

UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA



Systém elektronických terčů

Aplikace **Fastmark Sport** · verze 4.2.0

Firmware terče 2.1.0

Poskytnuto vaším klubem · docs.fastmark-sport.com · 03/10/2026

Obsah

1. Začínáme

- 1.1 Co potřebujete
- 1.2 Instalace aplikace
- 1.3 První spuštění
- 1.4 Domovská obrazovka
- 1.5 Nabídka
- 1.6 Vaše první relace krok za krokem
- 1.7 Kde se ukládají výsledky

2. Terč

- 2.1 Modely
- 2.2 Zapnutí
- 2.3 Vypnutí
- 2.4 Signály LED
- 2.5 Baterie a nabíjení
- 2.6 Automatické vypnutí při nečinnosti
- 2.7 Pojmenování terče

3. Připojení terčů

- 3.1 Vyhledávání — jak se terče objevují v aplikaci
- 3.2 Seznam terčů
- 3.3 Přiřazení terče ke střelci
- 3.4 Jedno připojení najednou
- 3.5 Stránka terče
- 3.6 Aktualizace firmwaru

4. Účet a synchronizace

- 4.1 Vaše uživatelské jméno
- 4.2 Používání aplikace bez účtu
- 4.3 Přihlášení
- 4.4 Smazání účtu
- 4.5 Několik zařízení — master a diváci
- 4.6 Nejprve offline — jak se chová synchronizace
- 4.7 Přístup supervizora na vašem účtu

5. Vytvoření relace

- 5.1 Akce, relace, série
- 5.2 Výběr akce
- 5.3 Stránka Nová relace
- 5.4 Karta Vlastní — každý parametr
- 5.5 Karty Série a Závod — oficiální formáty
- 5.6 Stránka relace (relace s více sériemi)

5.7 Opakování a odstranění relací

6. Průběh série

- 6.1 Živá střelecká obrazovka
- 6.2 Fáze série
- 6.3 Zvuky a mluvené povely
- 6.4 Výstřely na terčovém obraze
- 6.5 Přeskočení času na přípravu
- 6.6 Ukončení série — akční tlačítko
- 6.7 Přerušení — co se obnoví samo

7. Bodování a výsledky

- 7.1 Skóre výstřelu
- 7.2 Bodovací systém
- 7.3 Platné výstřely, křížky a nezasahy
- 7.4 Tréninkové zóny a X (obrazy Benchrest)
- 7.5 Čtení výsledků
- 7.6 Seznam zásahů
- 7.7 Statistiky seskupení
- 7.8 Ruční oprava skóre
- 7.9 Závady (postup ISSF)

8. Statistiky

- 8.1 Výběr disciplíny
- 8.2 Stránka disciplíny
- 8.3 Grafy skóre — váš pokrok v čase
- 8.4 Křabicový graf časů výstřelů
- 8.5 Co se počítá

9. Režim supervizora

- 9.1 Co režim supervizora umožňuje
- 9.2 Několik střelců — tréninky a výzvy
- 9.3 Výběr střelce — hraní pod vlastním účtem
- 9.4 Několik terčů pro jednoho střelce
- 9.5 Živé výsledky na dalších obrazovkách — diváci
- 9.6 Pasivní režim — zařízení přišroubované k jednomu střeleckému stavu

10. Přehled nastavení

- 10.1 Jazyk
- 10.2 Zvuk
- 10.3 Rozhraní
- 10.4 LED
- 10.5 Relace
- 10.6 Ukazatele
- 10.7 Ostatní

11. Řešení potíží

- 11.1 Kontrolní seznam pro nastavení střelnice
- 11.2 Vyhledávání a připojení
- 11.3 Během série
- 11.4 Hardware terče
- 11.5 Aktualizace firmwaru
- 11.6 Účet a synchronizace
- 11.7 Více střelců / supervizor
- 11.8 Když nic jiného nepomůže
- 11.9 Stránka Náповěda — průvodce řešením potíží s terčem

12. Výzvy

- 12.1 Nalezení výzev
- 12.2 Přehled výzvy
- 12.3 Žebříček
- 12.4 Účast

O této příručce

Vítejte v uživatelské příručce k **systému elektronických terčů Fastmark**: mobilní aplikaci **Fastmark Sport** a akustickým terčům Fastmark, které řídí. Všude jinde v této příručce je aplikace nazývána jednoduše *aplikace*.

