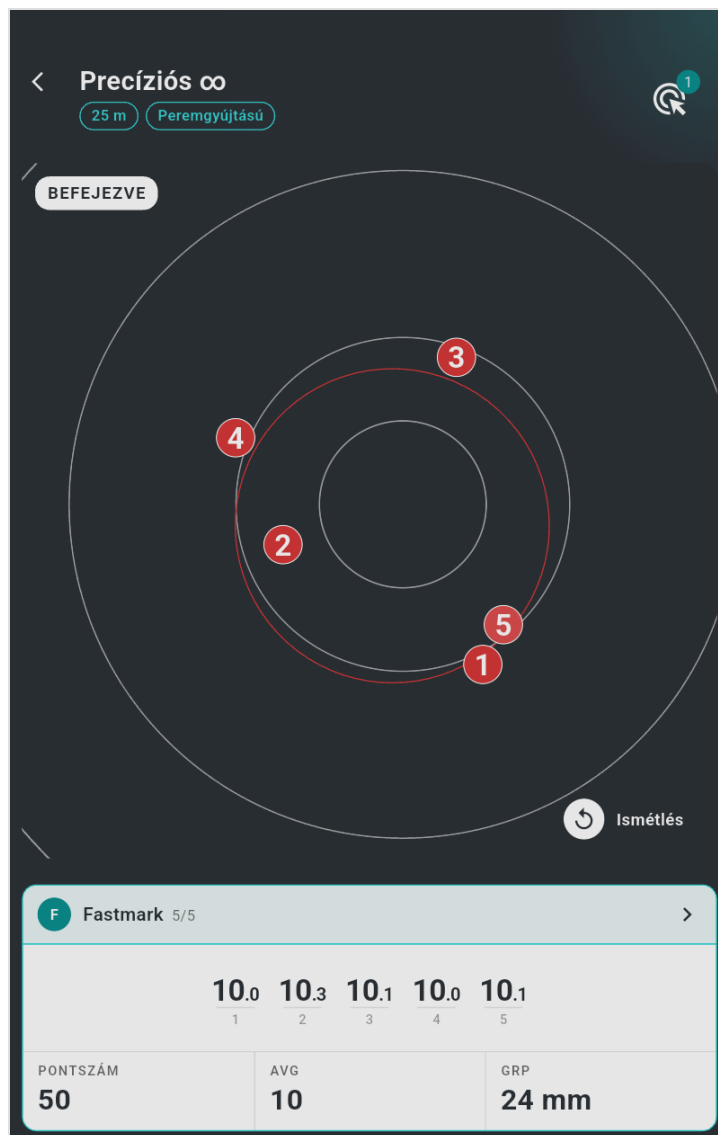
7.4 Gyakorlózónák és az X (Benchrest lőlapok)

A két Benchrest lőlap oldalsó **gyakorló oszlopokat** hordoz a pontozórács mellett. Az ottani becsapódások keresztként rajzolódnak a lőlapon, nem érnek pontot, és ki vannak zárva a végösszegekből és a statisztikákból — használja őket bemelegítő lövésekhez egy sorozaton belül. Ezeken a lőlapokon egy lövés 3,0-tól 10,9-ig pontoz.

Az a Benchrest lövés, amely eléri a célzópontja középső **X pontját** (1 mm átmérőjű), egy **X**-et is számít: Perem módban a lyuknak csak érintenie kell a pontot, Közép módban a középpontjának kell a pontba esnie. Az ezeken a lőlapokon az összegek így jelennek meg: **„46 •3”** — a pontok, majd egy teli pont után az X-ek száma (X nélkül elhagyva). Az X-ek száma dönt a lövők közötti egyenlőségnél (§7.5), és saját diagramot kap a statisztikákban (§8.3).

7.5 Az eredmények olvasása

Az eredménykártya a sorozat képernyőjén egy lövőt mutat:

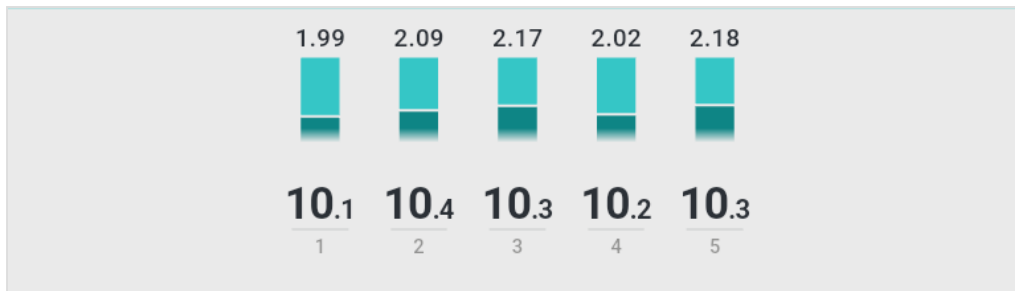


- a **fej**: a lövő monogramja és neve, a leadott lövések a tervezettek felett (3/5); ha akadály deklarálnak, egy **kéz** ikon (§7.9); egy **nyíl** megnyitja a találatlistát (§7.6);
- a **lövæssáv**: az egyes lövések pontszámai egymás mellett lövési sorrendben, mindegyik a sorszáma fölött — a • egy még le nem adott lövést jelöl, a kézzel szerkesztett pontszám **aranyszínű** jelenik meg (§7.8). A sáv oldalra görgethető, és a legutóbbi lövést középen tartja;
- a **számok**: „**PONTSZÁM**” (a futó végösszeg, Benchrest lőlapokon az X-ek számával), „**AVG**” (a lövésenkénti átlag) és „**GRP**” (a csoportméret — az átlagos sugar milliméterben, §7.7).

Időzítés. Egy 30 másodpercnél rövidebb időzített precíziós sorozatban a sáv fölött egy vékony **sorozatidő-mérő** jelöli, mikor esett az egyes lövés: lövésenként egy szegmens, a részidejével arányosan, mellette a teljes idő másodpercben. A sorozat végeztével a sáv fel nem használt maradéka világos, ha minden lövés időben leadásra került, egyébként narancssárga:



Gyorstüzelésben minden lövés a pontszáma fölött hordozza a reakcióidejét (1.99 — másodpercben az expozíció kezdetétől) egy kis oszlop fölött, amely eddig az időig van kitöltve. Az oszlop csak az expozíció második felét mutatja, ahová a lövések érkeznek, így a megmaradt tartalék egy pillantással leolvasható (itt egy 3/7 sorozat); tévesztésnél narancssárgává válik:



Több lövő — az áttekintés. Ha egy lövészetnek két vagy több lövője van, a lövészet tulajdonosának sorozat képernyője a kártya fölött egy „**Áttekintés**” gombot kínál („{ } lövész”). Az áttekintés mutatja a sorozat előrehaladását (lövésenként egy pont a tervezett lövésekhez, és a műveletgomb), egy „**Rendezés helyezés szerint**” kapcsolót, és lövőnként egy kompakt kártyát: egy helyezés-korong (a vezetőnél **korona**), a név, a leadott lövések, az összesítés, a lőlap bélyegképe a lövő taláлатаival és a lövéssáv. A kártyák élőben átrendeződnek a helyezések változásával; az egyenlő összegek azonos helyezést kapnak, Benchrest lőlapokon az X-ek száma dönt az egyenlőségnél. Egy kártyát megérintve visszatér az adott lövő teljes nézetéhez.

Lövészet-végösszegek (versenylövészetek): minden lövő kártyája a lövészet oldalán mutatja a futó végösszegét — az összes pontozott sorozat összegét, a **próbasorozatokat kivéve**, az akadály-újralövésekkel a §7.9 szabályai szerint párosítva.

Az eredménykártyák és a lövészetkártyák hordozzák a **csapatnevet**, amely rendes esetben a lövő megjelenített neve, a lövészet létrehozásakor rögzítve.

7.6 A találatlista

Érintse meg az eredménykártya nyílát a **találatlista** megnyitásához — a sorozat minden lövése részletesen, lövésenként egy sor, a sorozat címe és a lövő neve alatt:



- A „**Lövések**” lista minden sora hordozza a lövés sorszámát egy korongban (kötőjel a nem számító lövésnél), a **pontszámát**, a becsapódás koordinátáit milliméterben (x / y a középponttól — vagy egy „**Hiányzó találat**” címke a pozíció nélküli tévesztésnél), az előző lövéstől számított részidőt (+ 1.23s) a sorozat kezdetétől eltelt idő (12.3s) fölött, valamint — több céltáblás lövészetekben — hogy melyik céltáblát találta el.
- Az „**Automatikus középre igazítás**” kapcsoló a címsorban úgy pontozza újra az egész sorozatot, mintha a csoport a tízesre lenne központozva: minden lövés pontszáma a csoport középpontja köré kerül újraszámításra. Használja a tiszta csoportosítás megítéléséhez egy irányzék-beállítási hiba figyelmen kívül hagyásával; kapcsolja ki a valós pontszámokhoz való visszatéréshez.
- A lista alatt található a „**Tévesztés hozzáadása**” gomb (§7.3) és a „**Jegyzet hozzáadása**” hivatkozás, amely a sorozat „**Jegyzetek**” mezőjét nyitja meg.

