

MANUALE UTENTE



Sistema di bersagli elettronici

App **Fastmark Sport** · versione 4.2.0

Firmware del bersaglio 2.1.0

Fornito dal tuo club · docs.fastmark-sport.com · 03/10/2026

Indice

1. Per iniziare

- 1.1 Ciò che ti serve
- 1.2 Installare l'app
- 1.3 Primo avvio
- 1.4 La schermata iniziale
- 1.5 Il menu
- 1.6 La tua prima sessione, passo dopo passo
- 1.7 Dove risiedono i risultati

2. Il bersaglio

- 2.1 Modelli
- 2.2 Accensione
- 2.3 Spegnimento
- 2.4 Segnali LED
- 2.5 Batteria e ricarica
- 2.6 Spegnimento automatico per inattività
- 2.7 Dare un nome al tuo bersaglio

3. Connettere i bersagli

- 3.1 Rilevamento — come i bersagli appaiono nell'app
- 3.2 L'elenco dei bersagli
- 3.3 Assegnare un bersaglio a un tiratore
- 3.4 Una connessione alla volta
- 3.5 La pagina del bersaglio
- 3.6 Aggiornamenti firmware

4. Account e sincronizzazione

- 4.1 Il tuo nome utente
- 4.2 Usare l'app senza account
- 4.3 Effettuare l'accesso
- 4.4 Eliminare il tuo account
- 4.5 Più dispositivi — master e spettatori
- 4.6 Offline prima di tutto — come si comporta la sincronizzazione
- 4.7 L'accesso supervisore sul tuo account

5. Creare una sessione

- 5.1 Eventi, sessioni, serie
- 5.2 Scegliere l'evento
- 5.3 La pagina Nuova sessione
- 5.4 La scheda Personalizzato — ogni parametro
- 5.5 Le schede Serie e Gara — formati ufficiali
- 5.6 La pagina di sessione (sessioni multi-serie)

5.7 Ripetere e rimuovere le sessioni

6. Svolgimento di una serie

- 6.1 La schermata di tiro in diretta
- 6.2 Le fasi di una serie
- 6.3 Suoni e comandi parlati
- 6.4 I colpi sulla visuale
- 6.5 Abbreviare il tempo di preparazione
- 6.6 Terminare una serie — il pulsante d'azione
- 6.7 Interruzioni — ciò che si ripristina da solo

7. Punteggio e risultati

- 7.1 Il punteggio di un colpo
- 7.2 Il conteggio dei punti
- 7.3 Colpi validi, croci e mancati
- 7.4 Zone di prova e la X (visuali Benchrest)
- 7.5 Leggere i risultati
- 7.6 L'elenco degli impatti
- 7.7 Statistiche della rosata
- 7.8 Correggere un punteggio a mano
- 7.9 Malfunzionamenti (procedura ISSF)

8. Statistiche

- 8.1 Scegliere una disciplina
- 8.2 La pagina di disciplina
- 8.3 I grafici dei punteggi — i tuoi progressi nel tempo
- 8.4 Il diagramma a scatola e baffi dei tempi di tiro
- 8.5 Cosa conta

9. Modalità supervisore

- 9.1 Ciò che la modalità supervisore ti permette di fare
- 9.2 Più tiratori — allenamenti e sfide
- 9.3 Selezionare un tiratore — giocare sotto il proprio account
- 9.4 Più bersagli per un solo tiratore
- 9.5 Risultati in diretta su altri schermi — spettatori
- 9.6 Modalità passiva — un dispositivo fissato a un posto di tiro

10. Riferimento delle impostazioni

- 10.1 Lingua
- 10.2 Suono
- 10.3 Interfaccia
- 10.4 LED
- 10.5 Sessione
- 10.6 Indicatori
- 10.7 Altri

11. Risoluzione dei problemi

- 11.1 Lista di controllo per l'allestimento al poligono
- 11.2 Rilevamento e connessione
- 11.3 Durante una serie
- 11.4 Hardware del bersaglio
- 11.5 Aggiornamenti firmware
- 11.6 Account e sincronizzazione
- 11.7 Multi-tiratore / supervisore
- 11.8 Se tutto il resto fallisce
- 11.9 La pagina Aiuto — diagnostica guidata del bersaglio

12. Sfide

- 12.1 Trovare le sfide
- 12.2 La panoramica della sfida
- 12.3 La classifica
- 12.4 Partecipare

Informazioni su questo manuale

Benvenuto nel manuale utente del **sistema di bersagli elettronici Fastmark**: l'app mobile **Fastmark Sport** e i bersagli acustici Fastmark che essa comanda. In tutto il resto di questo manuale l'applicazione è chiamata semplicemente *l'app*.

Si applica a: app versione **4.2.0**, firmware del bersaglio **2.1.0**.

Cosa fa il sistema

Un bersaglio Fastmark rileva la firma acustica di ogni colpo grazie a un insieme di microfoni e trasmette all'app l'istante preciso dell'impatto via Bluetooth. L'app calcola la posizione dell'impatto, la valuta sulla visuale selezionata, svolge la sequenza di tiro (comandi di tiro, timer, LED del bersaglio) e conserva ogni sessione, serie e colpo nel tuo account — prima sul tuo dispositivo, poi sincronizzato sul cloud non appena una connessione è disponibile.

1. Per iniziare

1.1 Ciò che ti serve

- Un **bersaglio Fastmark** (vedi il capitolo 2 per i modelli).
- Uno **smartphone o un tablet** con Android o iOS, con il **Bluetooth attivato**.
- Una **connessione internet per il primo avvio in assoluto** dell'app. Dopodiché, l'app funziona completamente offline; internet serve di nuovo solo per accedere a un account e per sincronizzare i tuoi risultati.

1.2 Installare l'app

Installa **Fastmark Sport** dall'App Store di Apple o dal Google Play Store. È gratuita.

Alla prima apertura dell'app, il sistema operativo chiede l'autorizzazione a usare il Bluetooth (e, su Android, l'autorizzazione dispositivi-nelle-vicinanze/posizione richiesta dalla ricerca Bluetooth). **Accetta queste richieste** — senza di esse l'app non può vedere alcun bersaglio.

1.3 Primo avvio



Il primo avvio richiede una connessione internet perché l'app crea il suo profilo di dispositivo privato e scarica i modelli di tiro ufficiali; questo richiede qualche secondo, poi la schermata iniziale è pronta. Durante il caricamento, la schermata iniziale è mostrata in grigio con un indicatore di caricamento. Gli avvii successivi sono più rapidi e funzionano offline.

Tre situazioni possono impedire il completamento del primo avvio:

- **"Versione non valida"** — l'app installata è più vecchia della versione minima accettata dal servizio. La schermata riporta **"Versione dell'applicazione obsoleta, aggiornala dallo store"**: aggiorna l'app dallo store.
- **Nessuna connessione internet al primo avvio in assoluto** — la schermata riporta **"La prima inizializzazione dell'applicazione richiede una connessione internet"** e l'app riprova ogni 3 secondi finché una connessione non è disponibile. Connettiti a internet e l'avvio si completa da solo.
- **"La configurazione è cambiata. Chiudi e riavvia l'applicazione."** — la configurazione del servizio è stata aggiornata mentre l'app era in esecuzione. Chiudi completamente l'app e riaprila.

Non è necessario creare un account per usare l'app: essa parte su un profilo di dispositivo privato e tutto ciò che è descritto in questo manuale fino al capitolo 4 funziona senza accedere. Finché non effettui l'accesso, la

schermata iniziale ti accoglie con **"Benvenuto"** e una scheda che riporta **"Hai già un account?"** — *"Accedi per ritrovare le tue serie."* — e **"Sei nuovo?"** — *"Un account conserva le tue serie su tutti i tuoi dispositivi e ti dà accesso a molte funzioni, come le sfide."* — con un pulsante **"Accedi"**. In basso a destra, **"o inizia senza account"** indica il pulsante **"Nuova"**: toccalo e spara subito. L'accesso aggiunge la sincronizzazione tra dispositivi, la condivisione e le sfide — vedi il capitolo 4.

Occasionalmente Fastmark pubblica un messaggio di servizio: si apre come un pannello intitolato **"Fastmark"** all'avvio, da chiudere con **"Ho capito"**.

1.4 La schermata iniziale



Dall'alto verso il basso:

- **Barra dell'app** — l'**icona del menu** a sinistra, il logo Fastmark e, a destra, il **pulsante bersagli** (un'icona a forma di bersaglio) con un badge contatore che indica quanti bersagli l'app vede attualmente. Il badge è nascosto e l'icona in grigio finché nessun bersaglio è in vista. Toccandolo si elencano i bersagli rilevati (vedi il capitolo 3). Quando il Bluetooth è disattivato o manca la sua autorizzazione, il pulsante diventa un'**icona Bluetooth barrato** — toccala per risolvere il problema sul posto (§11.2).

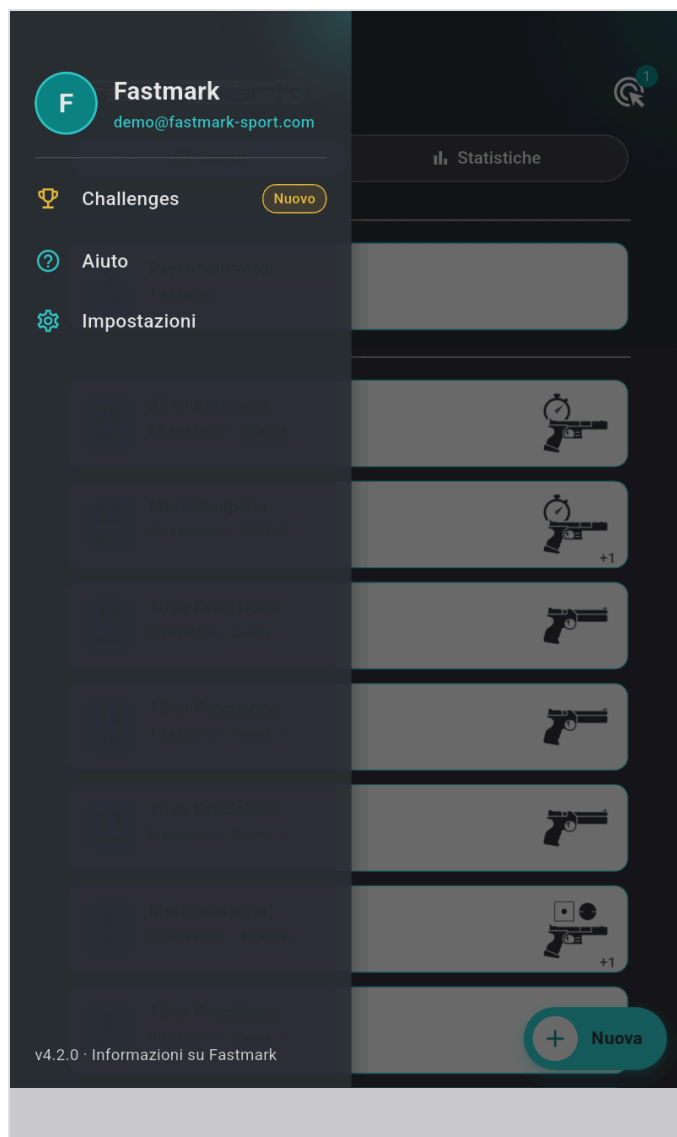
- **Due schede** — "**Eventi**" (icona calendario) che elenca le tue giornate di tiro, e "**Statistiche**" (icona grafico) che mostra i tuoi progressi per disciplina ([capitolo 8](#)).
- **L'elenco degli eventi** — dal più recente, raggruppati per mese: un'intestazione con il mese per l'anno in corso (*OTTOBRE*), mese e anno per gli anni precedenti (*SETTEMBRE 2025*). Ogni evento è un riquadro:
 - un **foglietto di calendario** a sinistra con il numero del giorno sopra il giorno della settimana — il foglietto di oggi è pieno e scuro;
 - il **titolo**: il nome dell'evento oppure — quando l'evento porta ancora il suo nome predefinito con la data — la disciplina che vi è stata tirata ("**Personalizzato**" se contiene solo sessioni personalizzate, "**Multidisciplina**" se sono state tirate più discipline);
 - una seconda riga con il contatore "**{ sessioni**", seguito da chip che contano le sue sessioni ufficiali: "**{ gara**" / "**{ gare**" e "**{ serie**";
 - a destra, il **pittogramma** della disciplina più tirata, con un segno $+n$ quando altre discipline sono state tirate nello stesso evento.

Gli eventi di un altro account appaiono con un **riquadro lavanda** e un badge sul foglietto: una **coppa** per una sfida ([capitolo 12](#)), una **persona** per un evento condiviso con te.

- **Il pulsante "Nuova"** (in basso a destra, un **+** con l'etichetta "**Nuova**") — crea una nuova sessione ([capitolo 5](#)). Quando hai effettuato l'accesso ma non hai ancora alcun evento, l'elenco vuoto riporta "**Avvia una nuova sessione con Nuova**".

Su uno schermo largo (tablet in orizzontale, 840 px o più) il menu è mostrato in modo permanente come pannello sinistro e l'icona del menu scompare.

1.5 Il menu



Il **menu** è il pannello laterale dell'app: **scorri verso destra dal bordo sinistro**, oppure tocca l'**icona del menu** in alto a sinistra nella barra dell'app. Tocca un punto qualsiasi fuori dal pannello per chiuderlo. Dall'alto verso il basso:

Voce	Apre
Il tuo blocco identità — un disco con la tua iniziale, il tuo nome utente e, sotto, il tuo indirizzo email se hai effettuato l'accesso oppure "Non connesso · Accedi" in caso contrario	La pagina utente — account, accesso, stato supervisore (capitolo 4)
"Challenges" (icona coppa dorata, con un badge "Nuovo") — mostrata solo finché almeno una sfida è aperta per te	La pagina delle sfide (capitolo 12)
"Aiuto"	La pagina di aiuto: un collegamento a questo manuale e la diagnostica guidata del bersaglio (§11.9)
"Impostazioni"	La pagina delle impostazioni (capitolo 10)
"v4.2.0 · Informazioni su Fastmark" (piè di pagina, con la versione installata)	La versione dell'app e le informazioni sulla licenza

1.6 La tua prima sessione, passo dopo passo

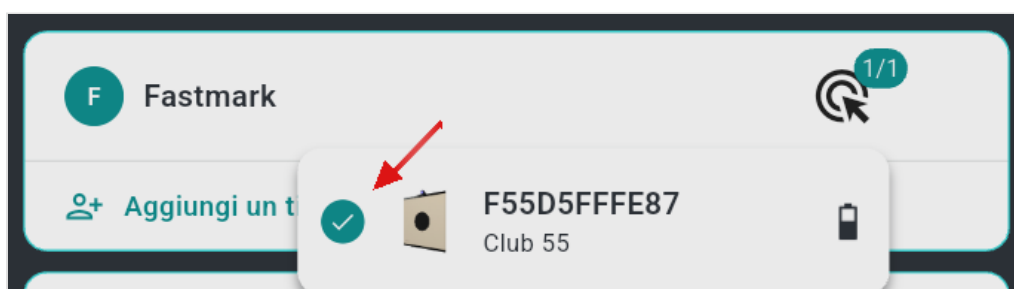
1. **Accendi il bersaglio** — premi e tieni premuto il suo interruttore finché il LED non si accende (blu attenuato fisso). Dettagli nel capitolo 2.

2. **Apri l'app.** Nel giro di un paio di secondi il badge contatore del pulsante bersagli mostra **1**.



3. Tocca **"Nuova"** per creare una sessione. La scheda **"Personalizzato"** è selezionata per impostazione predefinita — è il tiro libero, con ogni parametro regolabile (*"Scegli liberamente ogni parametro"*).

4. Nella scheda dei tiratori, la tua riga riporta **"Scegli 1 bersaglio"** in arancione. Tocca il **badge del bersaglio** alla sua destra e seleziona il tuo bersaglio nell'elenco che si apre. Il badge diventa **verde acqua (1/1)** e l'avviso scompare.



5. Tocca il pulsante **"Avvia"** (freccia di riproduzione). La schermata di tiro in diretta si apre e la sequenza parte (capitolo 6).

6. Spara. Ogni impatto appare sulla visuale in una frazione di secondo, con il suo punteggio.

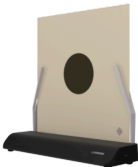
7. Tocca il pulsante **"Ferma"** quando hai finito (oppure lascia scadere il timer). La tua serie viene salvata automaticamente.

1.7 Dove risiedono i risultati

Tutto ciò che spari è memorizzato immediatamente sul dispositivo e sincronizzato in background. Per rivedere una sessione passata: schermata iniziale → tocca l'evento (la giornata di tiro) → tocca la sessione → tocca una serie. Punteggi, posizioni degli impatti, statistiche e note sono tutti conservati — vedi il [capitolo 7](#) e il [capitolo 8](#).

2. Il bersaglio

2.1 Modelli

Modello	Foto	Sensori	Comando di accensione	Connettività
Fastmark Sport 55		5	Interruttore a pulsante	Bluetooth
Fastmark Club 55		6	Interruttore a pulsante	Bluetooth
Fastmark Sport 17		4	Rilevamento del supporto del bersaglio (nessun pulsante)	Bluetooth

Quando un bersaglio è acceso e a portata, l'app lo rileva automaticamente e lo mostra nel suo elenco dei bersagli con il suo nome e la sua foto.

2.2 Accensione

Sport 55 / Club 55: premi l'interruttore e **tienilo premuto brevemente** finché il LED non si accende. Un tocco rapido non fa nulla — il bersaglio verifica che l'interruttore sia ancora premuto circa un quarto di secondo dopo la pressione, e torna silenziosamente in standby se non lo è. Rifiuta anche di avviarsi (di nuovo silenziosamente, senza alcun LED) se la batteria è criticamente bassa o l'elettronica è troppo calda.

Sport 17: il bersaglio non ha un pulsante. Si **accende quando il supporto del bersaglio viene inserito** e si spegne 8 secondi dopo la rimozione del supporto.

Quando il bersaglio è acceso e pronto, il suo LED mostra un **blu attenuato fisso**, ed esso appare nell'elenco dei bersagli dell'app nel giro di un paio di secondi.