Platí pro: verzi aplikace **4.2.0**, firmware terče **2.1.0**.

Co systém dělá

Terč Fastmark rozpozná akustickou signaturu každého výstřelu pomocí sady mikrofونů a předá aplikaci přesný okamžik zásahu přes Bluetooth. Aplikace vypočítá polohu zásahu, obodouje jej podle zvoleného terčového obrazu, řídí střeleckou sekvenci (povely, časovače, LED terče) a uchovává každou relaci, sérii i výstřel ve vašem účtu — nejprve na vašem zařízení, poté synchronizovaně do cloudu, kdykoli je dostupné připojení.

1. Začínáme

1.1 Co potřebujete

- **Terč Fastmark** (modely viz kapitola 2).
- **Telefon nebo tablet** se systémem Android nebo iOS a **zapnutým Bluetooth**.
- **Připojení k internetu pro úplně první spuštění** aplikace. Poté aplikace funguje plně offline; internet je znovu potřeba pouze pro přihlášení k účtu a pro synchronizaci vašich výsledků.

1.2 Instalace aplikace

Nainstalujte **Fastmark Sport** z Apple App Store nebo z obchodu Google Play. Je zdarma.

Při prvním otevření aplikace vás operační systém požádá o oprávnění k použití Bluetooth (a na Androidu také o oprávnění k zařízením v okolí / poloze, které je pro vyhledávání přes Bluetooth nutné). **Tyto žádosti přijměte** — bez nich aplikace nemůže vidět žádný terč.

1.3 První spuštění



První spuštění vyžaduje připojení k internetu, protože aplikace vytváří svůj soukromý profil zařízení a stahuje oficiální střelecké šablony; to trvá několik sekund a poté je domovská obrazovka připravena. Během načítání je domovská obrazovka zobrazena zašedle s indikátorem průběhu. Další spuštění jsou rychlejší a fungují offline.

Dokončení prvního spuštění mohou zabránit tři situace:

- **„Neplatná verze“** — vaše nainstalovaná aplikace je starší než minimální verze, kterou služba přijímá. Obrazovka uvádí **„Zastaralá verze aplikace, aktualizujte ji prosím z obchodu“**: aktualizujte aplikaci z obchodu.
- **Žádný internet při úplně prvním spuštění** — obrazovka uvádí **„První spuštění této aplikace vyžaduje připojení k internetu“** a aplikace to opakuje každé 3 sekundy, dokud není dostupné připojení. Připojte se k internetu a spuštění se dokončí samo.
- **„Konfigurace se změnila. Zavřete a znovu spusťte aplikaci prosím.“** — konfigurace služby byla aktualizována, zatímco aplikace běžela. Zavřete aplikaci úplně a otevřete ji znovu.

K používání aplikace **nemusíte** vytvářet účet: spustí se se soukromým profilem zařízení a vše v této příručce až po kapitolu 4 funguje bez přihlášení. Dokud se nepřihlásíte, domovská obrazovka vás vítá nápisem **„Vítejte“** a kartou s textem **„Už máte účet?“** — *„Přihlaste se a získáte zpět své série.“* — a **„Jste tu noví?“** — *„Účet uchová“*

vaše série na všech zařízeních a zpřístupní vám řadu funkcí, například výzvy.” — s tlačítkem „**Přihlásit se**”. Vpravo dole „**nebo začněte bez účtu**” ukazuje na tlačítko „**Nová**”: klepněte na něj a střílejte hned. Přihlášení přidává synchronizaci mezi zařízeními, sdílení a výzvy — viz kapitola 4.

Fastmark příležitostně zveřejní servisní zprávu: při spuštění se otevře jako panel s nadpisem „**Fastmark**” a zavře se tlačítkem „**Rozumím**”.