A találatlista az a hely is, ahol egy pontszámot kézzel javít (§7.8).

7.7 Csoportstatisztikák

Élőben számítva az érvényes lövésekből (legalább két lövés):

Statisztika	Jelentés	Hol
Átlagos sugár (GRP)	A lövések átlagos távolsága a csoport középpontjától, mm-ben — a szabványos csoportméret-mérőszám	Eredménykártya; piros kör a lőlapon
Legnagyobb szórás	A két legtávolabbi lövés közötti távolság	Piros keret a lőlapon
Átlag (AVG)	Végösszeg ÷ érvényes lövések	Eredménykártya

A kör és a keret rátéteit a **Beállítások → Mutatók** alatt kapcsolja, és nem rajzolódnak a Benchrest lőlapokra (a rácsos céltábláknak nincs egyetlen csoportjuk).

7.8 Egy pontszám kézi javítása

A pontszámokat kiszámítja, de a versenybíróknak van az utolsó szava. A találatlistában (§7.6) **tartsa hosszan lenyomva egy lövést** a **„Pontszám módosítása”** párbeszédpanel megnyitásához, amelynek felirata **„3. lövés · számított: 9.7”**:

- írja be az **„Új érték”**-et (tizedesek megengedettek, ponttal vagy vesszővel), és erősítse meg az **„OK”** gombbal — a lövés mostantól azzal az értékkel számít. **Aranyszínnel** jelenik meg az eredménykártyán, a találatlista pedig mellette áthúzza mutatja a számított pontszámot;
- a közben lévő **visszaállítás** ikon újraszámítja a pontszámot a becsapódási helyről, eltávolítva a jelölést.

A kézzel szerkesztett pontszámok minden más lövéshez hasonlóan bekerülnek a végösszegekbe és a statisztikákba.

7.9 Akadályok (ISSF-eljárás)

Az ISSF-kompatibilis sorozatoknál (hivatalos sablonok) az alkalmazás megvalósítja az akadály-eljárást:

- A sorozat vége után érintse meg a **kéz ikont** az érintett lövő eredménykártyájának fején. Az **„Akadály”** panel az **„Érvényes lövések az akadály előtt”** számát kéri — állítsa be a – / + léptetővel, és erősítse meg az **„OK”** gombbal. (Az **„Akadály törlése”** visszavon egy deklarációt.)
- A műveletgomb **„Újralövés”** gombbá válik: megérintve létrehoz egy **„Akadályok”** sorozatot — egy azonos sorozatot az érintett lövő(k) számára, közvetlenül az eredeti után beszúrva —, és elindítja.
- A pár pontozása a versenyszámot követi (ISSF 8.9.4.5 – 8.9.4.6 szabály), ahol N a sorozat lövésszáma, a deklarált érvényes lövéseket pedig mindig megtartja: - **Sport versenyszámok** — *kiegészítés*: az akadály előtt leadott lövések megállnak, és az újralövés első lövései biztosítják a maradékot N-ig. - **Gyorstüzelő versenyszámok** — *céltáblánként a legalacsonyabb*: minden lövés pozíció egy céltábla; minden pozíciónál az eredeti és az újralövési lövés közül az **alacsonyabb** számít. - **Standard és minden más versenyszám** — *közösített legalacsonyabb*: a megtartott lövések és az összes újralövési lövés közösítésre kerül, és az N **legalacsonyabb pontszámú** számít.

Bármelyik a szabály, egy akadály soha nem nyerhet pontot.

A lövészet-végösszeg mindezt automatikusan kezeli. Az újralövési sorozat mindenhol **„Akadályok”** felirattal jelenik meg, sorozatonként csak egy újralövés lehetséges, és a pontszámcellája az általa hozzáadott

korrekciót mutatja (egy **+** érték) egy önálló pontszám helyett — az eredeti és az újralövési sorok a kombinált eredményre adódnak össze, soha nem kétszer számítva.

A heteken és hónapokon át tartó fejlődésének saját fejezete van: [8. fejezet, Statisztika](#).

8. Statisztika

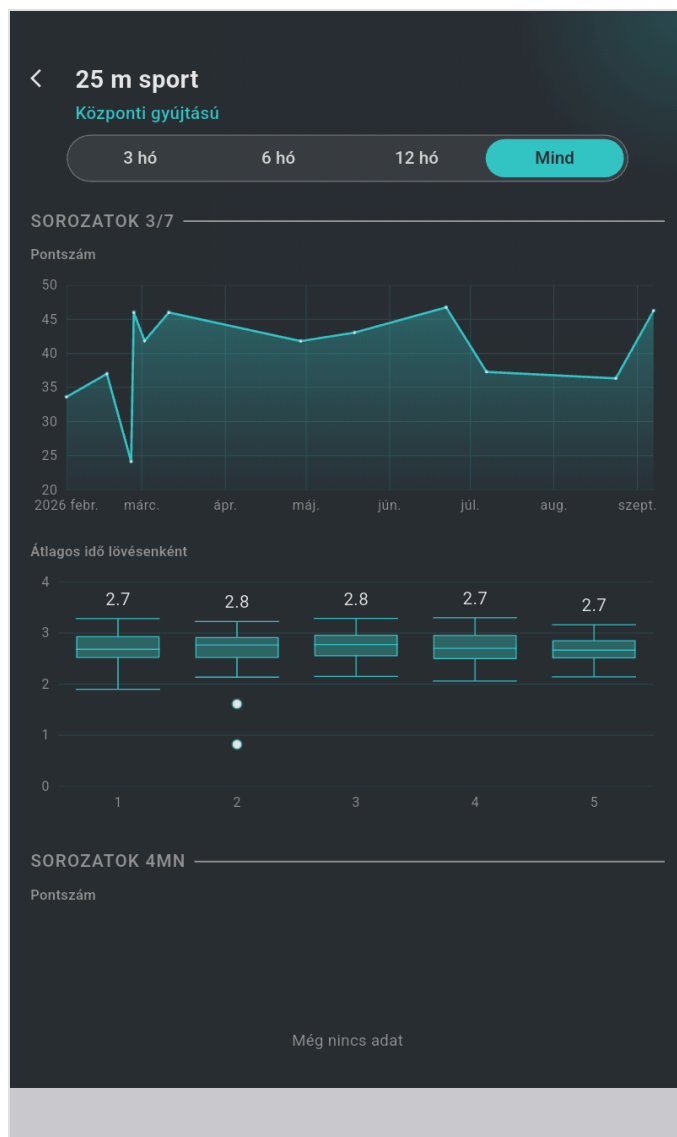
A kezdőképernyő „**Statisztika**” füle a fejlődését követi versenyszámonként, a fiókja minden befejezett lövészetéből számítva.

8.1 Egy versenyszám kiválasztása



A fül **versenyszám-változatoként egy csempét** mutat — egy versenyszámot egy távolságon, egy kaliberrel és egy testhelyezettel. A csempe a versenyszám nevét és piktogramját hordozza, és ha ugyanannak a versenyszámnak több változatát lövi, egy alcímet, amely megnevezi a különbséget (*25 m, Peremgyújtású, Fekvő* ...). A csempék távolság, majd versenyszám szerint vannak rendezve, elől a legtöbbet lőtt változat. Egy változat akkor kapja meg a csempéjét, amikor legalább **két** minősítő sorozatot tartalmaz. Érintsen meg egy csempét a statisztikai oldalának megnyitásához.

8.2 A versenyszám oldala



Az oldal címe a versenyszám és annak változata. A tetején lévő **időszakválasztó** — „3 hó”, „6 hó”, „12 hó” vagy „**Mind**” (az alapértelmezett) — meghatározza, meddig nyúlik vissza minden alatta lévő diagram. Ugyanannak a versenyszámnak egy másik változatához lépjen vissza, és érintse meg a csempéjét.

8.3 Eredménygörbék — a fejlődése az idő során

Az eredménygörbék a végösszegeit ábrázolják a naptárral szemben, kimenetelenként egy pont — a vonal meredeksége a fejlődése:

- **„Versenyek”** — akkor jelenik meg, ha a versenyszámnak vannak versenylovászatai: lövőnként egy vonal, versenyenként egy pont (a lövészet összes sorozata összeadva; több verseny ugyanazon a napon egy ponttá átlagolódik). Egy vonalhoz legalább **két** különböző napon kell eredmény.
- **„Sorozatok {}”** — sorozat-időzítésenként egy kártya (pl. *Sorozatok 150s*, *Sorozatok ∞*, *Sorozatok 3/7*), amely a **„Pontszám”** diagrammal nyit: a sorozatonkénti végösszeg az idő során ugyanazon szabályok szerint, így egy 150 másodperces sorozatot soha nem hasonlít össze egy korlátlanul. Azok a precíziós sorozatok, amelyek csak a várakozási idejünkben különböznek, egy kártyán osztoznak.