2.3 Spegnimento

- **Sport 55 / Club 55:** premi e **tieni premuto l'interruttore per 2 secondi**. Il LED lampeggia **tre volte** e il bersaglio va in standby.
- **Sport 17:** rimuovi il supporto del bersaglio; il bersaglio si spegne **8 secondi** dopo (reinserire il supporto entro quegli 8 secondi annulla lo spegnimento).

Il bersaglio si spegne da solo anche in quattro situazioni:

Spegnimento automatico	Condizione
Inattività	30 minuti senza un colpo o l'avvio di una serie (vedi §2.6)
Batteria critica	Batteria troppo bassa per funzionare in modo affidabile
Surriscaldamento	La temperatura interna raggiunge gli 80 °C
Comandato dall'app	Riservato a un uso futuro

Ogni spegnimento — manuale o automatico — termina con gli stessi **tre lampeggi del LED**. Se una serie è in corso nell'app quando il bersaglio si spegne, l'app ne viene notificata e rilascia il bersaglio in modo pulito (vedi §6.7).

2.4 Segnali LED

Ogni bersaglio ha una luce principale che mostra il suo stato attuale (tabella sotto). I modelli Sport 55 e Club 55 hanno in più un piccolo LED sull'interruttore stesso, acceso finché il bersaglio è in funzione.

Cosa mostra il LED	Significato
Spento	Il bersaglio è spento
Blu attenuato fisso	Acceso e pronto — in attesa dell'app
Rosso fisso	Sequenza di tiro: <i>preparati</i> — la fase di attesa
Verde fisso	Sequenza di tiro: <i>fuoco</i> — la fase di tiro
Tre lampeggi	Spegnimento in corso, oppure aggiornamento firmware appena completato

La luminosità ("Intensità del LED") e le fasi che si illuminano si configurano nelle impostazioni ([capitolo 10](#)).

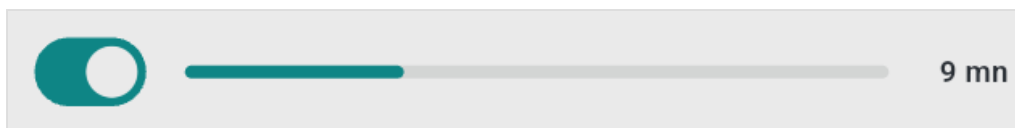
2.5 Batteria e ricarica

L'app mostra un'icona della batteria per ogni bersaglio rilevato. L'icona diventa **rossa** al livello più basso; quando la batteria è criticamente bassa il bersaglio si spegne da solo.

Un **indicatore di carica** si trova sul bersaglio stesso, accanto alla porta USB: si accende **in rosso durante la ricarica** ed è spento altrimenti.

Durante la ricarica, l'icona della batteria sale fino al simbolo "in carica" a piena carica, e il bersaglio **rimane sveglio indipendentemente dal timer di inattività** — un bersaglio lasciato sul caricatore non si spegne automaticamente, quindi è sempre pronto.

2.6 Spegnimento automatico per inattività



Per preservare la batteria, un bersaglio si spegne da solo dopo **30 minuti** senza attività. Qualsiasi colpo rilevato e qualsiasi avvio di serie azzerano il conto alla rovescia di 30 minuti, così il bersaglio non si spegne mai a metà seduta.

Puoi disabilitare questo comportamento bersaglio per bersaglio su tutti i modelli: apri la pagina del bersaglio nell'app (§3.5) e disattiva l'interruttore "**Spegnimento automatico**". Una barra di avanzamento accanto all'interruttore mostra quanta parte del conto alla rovescia di inattività resta, con i minuti rimanenti visualizzati a fianco. L'impostazione è memorizzata **nel bersaglio stesso** e sopravvive ai cicli di alimentazione.

2.7 Dare un nome al tuo bersaglio

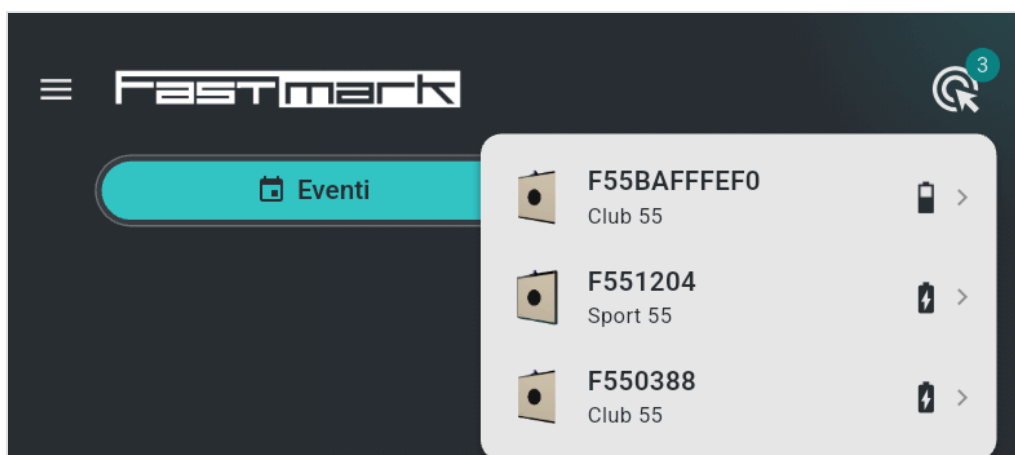
Ogni bersaglio ha un nome (11 caratteri al massimo — una lettera accentata conta per due) mostrato nell'elenco dei bersagli dell'app — utile non appena un club possiede più di un bersaglio. Rinominalo dalla pagina del bersaglio nell'app (§3.5); il nome è memorizzato nel bersaglio stesso, quindi ogni dispositivo vede lo stesso nome.

3. Connettere i bersagli

3.1 Rilevamento — come i bersagli appaiono nell'app

Finché l'app è aperta in primo piano e il Bluetooth è attivo, essa esegue una scansione continua. Ogni bersaglio Fastmark acceso e a portata appare automaticamente — nessun accoppiamento, nessuna configurazione. Il **pulsante bersagli** nella barra dell'app (icona a forma di bersaglio, presente su quasi ogni schermata) porta un **badge contatore** con il numero di bersagli attualmente visti; toccalo per aprire l'elenco dei bersagli. Finché nessun bersaglio è in vista il badge è nascosto, l'icona è in grigio e il pulsante non fa nulla.

3.2 L'elenco dei bersagli



Ogni riga mostra la foto del bersaglio, il suo nome sopra il suo modello ("**Sport 55**", "**Club 55**", "**Sport 17**"), poi il suo stato:

Elemento	Significato
Chip "Altro dispositivo"	Connesso a un altro smartphone o tablet (§3.4)
Chip "Aggiornare"	Il bersaglio necessita di un aggiornamento firmware (§3.6)
Chip con il nome di un tiratore	Assegnato a quel tiratore in questa app — verde acqua quando il tiratore sei tu, blu per un altro tiratore della tua sessione
Nessun chip	Bersaglio libero
	Una serie è già in corso sul bersaglio (occupato)
	Il bersaglio porta un avviso di servizio (§3.5)
	Livello della batteria — rosso quando il bersaglio è prossimo allo spegnimento, un simbolo di carica mentre si ricarica

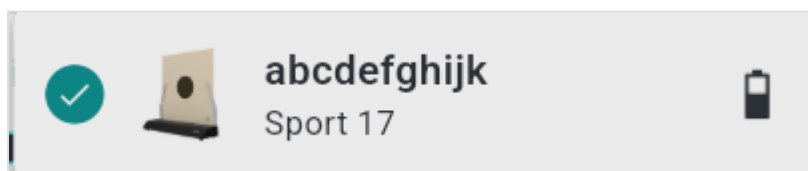
Toccare una riga apre la pagina di quel bersaglio.

3.3 Assegnare un bersaglio a un tiratore

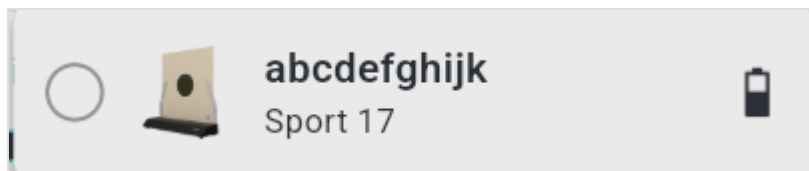
Le sessioni si giocano sui bersagli **assegnandoli a un tiratore**. Nella scheda dei tiratori della pagina Nuova sessione, la riga di ogni tiratore porta alla sua destra un **badge del bersaglio** che mostra **assegnati/richiesti** (per esempio 0/1) — **arancione** finché il tiratore non ha il numero di bersagli richiesto, **verde acqua** quando il conteggio corrisponde. Finché il conteggio è errato, un avviso sotto il nome del tiratore dice cosa fare: **"Scegli {} bersaglio" / "Scegli {} bersagli"**, **"Rimuovi {} bersaglio" / "Rimuovi {} bersagli"** quando ne sono assegnati troppi, oppure **"Nessun bersaglio rilevato"** quando l'app non vede alcun bersaglio (il badge è allora disabilitato).

Tocca il badge per aprire l'elenco di selezione — l'elenco dei bersagli del §3.2 con un **disco di spunta** davanti a ogni riga che indica lo stato di assegnazione del bersaglio:

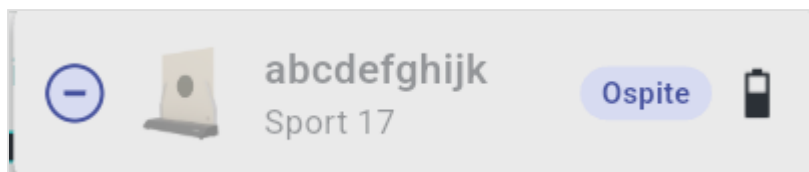
- **Disco verde acqua con una spunta** — assegnato a questo tiratore. Tocca per rilasciarlo.



- **Anello vuoto** — libero; tocca per assegnarlo. L'app si connette immediatamente al bersaglio e il disco diventa verde acqua.



- **Disco blu con un trattino** — assegnato a un altro tiratore di questa sessione.



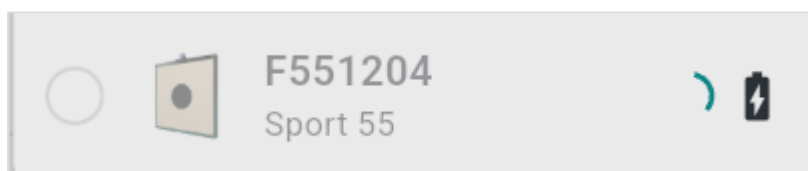
Un bersaglio può essere selezionato solo se **tutte** le condizioni seguenti sono soddisfatte — altrimenti la sua riga è in grigio e non risponde:

1. È **libero** (nessun dispositivo connesso) e **inattivo** (nessuna serie caricata su di esso).
2. Il suo **firmware corrisponde all'app** (§3.6) — un bersaglio il cui firmware è più vecchio o *più recente* della versione che questa app integra è visibile ma non selezionabile.
3. Il numero di bersagli richiesto per questa disciplina non è ancora stato raggiunto.
4. **Un bersaglio per dispositivo**: senza un abbonamento supervisore, si può assegnare un solo bersaglio in tutta l'app. Comandare più bersagli contemporaneamente richiede l'accesso supervisore ([capitolo 9](#)).

Rimuovere un tiratore dalla sessione rilascia il suo bersaglio automaticamente.

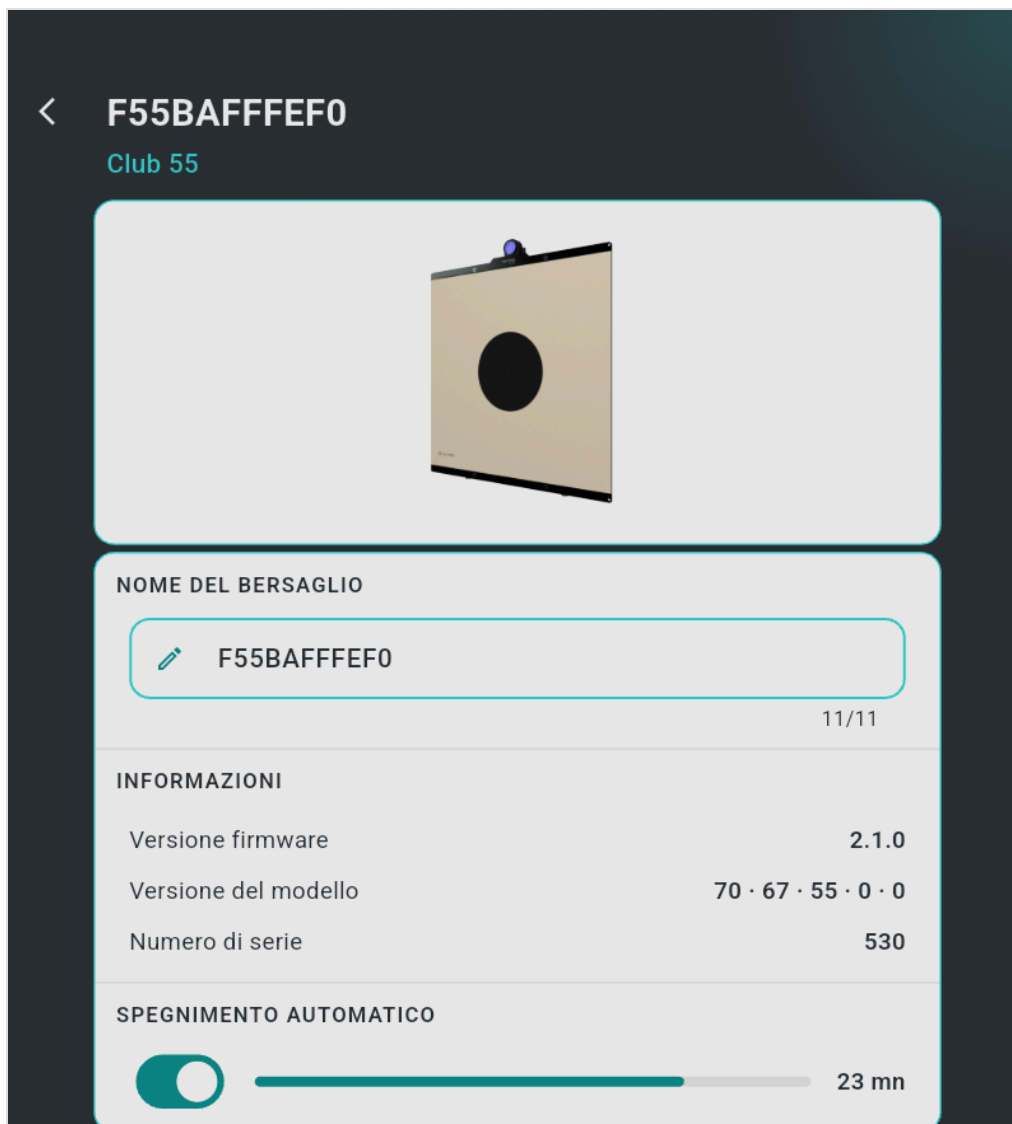
3.4 Una connessione alla volta

Un bersaglio accetta esattamente **un** dispositivo connesso. Mentre uno smartphone è connesso, gli altri smartphone continuano a vedere il bersaglio nel loro elenco con il chip "**Altro dispositivo**" ma non possono selezionarlo. È voluto, per evitare che un altro utente disturbi l'avvio della sessione.



3.5 La pagina del bersaglio

Aprila toccando la riga del bersaglio nell'elenco dei bersagli. La sua barra del titolo mostra il nome e il modello del bersaglio; sotto, dall'alto verso il basso:



- **Scheda foto** — la foto del prodotto. Quando un tiratore di questo telefono detiene il bersaglio, una striscia riporta "**Connesso** · " e, finché nessuna serie è in corso, un pulsante "**Libera il bersaglio**" rilascia il collegamento affinché un altro dispositivo possa prendere il controllo del bersaglio.
- **Avvisi** — mostrati solo quando pertinenti, ciascuno con un'icona di avviso:
 - un **avviso di servizio** pubblicato da Fastmark per questo modello o per questa unità specifica (per esempio un avviso di manutenzione), mostrato testualmente — il triangolo di avviso compare anche sulla riga del bersaglio nell'elenco;
 - "**richiede la versione firmware X.Y.Z**" con il pulsante "**Aggiornamento firmware**" (§3.6);
 - "**Versione dell'applicazione obsoleta, aggiornala dallo store**" quando il firmware del bersaglio è *più recente* di questa app (§3.6);
 - "**Connesso a un altro dispositivo. Scollega l'altro dispositivo o riavvia il bersaglio per liberarlo**" quando un altro telefono detiene il bersaglio — il campo del nome, l'interruttore di spegnimento automatico e il pulsante di aggiornamento sono disabilitati finché non viene liberato.
- **"Nome del bersaglio"** — un campo di testo limitato a **11 caratteri** (una lettera accentata conta per due; il contatore mostra n/11). Il nuovo nome viene inviato al bersaglio quando tocchi fuori dal campo; lasciarlo vuoto conserva il nome precedente. Il nome è memorizzato nel bersaglio, e una rinomina fatta da un altro telefono compare anche qui.

- **"Informazioni"** — **"Versione firmware"** (in arancione con un'icona di avviso quando non corrisponde a quella dell'app), **"Versione del modello"** e **"Numero di serie"**.
- **"Spegnimento automatico"** — interruttore che controlla lo spegnimento per inattività di 30 minuti del bersaglio, con una barra di avanzamento e i minuti rimanenti (§2.6).

La pagina si chiude da sola se il bersaglio scompare (spento o fuori portata).

3.6 Aggiornamenti firmware

I bersagli sono tenuti aggiornati **tramite l'app** — i file di aggiornamento sono integrati nell'app stessa, quindi non è necessario alcun download separato.

Quando l'app rileva un bersaglio il cui firmware è più vecchio di quello richiesto, essa **apre automaticamente la pagina di quel bersaglio** e mostra:

"richiede la versione firmware X.Y.Z"

con un pulsante **"Aggiornamento firmware"**. Finché l'aggiornamento non è fatto, il bersaglio è visibile — la sua riga nell'elenco porta il chip **"Aggiornare"** — ma **non può essere assegnato a un tiratore**: l'aggiornamento non è opzionale.