1.4 Domovská obrazovka



Odshora dolů:

- **Panel aplikace** — **ikona nabídky** vlevo, logo Fastmark a vpravo **tlačítko terčů** (ikona ve tvaru terče) s odznakem počítadla, které ukazuje, kolik terčů aplikace právě vidí. Dokud není žádný terč v dosahu, odznak je skrytý a ikona zašedlá. Klepnutím na něj zobrazíte nalezené terče (viz kapitola 3). Když je Bluetooth vypnuté nebo chybí jeho oprávnění, tlačítko se změní na **ikonu vypnutého Bluetooth** — klepnutím na ni problém vyřešíte na místě (§11.2).
- **Dvě karty** — „**Akce**” (ikona kalendáře) se seznamem vašich střeleckých dnů a „**Statistiky**” (ikona grafu) zobrazující váš pokrok podle disciplíny (kapitola 8).

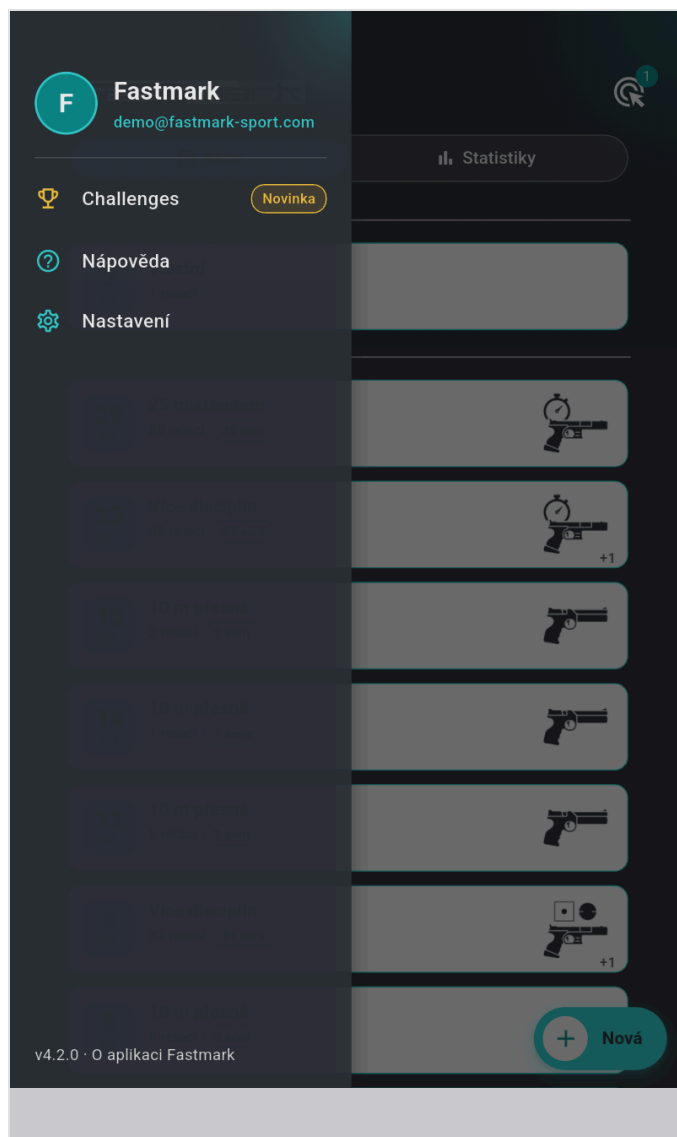
- **Seznam akcí** — od nejnovější, seskupený po měsících: nadpis s měsícem pro aktuální rok (*ŘÍJEN*), s měsícem a rokem pro dřívější roky (*ZÁŘÍ 2025*). Každá akce je jedna dlaždice:
 - **list kalendáře** vlevo s číslem dne nad dnem v týdnu — list dnešního dne je vyplněný tmavě;
 - **název**: název akce, nebo — pokud akce stále nese výchozí název podle data — disciplína, která se v ní střílela („**Vlastní**“, pokud obsahuje jen vlastní relace, „**Více disciplín**“, pokud se střílelo několik disciplín);
 - druhý řádek s počtem „**{ relací**“, za nímž následují čipy s počtem jejích oficiálních relací: „**{ závod**“ / „**{ závody**“ / „**{ závodů**“ a „**{ série**“ / „**{ sérií**“;
 - vpravo **piktogram** nejčastěji střelené disciplíny se značkou *+n*, pokud se ve stejné akci střílely i jiné disciplíny.