- **„Belső tízesek"** — a Benchrest versenyszámoknál ugyanez a diagram az X-ek számára versenyenként vagy sorozatonként (§7.4), a **„Versenyek"** panel alatt és minden sorozatkártyán.

Ha a diagramok több lövőt tartalmaznak, jelmagyarázat jelenik meg; egy diagramot megérintve leolvashatja az adott dátum pontos értékeit.

8.4 A lövésidők dobozábrája

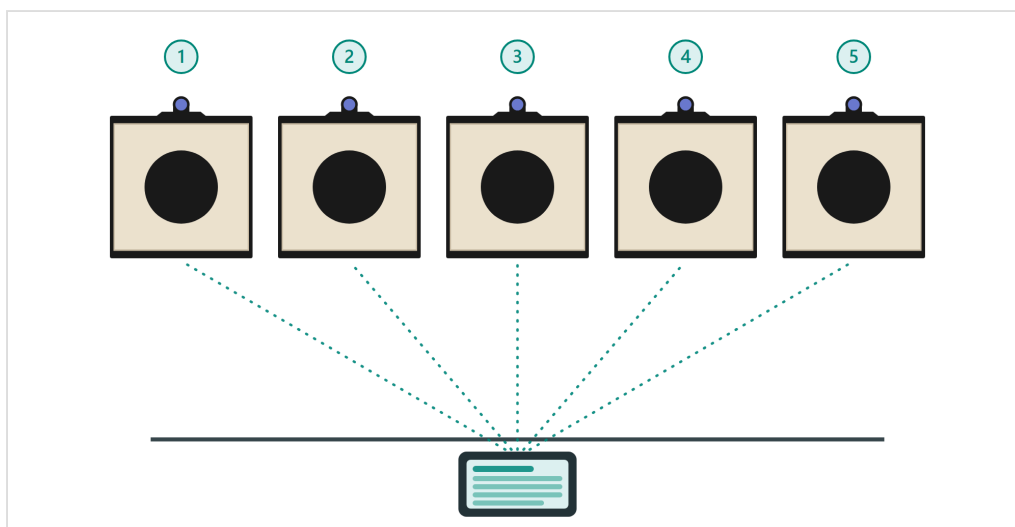
Minden sorozatkártyán az **„Átlagos idő lövésenként"** azt mutatja, *mikor* lő, nem azt, hogy milyen jól. Lövési pozícióként egy doboz van — a sorozat első lövése, a második lövés, és így tovább —, és minden doboz összegzi az adott pozícióhoz tartozó összes rögzített idejét a kiválasztott időszakban: gyorstüzelésben az expozíció kezdetétől a lövésig eltelt idő; precízióban az előző lövéstől számított részidő. A korlátlan (∞) sorozatoknak nincs időzítésük.

Így olvasson egy dobozt: a benne lévő vonal a **medián** ideje (a doboz felett kiírva, amikor egyetlen lövőt ábrázol), a doboz az idői középső felét tartja, a bajuszok pedig a leggyorsabbtól a lelassabbig nyúlnak. Egy rövid doboz egyenletes ritmust jelent; egy magas első doboz például azt jelenti, hogy az első lövésének az időzítése sokat változik.

8.5 Mi számít

Csak a Sorozat és a Verseny fül **befejezett** lövészei kerülnek a statisztikába (az Egyéni lövészetek szabad formájúak és kizártak; a kihívás-kísérletek úgy számítanak, mint bármely verseny), a próbasorozataik nélkül, és csak az érvényes pontozott lövések — a gyakorlózóna- és az elvetett lövéseket figyelmen kívül hagyja; az akadály-újralövéseket a §7.9 szerint kombinálja, soha nem kétszer számítja. Egy lövészet eltávolítása a listájából (§5.7) a statisztikáiból is eltávolítja. Az elegendő adat nélküli szakaszok a **„Még nincs adat"** üzenetet mutatják.

9. Felügyelői mód



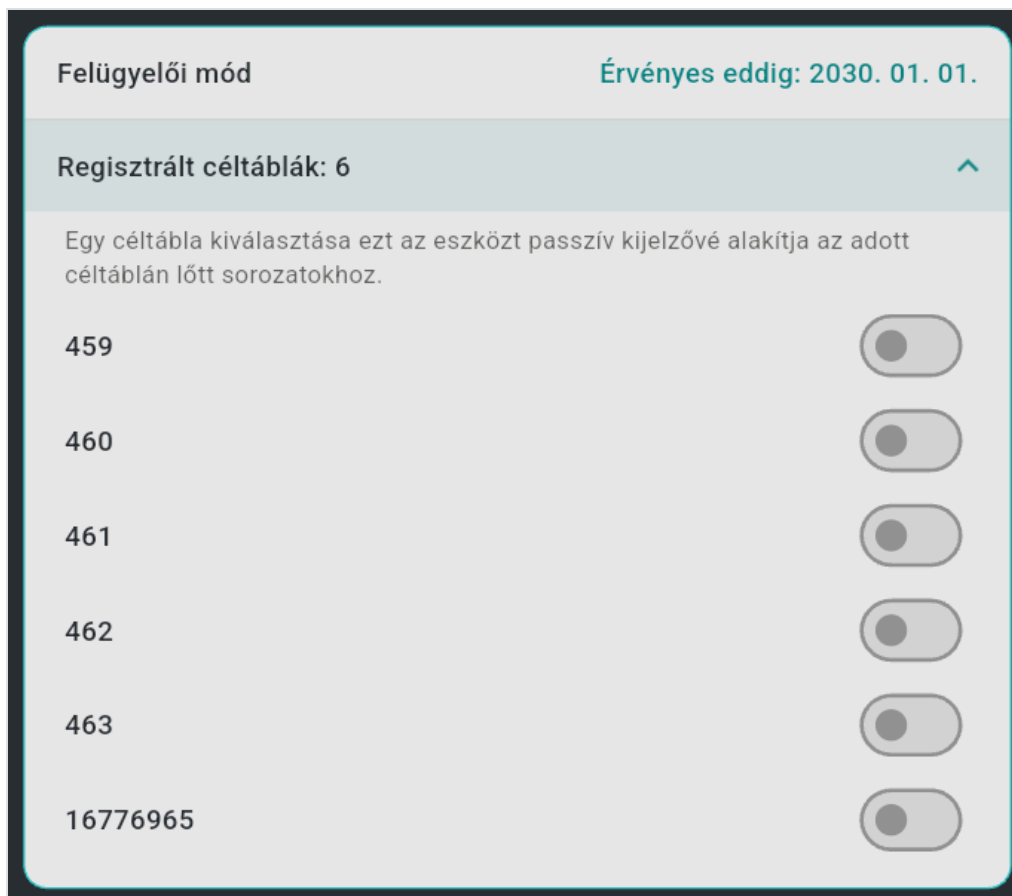
9.1 Mit tesz lehetővé a felügyelői mód

A felügyelői mód feloldja az alkalmazás egy-lövő, egy-céltábla korlátját, és egy eszközt lőtérvezérlővé alakít. Konkrétan ez az, amire szüksége van a következőkhöz:

- **több céltáblán egyszerre játszott versenyszámok lövése** — az ISSF 25 m gyorstüzelő öt céltáblán zajlik, mindet az Ön eszköze vezérli (§9.4);
- **egy edzés vagy egy csoportos kihívás lefuttatása** — egy sorozat egyszer indítva több lövő számára, az egész sort az edző eszközéről vezérelve, minden eredmény élőben visszaérkezve hozzá (§9.2);
- **az eredmények élő megjelenítése további képernyőkön** a lőtér körül (§9.5).

Bárhány céltábla is van a soron, az alkalmazás egyként vezérli őket: egyetlen szinkronizált szekvencia, a vezényszavak mindenkinek egyszer lejátssza, és élő lövőnkénti pontozás. Hogy egy eszköz hány céltáblát tud vezérelni, az eszköztől függ: a legtöbb jelenlegi telefon és táblagép legalább ötöt kezel egyszerre, az újabb modellek tízet vagy többet.