Per aggiornare:

1. Assicurati che il bersaglio abbia un livello di batteria ragionevole (caricalo se l'icona è rossa).
2. Tocca **"Aggiornamento firmware"**. Una finestra di avanzamento intitolata **"Aggiornamento firmware"** mostra la percentuale del trasferimento; tieni lo smartphone vicino al bersaglio e l'app aperta.
3. Al termine la finestra mostra **"Dati trasmessi"** e si chiude dopo qualche secondo; il bersaglio lampeggia tre volte e si riavvia da solo con il nuovo firmware.
4. Il bersaglio scompare brevemente dall'elenco dei bersagli, poi riappare nel giro di qualche secondo — ora aggiornato e selezionabile.

Se il trasferimento fallisce (**"Errore"**), il bersaglio conserva il suo vecchio firmware e continua a funzionare come prima; riprova semplicemente. Vedi §11.5.

Il caso opposto — l'app è troppo vecchia: se un bersaglio segnala un firmware *più recente* di quello che l'app conosce, la pagina del bersaglio mostra **"Versione dell'applicazione obsoleta, aggiornala dallo store"** e il bersaglio non può essere selezionato. Aggiorna l'app; il bersaglio sta bene.

4. Account e sincronizzazione

4.1 Il tuo nome utente

Apri il menu e tocca il tuo blocco identità in cima (riporta **"Non connesso · Accedi"** finché non hai effettuato l'accesso) per raggiungere la pagina **"Utente"**. Il tuo nome visualizzato si trova in cima ad essa, sotto un disco con la tua iniziale — è anche il tuo nome di tiratore sulle schede dei risultati e nelle classifiche delle sfide. Finché porti il nome predefinito, un chip dorato **"Scegli il tuo nome"** ti invita a sceglierne uno.

Una volta effettuato l'accesso, tocca la matita accanto al nome per modificarlo sul posto (campo **"Nome"**, didascalia *"Visibile agli altri tiratori e nelle classifiche"*); il nome viene salvato quando lasci il campo, e un campo vuoto conserva il nome precedente. **Senza un account il nome non può essere modificato** — viene impostato quando effettui l'accesso.

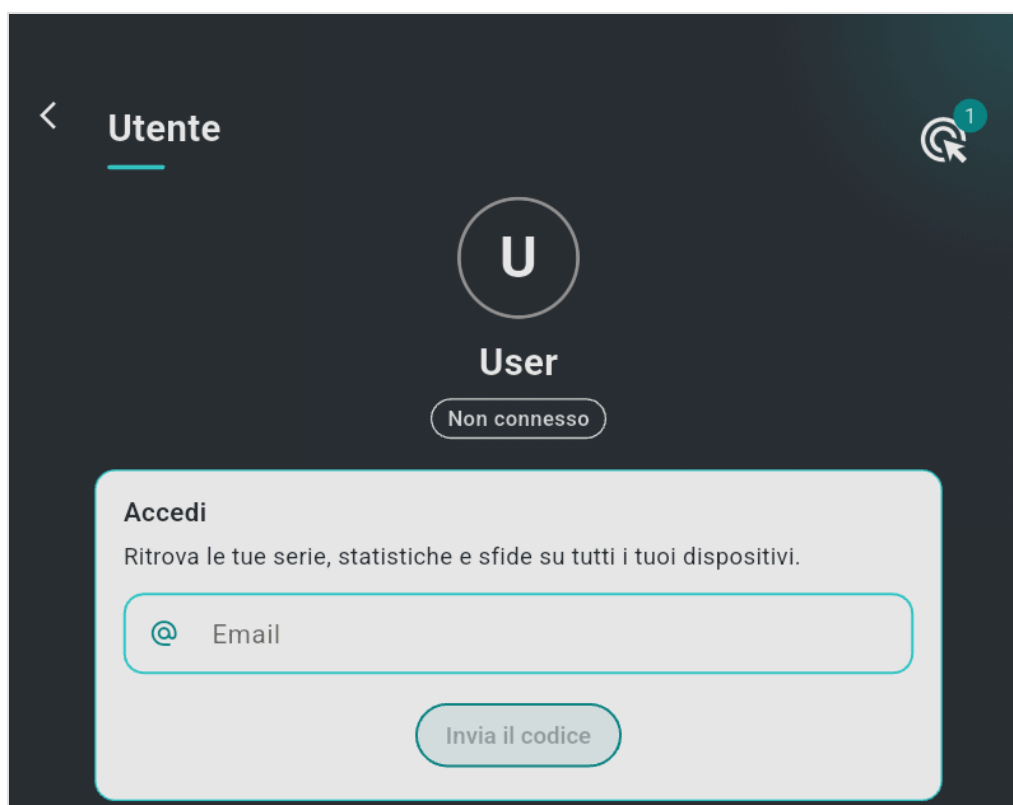
4.2 Usare l'app senza account

L'app è pienamente utilizzabile senza effettuare l'accesso. Al primo avvio crea un **profilo di dispositivo** privato: sessioni, serie, colpi e impostazioni vengono registrati sotto quel profilo e sincronizzati sul cloud per sicurezza, ma sono legati a questa installazione su questo dispositivo.

Vorrai un **account Fastmark** quando ti servirà uno dei seguenti punti:

- gli **stessi dati su più dispositivi** (smartphone + tablet, o un nuovo smartphone);
- **guardare una serie in diretta** da un secondo dispositivo (§4.5);
- **condividere** eventi con altri titolari di account;
- le **sfide** (capitolo 12) — le classifiche riportano il tuo nome utente, quindi richiedono un account;
- la **modalità supervisore** (capitolo 9) — l'accesso supervisore è concesso a un account, quindi ne richiede uno.

4.3 Effettuare l'accesso



L'accesso utilizza un codice monouso via email — non c'è alcuna password.

1. Nella pagina **Utente** (§4.1), la scheda **"Accedi"** (*"Ritrova le tue serie, statistiche e sfide su tutti i tuoi dispositivi."*) contiene un campo **"Email"**: inserisci il tuo indirizzo e tocca **"Invia il codice"** (richiede internet — offline il pulsante è disabilitato e la scheda riporta **"Richiede l'accesso a internet, disconnettiti dalla rete del bersaglio se necessario"**).
2. La scheda ora riporta **"Inserisci il codice ricevuto via email"**: controlla la tua casella di posta e digita il **codice a 6 cifre** nelle caselle del codice. Il pulsante **"Invia di nuovo il codice"** lo reinvia dopo un'attesa di 60 secondi (il conto alla rovescia appare come *"Invia di nuovo il codice (59 s)"*).
3. La scheda mostra **"Verifica del codice..."**, poi **"Accesso riuscito"** — oppure **"Codice errato"**, nel qual caso digita di nuovo il codice.
4. In caso di successo una finestra a schermo intero — **"Download dei tuoi dati..."**, con una barra di avanzamento, la sua percentuale e la riga *"Le tue serie e impostazioni arrivano su questo dispositivo."* — copre il passaggio ai dati dell'account. Non può essere chiusa e si chiude da sola quando il download è completato; la schermata iniziale mostra allora lo storico dell'account.

Gli account con accesso effettuato dispongono anche di una scheda **"Selezione del tiratore"** sulla pagina Utente con il pulsante **"Mostra il mio codice"** — il codice di condivisione che consente a un altro account di aggiungerti come tiratore nelle sue sessioni (§9.3).

In fondo alla pagina, **"Disconnetti"** riporta l'app al profilo di dispositivo (la stessa finestra di download compare mentre i dati del profilo di dispositivo vengono ripristinati). Entrambi i pulsanti richiedono internet.

4.4 Eliminare il tuo account

"**Elimina l'account**" in fondo alla pagina Utente (richiede internet) elimina il tuo account **immediatamente** — **non c'è alcuna fase di conferma** — e l'app torna al profilo di dispositivo; il pulsante riporta allora "**Account eliminato**". Un accesso successivo con lo stesso indirizzo email avvia un account nuovo e vuoto — i dati dell'account eliminato non sono recuperabili.

4.5 Più dispositivi — master e spettatori

Quando una serie è in corso, esattamente un dispositivo è al comando:

- Il dispositivo che **avvia** una serie ne è il **master**: comanda i bersagli, riceve i colpi, calcola i punteggi e detiene i comandi arresto/successiva/ripeti.
- Ogni altro dispositivo con accesso effettuato allo stesso account (o abbonato allo stesso evento) mostra la serie **in diretta, in sola lettura**: colpi e punteggi appaiono man mano che vengono sincronizzati. I dispositivi spettatori mantengono la loro freccia indietro e non hanno alcun pulsante di azione.

Apertura automatica: quando una serie parte in una sessione che puoi vedere — avviata da un altro dei tuoi dispositivi, oppure dal proprietario di un evento a cui sei abbonato — l'app passa da sola alla schermata della serie in diretta. Lo fa **al massimo una volta per sessione**: se chiudi la vista in diretta, essa non si riapre per la stessa sessione. (In modalità passiva questo comportamento è filtrato su un solo bersaglio — vedi §9.6.)

4.6 Offline prima di tutto — come si comporta la sincronizzazione

- **Tutto funziona offline**: creare sessioni, sparare, valutare i punteggi, correggere, prendere note. Tutti i dati vengono scritti istantaneamente sul dispositivo.
- Non appena una connessione è disponibile, le modifiche vengono caricate in background e gli altri dispositivi le ricevono. Non è mai necessaria alcuna azione dell'utente; non c'è alcun pulsante di sincronizzazione né alcuno stato "non salvato".
- **Internet è richiesto solo per**: il primo avvio in assoluto, l'accesso e la disconnessione, l'eliminazione dell'account, e la ricezione dei dati dagli altri dispositivi.

4.7 L'accesso supervisore sul tuo account

L'accesso supervisore — il diritto di comandare più tiratori e più bersagli da un solo dispositivo — è **concesso da Fastmark sul tuo account**, insieme all'elenco dei tuoi bersagli registrati (solo Club 55). Il gruppo "**Modalità supervisore**" della pagina Utente mostra lo stato attuale:

- "**Valido fino al** " finché l'accesso è attivo, oppure "**Nessun abbonamento attivo**" senza di esso;
- con l'accesso, un elenco espandibile "**Bersagli registrati:** " — un interruttore per ogni numero di serie di bersaglio registrato, usato dalla modalità passiva (§9.6).

Per ottenere o prolungare l'accesso supervisore, contatta Fastmark. Il capitolo 9 descrive ciò che esso sblocca.

5. Creare una sessione

5.1 Eventi, sessioni, serie

L'app organizza il tiro su tre livelli:

- Un **evento** è una giornata di tiro o una competizione — una cartella nominata di sessioni.
- Una **sessione** — una disciplina con le sue regole, i suoi tiratori e le sue note. Una sessione contiene una o più serie.
- Una **serie** è una sequenza di tiro — l'unità che tiri realmente ([capitolo 6](#)).

5.2 Scegliere l'evento

In cima alla pagina Nuova sessione, il campo **"Evento"** seleziona in quale evento andrà la sessione:

- Per impostazione predefinita è **la data odierna** (p. es. *25 luglio 2026*) — la pratica quotidiana non ha bisogno di essere nominata e si raggruppa naturalmente per giornata.
- Tocca il campo: si svuota e compare un elenco a tendina — prima l'evento predefinito di oggi, contrassegnato **"predefinito"**, poi i tuoi eventi esistenti con la loro data. Scegline uno, oppure digita un nuovo nome — un nuovo evento viene creato insieme alla sessione. Lasciare il campo vuoto ripiega sull'evento predefinito di oggi.
- Un evento viene ad esistere solo alla creazione della sua prima sessione; digitare un nome e tornare indietro non lascia nulla. Al contrario, un evento la cui ultima sessione viene rimossa scompare dall'elenco iniziale.

Gli eventi **condivisi con te** da un altro account appaiono sulla tua schermata iniziale come riquadri color lavanda con un badge a forma di persona (§1.4). Puoi aprirli e guardare le loro sessioni, ma solo il proprietario dell'evento può aggiungervi sessioni.

5.3 La pagina Nuova sessione

Tocca **"Nuova"** sulla schermata iniziale (oppure su una pagina di evento, dove l'evento è allora precompilato — solo per il proprietario). La pagina è intitolata **"Nuova sessione"** e la sua barra del titolo contiene un selettore scorrevole con tre schede; una riga sotto indica cosa crea ciascuna scheda:

Scheda	Suggerimento	Ciò che crea
"Personalizzato" (predefinita)	<i>"Scegli liberamente ogni parametro"</i>	Tiro libero — una serie, ogni parametro regolabile
"Serie"	<i>"Una serie conforme al regolamento"</i>	Un formato di serie ufficiale, scelto tra i modelli integrati
"Gara"	<i>"Un match completo, come in gara"</i>	Un programma di gara ufficiale completo (più serie, in ordine)

Ogni scheda ha la stessa struttura, dall'alto verso il basso: il campo **"Evento"** (§5.2), un'intestazione **"Impostazioni"** sopra la o le schede delle impostazioni della scheda, la **scheda dei tiratori** e un collegamento **"Aggiungi una nota"** che apre un campo **"Note"** associato alla sessione.

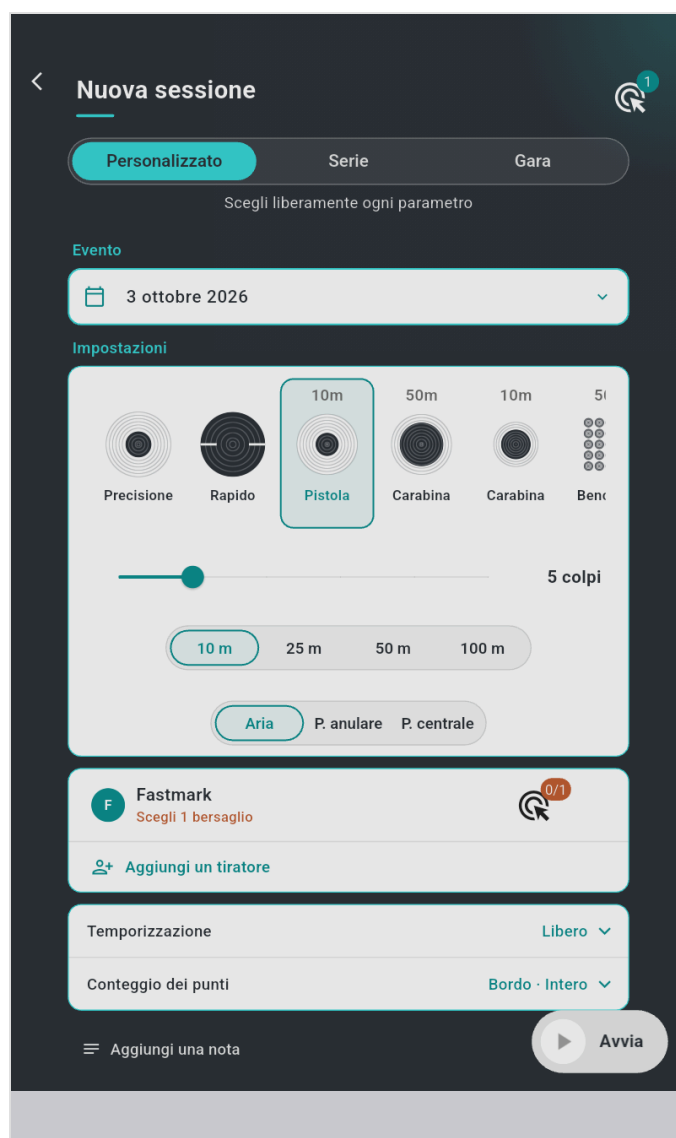
La **scheda dei tiratori** elenca una riga per tiratore — un disco con la sua iniziale, il suo nome e il badge del bersaglio (§3.3) con il suo avviso arancione (**"Scegli 1 bersaglio"**, **"Nessun bersaglio rilevato"**) finché i bersagli non sono a posto. Senza un abbonamento supervisore la scheda contiene esattamente te; aggiungere tiratori è una funzione supervisore (capitolo 9). Un pressione prolungata sulla tua riga ti permette di tirare con il tiratore di un altro account (§9.3).

Il pulsante **"Avvia"** (freccia di riproduzione, in basso a destra) crea la sessione. Resta grigio finché ogni tiratore non ha i bersagli richiesti; toccarlo troppo presto mostra **"Il numero di bersagli selezionati non è corretto"** e non crea nulla. Una volta avviata:

- una sessione a **serie singola** (Personalizzato, e ogni formato della scheda Serie) parte immediatamente — la schermata di tiro in diretta si apre;
- una sessione **multi-serie** (le gare) apre la **pagina di sessione** (§5.6) dove le serie si giocano in ordine.

Se la serie non può essere avviata sui bersagli, un pannello intitolato **"La serie non è partita"** (*"Impossibile avviare la serie su tutti i bersagli"*) propone **"Riprova"** o **"Elimina la sessione"** — in entrambi i casi nulla è stato registrato (§6.7).

5.4 La scheda Personalizzato — ogni parametro



Le impostazioni Personalizzato sono **memorizzate**: la scheda si riapre sempre esattamente come l'hai lasciata, su tutti i tuoi dispositivi.

La scheda delle impostazioni contiene, dall'alto verso il basso:

- **La visuale del bersaglio** — una fila di riquadri di visuali (scorrila lateralmente). La distanza per cui è progettata una visuale è stampata sopra la sua miniatura:

Visuale	Note
Precisione	Visuale ISSF di precisione 25 m. Casella di spunta opzionale " Bersaglio ridotto (pistola libera a 25 m) " sotto la fila (metà dimensione)
Rapido	Visuale ISSF di tiro rapido 25 m. Casella di spunta opzionale " Bersaglio ridotto (scuola di tiro 10 m) "
Pistola (10 m)	Visuale ISSF pistola ad aria 10 m
Carabina (50 m)	Visuale ISSF carabina 50 m
Carabina (10 m)	Visuale ISSF carabina ad aria 10 m
Benchrest (50 m)	Griglia di punti di mira con colonne di prova laterali (§7.4)
Benchrest (amatoriale) (50 m)	Variante a griglia più ampia della visuale Benchrest

Cambiare la visuale annulla l'opzione del bersaglio ridotto.