Akce vlastněné jiným účtem se zobrazují s **levandulovou dlaždicí** a odznakem na listu: **pohár** pro výzvu (kapitola 12), **osoba** pro akci sdílenou s vámi.

- **Tlačítko „Nová“** (vpravo dole, + s popiskem „**Nová**“) — vytvoří novou relaci (kapitola 5). Když jste přihlášení, ale zatím nemáte žádnou akci, prázdný seznam uvádí „**Novou relaci spustíte tlačítkem Nová**“.

Na širokém displeji (tablet na šířku, 840 px a více) je nabídka trvale zobrazena jako levý panel a ikona nabídky zmizí.

1.5 Nabídka



Nabídka je boční panel aplikace: **přejeďte prstem od levého okraje doprava** nebo klepněte na **ikonu nabídky** vlevo nahoře v panelu aplikace. Panel zavřete klepnutím kamkoli mimo něj. Odshora dolů:

Položka	Otevře
Blok s vaší identitou — kruh s vaším počátečním písmenem, uživatelské jméno a pod ním e-mailová adresa, pokud jste přihlášení, nebo „Nepřihlášen · Přihlásit se“, pokud ne	Stránku uživatele — účet, přihlášení, stav supervizora (kapitola 4)
„Challenges“ (zlatá ikona poháru s odznakem „Novinka“) — zobrazuje se jen tehdy, když je vám otevřená alespoň jedna výzva	Stránku výzev (kapitola 12)
„Nápověda“	Stránku nápovědy: odkaz na tuto příručku a průvodce řešením potíží s terčem (§11.9)
„Nastavení“	Stránku nastavení (kapitola 10)
„v4.2.0 · O aplikaci Fastmark“ (zápatí, s nainstalovanou verzí)	Verzi aplikace a licenční informace

1.6 Vaše první relace krok za krokem

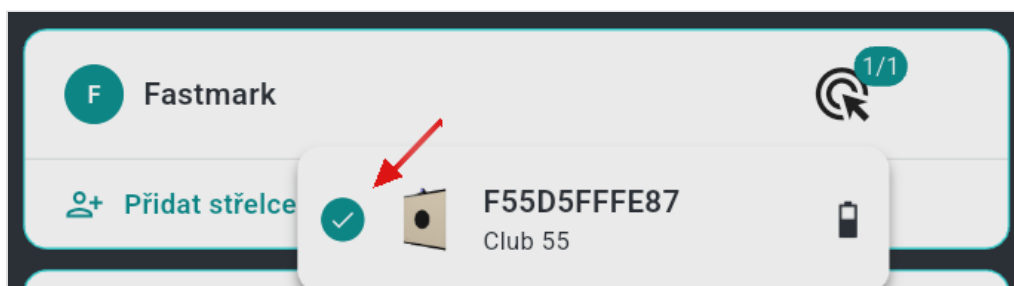
1. **Zapněte terč** — stiskněte a podržte jeho spínač, dokud se nerozsvítí LED (stálá tlumená modrá). Podrobnosti v kapitole 2.

2. **Otevřete aplikaci.** Během několika sekund počítadlo na tlačítku terčů ukáže **1**.



3. Klepnutím na „Nová“ vytvoříte relaci. Ve výchozím nastavení je vybraná karta „Vlastní“ — je to volný trénink s každým parametrem nastavitelným („Libovolně nastavte každý parametr“).