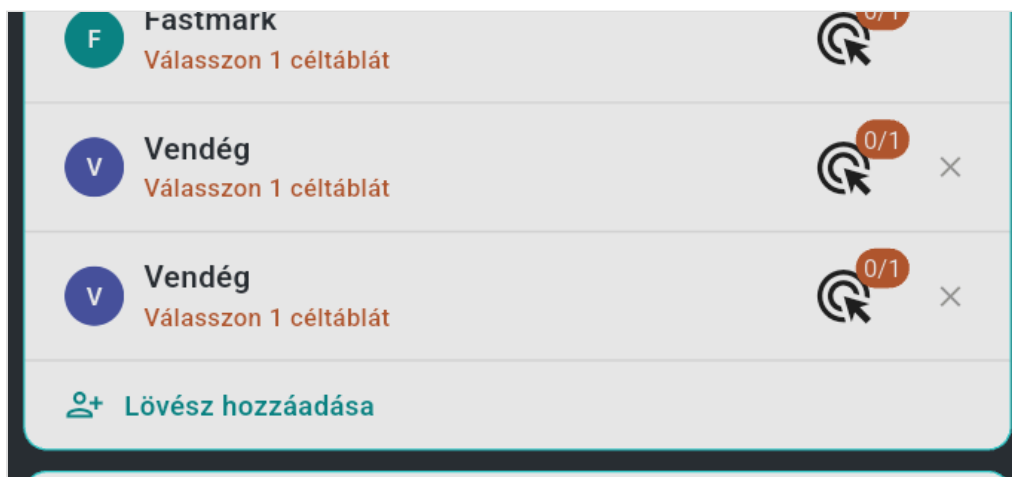
A felügyelői módot a **Fastmark fiókján lévő előfizetés** engedélyezi (§4.7): a fiók egy felügyelői érvényességi dátumot és a **regisztrált céltáblák** listáját — az egyszerre vezérelhető céltáblák sorozatszámait — hordozza. Mindkettő a Felhasználó oldal „**Felügyelői mód**” csoportjában látható. (Az előfizetés első éve öt vagy több Club 55 céltáblából álló csomag vásárlásával jár.) Enélkül az alkalmazás egy lövősorra és egy céltáblára korlátozódik. A felügyelői mód a Club 55 modellhez van fenntartva: csak Club 55 céltáblák regisztrálhatók.



9.2 Több lövő — edzések és kihívások

Egy többlövős lövészet ugyanúgy szolgálja az edzőt, mint a kihívás szervezőjét: egy edző a lövői számára vezérli a lövészetet, és mindenki eredményét a saját eszközén követi; egy kihívás egyszer indítja el ugyanazt a sorozatot az egész csoportnak, és egy helyen gyűjti be az összes eredményt. Bárhogyan is, felügyelői hozzáféréssel az Új lövészet oldal **lövők kártyája** megkapja az ehhez szükséges vezérlőket:

- a kártya alján egy „**Lövész hozzáadása**” sor hoz hozzá egy lövőt — a hozzáadott lövők „**Vendég**” bejegyzésként jelennek meg, mindegyik saját céltábla jelvénnel, eredménykártyával és pontszámokkal;
- az első kivételével minden sor jobb oldalán egy × eltávolítja az adott lövőt (a céltáblája automatikusan felszabadul).



Rendeljen egy céltáblát minden lövőhöz a jelvényén keresztül, pontosan úgy, mint a §3.3 pontban — minden céltáblának benne kell lennie a **regisztrált céltáblák** listájában, és minden lövő jelvényének (hozzárendelt/szükséges) kékeszöldnek kell lennie az indítás előtt. Ha egy egész sornyi céltáblát kell megkülönböztetni, adja minden céltáblának a lőállása nevét (§3.5) — a hozzárendelés egyértelmű marad.

A sorozat alatt az alkalmazás minden céltáblát egyetlen szinkronizált órán futtat: a fázisok minden céltáblán együtt változnak (néhány ezredmásodpercen belül), és minden lövést annak a lövőnek ír jóvá, akinek a céltáblája jelentette. Ha egy céltábla meghibásodik vagy kikapcsol sorozat közben, csak az a céltábla szabadul fel — a sor többi része tovább lő (§6.7).

Minden lövő mindenhol megkapja a saját eredményeit: a sorozat képernyőjének „**Áttekintés**” nézete (§7.5) élőben rangsorolja őket, a lövészet oldala lövőként egy kártyát és végösszeget mutat, és mindegyiknek saját találatlistája van. Érintse meg egy lövő kártyáját az áttekintésben, hogy csak az adott lövőt kövesse.

Ahhoz, hogy valaki a saját fiókja alatt játsszon, ne „**Vendégként**”, válassza ki a lövőjét (§9.3).

9.3 Egy lövő kiválasztása — játék a saját fiók alatt

Egy „**Vendég**” az eredményeit csak az Ön lövészetén belül tartja. Válasszon helyette egy meglévő **Fastmark fiók lövőjét**, és a lövészet az adott személy identitása alatt zajlik: az ő neve az eredménykártyákon, és minden lövés a saját fiókja előzményeiben és statisztikáiban rögzül. Ezt bármely bejelentkezett fiók megteheti, felügyelővel vagy anélkül:

1. **Tartsa hosszan lenyomva a lövő sorát** a lövők kártyáján a „**Lövő kiválasztása**” panel megnyitásához. Először a saját lövőjét listázza, majd minden Önnel már megosztott lövőt, a legutóbb használtakat elől — érintsen meg egyet a kiválasztásához.
2. Új személy hozzáadásához a másik személy megnyitja a Felhasználó oldalát, és megérinti a „**Kódom megjelenítése**” gombot a „**Lövő kiválasztása**” kártyán (§4.3). Az alkalmazás megjelenít egy **4 jegyű kódot** egy visszaszámlálással — **10 percig** érvényes.
3. Írja be azt a kódot a panel „**Megosztási kód megadása**” mezőibe (ehhez a lépéshez internet kell). A lövő hozzáadásra és kiválasztásra kerül; egy lejárt vagy elgépelte kód az „**Érvénytelen vagy lejárt kód**” üzenetet mutatja.

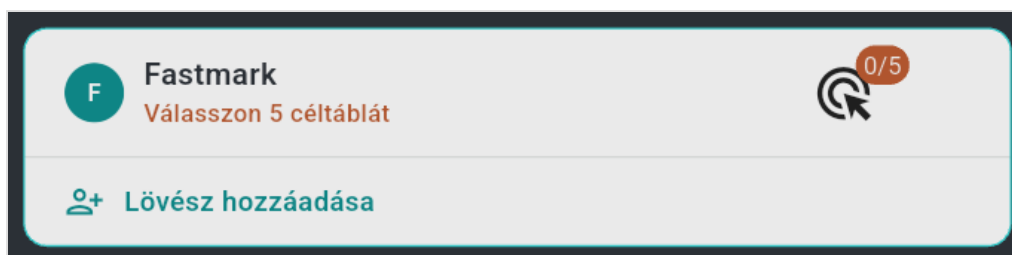
Egy kódot csak egyszer kell kicserélni: a lövő ezután is elérhető marad a panelen, és a megosztás **mindkét irányban** működik — mindketten hozzáadhatják a másikat.

A megosztás visszavonása: Beállítások → Egyéb → „**Visszavonás**” eltávolítja a lövőjét **minden** fiókból, amellyel megosztotta, a „**Visszavonja az összes megosztást?**” — „*Eltávolítja lövőjét minden fiókból, amellyel megosztotta?*” — megerősítés után; a gomb ezután „**Hozzáférés visszavonva**” feliratú. Az újbóli megosztáshoz adjon ki egy új kódot.

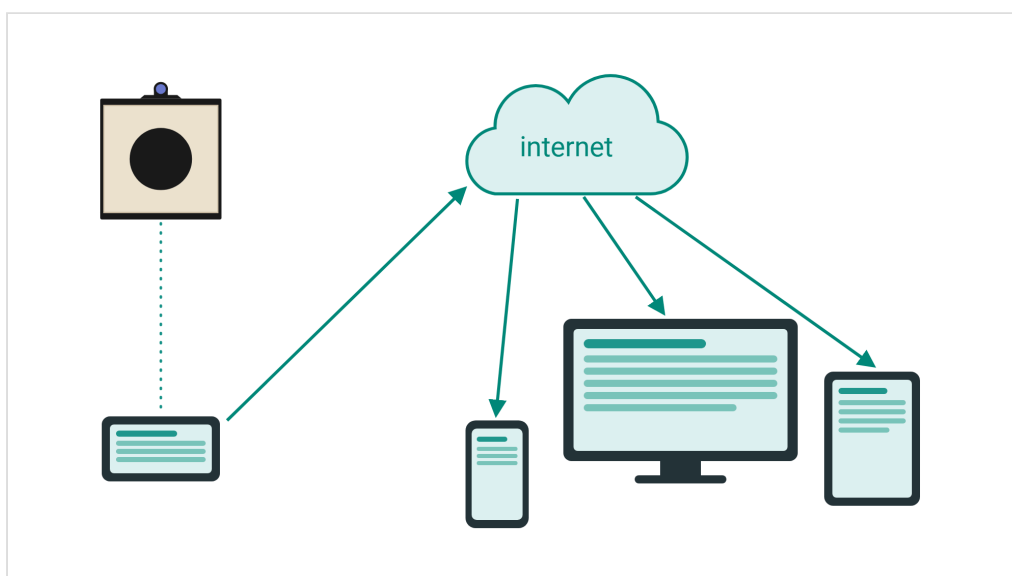
9.4 Több céltábla egy lövőhöz

Néhány versenyszámot **több céltáblán egyszerre** játszanak; ezek egyetlen eszközről való vezérlése a másik dolog, amit a felügyelői előfizetés felold. A lövő sora kijelzi, hány céltáblát igényel a versenyszám — „**Válasszon 5 céltáblát**” —, a jelvény pedig megszámlálja őket; rendeljen hozzá annyit, pontosan úgy, mint a §9.2 pontban, és kékeszöldre vált.