- **Colpi** — un cursore con sei posizioni: **1, 5, 10, 15, 20 o 25** colpi; il valore riporta "**{}** colpi" (predefinito 5).
- **Distanza** — "**10 m**" / "**25 m**" / "**50 m**" / "**100 m**" (predefinita 25 m).
- **Calibro** — "**Aria**", "**P. anulare**" o "**P. centrale**" (predefinito P. anulare). Il calibro fissa il diametro della pallottola usato per disegnare i fori e per il conteggio Bordo (§7.2), e regola la sensibilità di rilevamento del bersaglio.

Una seconda scheda, sotto i tiratori, contiene due righe ripiegabili — ciascuna mostra il proprio valore attuale in verde acqua e si apre al tocco:

- **"Temporizzazione"** — valore "**Libero**", "**Serie {} s**" o "**Per colpo {} s**". Aperta:
- **"Tempo di preparazione"** — una fase di *caricamento* opzionale prima che qualsiasi cosa inizi, 0 = nessuna (– / + a passi di 5 s; una pressione prolungata avanza di 50 s).
- **"Tempo di attesa"** — una fase di *attenzione* opzionale (luce rossa) prima del tiro; nel tiro rapido è l'intervallo tra le esposizioni. 0 = nessuna (passi di 1 s).
- **"Tempo di tiro"** — il ritmo della serie: "**Serie**" (una fase di tiro cronometrata, una serie di *precisione*), "**Per colpo**" (un'esposizione per colpo, una serie di *tiro rapido*) oppure "**Libero**" (nessun limite di tempo: la serie dura finché ogni tiratore non ha tirato tutti i suoi colpi). Scegliere un ritmo preimposto le temporizzazioni — *Serie*: 60 s di preparazione, 7 s di attesa, 150 s di tempo della serie; *Per colpo*: 60 s, 7 s, 3 s per colpo; *Libero*: tutto a 0.
- **"Tempo della serie"** (ritmo Serie, passi di 5 s) oppure "**Tempo per ogni colpo**" (ritmo Per colpo, passi di 1 s) — la durata della fase di tiro, o di ogni esposizione. §6.2 mostra le fasi che ne risultano.
- **"Conteggio dei punti"** — valore p. es. "**Bordo · Intero**". Aperta, due interruttori: "**Centro**" / "**Bordo**" — Centro valuta il centro geometrico esatto di ogni foro, Bordo valuta come un calibro di controllo su bersaglio di carta: conta tutta la larghezza del foro della pallottola, quindi un foro che tocca un anello ottiene il valore di quell'anello (predefinito Bordo); e "**Intero**" / "**Decimi**" — Intero scarta i decimali di ogni colpo, punti interi alla maniera ISSF (predefinito); Decimi fa contare i decimali, da 0 a 10,9 per colpo.

5.5 Le schede Serie e Gara — formati ufficiali

Queste schede attingono ai **modelli ufficiali integrati**; invece di parametri grezzi, restringi il formato con alcuni selettori nella scheda delle impostazioni:

1. **Distanza** — "10 m" / "25 m" / "50 m".
2. **Disciplina** — una fila di riquadri, ciascuno con il suo pittogramma. L'elenco completo:

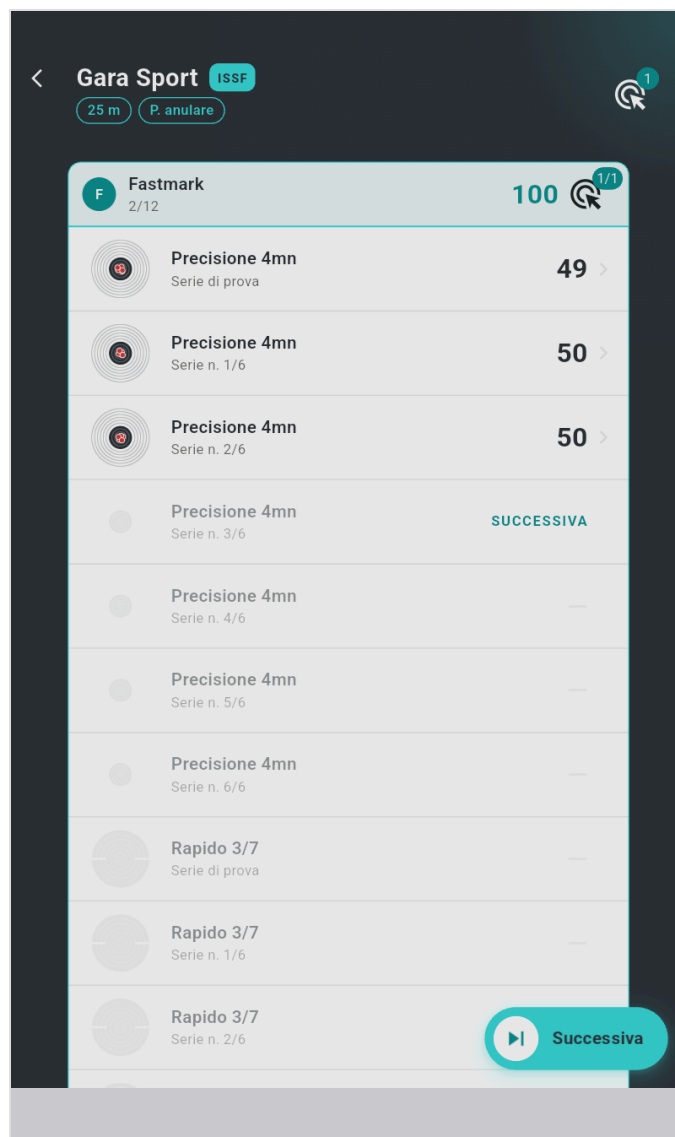
Distanza	Scheda Serie	Scheda Gara
10 m	Precisione, Standard	Precisione, Standard
25 m	Sport, Standard, Rapido, TAR 831	Standard, Sport, Rapido, TAR 831
50 m	Carabina, Pistola libera, TAR 820	A terra, 3 posizioni, Pistola libera, TAR 820

3. **Temporizzazione** (scheda Serie, solo dove la disciplina esiste in più durate): 25 m Standard "10s" / "20s" / "150s", 25 m Sport "3/7" / "4mn", 25 m Rapido "∞" / "4s" / "6s" / "8s", TAR 831 "10s" / "20s", TAR 820 "5mn" / "7mn".
4. **Calibro** (solo dove la disciplina ne consente più d'uno — 25 m Sport): "P. anulare" / "P. centrale".
5. **Posizione** (scheda Serie, solo 50 m Carabina): "A terra" / "In ginocchio" / "In piedi".

Sotto la scheda dei tiratori, una **scheda di riepilogo** elenca esattamente ciò che verrà tirato. La sua intestazione conta "{ serie" e "{ colpi"; poi una riga per gruppo di serie identiche: la miniatura della visuale, il titolo della serie (p. es. *Precisione 150s*, *Rapido 3/7*), una riga di dettaglio con la posizione, **"Serie di prova"** ove applicabile, il numero di colpi e **"Bersagli richiesti: {}"** quando serve più di un bersaglio, e il conteggio del gruppo (×2, ×6 ...).

I modelli di gara seguono i programmi ISSF attuali — comprese le serie di prova e, per il 25 m sport, le fasi di precisione e di tiro rapido in ordine. Le serie conformi ISSF applicano anche le tolleranze di tempo ufficiali e attivano la **procedura di malfunzionamento** (§7.9).

5.6 La pagina di sessione (sessioni multi-serie)



La pagina di sessione è il centro di comando di una gara. La sua barra del titolo porta il titolo della sessione (p. es. *Gara Standard*) con il badge dell'organizzazione (**ISSF** o **TAR**) e dei chip per la distanza, il calibro e **"Ridotto"** ove applicabile.

- **Un tiratore:** una sola scheda. La sua intestazione mostra l'iniziale e il nome del tiratore, il conteggio delle serie valide completate (*chiuso/totale*), il totale corrente (§7.5) e il badge del bersaglio per la serie successiva. Il corpo elenca le serie in ordine — ogni riga con la miniatura della visuale che mostra gli impatti del tiratore, il titolo, un sottotitolo ("**Serie di prova**", "**Serie n. {}/{}"** o "**Malfunzionamenti**" per una ripetizione), e il suo punteggio una volta tirata. La prossima serie da giocare è contrassegnata **"SUCCESSIVA"** in verde acqua; le successive sono attenuate con un trattino. Toccare una serie già tirata riapre i suoi risultati.
- **Due o più tiratori:** un interruttore **"Ordina per classifica"** (attivo per impostazione predefinita; disattivato elenca i tiratori nell'ordine della sessione) sopra una scheda per tiratore, ciascuna con in testa il suo disco di posizione (una corona per chi è in testa), il nome e il totale, e contenente una fila di miniature delle visuali con il punteggio, **"SUCCESSIVA"** o un trattino sotto ciascuna. La tua scheda è verde acqua, le altre blu. Il proprietario della sessione può aprire le serie di qualsiasi tiratore; un tiratore può aprire solo le proprie.

- Il pulsante "**Successiva**" (in basso a destra — solo proprietario della sessione, mostrato finché resta una serie da tirare) avvia la serie successiva; resta grigio finché i bersagli di quella serie non sono assegnati.
- La scheda "**Note**" della sessione in fondo, modificabile sul posto.

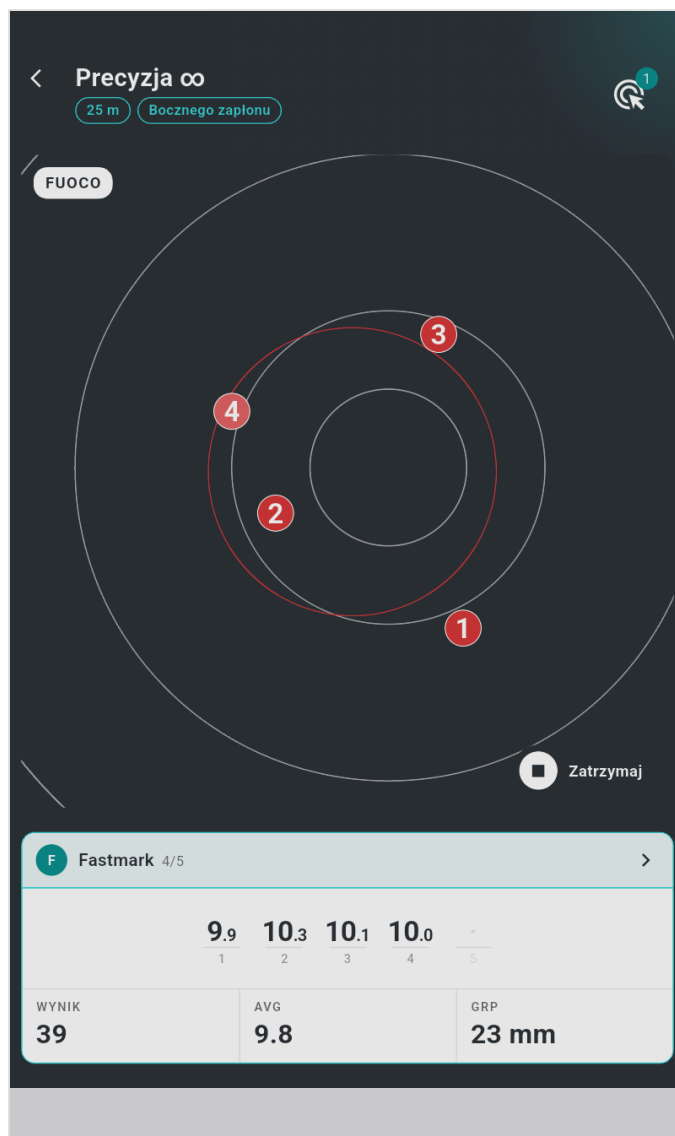
Le serie devono essere tirate in ordine; dopo ogni serie torni qui (oppure lasci che "**Serie automatica**" le concateni automaticamente — §6.6).

5.7 Ripetere e rimuovere le sessioni

- **Ripetere**: quando una sessione a serie singola è terminata, il pulsante di azione della schermata della serie diventa "**Ripeti**" — un solo tocco crea una copia nuova della sessione e la avvia immediatamente. Il modo più rapido di concatenare serie di allenamento identiche.
- **Rimuovere**: sulla pagina dell'evento, fai scorrere una scheda di sessione **da destra verso sinistra** oltre la metà dello schermo — un'etichetta "**Elimina**" compare sotto di essa mentre scorri. Questo rimuove la sessione **solo dal tuo account** — la tua iscrizione ad essa viene abbandonata, quindi scompare dai tuoi elenchi e dalle tue statistiche. Per ogni altro iscritto di un evento condiviso la sessione resta intatta, risultati compresi; nulla viene distrutto. Un messaggio "**Sessione eliminata**" con un'azione "**Annulla**" resta per 4 secondi — toccala per riavere la sessione. Una sessione la cui serie è attualmente in corso, e un tentativo di sfida, non possono essere fatti scorrere via. Quando l'ultima sessione di un evento viene rimossa, l'evento scompare dal tuo elenco iniziale (§5.2).

6. Svolgimento di una serie

6.1 La schermata di tiro in diretta



- **Barra del titolo** — il formato della serie: *Precisione* seguito dal suo tempo (*1mn*, *5mn*, *150s*, o ∞ per illimitata), oppure *Rapido* seguito dai suoi secondi di esposizione/intervallo (*Rapido 3/7*), con il badge dell'organizzazione (**ISSF**, **TAR**) per i formati ufficiali. La riga di sottotitolo riporta **"Serie di prova"**, **"Serie n. {}/{}"** all'interno di una gara, o **"Malfunzionamenti"** per una serie di ripetizione, seguita da chip per la distanza, il calibro e **"Ridotto"** ove applicabile. Il pulsante bersagli si trova a destra (§3.1).
- **Il pannello del bersaglio** — un pannello bianco che contiene la visuale; ogni colpo vi appare nel momento dell'impatto (§6.4).
- **Visualizzazione della fase** (in alto a sinistra del pannello) — un anello che si svuota con i secondi rimanenti della fase in corso, accanto a un chip con il comando di tiro in corso in maiuscolo: **"Caricate"**, **"Attenzione"**, **"Fuoco"** o **"Stop"**. L'anello è nascosto quando restano più di 5 minuti e nelle fasi illimitate; una volta terminata la serie il chip riporta **"Terminata"**.

- Il **pulsante d'azione** (in basso a destra del pannello) — una pillola con etichetta: **"Ferma"**, **"Forza arresto"**, **"Successiva"**, **"Tira di nuovo"** o **"Ripeti"** a seconda dello stato (§6.6).
- La **scheda dei risultati** del tiratore visualizzato, con i punteggi in diretta (§7.5). Con più tiratori, il proprietario della sessione ottiene anche un pulsante **"Panoramica"** ("{} tiratori") sopra la scheda (§7.5).

In verticale il pannello del bersaglio si trova sopra la scheda dei risultati; in orizzontale sono affiancati.

Mentre una serie è in corso su questo dispositivo:

- lo schermo **resta acceso** — non serve toccarlo per tenerlo attivo;
- **uscire dalla pagina ferma la serie**: la freccia indietro (e il gesto di ritorno del sistema) apre una conferma **"Ferma la serie"** — *"Uscendo da questa pagina la serie in corso verrà fermata. Confermi?"*. **"Ferma la serie"** ferma subito la serie ed esce; **"Continua"** la lascia in corso. Se un bersaglio non può essere fermato, la pagina resta aperta con **"Non è stato possibile fermare alcuni bersagli — riprova"** — torna indietro di nuovo per riprovare. (Su un dispositivo spettatore, e una volta terminata la serie, la freccia indietro funziona normalmente.)

6.2 Le fasi di una serie

Una serie è una sequenza fissa di fasi. Ogni fase imposta la luce del bersaglio, mostra il suo comando a schermo e (con le opzioni sonore attive) riproduce un bip e un comando parlato.

Serie di precisione (un *Tempo della serie* o una serie libera):

Fase	Comando	LED del bersaglio	Bip	Parlato
Preparazione (opzionale)	"Caricate"	spento per impostazione predefinita (rosso se attivato)	—	"Caricate"
Attesa (opzionale)	"Attenzione"	rosso	bip grave	"Attenzione"
Tiro	"Fuoco"	verde	bip acuto	—
Chiusura (2 s)	"Stop"	rosso	bip grave	"Stop"

La fase di tiro accetta fino al numero di colpi della serie per tiratore e dura *Tempo della serie* — oppure, in una serie libera, finché ogni tiratore non ha tirato tutti i suoi colpi, momento in cui la serie termina da sola.

Serie di tiro rapido (è impostato un *Tempo per ogni colpo*): dopo la preparazione opzionale, la coppia attenzione/tiro si ripete una volta per colpo:

Fase (× numero di colpi)	Comando	LED del bersaglio	Bip
Intervallo (<i>Tempo di attesa</i>)	"Attenzione"	rosso	bip grave
Esposizione (<i>Tempo per ogni colpo</i>)	"Fuoco"	verde	bip acuto

Nel tiro rapido la **prima "Attenzione"** (prima della prima esposizione) è pronunciata; l'"Attenzione" ripetuta prima di ogni esposizione successiva è segnalata solo dal suo bip — non viene pronunciata, nemmeno con i comandi parlati attivi.

...seguita dalla stessa fase di chiusura di 2 secondi. **Conta solo il primo colpo di ogni esposizione**; qualsiasi colpo in più viene registrato ma non valutato (§7.3).

Le serie conformi ISSF (dai modelli ufficiali) applicano in più le tolleranze di tempo ISSF: la luce verde resta accesa **0,1 s** oltre la fine nominale di ogni fase di tiro, e un colpo partito entro **0,2 s** dopo che la luce è diventata rossa conta ancora — fino a 0,3 s oltre il tempo nominale, esattamente come sui poligoni elettronici in competizione.