4. V kartě střelců je váš řádek oranžově označen „Vyberte 1 terč“. Klepněte na **odznak terče** vpravo od něj a vyberte svůj terč v seznamu, který se otevře. Odznak se zbarví **tyrkysově (1/1)** a upozornění zmizí.



5. Klepněte na tlačítko „Spustit“ (šipka přehrávání). Otevře se živá střelecká obrazovka a sekvence se spustí (kapitola 6).

6. Střílejte. Každý zásah se na terčovém obraze objeví ve zlomku sekundy i se svým skóre.

7. Až budete hotovi, klepněte na tlačítko „Zastavit“ (nebo nechte doběhnout časovač). Vaše série se uloží automaticky.

1.7 Kde se ukládají výsledky

Vše, co odstřílíte, se okamžitě uloží do zařízení a synchronizuje se na pozadí. Chcete-li si prohlédnout minulou relaci: domovská obrazovka → klepněte na akci (střelecký den) → klepněte na relaci → klepněte na sérii. Skóre, polohy zásahů, statistiky i poznámky se všechny uchovávají — viz [kapitola 7](#) a [kapitola 8](#).

2. Terč

2.1 Modely

Model	Foto	Senzory	Ovládání napájení	Připojení
Fastmark Sport 55		5	Tlačítkový spínač	Bluetooth
Fastmark Club 55		6	Tlačítkový spínač	Bluetooth
Fastmark Sport 17		4	Spínač terčovým médiem (bez tlačítka)	Bluetooth

Když je terč zapnutý a v dosahu, aplikace jej automaticky rozpozná a zobrazí ve svém seznamu terčů s jeho názvem a fotografií.

2.2 Zapnutí

Sport 55 / Club 55: stiskněte spínač a **krátce jej podržte**, dokud se nerozsvítí LED. Rychlé klepnutí nic neudělá — terč zhruba čtvrt sekundy po stisku kontroluje, zda je spínač stále držen, a pokud ne, tiše se vrátí do spánku. Rovněž odmítne nastartovat (opět tiše, bez jakékoli LED), pokud je baterie kriticky vybitá nebo je elektronika příliš horká.

Sport 17: terč nemá tlačítko. **Zapne se při vložení terčového média** a vypne se 8 sekund po vyjmutí média.

Když je terč zapnutý a připravený, jeho LED svítí **stálou tlumenou modrou** a do několika sekund se objeví v seznamu terčů aplikace.

2.3 Vypnutí

- **Sport 55 / Club 55:** stiskněte a **podržte spínač 2 sekundy**. LED **tříkrát** blikne a terč přejde do spánku.
- **Sport 17:** vyjměte terčové médium; terč se vypne o **8 sekund** později (opětovné vložení média během těchto 8 sekund vypnutí zruší).

Terč se také sám vypne ve čtyřech situacích:

Automatické vypnutí	Podmínka
Nečinnost	30 minut bez výstřelu nebo spuštění série (viz §2.6)
Kritická baterie	Baterie příliš vybitá pro spolehlivý provoz
Přehřátí	Vnitřní teplota dosáhne 80 °C
Na povel aplikace	Vyhrazeno pro budoucí použití

Každé vypnutí — ruční i automatické — končí stejnými **třemi bliknutími LED**. Pokud v aplikaci právě běží série, když se terč vypne, aplikace je o tom informována a terč čistě uvolní (viz §6.7).

2.4 Signály LED

Každý terč má hlavní světlo zobrazující jeho aktuální stav (tabulka níže). Sport 55 a Club 55 mají navíc malou LED přímo na spínači, která svítí vždy, když je terč zapnutý.

Co LED zobrazuje	Význam
Zhasnutá	Terč je vypnutý
Stálá tlumená modrá	Zapnutý a připravený — čeká na aplikaci
Stálá červená	Střelecká sekvence: <i>připravít se</i> — fáze čekání
Stálá zelená	Střelecká sekvence: <i>pal</i> — fáze střelby
Tři bliknutí	Vypínání nebo právě dokončená aktualizace firmwaru

Jas („Jas LED“) a to, které fáze se rozsvítí, se nastavuje v nastavení (kapitola 10).