A mai használati eset az **ISSF 25 m gyorstüzelő**, öt céltáblából álló bankon löve: a jelvény 0/5 -öt mutat, és amint mind az ötöt hozzárendelte, a sorozat egyként vezérli a bankot — a fázisok együtt fordulnak, és minden találat, bármelyik céltábla is fogta el, az adott lövő egyetlen eredménykártyájára kerül.



9.5 Élő eredmények más képernyőkön — megtekintők



Mindent, amit a felügyelő eszköze pontoz, a felhőn keresztül szinkronizál, így bármely más, ugyanabba a fiókba bejelentkezett eszköz élőben, csak olvasható módon mutatja a futó sorozatot (§4.5) — a lövések és pontszámok a leadásukkal jelennek meg. Minden érintett eszköznek internetkapcsolatra van szüksége. Az egész lőtér számára látható nagy kijelzőhöz telepítse az alkalmazást egy Android-alkalmazásokat futtató okostévére, vagy tükrözzön egy telefont vagy táblagépet a képernyőre.

9.6 Passzív mód — egy lőálláshoz rögzített eszköz

A **passzív mód** egy megtekintőt egyetlen céltáblának szentel — jellemzően egy felügyelt lőtér egyik lőállásában véglegesen telepített táblagépnek, amelynek figyelmen kívül kell hagynia mindent, ami a többi lőszávon történik.

- **Engedélyezés:** Felhasználó oldal → „**Felügyelői mód**” → nyissa le a „**Regisztrált céltáblák:**” listát → kapcsolja be annak a céltáblának a kapcsolóját, amelyhez ez az eszköz tartozik. (Csak egy céltábla; a többi kapcsoló letiltódik. A lista saját felirata is ezt mondja: „Egy céltábla kiválasztása ezt az eszközt passzív kijelzővé alakítja az adott céltáblán lőtt sorozatokhoz.”)
- **Hatás:** a kezdőképernyőt a passzív kijelző váltja fel, a címsorában a „**PASSZÍV**” jelzéssel: egy nagy céltábla-rajz a céltábla nevével, modelljével és sorozatszámával, egy állapotchip — „**Hatótávon belül · jó jel**”, „**Hatótávon belül · gyenge jel**” vagy „**A céltábla hatótávon kívül**” — és a „**Ez a képernyő**”

megjeleníti az erre a céltáblára lőtt sorozatokat." sor. Az eszköz mostantól figyelmen kívül hagyja a más céltáblákra küldött lövészeteket: csak a **saját céltábláján** futó sorozatokat nyitja meg automatikusan (§4.5), a rajta lövő lövőt megjelenítve, és tisztán **nézőkijelzőként** működik — egy passzív eszköz soha nem válik mesterré, és nem tud sorozatot indítani, vezérelni vagy leállítani.

- **Kikapcsolás:** érintse meg a „**Kilépés a passzív módból**” gombot a kijelző alján, és erősítse meg a „**Kilépés**” gombról („Ez az eszköz többé nem nyitja meg automatikusan a(z) céltábla sorozatait, és újra az eseményeit mutatja. A felhasználói oldalon újra bekapcsolhatja.”), vagy kapcsolja ki a kapcsolót a Felhasználó oldalon. Visszatér a normál kezdőképernyő.



A beállítás eszközönkénti, és túléli az alkalmazás újraindításait.

10. Beállítások áttekintése

Nyissa meg a **menü** → „**Beállítások**” menüpontot. Minden változás **azonnal** érvénybe lép — nincs mentés gomb —, és a beállítások az identitását követik: szinkronizálódnak azon eszközök között, amelyeken bejelentkezett.

10.1 Nyelv

Az oldal első sora: egy „**Nyelv**” választó, amely az **English, Français, Deutsch, Español, Polski, Dansk, Italiano, Čeština, Suomi, Svenska, Nederlands, Magyar** nyelveket listázza. A változás azonnal érvénybe lép az egész felületen, és a kimondott vezényszavak és eredmények (§6.3) a kiválasztott nyelvet követik (feltéve, hogy az eszközön telepítve van a megfelelő szövegfelolvasó hang).

10.2 Hang

Beállítás	Alapérték	Hatás
„Eredmények bemondása”	Ki	Bemondja minden lövés pontszámát, ahogy becsapódik (§6.3)
„Vezényszavak bemondása”	Ki	Kimondja a „Töltés”, „Figyelem”, „Állj” vezényszavakat a fázisváltásoknál
„Hangjelzések lejátszása”	Ki	Magas hangjelzés minden lövési fázis kezdetén, mély hangjelzés a figyelemnél/állnál

A kimondott vezényszavak az eszköz szövegfelolvasó hangját használják; a hangok a sorozatot megjelenítő eszközön szólnak.

10.3 Felület

Beállítás	Alapérték	Hatás
„Időmérő megjelenítése”	Be	Fenntartva — ebben a verzióban nincs hatása
„Találatindex megjelenítése”	Be	Fenntartva — ebben a verzióban nincs hatása; a lövések sorszáma mindig ki van rajzolva
„Automatikus nagyítás”	Be	Újrakeretezi a céltáblanézetet a lövéscsoportra minden találat után (§6.4)
„Automatikus továbblépés”	Ki	„(Verseny) A következő sorozat 3 másodperc után indul” — egy versenyen elindítja a következő sorozatot 3 másodperccel az egyik lezárása után (§6.6)

10.4 LED

Beállítás	Alapérték	Hatás
„LED fényereje”	20 % (csúszka 11 lépésben 2 %-tól 100 %-ig)	A céltábla fényének fényereje egy sorozat alatt — emelje kültéren, csökkentse egy sötét beltéri lőtéren
„LED bekapcsolása:” „Felkészülési fázis”	Ki	A céltábla pirosan világít a „Töltés” fázis alatt
„LED bekapcsolása:” „Várakozási fázis”	Be	Piros fény a „Figyelem” és a záró „Állj” fázis alatt
„LED bekapcsolása:” „Lövési fázis”	Be	Zöld fény a lövési fázisok alatt

Egy fázis kapcsolójának kikapcsolása sötétben hagyja a céltáblát az adott fázis alatt — néhány lövő a zöld tűzjelzésen kívül nem szeret semmilyen fényt. Maguk a színek rögzítettek (piros = ne tüzelj, zöld = tűz); lásd a LED-táblázatot a §2.4 pontban.

10.5 Lövészet

Beállítás	Alapérték	Hatás
„Felkészülési idő”	20 s (5 – 30 s, 5 s-os lépésekben)	„A számláló megérintése a felkészülési fázisban (töltés) lerövidíti azt az itt kiválasztott időtartamra.” — a felkészülési fázisban maradó idő, miután megérinti a visszaszámláló gyűrűt (§6.5)

10.6 Mutatók

Beállítás	Alapérték	Hatás
„Átlagos sugár”	Be	Kirajzolja az átlagos sugarú kört a lövéscsoport fölé (§7.7)
„Legnagyobb szórás”	Be	Kirajzolja a legnagyobb szórás keretét a csoport fölé

10.7 Egyéb

Vezérlő	Hatás
„Visszavonás” (csak bejelentkezve)	Visszavonja a lövőjét minden fiókból, amellyel megosztotta egy megosztási kóddal (§9.3); megerősítést kér („Visszavonja az összes megosztást?”), majd „Hozzáférés visszavonva” feliratú lesz

11. Hibaelhárítás

Tünetek szerint rendezve. Az ebben a fejezetben szereplő értékek (időzítések, küszöbök) a korábbi fejezetekben leírt pontos viselkedések. Egy hibásan működő céltábla vezetett ellenőrzéséhez az alkalmazás **Súgó** oldala végigvezeti Önt ugyanezen a listán, és hibaelhárítási sorozatot is rögzíthet a Fastmark támogatásának — lásd §11.9.