6.3 Suoni e comandi parlati

Tre interruttori in *Impostazioni* → *Suono* controllano l'audio (tutti disattivati per impostazione predefinita):

- **"Segnala le fasi con dei bip"** — un **bip acuto** segna l'inizio di ogni fase di tiro, un **bip grave** ogni transizione di attenzione e di arresto.
- **"Annuncia i comandi"** — i comandi di tiro "Caricate", "Attenzione" e "Stop" vengono pronunciati (nella lingua dell'app — §10.1). L'inizio del tiro è segnalato dal bip acuto e dalla luce verde, non dalla voce — come su una vera linea di tiro.
- **"Annuncia i punteggi"** — il punteggio di ogni colpo viene annunciato nel momento dell'impatto.

I suoni vengono riprodotti sul dispositivo che mostra la serie.

6.4 I colpi sulla visuale

- Ogni impatto appare **in una frazione di secondo**, numerato nell'ordine di tiro. L'impatto valido più recente **pulsa**. Ingrandendo, i fori sono disegnati alla loro vera **scala del diametro della pallottola**; a zoom ridotto sono ingranditi quel tanto che basta per restare visibili.
- I colpi che non contano — partiti fuori da una fase di tiro, colpi supplementari in un'esposizione, impatti in una colonna di prova, o letture scartate — sono disegnati come **croci rosse** ed esclusi dal punteggio (§7.3).
- **Pizzica** per ingrandire (fino a 10×), trascina per spostarti, **tocca due volte** per ingrandire (4×) su un punto, **tocca di nuovo due volte** per adattare alla schermata. Con **"Zoom automatico"** attivo (impostazione predefinita), la vista si ricentra sulla rosata dopo ogni impatto (fino a 6×; sulle visuali Benchrest si aggancia al punto di mira colpito).
- Quando sono attivati nelle impostazioni, il **cerchio del raggio medio** e il **riquadro della dispersione massima** sono disegnati in rosso sulla rosata (§7.7).

6.5 Abbreviare il tempo di preparazione

Durante la fase di preparazione ("Caricate"), **tocca l'anello del conto alla rovescia** per avanzare: la fase viene ridotta in modo che resti solo il tuo **"Tempo di preparazione"** configurato — regolabile in *Impostazioni* → *Sessione* (20 s per impostazione predefinita). Il tocco non fa nulla se si guadagnerebbero meno di 5 secondi. Comodo quando il formato ufficiale prescrive minuti di preparazione di cui non hai bisogno in allenamento.

6.6 Terminare una serie — il pulsante d'azione

Il pulsante con etichetta in basso a destra del pannello del bersaglio cambia con lo stato della serie. È mostrato solo sul dispositivo master, al proprietario della sessione:

Stato	Pulsante	Effetto
Serie in corso	"Ferma"	Termina la serie in modo pulito, senza conferma: la sequenza salta alla sua fine, i colpi non tirati diventano mancati, i bersagli vengono rilasciati
Sequenza terminata, un bersaglio ancora in chiusura	"Forza arresto" (con un anello di caricamento)	Forza l'arresto dei bersagli che non hanno confermato la fine
Terminata — unica serie della sua sessione	"Ripeti"	Crea una copia nuova della sessione e la avvia sul posto
Terminata — malfunzionamenti dichiarati	"Tira di nuovo"	Crea e avvia la serie di ripetizione per malfunzionamento (§7.9)
Terminata — serie successiva della gara	"Successiva"	Avvia la serie successiva della sessione (grigio finché i suoi bersagli non sono assegnati)

Con **"Serie automatica"** attivo (Impostazioni → Interfaccia), la serie successiva di una gara parte **3 secondi** dopo la chiusura di quella corrente — il pulsante mostra un anello di avanzamento mentre il timer scorre; toccalo per saltare l'attesa.

Quando una serie termina, la freccia indietro non chiede più conferma: lascia la schermata verso la pagina di sessione o la schermata iniziale, oppure entra nella scheda dei risultati ([capitolo 7](#)).

6.7 Interruzioni — ciò che si ripristina da solo

Il sistema è concepito per ripristinarsi da solo: finché un bersaglio resta acceso, nessun colpo che ha registrato viene mai perso. In tutte le situazioni seguenti, non c'è nulla da riparare:

Se accade questo	Cosa fare
La connessione cade (distanza, interferenze)	Nulla — l'app si riconnette nel giro di qualche secondo e recupera i colpi partiti durante l'interruzione
L'app viene chiusa o lo smartphone si riavvia a metà serie	Riapri semplicemente l'app — la serie torna in diretta, con i colpi partiti nel frattempo
Il Bluetooth viene disattivato e riattivato	Nulla — i bersagli si riconnettono da soli
Un bersaglio si spegne a metà serie (interruttore, batteria scarica, surriscaldamento)	Quel bersaglio lascia subito la serie (un bersaglio che resta in silenzio viene abbandonato dopo 15 s) e gli altri continuano a sparare; la serie si ferma quando non resta più alcun bersaglio
La serie non parte	Un pannello intitolato " La serie non è partita " (<i>"Impossibile avviare la serie su tutti i bersagli"</i>) propone " Riprova ", e " Elimina la sessione " quando la sessione è appena stata creata (altrimenti " Annulla ", che lascia aperta la serie non avviata) — nulla è iniziato, nulla è perso

Se qualcosa non dovesse mai ripristinarsi secondo queste linee, vedi il [capitolo 11](#).

7. Punteggio e risultati

7.1 Il punteggio di un colpo

Ogni colpo valutato vale **da 0 a 10,9 punti**. Gli anelli della visuale portano i valori classici (10 al centro, in diminuzione verso l'anello più basso); ogni anello è diviso in dieci gradini decimali, così che un dieci ben centrato è un 10,9. I punteggi dei colpi sono sempre **visualizzati** con un decimale (9,7, 10,0 — uno zero appare come 0); i totali e le medie omettono il decimale quando sono interi (97, 97,5). Se i decimali *contano* o meno nel totale dipende dal conteggio dei punti della sessione (§7.2).

La posizione dell'impatto è calcolata acusticamente con precisione al millimetro e valutata sulla geometria ISSF esatta della visuale selezionata.

7.2 Il conteggio dei punti

Scelto alla creazione della sessione (§5.4):

- **"Bordo"** — valutazione al calibro di controllo, come sui bersagli di carta in competizione: conta **tutta la larghezza del foro della pallottola**, quindi un foro il cui bordo tocca un anello ottiene quell'anello. È per questo che il **calibro della sessione conta** — una pallottola più grande misura più in alto. L'impostazione predefinita.
- **"Centro"** — conta solo il **centro geometrico** del foro. Indipendente dal calibro.
- **"Intero"** — solo la parte intera di ogni colpo conta nel totale (un 9,7 conta 9), come le prove ISSF alla pistola; il decimale resta visualizzato sul colpo stesso, e la media è il totale intero diviso per i colpi. L'impostazione predefinita.
- **"Decimi"** — i decimali contano e si sommano, come le finali ISSF alla carabina ad aria.

I modelli ufficiali arrivano con la combinazione corretta preimpostata.

Su una **visuale ridotta** (§5.4) tutto si scala con la riduzione: gli anelli, i fori delle pallottole disegnati e il calibro di controllo Bordo — una visuale ridotta valuta quindi esattamente come farebbe il suo originale in dimensione reale alla distanza ridotta.

7.3 Colpi validi, croci e mancati

Un colpo **conta** quando tutte le condizioni seguenti sono soddisfatte:

1. È partito **durante una fase di tiro** (luce verde) — inclusa la tolleranza ISSF dopo la fase sulle serie conformi ISSF (§6.2).
2. Nel tiro rapido, è il **primo** colpo della sua esposizione.
3. Il tiratore non ha già tirato il numero di colpi completo della serie.
4. L'impatto è stato **localizzato in modo affidabile**: nella zona misurata del bersaglio, con una soluzione acustica pulita. Le letture degradate vengono scartate anziché valutate erroneamente.

I colpi che non rispettano queste regole vengono comunque registrati e disegnati come **croci rosse** sulla visuale, senza numero; nell'elenco degli impatti il loro disco numerico mostra un trattino — li vedi,

semplicemente non valgono nulla.

I mancati: quando una fase di tiro termina con meno colpi validi di quanti ne consente, i colpi mancanti vengono completati automaticamente come **mancati a zero punti** — un colpo non rilevato o non tirato costa i suoi punti, come in competizione. Durante la fase di tiro di una serie di precisione puoi anche registrarne uno manualmente con il pulsante **"Aggiungi mancato"** sotto l'elenco degli impatti (§7.6 — per esempio dopo un colpo completamente fuori bersaglio); il pulsante è proposto finché la serie ha ancora colpi da tirare.

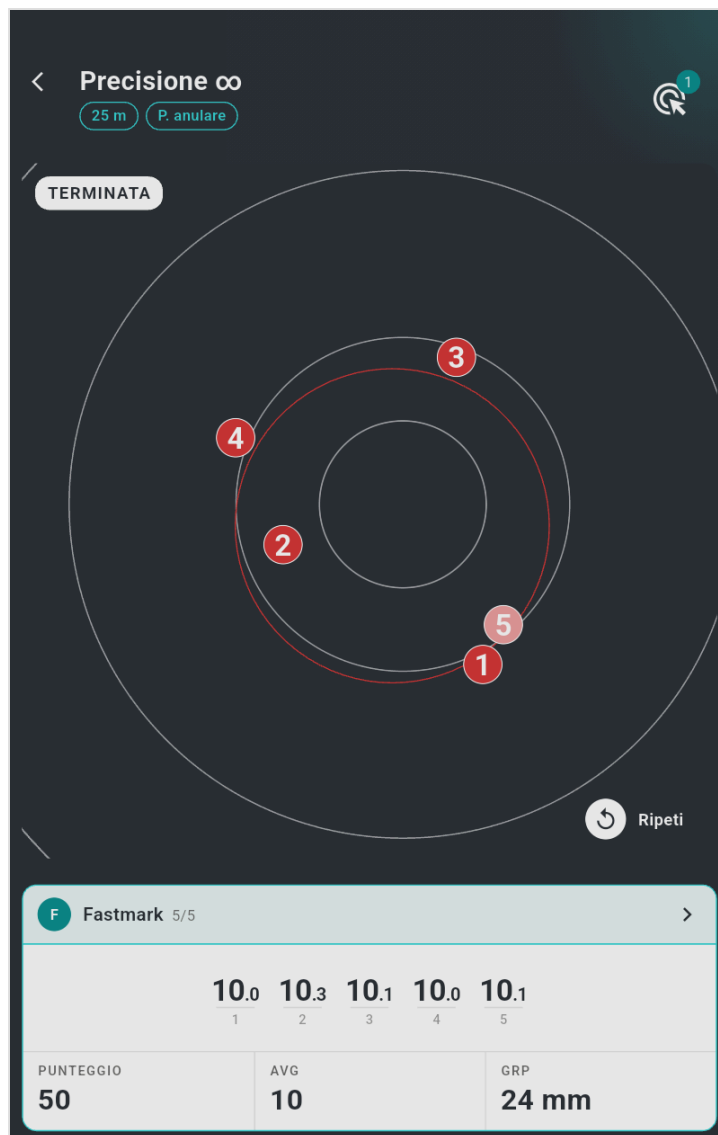
7.4 Zone di prova e la X (visuali Benchrest)

Le due visuali Benchrest portano **colonne di prova** laterali accanto alla griglia di punteggio. Gli impatti che vi si trovano sono disegnati come croci sulla visuale, non valgono nulla e sono esclusi dai totali e dalle statistiche — usati per i colpi di riscaldamento all'interno di una serie. Su queste visuali un colpo vale da 3,0 a 10,9.

Un colpo Benchrest che raggiunge il **punto X** centrale del suo punto di mira (1 mm di diametro) conta anche una **X**: in modalità Bordo il foro deve solo toccare il punto, in modalità Centro il suo centro deve cadere all'interno del punto. I totali su queste visuali sono mostrati come **"46 ●3"** — i punti, poi il conteggio delle X dopo un punto pieno (omesso quando non c'è alcuna X). Il conteggio delle X decide i pareggi tra i tiratori (§7.5) e ha un proprio grafico nelle statistiche (§8.3).

7.5 Leggere i risultati

La scheda dei risultati sulla schermata della serie mostra un tiratore:

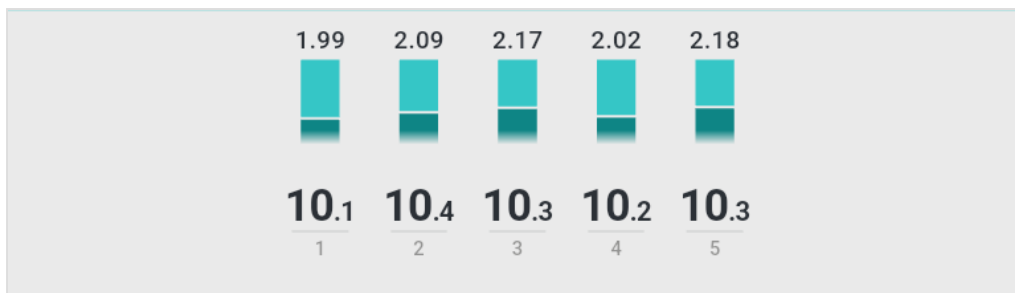


- l'**intestazione**: l'iniziale e il nome del tiratore con i colpi tirati sui colpi previsti (3/5); quando può essere dichiarato un malfunzionamento, un'icona **mano** (§7.9); un **chevron** apre l'elenco degli impatti (§7.6);
- la **fascia dei colpi**: i punteggi dei singoli colpi affiancati in ordine di tiro, ciascuno sopra il suo numero di colpo — un • indica un colpo non ancora tirato, e un punteggio corretto a mano è mostrato in **oro** (§7.8). La fascia scorre lateralmente e tiene l'ultimo colpo al centro;
- le **cifre**: "**PUNTEGGIO**" (il totale cumulato, con il conteggio delle X sulle visuali Benchrest), "**AVG**" (la media per colpo) e "**GRP**" (la dimensione della rosata — il raggio medio in millimetri, §7.7).

Tempi. In una serie di precisione cronometrata di meno di 30 secondi, un sottile **indicatore del tempo della serie** sopra la fascia marca il momento di ogni colpo: un segmento per colpo, proporzionale al suo tempo intermedio, con il tempo totale in secondi accanto. Una volta terminata la serie, il resto inutilizzato della barra è chiaro se ogni colpo è arrivato in tempo, arancione altrimenti:



Nel tiro rapido, ogni colpo porta il suo tempo di reazione sopra il suo punteggio (1.99 — in secondi dall'inizio della sua esposizione) sopra una piccola colonna riempita fino a quel tempo. La colonna mostra solo la seconda metà dell'esposizione, dove cadono i colpi, così il margine rimasto si legge a colpo d'occhio (qui una serie 3/7); diventa arancione per un mancato:



Più tiratori — la panoramica. Quando una sessione ha due o più tiratori, la schermata della serie del proprietario della sessione offre un pulsante "**Panoramica**" ("*{ tiratori*") sopra la scheda. La panoramica mostra l'avanzamento della serie (un punto per colpo previsto e il pulsante d'azione), un interruttore "**Ordina per classifica**" e una scheda compatta per tiratore: un disco di posizione (una **corona** per chi è in testa), il nome, i colpi tirati, il totale, una miniatura della visuale con gli impatti del tiratore e la fascia dei colpi. Le schede si riordinano in diretta al cambiare delle posizioni; totali uguali condividono una posizione, con il conteggio delle X come spareggio sulle visuali Benchrest. Tocca una scheda per tornare alla vista completa di quel tiratore.

Totali di sessione (sessioni di gara): la scheda di ogni tiratore sulla pagina di sessione mostra il totale corrente — la somma di tutte le serie valutate, **escluse le serie di prova**, con le ripetizioni per malfunzionamento appaiate secondo le regole del §7.9.

Le schede dei risultati e le schede di sessione portano il **nome della squadra**, che normalmente è il nome visualizzato del tiratore registrato alla creazione della sessione.

7.6 L'elenco degli impatti

Tocca il chevron di una scheda dei risultati per aprire l'**elenco degli impatti** — ogni colpo della serie in dettaglio, una riga per colpo, sotto il titolo della serie e il nome del tiratore:



- Ogni riga dell'elenco "**Colpi**" porta il numero d'ordine del colpo in un disco (un trattino per un colpo che non conta), il suo **punteggio**, le coordinate dell'impatto in millimetri (x / y dal centro — oppure un chip "**Colpo mancante**" per un mancato senza posizione), il tempo intermedio dal colpo precedente (+1,23s) sopra il tempo dall'inizio della serie (12,3s), e — nelle sessioni multi-bersaglio — quale bersaglio ha colpito.
- L'interruttore "**Centra il gruppo**" nella barra del titolo rivaluta l'intera serie come se la rosata fosse centrata sul dieci: il punteggio di ogni colpo viene ricalcolato attorno al centro della rosata. Usalo per giudicare la pura rosata ignorando un errore di regolazione della mira; disattivalo per tornare ai punteggi reali.
- Sotto l'elenco si trovano il pulsante "**Aggiungi mancato**" (§7.3) e il collegamento "**Aggiungi una nota**", che apre il campo "**Note**" della serie.

L'elenco degli impatti è anche dove si corregge un punteggio a mano (§7.8).

7.7 Statistiche della rosata

Calcolate in diretta a partire dai colpi validi (due colpi minimo):

Statistica	Significato	Dove
Raggio medio (GRP)	Distanza media dei colpi dal centro della rosata, in mm — la misura standard della dimensione di una rosata	Scheda dei risultati; cerchio rosso sulla visuale
Dispersione massima	La distanza tra i due colpi più lontani	Riquadro rosso sulla visuale
Media (AVG)	Totale ÷ colpi validi	Scheda dei risultati

Le sovrimpressioni del cerchio e del riquadro si attivano in [Impostazioni](#) → [Indicatori](#) e non sono disegnate sulle visuali Benchrest (i bersagli a griglia non hanno una rosata unica).