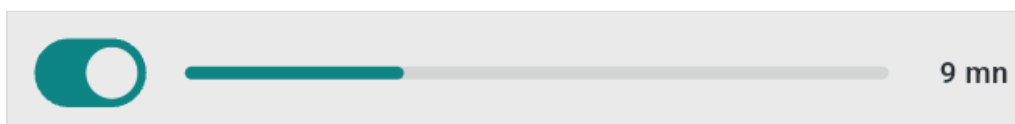
2.5 Baterie a nabíjení

Aplikace zobrazuje ikonu baterie u každého nalezeného terče. Ikona se na nejnižší úrovni změní na **červenou**; když je baterie kriticky vybitá, terč se sám vypne.

Indikátor nabíjení je umístěn přímo na terči vedle USB portu: při **nabíjení svítí červeně** a jinak je zhasnutý.

Během nabíjení ikona baterie postupně stoupá až k symbolu „nabíjení“ při plném nabití a terč **zůstává vzhůru bez ohledu na časovač nečinnosti** — terč ponechaný v nabíječce se automaticky nevypne, takže je vždy připravený.

2.6 Automatické vypnutí při nečinnosti



Pro úsporu baterie se terč sám vypne po **30 minutách** bez aktivity. Každý detekovaný výstřel a každé spuštění série vynuluje 30minutový odpočet, takže se terč nikdy nevypne uprostřed tréninku.

Toto lze u každého modelu vypnout pro jednotlivý terč: otevřete v aplikaci stránku terče (§3.5) a vypněte přepínač „**Automatické vypnutí**“. Ukazatel průběhu vedle přepínače ukazuje, kolik z odpočtu nečinnosti zbývá, se zbývajících minutami zobrazenými vedle něj. Nastavení je uloženo **přímo v terči** a přežije vypnutí a zapnutí.

2.7 Pojmenování terče

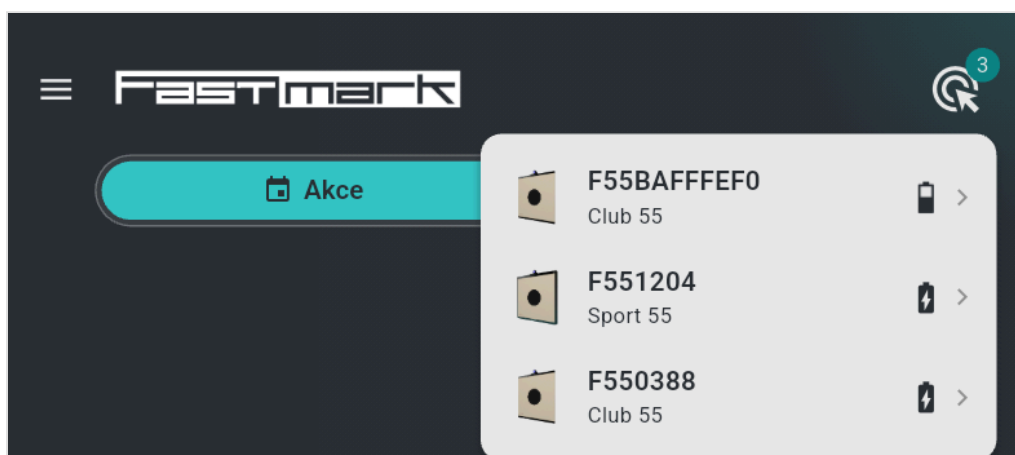
Každý terč má název (maximálně 11 znaků — písmeno s diakritikou se počítá za dva) zobrazený v seznamu terčů aplikace — užitečné, jakmile klub vlastní více než jeden. Přejmenujte jej na stránce terče v aplikaci (§3.5); název je uložen přímo v terči, takže každé zařízení vidí stejný název.