11.1 Lőtér-beállítási ellenőrzőlista

Ellenőrizze ezeket lövés előtt

Az érzékelési arány és a pontosság attól függ, hogyan van beállítva a céltábla. Amikor lövések tűnnek el vagy a csoportosítás leromlik, menjen végig ezen a listán:

- A céltábla **érzékelőinek szabadnak kell lenniük** mindentől, ami akadályozhatná őket. Fújja le a felgyülemlett port sűrített levegővel; ha víz gyűlt fel, hagyja a céltáblát megszáradni.
- **A fogyóeszközök nem fedhetik át egymást, és nem lehetnek túl kopottak.** Cserélje őket, mielőtt a szakadásai túl nagyok lennének — egy szakadás akkor túl nagy, amikor egy lövedék áthaladhat rajta anélkül, hogy eltalálná a fogyóeszközt.
- Ne hagyjon **semmilyen akadályt a céltábla mögötti 50 cm-en belül**. Ez a távolság néha csökkenthető az akadály anyagától és a használt kalibertől függően.
- Tartsa a céltáblát **közvetlen napfénytől védve**. Az impaktok bemérésére használt hangsebességet a levegő hőmérsékletéből származtatja, amelyet a céltábla a saját panelén mér, és minden tiszta lövésből finomít; a nap által felmelegített ház elrontja ezt a becslést, pontosságba vagy érzékelési arányba kerülve. Árnyékolja a céltáblát, vagy hagyja lehűlni.
- Tartson **szabad vonalat a telefon vagy táblagép és a céltábla között**, és ne fektesse laposan az eszközt — döntse meg a kapcsolati problémák elkerülésére.
- A lövedékek **nem lehetnek szuperszonikusak, amikor elérik a céltáblát**. Egyes lőszerek mindig azok (.357 Magnum 25 m-en); másoknál a csőhossztól, a lősertípusától, a lőtávolságtól függ...

11.2 Felderítés és kapcsolat

Nem jelenik meg céltábla az alkalmazásban (a számláló rejtve marad)

1. Be van kapcsolva a céltábla? A LED-jének a folyamatos halvány tétlenségi szint kell mutatnia. Tartsa nyomva a kapcsolót, amíg a LED ki nem gyullad — egy gyors érintés nem tesz semmit, és egy kritikusan alacsony akkumulátorú céltábla LED nélkül megtagadja az indítást: tegye a töltőre (§2.2).
2. Ne feledje, hogy a céltábla **30 perc** tétlenség után magától kikapcsol — lehet, hogy egyszerűen elaludt, amióta bekapcsolta (§2.6).
3. Be van kapcsolva a telefon **Bluetooth-a**? Amikor ki van kapcsolva, az alkalmazásáv céltábla gombja **Bluetooth-tiltott ikonná** válik: érintse meg — a panel ezt írja: „**A Bluetooth ki van kapcsolva**”, és Androidon felkínálja a „**Bluetooth bekapcsolása**” lehetőséget a helyben való visszakapcsolására. A panel magától bezárul, amint a Bluetooth használhatóvá válik.

4. Megkapta az alkalmazás a **Bluetooth-engedélyeket**? Ha elutasította, ugyanaz a tiltott ikon jelenik meg, és a panelje ezt írja: „**Hiányzik a Bluetooth engedély**”: adja meg az engedélyt a telefon alkalmazásbeállításában, majd térjen vissza az alkalmazásba — a keresés magától folytatódik, nincs szükség újraindításra.

A céltábla listázva van, de nem választható ki (a sor kiszürkítve)

- Egy „**Frissítés**” címke a során → a firmware-ét előbb frissíteni kell; az alkalmazás megnyitja az oldalát Önnek (§3.6). Ha az oldal helyette az „**Az alkalmazás elavult verziója...**” üzenetet mutatja, akkor az alkalmazást kell frissíteni.
- Egy „**Másik eszköz**” címke → egy másik eszköz csatlakozik hozzá; egyszerre egy kapcsolatot (§3.4).
- Egy **forgó jelző** → egy sorozat van rajta betöltve („foglalt”); várja meg, amíg befejeződik, vagy kapcsolja ki-be a céltáblát, ha ez egy maradvány.
- Már van hozzárendelve céltáblája → eszközönként egy céltábla a felügyelői módon kívül (§3.3).

Egy céltábla eltűnik és újra megjelenik a listában

Normális a rádiós hatótávolság szélén: egy céltábla kiesik, miután a jele 15 s-ig elhallgatott, és visszatér, amint újra hallható (~1–2 s). Vigye közelebb az eszközt a sorhoz, ha ez beltéren, rövid távon történik — a vastag falak és a testek gyengítik a jelet.

11.3 Egy sorozat alatt

A kapcsolat megszakadt sorozat közben / az alkalmazás összeomlott / a telefon újraindult

Semmi nem vészett el. Nyissa meg újra az alkalmazást (vagy csak várjon egy rádiós megszakadásnál): a céltábla másodperceken belül újra fogadásra kerül, és a sorozat élőben folytatódik, beleértve a szünetben leadott lövéseket is — a céltábla megőrzi a futó sorozatot, és az alkalmazás abból építi újra (§6.7). **Ne** kapcsolja ki-be a céltáblát: ez az egyetlen dolog, ami eldobja a futó sorozatát.

Leadtak egy lövést, de semmi nem jelent meg

- Zöld volt a fázis? Egy lövési fázison kívül leadott lövés továbbra is rögzül, de **keresztként** jelenik meg, és nem ér pontot (§7.3).
- Egy a céltáblát teljesen elhibázó lövés semmit nem produkál — a fázis végén automatikusan **nullpontos tévesztésként** kerül kitöltésre, vagy adja hozzá saját maga a „**Tévesztés hozzáadása**” gombbal (§7.3).
- Ha a lövések folyamatosan elmaradnak, futtassa a **céltábla-hibaelhárítást** a Súlyos oldalról (§11.9).

Egy lövés keresztként jelenik meg pontozott találat helyett

A keresztet rögzített-de-nem-pontozott lövések: az érvényes ablakon kívül leadva, egy gyorstüzelő expozíció többletlövése, bemelegítő lövés egy Benchrest gyakorlóoszlopban, vagy egy bemérésre túl leromlott mérés (§7.3). Ez a szándékolt viselkedés, nem hiba.

A pontszámok mintha eltolódnának a célzási ponttól

A becsapódási helyek következetesek, de a csoport a középponttól eltolva pontozódik? Ellenőrizze a céltábla kitettségét: egy **közvetlen napfényben** lévő céltábla tévesen méri az akusztikához használt levegőhőmérsékletet — árnyékolja, és hagyja lehűlni (§11.1). A tiszta csoportosítás irányzék-beállítástól független megítéléséhez használja az „**Automatikus középre igazítás**” funkciót (§7.6).

„A kiválasztott céltáblák száma helytelen” indításkor

Egy lövő céltábla jelvénye narancssárga: nincs hozzárendelve a szükséges számú céltáblája — a neve alatti figyelmeztetés megmondja, hányat kell választani. Javítsa a hozzárendelést (§3.3), és indítsa újra.

„A sorozat nem indult el”

Egy céltábla nem fogadta el az indítást (általában rádiós interferencia, vagy épp abban a pillanatban kapcsolt ki). Ellenőrizze a céltábla LED-jét és akkumulátorát, majd érintse meg az „Újra” gombot — a sorozat frissen indul; semmi nem került rögzítésre (§6.7).

„Néhány céltáblát nem sikerült leállítani — próbálja újra” egy sorozat elhagyásakor

Egy céltábla nem nyugtázta a leállítást (rádiós megszakadás abban a pillanatban). A sorozat oldala nyitva marad, hogy semmi ne maradjon észrevétlenül futva: ellenőrizze a céltábla LED-jét, majd lépjen vissza újra a leállítás újrapróbálásához (§6.1).

Nincsenek hangjelzések vagy kimondott vezényszavak

A három hangbeállítás **alpból ki van kapcsolva** — engedélyezze a „Hangjelzések lejátszása” / „Vezényszavak bemondása” lehetőséget a Beállítások → Hang alatt, és ellenőrizze az eszköz médiahangerejét (§10.2).

A céltábla LED-je sötét marad a felkészülési fázis alatt

Ez szándékos: a felkészülési fázis fénye letiltva érkezik. Engedélyezze a „LED bekapcsolása: Felkészülési fázis” lehetőséget a Beállítások → LED alatt, ha szeretné (§10.4).

11.4 A céltábla hardvere

A céltábla magától kikapcsolt

Három villanás, majd sötét egy normál kikapcsolást jelent; az okok valószínűség szerint: a **30 perces tétlenségi időzítő** (§2.6 — kapcsolja ki a céltábla oldaláról, vagy vegye figyelembe, hogy minden lövés nullázza), egy **lemerült akkumulátor** (töltse fel — nincs alacsony töltöttségi figyelmeztetés a kikapcsolás előtt), vagy **túlmelegedés** 80 °C-on (árnyékolja a céltáblát, és hagyja lehűlni).

A céltábla nem kapcsol be

Tartsa a kapcsolót tovább — a megnyomást még egy pillanatig nyomva kell tartani azután, hogy a LED kigyulladna. Ha még mindig egyáltalán nincs LED, az akkumulátor kritikusan alacsony (töltse fel), vagy az egység túl forró (hagyja lehűlni). Egy Sport 17 a **céltábla-hordozó behelyezésével** kapcsol be, nem gombbal (§2.2).