7.8 Correggere un punteggio a mano

I punteggi sono calcolati, ma il direttore di tiro ha l'ultima parola. Nell'elenco degli impatti (§7.6), **tieni premuto su un colpo** per aprire la finestra **"Modifica il punteggio"**, con la didascalia *"Colpo 3 · calcolato 9,7"*:

- digita il **"Nuovo valore"** (decimali consentiti, con un punto o una virgola) e conferma con **"OK"** — il colpo conta ora con quel valore. È mostrato in **oro** sulla scheda dei risultati, e l'elenco degli impatti mostra accanto il punteggio calcolato barrato;
- l'icona di **ripristino** nel campo ricalcola il punteggio dalla posizione dell'impatto, rimuovendo il segno.

I punteggi corretti a mano entrano nei totali e nelle statistiche come tutti gli altri.

7.9 Malfunzionamenti (procedura ISSF)

Per le serie conformi ISSF (modelli ufficiali), l'app implementa la procedura di malfunzionamento:

1. Dopo la fine della serie, tocca l'icona **mano** nell'intestazione della scheda dei risultati del tiratore interessato. Il pannello **"Malfunzionamento"** chiede il numero di **"Colpi validi prima del malfunzionamento"** — impostalo con il selettore – / + e conferma con **"OK"**. (**"Annulla malfunzionamento"** ritira una dichiarazione.)
2. Il pulsante d'azione diventa **"Tira di nuovo"**: toccandolo si crea una serie **"Malfunzionamenti"** — una serie identica per il tiratore o i tiratori interessati, inserita subito dopo l'originale — e la si avvia.
3. La valutazione della coppia segue la disciplina (regole ISSF 8.9.4.5 – 8.9.4.6), con N il numero di colpi della serie e i colpi validi dichiarati sempre conservati: - **Prove sport** — *completamento*: i colpi partiti prima del malfunzionamento restano, e i primi colpi della ripetizione forniscono il resto fino a N. - **Prove di tiro rapido** — *il più basso per bersaglio*: ogni posizione di tiro è un bersaglio; per ogni posizione, conta il **più basso** tra il colpo originale e il colpo di ripetizione. - **Standard e tutte le altre prove** — *il più basso in comune*: i colpi conservati e tutti i colpi di ripetizione vengono messi in comune e contano gli N dal **punteggio più basso**.

Qualunque sia la regola, un malfunzionamento non può mai far guadagnare punti.

Il totale di sessione gestisce tutto questo automaticamente. La serie di ripetizione è etichettata **"Malfunzionamenti"** ovunque appaia, è possibile una sola ripetizione per serie, e la sua cella di punteggio

mostra la **correzione** che apporta (un valore **+**) anziché un punteggio autonomo — la riga originale e la riga di ripetizione si sommano per dare il risultato combinato, mai contate due volte.

I tuoi progressi nel corso di settimane e mesi hanno un capitolo tutto loro: il [capitolo 8, Statistiche](#).

8. Statistiche

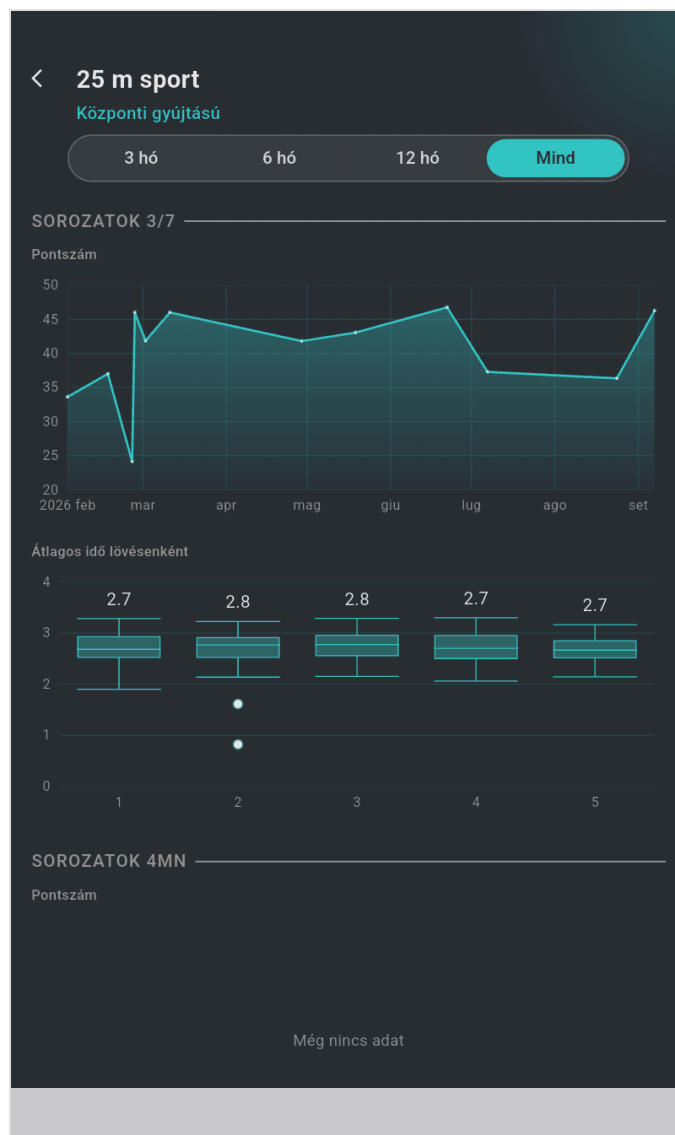
La scheda "**Statistiche**" della schermata iniziale traccia i tuoi progressi per disciplina, calcolati a partire da ogni sessione completata del tuo account.

8.1 Scegliere una disciplina



La scheda mostra un **riquadro per variante di disciplina** — una disciplina tirata a una distanza, con un calibro e una posizione. Il riquadro porta il nome e il pittogramma della disciplina e, quando tiri più varianti della stessa disciplina, un sottotitolo che indica ciò che differisce (*25 m, P. anulare, A terra ...*). I riquadri sono ordinati per distanza, poi per disciplina, con la variante più tirata per prima. Una variante ottiene il suo riquadro non appena contiene almeno **due** serie qualificanti. Tocca un riquadro per aprire la sua pagina di statistiche.

8.2 La pagina di disciplina



La pagina è intitolata con la disciplina e la sua variante. Un **selettore di periodo** in cima — **"3 mesi"**, **"6 mesi"**, **"12 mesi"** o **"Tutto"** (l'impostazione predefinita) — fissa fin dove si spingono all'indietro tutti i grafici sottostanti. Per guardare un'altra variante della stessa disciplina, torna indietro e tocca il suo riquadro.

8.3 I grafici dei punteggi — i tuoi progressi nel tempo

I grafici dei punteggi tracciano i tuoi totali sul calendario, un punto per uscita — la pendenza della linea è il tuo progresso:

- **"Gare"** — mostrato quando la disciplina ha sessioni di gara: una linea per tiratore, un punto per gara (tutte le serie della sessione sommate; più gare nello stesso giorno si mediano in un punto). Una linea ha bisogno di risultati in almeno **due** giorni diversi.
- **"Serie {}"** — una scheda per temporizzazione di serie (p. es. *Serie 150s*, *Serie ∞* , *Serie 3/7*), che si apre con il grafico **"Punteggio"** del totale per serie nel tempo secondo le stesse regole, così che una serie da 150 secondi non venga mai confrontata con una illimitata. Le serie di precisione che differiscono solo per il tempo di attesa condividono una scheda.

- **"Mouche"** — sulle discipline Benchrest, lo stesso grafico per il numero di X per gara o per serie (§7.4), sotto il pannello **"Gare"** e in ogni scheda di serie.

Una legenda compare quando i grafici contengono più tiratori; tocca un grafico per leggere i valori esatti a una data.

8.4 Il diagramma a scatola e baffi dei tempi di tiro

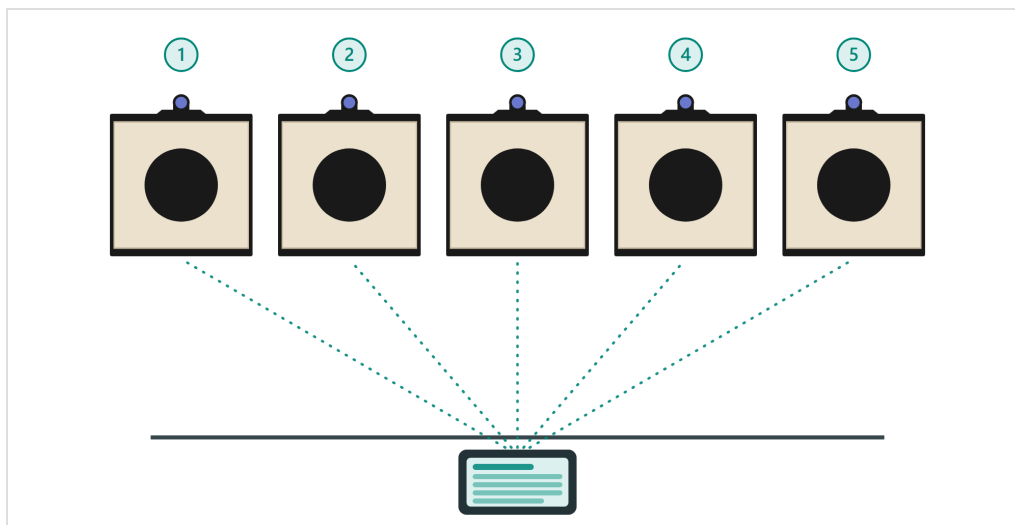
In ogni scheda di serie, **"Tempo medio per colpo"** mostra *quando* tiri più che quanto bene. C'è una scatola per posizione di tiro — primo colpo della serie, secondo colpo, e così via — e ogni scatola riassume tutti i tuoi tempi registrati per quella posizione nel periodo selezionato: nel tiro rapido, il tempo dall'inizio dell'esposizione al colpo; nella precisione, il tempo intermedio dal colpo precedente. Le serie illimitate (∞) non portano alcun tempo.

Leggi una scatola così: la linea al suo interno è il tuo tempo **mediano** (stampato sopra la scatola quando è tracciato un solo tiratore), la scatola contiene la metà centrale dei tuoi tempi, e i baffi si estendono fino al tuo tempo più rapido e più lento. Una scatola corta significa un ritmo costante; una prima scatola alta, per esempio, significa che il tempo del tuo primo colpo varia molto.

8.5 Cosa conta

Solo le sessioni **completate** delle schede Serie e Gara entrano nelle statistiche (le sessioni Personalizzato sono a forma libera e sono escluse; i tentativi di sfida contano come qualsiasi gara), senza le loro serie di prova, e solo i colpi validi valutati — i colpi in zona di prova e i colpi scartati vengono ignorati; le ripetizioni per malfunzionamento sono combinate secondo il §7.9, mai contate due volte. Rimuovere una sessione dal tuo elenco (§5.7) la rimuove anche dalle tue statistiche. Le sezioni senza dati sufficienti mostrano **"Ancora nessun dato"**.

9. Modalità supervisore



9.1 Ciò che la modalità supervisore ti permette di fare

La modalità supervisore rimuove il limite di un tiratore e un bersaglio dell'app e trasforma un dispositivo in una console di comando del poligono. Concretamente, è ciò che ti serve per:

- **tirare le discipline che si giocano su più bersagli contemporaneamente** — il tiro rapido 25 m ISSF si tira su cinque bersagli, tutti comandati dal tuo dispositivo (§9.4);
- **condurre una sessione di allenamento o una sfida di gruppo** — una serie lanciata una sola volta per più tiratori, l'intera linea comandata dal dispositivo dell'istruttore, ogni punteggio che vi ritorna in diretta (§9.2);
- **mostrare i risultati in diretta su schermi aggiuntivi** attorno al poligono (§9.5).

Per quanti bersagli ci siano in linea, l'app li comanda come uno solo: un'unica sequenza sincronizzata, i comandi di tiro riprodotti una sola volta per tutti, e il punteggio in diretta per tiratore. Quanti bersagli un dispositivo può comandare dipende dal dispositivo: la maggior parte degli smartphone e tablet attuali ne gestisce almeno cinque per volta, i modelli recenti dieci o più.

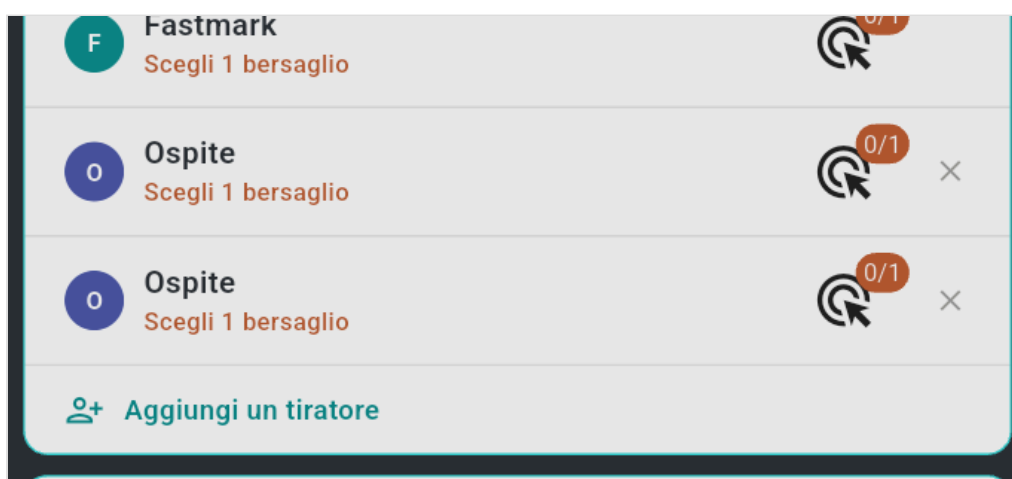
La modalità supervisore è attivata da un **abbonamento sul tuo account Fastmark** (§4.7): l'account porta una data di validità supervisore e l'elenco dei **bersagli registrati** — i numeri di serie dei bersagli che puoi comandare simultaneamente. Entrambi sono mostrati nel gruppo **"Modalità supervisore"** della pagina Utente. (Il primo anno di abbonamento è incluso con l'acquisto di un lotto di cinque bersagli Club 55 o più.) Senza di essa, l'app è limitata a una riga di tiratore e un bersaglio. La modalità supervisore è riservata al modello Club 55: si possono registrare solo bersagli Club 55.



9.2 Più tiratori — allenamenti e sfide

Una sessione multi-tiratore serve tanto all'istruttore quanto all'organizzatore della sfida: un istruttore conduce la sessione per i suoi tiratori e segue i risultati di tutti sul proprio dispositivo; una sfida lancia la stessa serie una sola volta per l'intero gruppo e raccoglie ogni punteggio in un unico posto. In entrambi i casi, con l'accesso supervisore la **scheda dei tiratori** della pagina Nuova sessione acquisisce i controlli necessari:

- una riga **"Aggiungi un tiratore"** in fondo alla scheda aggiunge un tiratore — i tiratori aggiunti appaiono come voci **"Ospite"**, ciascuna con il proprio badge del bersaglio, la propria scheda dei risultati e i propri punteggi;
- una **x** a destra di ogni riga tranne la prima rimuove quel tiratore (il suo bersaglio viene rilasciato automaticamente).



Assegna un bersaglio a ogni tiratore tramite il suo badge, esattamente come al §3.3 — ogni bersaglio deve figurare nel tuo elenco di **bersagli registrati**, e il badge di ogni tiratore (*assegnati/richiesti*) deve essere verde acqua prima del lancio. Con un'intera linea di bersagli da distinguere, dai a ogni bersaglio il nome del suo posto di tiro (§3.5) — l'assegnazione resta senza ambiguità.

Durante la serie l'app fa funzionare tutti i bersagli su un unico orologio sincronizzato: le fasi cambiano insieme su ogni bersaglio (a pochi millisecondi di distanza), e ogni colpo è accreditato al tiratore il cui bersaglio l'ha segnalato. Se un bersaglio si guasta o si spegne a metà serie, solo quel bersaglio viene rilasciato — il resto della linea continua a sparare (§6.7).

Ogni tiratore ha i propri risultati ovunque: la **"Panoramica"** della schermata della serie (§7.5) li classifica in diretta, la pagina di sessione mostra una scheda e un totale per tiratore, e ciascuno ha il proprio elenco degli impatti. Tocca la scheda di un tiratore nella panoramica per seguire solo quel tiratore.

Per far giocare qualcuno sotto il proprio account invece che come **"Ospite"**, seleziona il suo tiratore (§9.3).

9.3 Selezionare un tiratore — giocare sotto il proprio account

Un **"Ospite"** mantiene i suoi risultati solo all'interno della tua sessione. Seleziona invece il tiratore di un **account Fastmark** esistente, e la sessione viene giocata sotto l'identità di quella persona: il suo nome sulle schede dei risultati, e ogni colpo registrato nello storico e nelle statistiche del suo account. Qualsiasi account con accesso effettuato può farlo, supervisore o meno:

1. **Tieni premuto sulla riga del tiratore** nella scheda dei tiratori per aprire il pannello **"Seleziona un tiratore"**. Esso elenca per primo il tuo tiratore, poi ogni tiratore già condiviso con te, dal più recentemente usato al meno recente — toccane uno per selezionarlo.
2. Per aggiungere qualcuno di nuovo, l'altra persona apre la sua pagina Utente e tocca **"Mostra il mio codice"** nella scheda **"Selezione del tiratore"** (§4.3). L'app visualizza un **codice a 4 cifre** con un conto alla rovescia — è valido per **10 minuti**.
3. Digita quel codice nelle caselle **"Inserisci un codice di condivisione"** del pannello (questo passaggio richiede internet). Il tiratore viene aggiunto e selezionato; un codice scaduto o digitato male mostra **"Codice non valido o scaduto"**.

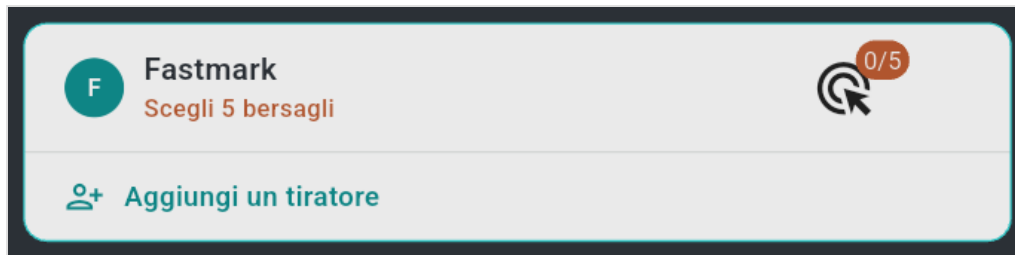
Un codice va scambiato una sola volta: il tiratore resta poi disponibile nel pannello, e la condivisione funziona **in entrambi i sensi** — ciascuno di voi può aggiungere l'altro.