A céltábla furcsán viselkedik sok kísérletezés után

Állítsa vissza gyári beállításokra: a kapcsoló három rövid megnyomása, majd a hosszú kikapcsoló megnyomás. Ez visszaállítja az alapértelmezett nevet és az automatikus kikapcsolás beállítását (§2.7).

11.5 Firmware-frissítések

A frissítés sikertelen volt („Hiba”)

A céltábla megtartja a korábbi firmware-ét, és tovább működik — semmi nem sérült. Vigye a telefont a céltábla mellé, ellenőrizze a céltábla akkumulátorát, és futtassa a „**Firmware frissítés**” funkciót újra (§3.6).

A frissítés után a céltábla eltűnt

Normális: a céltábla háromszor felvillan, újraindul, és néhány másodpercen belül újra megjelenik a listában az új firmware-verzióval az oldalán.

„Az alkalmazás elavult verziója, kérjük, frissítse az áruházból”

A céltábla firmware-e újabb, mint ez az alkalmazás. Frissítse az **alkalmazást**; a céltáblával minden rendben.

11.6 Fiók és szinkronizálás

Az eredményeim nem jelennek meg a másik eszközömon

- Mindkét eszköznek **ugyanabba a fiókba kell bejelentkeznie** — a kijelentkezve rögzített adatok az eszközprofilhoz tartoznak, nem a fiókhoz (§4.2).
- A szinkronizáláshoz mindkét oldalon internetkapcsolat kell; a változások a háttérben, a kapcsolat visszatérésének pillanatai alatt töltődnek fel.

Bejelentkeztem, és a korábbi lövészeteim eltűntek

Nincsenek elveszve: minden, amit a bejelentkezés előtt rögzített, az eszközprofillal marad. Jelentkezzen ki, hogy újra lássa (§4.2).

A „Kód küldése” gomb kiszürkült

A bejelentkezéshez internet kell — a kártyán ez áll: **„Internet-hozzáférés szükséges, szükség esetén válassza le a céltábla hálózatról”**.

„Érvénytelen verzió” indításkor

Ez az alkalmazásverzió a szolgáltatás minimuma alatt van. Frissítse az alkalmazást az áruházból; azon a képernyőn semmi más nem lehetséges (§1.3).

„A konfiguráció megváltozott. Kérjük, zárja be és indítsa újra az alkalmazást.”

Zárja be teljesen az alkalmazást, majd nyissa meg újra (§1.3).

11.7 Több lövős / felügyelő

Nem tudok lövőket vagy egy második céltáblát hozzáadni

Mindkettőhöz **felügyelői hozzáférés** kell a fiókon, és a további céltábláknak a fiók **regisztrált céltáblái** között kell lenniük — ellenőrizze a Felhasználó oldalt (§4.7, 9. fejezet).

Egy lőtéri eszköz folyton más lősávok sorozatait nyitja meg

Tegye **passzív módba** a saját céltáblájához (§9.6).

Egy lövő céltáblája megszakadt egy felügyelt sorozat alatt

Csak az a céltábla szabadul fel; a sor többi része folytatódik. Az eldobott céltábla másodperceken belül újra megjelenik a listában; ha a sorozata még futott, automatikusan újra fogadásra kerül (§6.7).

11.8 Ha minden más kudarcot vall

- Kapcsolja ki-be a céltáblát, és indítsa újra az alkalmazást — a rögzített eredmények egy újraindítással soha nem vesznek el.
- Ellenőrizze mindkét verziószámot (alkalmazás: a menü lábléce; céltábla: az oldala) a verziókkal szemben, amelyekre ez a kézikönyv vonatkozik.
- Futtassa a vezetett **céltábla-hibaelhárítást** a Súgó oldalról (§11.9) — ellenőrzi Önnek a céltáblát, és lehetővé teszi, hogy jelentést küldjön a Fastmarknak mindennel, amire a támogatásnak szüksége van.
- Vegye fel a kapcsolatot a Fastmark ügyfélszolgálatával az alkalmazásverzióval, a céltábla sorozatszámával és a tapasztaltakkal — a sorozatszám a céltábla oldalán található (§3.5).

11.9 A Súgó oldal — vezetett céltábla-hibaelhárítás

Nyissa meg a **menü** → „**Súgó**” menüpontot. Az oldal egy hivatkozáskártyával nyit, „**Felhasználói kézikönyv megnyitása**”, amely a böngészőben megnyitja ezt a kézikönyvet az Ön nyelvén, majd a „**Céltábla hibaelhárítása**” eljárással: hat számozott lépés — „**Bluetooth**”, „**Céltábla**”, „**Ellenőrzés**”, „**Érzékelés**”, „**Telepítés**”, „**Hibaelhárító sorozat**” — a „**Céltábla-hibaelhárítás indítása**” gombbal indítva. Minden lépés csak akkor nyílik meg, ha a fölötte lévő sikerült; egy sikeres lépés egy sorba záródik az eredményével és egy „**Módosítás**” hivatkozással az újrafuttatásához, egy sikertelen lépés megmutatja, mit kell javítani, és egy „**Újra**” gombot.

1. **Bluetooth** — ellenőrzi, hogy „**A Bluetooth be van kapcsolva**” és „**A Bluetooth engedély megadva**”; összecsukva: „*bekapcsolva · engedély megadva*”. Sikertelenség esetén: „**A Bluetooth ki van kapcsolva. A folytatáshoz kapcsolja be.**” (Androidon a „**Bluetooth bekapcsolása**” gombbal) vagy „**Az alkalmazásból hiányzik a Bluetooth engedély. Adja meg az eszköz beállításában, majd próbálja újra.**”
2. **Céltábla** — „*Megjelenik itt a hibaelhárítandó céltábla?*” kilistáz minden látható céltáblát (név, modell, „**S/N** {}”, a sorozatszámmal). Érintse meg a sajátját. Ha hiányzik, érintse meg a „**Nem, nincs itt**” gombot: az oldal ezt írja: „**Kérjük, kapcsolja be a céltáblát**” — „*Ha a céltábla nem kapcsol be vagy nem tölt, vagy ha közvetlenül az eszköze mellett van bekapcsolva, mégsem jelenik meg a listában, kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot terméktámogatásért.*” Ha a kiválasztott céltábla később eltűnik, az oldal kéri, hogy válassza ki újra.
3. **Ellenőrzés** — négy ellenőrzés sorban, mindegyik a következő kapuja, „**4 / 4**”-ként összecsukva:
 - „**A céltábla jele megfelelő**” — a céltáblát az utolsó 4 másodpercen belül hallani kellett legalább –85 dBm jelerősséggel. Sikertelenség esetén: „*A céltábla jele gyengének tűnik. Ne fektesse az eszközt laposan az asztalra — ez javíthatja a kapcsolatot. Ha a jel továbbra is gyenge, küldjön nekünk egy jelentést, hogy kivizsgálhassuk.*” egy „**Jelentés küldése**” gombbal: elküldi a céltábla technikai állapotát (verziók, akkumulátor, hőmérsékletek, kapcsolatminőség, mérési beállítások — személyes adat nélkül) a Fastmarknak, és ezt írja: „**Jelentés elküldve — köszönjük, kivizsgáljuk.**”;
 - „**A céltábla elérhető**” — sikertelenség esetén: „*A céltábla egy másik eszközhöz csatlakozik. Válassza le ott, majd próbálja újra.*”;
 - „**A céltábla nem foglalt**” — sikertelenség esetén: „*Ez a céltábla még mindig egy sorozatot futtat, noha szabadként jelzi magát — a kapcsolat valószínűleg megszakadt. Kapcsolja ki, majd be a céltáblát, és próbálja újra.*”;
 - „**A céltábla csatlakoztatva van**” — az alkalmazás maga csatlakozik a céltáblához. Sikertelenség esetén: „*Nem sikerült csatlakozni a céltáblához. Menjen közelebb, ellenőrizze, hogy be van-e kapcsolva,*

majd próbálja újra."