Ritirare la condivisione: Impostazioni → Altri → **"Revoca"** rimuove il tuo tiratore da **tutti** gli account con cui l'hai condiviso, dopo la conferma **"Revocare tutte le condivisioni?"** — *"Rimuovere il tuo tiratore da tutti gli account con cui lo hai condiviso?"* — il pulsante riporta poi **"Accesso revocato"**. Per condividere di nuovo, fornisci un nuovo codice.

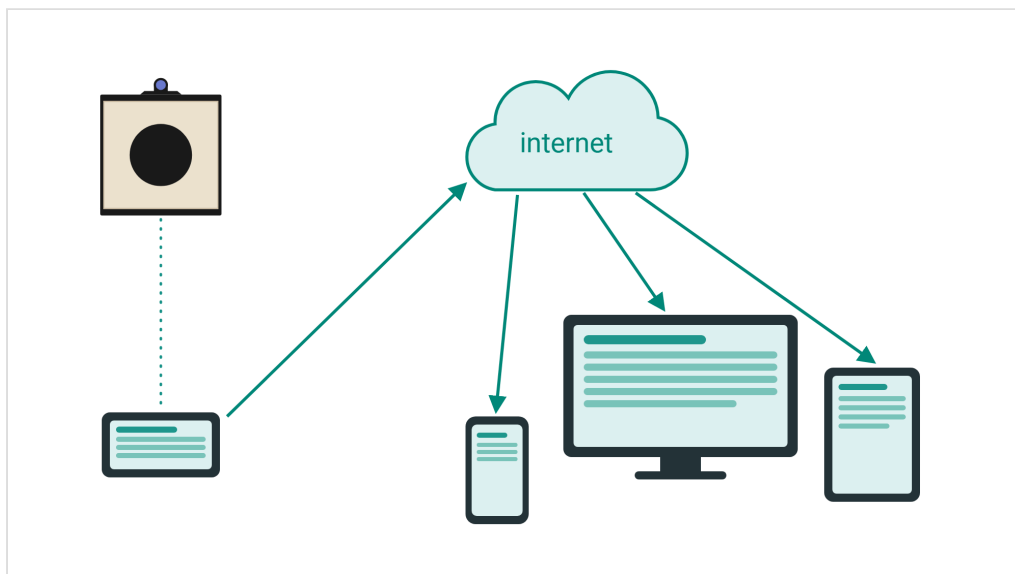
9.4 Più bersagli per un solo tiratore

Alcune discipline si giocano **simultaneamente su più bersagli**; comandarli tutti da un solo dispositivo è l'altra cosa che sblocca l'abbonamento supervisore. La riga del tiratore indica quanti bersagli la disciplina richiede — **"Scegli 5 bersagli"** — e il badge li conta; assegnane altrettanti, esattamente come al §9.2, e diventa verde acqua.

Il caso d'uso odierno è il **tiro rapido 25 m ISSF**, tirato su una batteria di cinque bersagli: il badge riporta 0/5 , e una volta assegnati tutti e cinque la serie comanda la batteria come una sola — le fasi cambiano insieme, e ogni impatto, qualunque sia il bersaglio che l'ha rilevato, arriva sull'unica scheda dei risultati del tiratore.



9.5 Risultati in diretta su altri schermi — spettatori



Tutto ciò che il dispositivo del supervisore valuta è sincronizzato attraverso il cloud, quindi qualsiasi altro dispositivo con accesso effettuato allo stesso account mostra la serie in corso in diretta, in sola lettura (§4.5) — colpi e punteggi appaiono man mano che vengono sparati. Ogni dispositivo coinvolto ha bisogno di una connessione internet. Per un grande schermo visibile a tutto il poligono, installa l'app su una smart TV che esegue app Android, oppure duplica lo schermo di uno smartphone o di un tablet sul televisore.

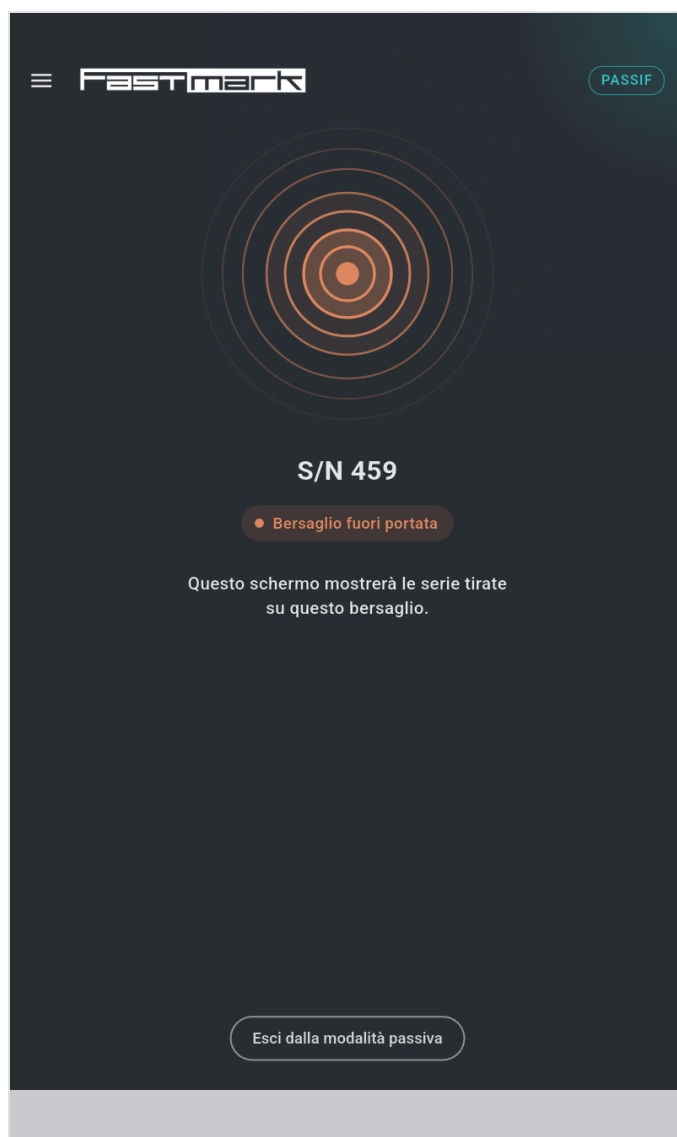
9.6 Modalità passiva — un dispositivo fissato a un posto di tiro

La **modalità passiva** dedica un dispositivo spettatore a un solo bersaglio — tipicamente un tablet installato in modo permanente a un posto di tiro di un poligono supervisionato, che deve ignorare tutto ciò che accade sulle altre linee.

- **Attivare:** pagina Utente → **"Modalità supervisore"** → espandi **"Bersagli registrati: "** → attiva l'interruttore del bersaglio a cui questo dispositivo appartiene. (Un solo bersaglio; gli altri interruttori si disabilitano. La didascalia dell'elenco stessa lo dice: *"La selezione di un bersaglio trasformerà questo dispositivo in uno schermo passivo per le serie tirate su questo bersaglio."*)
- **Effetto:** la schermata iniziale è sostituita dalla schermata passiva, contrassegnata **"PASSIVO"** nella sua barra del titolo: un grande disegno di bersaglio con il nome del bersaglio, il suo modello e il suo numero di serie, un chip di stato — **"A portata · segnale buono"**, **"A portata · segnale debole"** o **"Bersaglio**

fuori portata" — e la riga "Questo schermo mostrerà le serie tirate su questo bersaglio." Il dispositivo ignora ora le sessioni indirizzate ad altri bersagli: apre automaticamente solo le serie in corso **sul proprio bersaglio** (§4.5), mostrando il tiratore che vi spara, e agisce puramente come uno **schermo spettatore** — un dispositivo passivo non diventa mai il master e non può né avviare, né comandare, né fermare una serie.

- **Disattivare:** tocca "**Esci dalla modalità passiva**" in fondo alla schermata e conferma con "**Esci**" ("*Questo dispositivo non aprirà più automaticamente le serie del bersaglio e mostrerà di nuovo i tuoi eventi. Puoi riattivarla dalla pagina utente.*"), oppure disattiva l'interruttore nella pagina Utente. La schermata iniziale normale ritorna.



L'impostazione è propria del dispositivo e sopravvive ai riavvii dell'app.

10. Riferimento delle impostazioni

Apri **menu** → "**Impostazioni**". Ogni modifica si applica **immediatamente** — non c'è alcun pulsante di salvataggio — e le impostazioni seguono la tua identità: si sincronizzano tra i dispositivi su cui hai effettuato l'accesso.

10.1 Lingua

La prima riga della pagina: un selettore "**Lingua**" che elenca **English, Français, Deutsch, Español, Polski, Dansk, Italiano, Čeština, Suomi, Svenska, Nederlands, Magyar**. La modifica si applica immediatamente a tutta l'interfaccia, e i comandi e i punteggi parlati (§6.3) seguono la lingua selezionata (a condizione che il dispositivo abbia installata una voce di sintesi vocale corrispondente).

10.2 Suono

Impostazione	Predefinito	Effetto
" Annuncia i punteggi "	Disattivato	Annuncia il punteggio di ogni colpo nel momento dell'impatto (§6.3)
" Annuncia i comandi "	Disattivato	Pronuncia i comandi di tiro "Caricate", "Attenzione", "Stop" ai cambi di fase
" Segnala le fasi con dei bip "	Disattivato	Bip acuto all'inizio di ogni fase di tiro, bip grave all'attenzione/all'arresto

I comandi parlati usano la voce di sintesi vocale del dispositivo; i suoni vengono riprodotti sul dispositivo che mostra la serie.

10.3 Interfaccia

Impostazione	Predefinito	Effetto
" Mostra il cronometro "	Attivato	Riservata — non ha alcun effetto in questa versione
" Mostra l'indice dei colpi "	Attivato	Riservata — non ha alcun effetto in questa versione; i numeri dei colpi sono sempre disegnati
" Zoom automatico "	Attivato	Ricentra la vista del bersaglio sulla rosata dopo ogni impatto (§6.4)
" Serie automatica "	Disattivato	"(Gara) La serie successiva parte dopo 3 secondi" — in una gara, avvia la serie successiva 3 secondi dopo la chiusura di una (§6.6)

10.4 LED

Impostazione	Predefinito	Effetto
"Intensità del LED"	20 % (cursore in 11 passi da 2 % a 100 %)	Luminosità della luce del bersaglio durante una serie — aumentala all'aperto, abbassala in un poligono al chiuso poco illuminato
"Accendi il LED per:" "Fase di preparazione"	Disattivato	Illumina il bersaglio di rosso durante la fase "Caricate"
"Accendi il LED per:" "Fase di attesa"	Attivato	Luce rossa durante "Attenzione" e la fase di chiusura "Stop"
"Accendi il LED per:" "Fase di tiro"	Attivato	Luce verde durante le fasi di tiro

Disattivare l'interruttore di una fase lascia il bersaglio spento durante quella fase — alcuni tiratori preferiscono nessuna luce tranne il segnale verde di tiro. I colori in sé sono fissi (rosso = non tirare, verde = tirare); vedi la tabella dei LED al §2.4.

10.5 Sessione

Impostazione	Predefinito	Effetto
"Tempo di preparazione"	20 s (5 – 30 s a passi di 5 s)	"Toccare il cronometro durante la fase di preparazione (caricamento) lo riduce alla durata selezionata qui." — il tempo che resta nella fase di preparazione dopo che tocchi l'anello del conto alla rovescia (§6.5)

10.6 Indicatori

Impostazione	Predefinito	Effetto
"Raggio medio"	Attivato	Disegna il cerchio del raggio medio sulla rosata (§7.7)
"Dispersione massima"	Attivato	Disegna il riquadro della dispersione massima sulla rosata

10.7 Altri

Comando	Effetto
"Revoca" (solo con accesso effettuato)	Ritira il tuo tiratore da ogni account con cui l'hai condiviso tramite un codice di condivisione (§9.3); chiede conferma (" Revocare tutte le condivisioni? "), poi riporta " Accesso revocato "

11. Risoluzione dei problemi

Organizzato per sintomo. I valori di questo capitolo (durate, soglie) sono i comportamenti esatti descritti nei capitoli precedenti. Per una verifica guidata di un bersaglio che non funziona come dovrebbe, la pagina **Aiuto** dell'app ti guida attraverso la stessa lista e può registrare una serie di diagnostica per l'assistenza Fastmark — vedi il §11.9.

11.1 Lista di controllo per l'allestimento al poligono

Verifica questi punti prima di tirare

Il tasso di rilevamento e la precisione dipendono da come il bersaglio è allestito. Quando dei colpi si perdono o la rosata si degrada, ripassa questa lista:

- I **sensori del bersaglio devono essere liberi** da tutto ciò che potrebbe ostruirli. Soffia via la polvere accumulata con aria compressa; se si è accumulata dell'acqua, lascia asciugare il bersaglio.
- I **materiali di consumo non devono sovrapporsi e non devono essere troppo usurati**. Sostituiscili prima che i loro strappi diventino troppo grandi — uno strappo è troppo grande quando un proiettile può attraversarlo senza colpire il materiale di consumo.
- Non lasciare **alcun ostacolo entro 50 cm dietro il bersaglio**. Quella distanza può talvolta essere ridotta a seconda del materiale dell'ostacolo e del calibro usato.
- Tieni il bersaglio **al riparo dal sole diretto**. La velocità del suono usata per localizzare gli impatti deriva dalla temperatura dell'aria, che il bersaglio misura sulla propria scheda e affina a partire da ogni colpo pulito; un involucro riscaldato dal sole falsa questa stima, a scapito della precisione o del tasso di rilevamento. Metti il bersaglio all'ombra, oppure lascialo raffreddare.
- Mantieni una **linea libera tra lo smartphone o il tablet e il bersaglio**, e non appoggiare il dispositivo in piano — inclinalo per evitare problemi di connessione.
- I proiettili non devono **essere supersonici quando raggiungono il bersaglio**. Alcune munizioni lo sono sempre (.357 Magnum a 25 m); per altre dipende dalla lunghezza della canna, dal tipo di munizione, dalla distanza di tiro...

11.2 Rilevamento e connessione

Nessun bersaglio appare nell'app (il contatore resta nascosto)

1. Il bersaglio è acceso? Il suo LED deve mostrare il colore di riposo attenuato fisso. Tieni premuto l'interruttore finché il LED non si accende — un tocco rapido non fa nulla, e un bersaglio con la batteria criticamente bassa rifiuta di avviarsi senza alcun LED: mettilo sul caricatore (§2.2).
2. Ricorda che il bersaglio si spegne da solo dopo **30 minuti** di inattività — potrebbe essersi semplicemente addormentato da quando l'hai acceso (§2.6).
3. Il **Bluetooth dello smartphone è attivo**? Quando è disattivato, il pulsante bersagli nella barra dell'app diventa un'icona **Bluetooth barrato**: toccalo — il pannello dice **"Il Bluetooth è disattivato"** e, su

Android, propone **"Attiva il Bluetooth"** per riattivarlo sul posto. Il pannello si chiude da solo non appena il Bluetooth è utilizzabile.

4. Le **autorizzazioni Bluetooth** sono state concesse all'app? In caso di rifiuto, compare la stessa icona barrata e il suo pannello dice **"Autorizzazione Bluetooth mancante"**: concedi l'autorizzazione nelle impostazioni dell'app dello smartphone, poi torna all'app — la scansione riprende da sola, nessun riavvio necessario.

Il bersaglio è elencato ma non può essere selezionato (riga disabilitata)

- Un chip **"Aggiornare"** sulla sua riga → il suo firmware deve essere prima aggiornato; l'app apre la sua pagina per te (§3.6). Se invece la pagina riporta **"Versione dell'applicazione obsoleta..."**, è l'app che deve essere aggiornata.
- Un chip **"Altro dispositivo"** → un altro dispositivo vi è connesso; una sola connessione alla volta (§3.4).
- Un **indicatore di caricamento** → una serie è caricata su di esso ("occupato"); attendi che finisca, oppure spegni e riaccendi il bersaglio se si tratta di un residuo.
- Hai già un bersaglio assegnato → un bersaglio per dispositivo al di fuori della modalità supervisore (§3.3).

Un bersaglio scompare e riappare nell'elenco

Normale al limite della portata radio: un bersaglio viene rimosso quando il suo segnale è rimasto silenzioso per 15 s e ritorna non appena viene di nuovo sentito (~1–2 s). Avvicina il dispositivo alla linea di tiro se questo accade al chiuso a corta distanza — muri spessi e corpi attenuano il segnale.

11.3 Durante una serie

La connessione è caduta a metà serie / l'app si è bloccata / lo smartphone si è riavviato

Nulla è perso. Riapri l'app (o attendi semplicemente, per una caduta radio): il bersaglio viene riadottato nel giro di qualche secondo e la serie riprende in diretta, compresi i colpi partiti durante l'interruzione — il bersaglio conserva la serie in corso e l'app si ricostruisce a partire da essa (§6.7). **Non** spegnere e riaccendere il bersaglio: è l'unica cosa che elimina la sua serie in corso.

Un colpo è partito ma non è apparso nulla

- La fase era verde? Un colpo partito fuori da una fase di tiro viene comunque registrato, ma appare come una **croce** e non vale nulla (§7.3).
- Un colpo completamente fuori bersaglio non produce nulla — alla fine della fase viene completato automaticamente come **mancato a zero punti**, oppure aggiungilo tu stesso con **"Aggiungi mancato"** (§7.3).
- Se i colpi continuano a mancare, avvia la **diagnostica del bersaglio** dalla pagina Aiuto (§11.9).