4. **Érzékelés** — „A céltábla észelve és elérhető. Van problémája a lövésérzékeléssel vagy a lövés helyének meghatározásával?” A „**Nem**” befejezi az eljárást: „**Minden rendben.**” — „Más kérdése van az alkalmazással vagy bármi mással kapcsolatban?” — egy „**Fórum megnyitása**” gombbal. Az „**Igen**” „probléma jelezve”-ként záródik össze, és folytatódik.
5. **Telepítés** — „Megfelel a beállítása ennek az ellenőrzőlistának?” kilistázza a §11.1 öt pontját (szabad érzékelők, fogyóeszközök, 50 cm szabad tér, nincs közvetlen napfény, szubszonikus lövedékek). „**Nem**”: „Igazítsa a beállítást az ellenőrzőlistához, majd használja újra a céltáblát. Ha a probléma helyes beállítás mellett is fennáll, térjen vissza, és indítsa el a hibaelhárítást.” Az „**Igen**” „megfelel a listának”-ként záródik össze.
6. **Hibaelhárító sorozat** — „Lőhet egy hibaelhárítási sorozatot, hogy segítsen nekünk a vizsgálatban”: „10 lövést ad le időkorlát nélkül, és az alkalmazás mindegyikről rögzíti a nyers akusztikai jeleket, hogy az érzékelési probléma diagnosztizálható és a támogatásnak elküldhető legyen.” és „Telepítse a céltáblát úgy, ahogyan a normál lövészethez tenné.” A gomb ezt írja: „**Csatlakoznia kell egy felhasználói fiókhoz**”, amíg ki van jelentkezve (előbb jelentkezzen be — §4.3), „**Internetkapcsolatra van szüksége**”, amíg offline, egyébként pedig „**Készen állok a lövésre**”:
- az alkalmazás létrehoz egy „**Hibaelhárítás**” lövészetet — 10 lövés, időkorlát nélkül — a kiválasztott céltáblán, és elindítja. A sorozat képernyő nem mutat lőlapot, csak ezt: „Adjon le 10 lövést, majd állítsa le a sorozatot, és térjen vissza a Súgó oldalra a befejezéshez.” és a „**Befejeztem — leállítás és visszatérés**” gombot, amely megerősítés nélkül leállítja a sorozatot, és visszatér a Súgó oldalra;
 - vissza az oldalon: „Mit szeretne tenni ezzel a sorozattal?” — „Adjon hozzá egy telefonnal készített fényképet a céltábláról, hogy összehasonlíthassuk a rögzített sorozatát a valós találatokkal.” A „**Fénykép hozzáadása**” megnyitja a kamerát, és csatolja a fényképet („A fényképét hozzáadtuk. Hamarosan jelentkezünk.”; hiba esetén „A fényképet nem sikerült feltölteni. Kérjük, próbálja újra.”); az „**Adatok küldése**” a futtatást úgy küldi el, ahogy rögzítve van. Mindkettő a „**Köszönjük**” üzenettel zárul — „Megkaptuk a hibaelhárítási sorozatát, és hamarosan jelentkezünk.” — és egy „**Kilépés**” gombbal. A „**Mégse**” elveti a futtatást („A hibaelhárítási jelentés nem lett elküldve.”, az „**Újra**” gombbal);
 - ha nem észleltek lövést: „A sorozat során nem észleltünk lövést. Kérjük, próbálja újra.” az „**Újra**” gombbal, amely friss futtatást indít.

A hibaelhárítási lövészetet kizárólag a Fastmark támogatása őrzi meg: nem jelenik meg az eseményei között, sem a statisztikáiban.

12. Challenges

A kihívások a Fastmark által közzétett közösségi versenyek: egy hivatalos formátum, amelyet egy meghatározott időszakban lehet lőni, versenyszámonkénti nyilvános ranglistával. Bárki böngészheti őket; a játékhoz fiók és felhasználónév kell.

12.1 A kihívások megkeresése

A menü „**Challenges**” bejegyzése (arany kupa ikon, „**Új**” jelvénnel) megnyitja a kihívások oldalát. A bejegyzés csak addig látszik, amíg legalább egy kihívás nyitva áll Ön előtt; ha egy sem, hiányzik a menüből — és a lezárt ranglisták is.

Az oldal kihívásonként egy kártyát listáz, a legkésőbb záródók elöl:

- a kihívás ikonja és **címe**;
- „**Nyitva eddig**: ”, amíg nyitva van, „**Véget ért**: ”, amint lezárult — a dátum a záró nap; a pontos zárási pillanatot a Fastmark határozza meg;
- egy arany sor, ha Ön vezet egy ranglistát: „**Vezetsz**: ” vagy „**{}** **versenyszámban vezetsz**”; lezárás után „**Győztes**: ” (egyetlen versenyszámos kihívásnál a nyertes pontszámmal);
- egy „**NYITVA**” chip, amíg a kihívás nyitva van — arany, ha Ön vezet, egyébként kékeszöld.

Az egyetlen versenyszámos kihívás közvetlenül a ranglistájára nyílik (§12.3); a több versenyszámos az áttekintésére (§12.2). Ha semmi nincs közzétéve, az oldal ezt írja: „**Jelenleg nincs kihívás. Nézz vissza hamarosan!**”.

Amíg még nem vehet részt, egy arany szalag áll felül: „**Jelentkezz be és válassz felhasználónevet a részvételhez**” — érintse meg a Felhasználó oldal eléréséhez.

12.2 A kihívás áttekintése

Az áttekintés a kihívás címével és a „**Nyitva eddig**” / „**Véget ért**” dátumával nyit, egy bevezetővel és két ténnyel:

- ki játszhat — „**Mindenki számára nyitott**”, vagy „**Korlátozott — csak meghívott lövők**” (egy korlátozott kihívást csak azoknak a fiókoknak listáz és csak azokat rangsorolja, akiket a Fastmark meghívott; nincs csatlakozási kód);
- a próbálkozási szabály — „**Korlátlan próbálkozás, a legjobb eredmény számít**”, „**{}** **próbálkozás, a legjobb eredmény számít**” vagy „**Csak egy próbálkozás**”.

Alatta a kihívás minden versenyszámahoz egy csempe, a piktogramjával és nevével (és egy változat-alcímmel — kaliber, sorozatidő vagy testhelyzet —, ha ugyanaz a versenyszám több változatban szerepel), valamint egy háromhelyes minirangsor: az első kettő, majd a harmadik — vagy a saját sora kékeszöld színnel, ha alacsonyabban áll. A vezető sora arany. Érintse meg a csempét a ranglistájáért.

12.3 A ranglista

A ranglista oldal címe „ - **Ranglista**”. Egy dobogó mutatja az első hármat (arany, kékeszöld, szürke) a nevükkel és pontszámukkal; alatta a teljes állás — versenyzőnként egy sor a helyezéssel, a felhasználónévvel, a pontszámmal és a „**Próbálkozások: {}**” felirattal. A negyedik helytől lefelé a saját sora kiegészül a „**{}** pont a dobogóig” felirattal: a harmadik helytől elválasztó pontokkal. A saját sora kékeszölddel, a vezetőé arannyal szegélyezett. Egy sort megérintve megnyílik az adott versenyző legjobb lövészete — mások esetében csak olvasható módon. Egy üres ranglista ezt írja: „**Még nincs eredmény — légy az első!**”.

12.4 Részvétel

A játékhoz **be kell jelentkeznie** (4. fejezet), és **saját felhasználónévvel** kell rendelkeznie — az alapértelmezett nevet elutasítja, mert a ranglista a felhasználónevet mutatja mindenkinek. Ha ezek nélkül nyomja meg a játékot, megnyílik a „**A részvételhez fiók szükséges**” — *„Jelentkezz be és válassz felhasználónevet — megjelenik a nyilvános ranglistán.”* — egy „**Fiókom megnyitása**” gombbal, amely a Felhasználó oldalra viszi.

Amíg a kihívás nyitva van, a ranglista oldal egy „**Játék**” gombot hordoz:

1. A „**Játék**” új lövést hoz létre a kihívás hivatalos sablonjából, a kihívás nevét viselő külön eseményben, és pontosan úgy indítja el, mint egy saját lövéstet (§5.3): egy egysorozatos azonnal elindul az Ön céltábláján; egy verseny megnyitja a lövészet oldalát, ahol a sorozatokat sorrendben lövik. A szokásos céltábla-követelmények érvényesek.
2. Egy befejezetlenül hagyott kísérlet nem kerül rangsorolásra; a gomb ekkor „**Folytatás**” feliratú, és újraindítja — a kezdőképernyőről is elérheti, ahol a kihívás-esemény levendulaszínű csempeként, kupa jelvénnel jelenik meg (§1.4). A lövészetei nem húzhatók el.
3. Ha a próbálkozási szabály korlátozza a próbálkozásokat, a gomb letiltódik, amint ennyit befejezett — csak az **első** befejezett próbálkozásai számítanak, még ha egy későbbi jobb pontszámot is ér el.

A bejegyzése a számított próbálkozásai **legjobb végösszege** — az összes pontozott sorozat összege, a próbasorozatok nélkül, az akadály-újralövések beszámítva, mint bármely versenyen (§7.9). Az állás végösszeg szerint rendezett; az egyenlő végösszegek osztoznak a helyezésen. A ranglisták az eszközére szinkronizált adatokból számítódnak, ezért az oldal megnyitásakor frissülnek, ha az eszköz online; maga a próbálkozás nem igényel kapcsolatot, mint bármely lövészet.

A kihívás-kísérletek a fiókja szokásos lövészetei: az előzményeiben a kihívás eseménye alatt jelennek meg, és beszámítanak a statisztikáiba (8. fejezet).