Un colpo appare come una croce anziché un impatto valutato

Le croci sono colpi registrati-ma-non-valutati: partiti fuori dalla finestra valida, un colpo supplementare in un'esposizione di tiro rapido, un colpo di riscaldamento in una colonna di prova Benchrest, o una lettura troppo degradata per essere localizzata (§7.3). È il comportamento voluto, non un guasto.

I punteggi sembrano spostati rispetto al punto di mira

Le posizioni degli impatti sono coerenti ma la rosata è valutata fuori centro? Controlla l'esposizione del bersaglio: un bersaglio **in pieno sole** misura male la temperatura dell'aria usata per l'acustica — mettilo

all'ombra e lascialo raffreddare (§11.1). Per valutare la pura rosata indipendentemente dalla regolazione della mira, usa **"Centra il gruppo"** (§7.6).

"Il numero di bersagli selezionati non è corretto" al lancio

Il badge del bersaglio di un tiratore è arancione: non ha il numero di bersagli richiesto assegnato — l'avviso sotto il suo nome dice quanti sceglierne. Correggi l'assegnazione (§3.3) e riavvia.

"La serie non è partita"

Un bersaglio non ha accettato l'avvio (di solito interferenze radio, oppure si è spento in quel momento). Controlla il LED e la batteria del bersaglio, poi tocca **"Riprova"** — la serie riparte da zero; nulla è stato registrato (§6.7).

"Non è stato possibile fermare alcuni bersagli — riprova" all'uscita da una serie

Un bersaglio non ha confermato l'arresto (caduta radio in quel momento). La pagina della serie resta aperta perché nulla continui a funzionare a tua insaputa: controlla il LED del bersaglio, poi torna indietro di nuovo per riprovare l'arresto (§6.1).

Nessun bip né comandi parlati

Le tre opzioni sonore sono **disattivate per impostazione predefinita** — attiva "Segnala le fasi con dei bip" / "Annuncia i comandi" in Impostazioni → Suono, e controlla il volume multimediale del dispositivo (§10.2).

Il LED del bersaglio resta spento durante la fase di preparazione

È voluto: la luce della fase di preparazione è fornita disattivata. Attiva "Accendi il LED per: Fase di preparazione" in Impostazioni → LED se la vuoi (§10.4).

11.4 Hardware del bersaglio

Il bersaglio si è spento da solo

Tre lampeggi poi spegnimento significano un arresto normale; le cause, in ordine di probabilità: il **timer di inattività di 30 minuti** (§2.6 — disabilitalo dalla pagina del bersaglio, o nota che qualsiasi colpo lo azzera), una **batteria scarica** (caricala — non c'è alcun avviso di batteria bassa prima dello spegnimento), o un **surriscaldamento** a 80 °C (metti il bersaglio all'ombra e lascialo raffreddare).

Il bersaglio non si accende

Tieni premuto l'interruttore più a lungo — la pressione deve ancora essere mantenuta un istante dopo che il LED si sarebbe acceso. Se non c'è ancora alcun LED, la batteria è criticamente bassa (caricala) oppure l'unità è troppo calda (lasciala raffreddare). Un Sport 17 si accende **inserendo il supporto del bersaglio**, non con un pulsante (§2.2).

Il bersaglio si comporta in modo strano dopo molte sperimentazioni

Esegui un ripristino di fabbrica: tre pressioni brevi dell'interruttore, poi la pressione lunga di spegnimento. Questo ripristina il nome predefinito e l'impostazione di spegnimento automatico (§2.7).

11.5 Aggiornamenti firmware

L'aggiornamento è fallito ("Errore")

Il bersaglio conserva il suo firmware precedente e continua a funzionare — nulla è danneggiato. Avvicina lo smartphone al bersaglio, controlla la batteria del bersaglio, e riavvia **"Aggiornamento firmware"** (§3.6).

Dopo l'aggiornamento il bersaglio è scomparso

Normale: il bersaglio lampeggia tre volte, si riavvia, e riappare nell'elenco nel giro di qualche secondo con la nuova versione del firmware sulla sua pagina.

"Versione dell'applicazione obsoleta, aggiornala dallo store"

Il firmware del bersaglio è più recente di questa app. Aggiorna l'**app**; il bersaglio sta bene.

11.6 Account e sincronizzazione

I miei risultati non appaiono sul mio altro dispositivo

- Entrambi i dispositivi devono avere **effettuato l'accesso allo stesso account** — i dati registrati senza accesso appartengono al profilo di dispositivo, non all'account (§4.2).
- La sincronizzazione ha bisogno di una connessione internet da entrambi i lati; le modifiche vengono caricate in background pochi istanti dopo il ritorno della connettività.

Ho effettuato l'accesso e le mie sessioni precedenti sono scomparse

Non sono perse: tutto ciò che è stato registrato prima dell'accesso resta con il profilo di dispositivo. Disconnettiti per rivederlo (§4.2).

"Invia il codice" è in grigio

L'accesso ha bisogno di internet — la scheda riporta **"Richiede l'accesso a internet, disconnettiti dalla rete del bersaglio se necessario"**.

"Versione non valida" all'avvio

Questa versione dell'app è al di sotto del minimo del servizio. Aggiorna l'app dallo store; nient'altro è possibile su quella schermata (§1.3).

"La configurazione è cambiata. Chiudi e riavvia l'applicazione."

Chiudi completamente l'app e riaprila (§1.3).

11.7 Multi-tiratore / supervisore

Non riesco ad aggiungere tiratori o un secondo bersaglio

Entrambi richiedono l'**accesso supervisore** sull'account, e i bersagli aggiuntivi devono figurare tra i **bersagli registrati** dell'account — controlla la pagina Utente (§4.7, capitolo 9).

Un dispositivo al poligono continua ad aprire le serie delle altre linee

Mettilo in **modalità passiva** per il suo bersaglio (§9.6).

Il bersaglio di un tiratore è caduto durante una serie supervisionata

Solo quel bersaglio viene rilasciato; il resto della linea continua. Il bersaglio caduto riappare nell'elenco nel giro di qualche secondo; se la sua serie era ancora in corso viene riadottato automaticamente (§6.7).

11.8 Se tutto il resto fallisce

- Spegni e riaccendi il bersaglio e riavvia l'app — i risultati registrati non vengono mai persi da un riavvio.
- Controlla entrambi i numeri di versione (app: il piè di pagina del menu; bersaglio: la sua pagina) rispetto alle versioni a cui questo manuale si applica.
- Avvia la **diagnostica del bersaglio** guidata dalla pagina Aiuto (§11.9) — verifica il bersaglio per te e ti permette di inviare a Fastmark una segnalazione con tutto ciò di cui l'assistenza ha bisogno.
- Contatta il supporto Fastmark con la versione dell'app, il numero di serie del bersaglio e ciò che hai osservato — il numero di serie si trova sulla pagina del bersaglio (§3.5).

11.9 La pagina Aiuto — diagnostica guidata del bersaglio

Apri **menu** → **"Aiuto"**. La pagina si apre con una scheda di collegamento, **"Apri il manuale utente"**, che apre questo manuale nella tua lingua nel browser, e con la procedura **"Risoluzione problemi del bersaglio"**: sei passi numerati — **"Bluetooth"**, **"Bersaglio"**, **"Verifica"**, **"Rilevamento"**, **"Installazione"**, **"Serie di diagnostica"** — avviata con il pulsante **"Avvia la diagnostica del bersaglio"**. Ogni passo si apre quando quello sopra è stato superato; un passo superato si ripiega su una riga con il suo esito e un collegamento **"Cambia"** per rifarlo, un passo fallito mostra cosa correggere e un pulsante **"Riprova"**.

1. **Bluetooth** — verifica **"Il Bluetooth è attivo"** e **"Autorizzazione Bluetooth concessa"**; si ripiega su *"attivo · permesso concesso"*. In caso di fallimento: **"Il Bluetooth è disattivato. Attivalo per continuare."** (con **"Attiva il Bluetooth"** su Android) oppure **"All'app manca l'autorizzazione Bluetooth. Concedila nelle impostazioni del dispositivo, poi riprova."**
2. **Bersaglio** — *"Il bersaglio che vuoi diagnosticare compare qui?"* elenca ogni bersaglio in vista (nome, modello, **"S/N"**). Tocca il tuo. Se manca, tocca **"No, non è qui"**: la pagina riporta **"Accendi il bersaglio"** — *"Se il bersaglio non si accende o non si carica, o se è acceso proprio accanto al tuo dispositivo ma non compare comunque nell'elenco, contattaci per l'assistenza sul prodotto."* Se il bersaglio scelto dovesse scomparire in seguito, la pagina ti chiede di sceglierlo di nuovo.
3. **Verifica** — quattro controlli in ordine, ciascuno condizione del successivo, che si ripiegano su **"4 / 4"**:
 - **"Il segnale del bersaglio è buono"** — il bersaglio deve essere stato sentito negli ultimi 4 secondi con un segnale di almeno -85 dBm. In caso di fallimento: *"Il segnale del bersaglio sembra debole. Evita di appoggiare il dispositivo in piano sul tavolo: questo può migliorare la connessione. Se il segnale resta debole, inviaci una segnalazione così possiamo indagare."* con un pulsante **"Invia una segnalazione"**: invia a Fastmark lo stato tecnico del bersaglio (versioni, batteria, temperature, qualità del collegamento, impostazioni di acquisizione — nessun dato personale) e riporta **"Segnalazione inviata — grazie, indagheremo."**;
 - **"Il bersaglio è disponibile"** — in caso di fallimento: *"Il bersaglio è connesso a un altro dispositivo. Disconnettilo lì, poi riprova."*;
 - **"Il bersaglio non è occupato"** — in caso di fallimento: *"Questo bersaglio sta ancora eseguendo una serie anche se si dichiara disponibile — probabilmente la connessione è caduta. Spegni e riaccendi il bersaglio, poi riprova."*;
 - **"Il bersaglio è connesso"** — l'app si connette da sola al bersaglio. In caso di fallimento: *"Impossibile connettersi al bersaglio. Avvicinati, assicurati che sia acceso e riprova."*

4. **Rilevamento** — "Il tuo bersaglio è rilevato e disponibile. Hai un problema con il rilevamento dei colpi o con la posizione dei colpi?" **"No"** conclude la procedura: **"Sembra tutto a posto."** — "Hai un'altra domanda sull'app o su qualsiasi altra cosa?" — con un pulsante **"Apri il forum"**. **"Sì"** si ripiega su "problema segnalato" e prosegue.
5. **Installazione** — "La tua configurazione rispetta questa lista di controllo?" elenca i cinque punti del §11.1 (sensori liberi, materiali di consumo, 50 cm di spazio libero, niente sole diretto, proiettili subsonici). **"No"**: "Modifica la tua configurazione affinché corrisponda alla lista di controllo, poi usa di nuovo il bersaglio. Se il problema persiste con una configurazione corretta, torna qui e avvia la diagnostica." **"Sì"** si ripiega su "conforme alla lista".
6. **Serie di diagnostica** — "Puoi tirare una serie di diagnostica per aiutarci a indagare": "Spari 10 colpi senza limite di tempo e l'app registra i segnali acustici grezzi di ciascuno, così il problema di rilevamento può essere diagnosticato e inviato all'assistenza." e "Installa il bersaglio come faresti per il tiro normale." Il pulsante riporta **"Devi connetterti a un account utente"** finché non hai effettuato l'accesso (accedi prima — §4.3), **"È necessaria una connessione a internet"** quando sei offline, e altrimenti **"Sono pronto a tirare"**:
- l'app crea una sessione **"Diagnostica"** — 10 colpi, nessun limite di tempo — sul bersaglio scelto e la avvia. La schermata della serie non mostra alcuna visuale, solo "Esegui 10 tiri, poi interrompi la serie e torna alla pagina Aiuto per terminare." e il pulsante **"Ho terminato — interrompi e torna indietro"**, che ferma la serie senza conferma e riporta alla pagina Aiuto;
 - di nuovo sulla pagina: "Cosa vuoi fare con questa serie?" — "Aggiungi una foto del bersaglio scattata con il telefono, così possiamo confrontare la serie registrata con gli impatti reali." **"Aggiungi una foto"** apre la fotocamera e allega la foto ("La tua foto è stata aggiunta. Ti risponderemo presto."; "Impossibile caricare la foto. Riprova." in caso di errore); **"Invia i dati"** invia la serie così com'è stata registrata. Entrambi si concludono con **"Grazie"** — "Abbiamo ricevuto la tua serie diagnostica e ti risponderemo presto." — e un pulsante **"Esci"**. **"Annulla"** scarta la serie ("La segnalazione diagnostica non è stata inviata.", con **"Riprova"**);
 - se nessun colpo è stato rilevato: "Nessun colpo è stato rilevato durante la serie. Riprova." con **"Riprova"**, che avvia una nuova serie.

La sessione di diagnostica è conservata solo per l'assistenza Fastmark: non compare nei tuoi eventi, né nelle tue statistiche.

12. Sfide

Le sfide sono competizioni della comunità pubblicate da Fastmark: un formato ufficiale da tirare, aperto per un periodo, con una classifica pubblica per disciplina. Chiunque può consultarle; per giocare servono un account e un nome utente.

12.1 Trovare le sfide

La voce "**Challenges**" del menu (icona coppa dorata, con un badge "**Nuovo**") apre la pagina delle sfide. La voce è mostrata solo finché almeno una sfida è aperta per te; quando non ce n'è nessuna, è assente dal menu — e lo sono anche le classifiche chiuse.

La pagina elenca una scheda per sfida, con quelle che chiudono per ultime in cima:

- l'icona e il **titolo** della sfida;
- "**Aperto fino al** " finché è aperta, "**Terminato il** " una volta chiusa — la data è il giorno di chiusura; il momento esatto della chiusura è stabilito da Fastmark;
- una riga dorata quando sei in testa a una classifica: "**Sei in testa in** " oppure "**Sei in testa in {} discipline**"; una volta chiusa, "**Vinto da** " (con il punteggio vincente per una sfida a disciplina singola);
- un chip "**APERTO**" finché la sfida è aperta — dorato quando sei in testa, verde acqua altrimenti.

Una sfida con una sola disciplina si apre direttamente sulla sua classifica (§12.3); una con più discipline si apre sulla sua panoramica (§12.2). Senza nulla di pubblicato, la pagina riporta "**Nessuna sfida al momento. Torna presto!**".

Finché non puoi ancora partecipare, un banner dorato in cima riporta "**Accedi e scegli un nome utente per partecipare**" — toccalo per raggiungere la pagina Utente.

12.2 La panoramica della sfida

La panoramica si apre con il titolo della sfida e la sua data "**Aperto fino al** " / "**Terminato il**", un'introduzione e due informazioni:

- chi può giocare — "**Aperto a tutti**", oppure "**Riservato — solo tiratori invitati**" (una sfida riservata è elencata solo per gli account invitati da Fastmark, e classifica solo loro; non c'è alcun codice per unirsi);
- la regola dei tentativi — "**Tentativi illimitati, conta il punteggio migliore**", "**{ } tentativi, conta il punteggio migliore**" oppure "**Un solo tentativo**".

Sotto, un riquadro per disciplina della sfida, con il suo pittogramma e il suo nome (e un sottotitolo di variante — calibro, tempo della serie o posizione — quando la stessa disciplina compare in più varianti), e una mini classifica a tre posti: i primi due, poi il terzo — oppure la tua riga, in verde acqua, quando ti classifichi più in basso. La riga di chi è in testa è dorata. Tocca un riquadro per la sua classifica.

12.3 La classifica

La pagina della classifica è intitolata "**- Classifica**". Un podio mostra i primi tre (oro, verde acqua, grigio) con i loro nomi e punteggi; sotto, la classifica completa — una riga per concorrente con la posizione, il nome utente, il punteggio e "**Tentativi: {}**". Dalla quarta posizione in giù, la tua riga aggiunge "**{}** punti dal podio": i punti che ti separano dal terzo posto. La tua riga è bordata di verde acqua, quella di chi è in testa di oro. Toccare una riga apre la migliore sessione di quel concorrente — in sola lettura per quelle degli altri. Una classifica vuota riporta "**Ancora nessun risultato: sii il primo a tirare!**".

12.4 Partecipare

Per giocare bisogna aver **effettuato l'accesso** (capitolo 4) con un **nome utente tutto tuo** — il nome predefinito è rifiutato, perché il nome utente è ciò che la classifica mostra a tutti. Premere gioca senza di essi apre "**La partecipazione richiede un account**" — *"Accedi e scegli un nome utente: comparirà nella classifica pubblica."* — con un pulsante "**Apri il mio account**" che ti porta alla pagina Utente.

Finché la sfida è aperta, la pagina della classifica porta un pulsante "**Gioca**":

1. "**Gioca**" crea una nuova sessione a partire dal modello ufficiale della sfida, in un evento dedicato che porta il nome della sfida, e la avvia esattamente come una sessione tua (§5.3): una serie singola parte subito sul tuo bersaglio; una gara apre la sua pagina di sessione dove le serie si tirano in ordine. Si applicano i soliti requisiti sui bersagli.
2. Un tentativo che lasci incompiuto non è classificato; il pulsante riporta allora "**Continua**" e lo riapre — puoi raggiungerlo anche dalla tua schermata iniziale, dove l'evento della sfida appare come un riquadro lavanda con un badge a forma di coppa (§1.4). Le sue sessioni non possono essere fatte scorrere via.
3. Quando la regola dei tentativi limita i tentativi, il pulsante è disabilitato una volta che ne hai completati altrettanti — contano solo i tuoi **primi** tentativi completati, anche se uno successivo ottiene un punteggio migliore.

La tua voce in classifica è il **miglior totale** dei tuoi tentativi conteggiati — tutte le serie valide sommate, serie di prova escluse, ripetizioni per malfunzionamento incluse come in qualsiasi gara (§7.9). La classifica è ordinata per totale; totali uguali condividono la posizione. Le classifiche sono calcolate a partire dai dati sincronizzati sul tuo dispositivo, quindi si aggiornano quando la pagina viene aperta e il dispositivo è online; il tentativo stesso non richiede alcuna connessione, come qualsiasi sessione.

I tentativi di sfida sono sessioni ordinarie del tuo account: compaiono nel tuo storico sotto l'evento della sfida e contano nelle tue statistiche (capitolo 8).