3. Připojení terčů

3.1 Vyhledávání — jak se terče objevují v aplikaci

Dokud je aplikace otevřená v popředí a Bluetooth je zapnuté, nepřetržitě vyhledává. Každý zapnutý terč Fastmark v dosahu se objeví automaticky — žádné párování, žádné nastavování. **Tlačítko terčů** v panelu aplikace (ikona ve tvaru terče, přítomná téměř na každé obrazovce) nese **odznak počítadla** s počtem právě viditelných terčů; klepnutím na něj otevřete seznam terčů. Dokud není žádný terč v dosahu, odznak je skrytý, ikona zašedlá a tlačítko nic nedělá.

3.2 Seznam terčů



Každý řádek zobrazuje fotografii terče, jeho název nad modelem („**Sport 55**“, „**Club 55**“, „**Sport 17**“) a dále jeho stav:

Prvek	Význam
Čip „ Jiné zařízení “	Připojeno k jinému telefonu nebo tabletu (§3.4)
Čip „ Aktualizace “	Terč potřebuje aktualizaci firmwaru (§3.6)
Čip se jménem střelce	Přiřazeno tomuto střelci v této aplikaci — tyrkysový, když je střelcem on sám, modrý pro jiného střelce vaší relace
Bez čipu	Volný terč
	Na terči již běží série (obsazeno)
	Terč nese servisní upozornění (§3.5)
	Stav baterie — červená, když je terč blízko vypnutí, symbol nabíjení během nabíjení

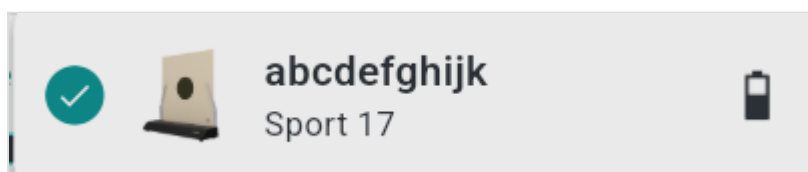
Klepnutím na řádek otevřete stránku daného terče.

3.3 Přiřazení terče ke střelci

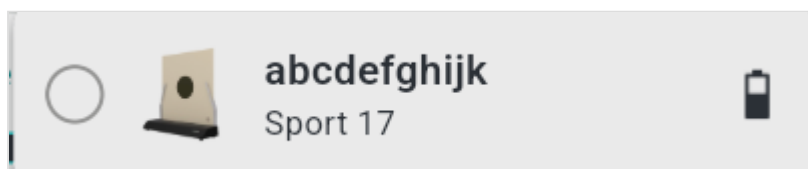
Relace se na terčích hrají tak, že je **přiřadíte ke střelci**. V kartě střelců na stránce nové relace nese řádek každého střelce vpravo **odznak terče** zobrazující **přiřazeno/požadováno** (například 0/1) — **oranžový**, dokud střelec nemá požadovaný počet terčů, **tyrkysový**, když počet souhlasí. Dokud je počet chybný, upozornění pod jménem střelce říká, co dělat: „**Vyberte {} terč**“ / „**Vyberte {} terče**“ / „**Vyberte {} terčů**“, „**Odeberte {} terč**“ / „**Odeberte {} terče**“ / „**Odeberte {} terčů**“, když je přiřazeno příliš mnoho, nebo „**Nebyl zjištěn žádný terč**“, když aplikace nevidí žádný terč (odznak je pak neaktivní).

Klepnutím na odznak otevřete seznam výběru — seznam terčů z §3.2 s **kroužkem s volbou** před každým řádkem, který ukazuje stav přiřazení terče:

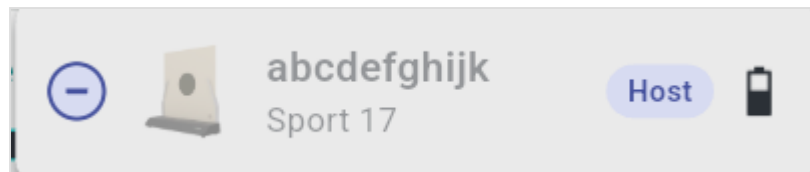
- **Tyrkysový kroužek se zaškrtnutím** — přiřazeno tomuto střelci. Klepnutím jej uvolníte.



- **Prázdný kroužek** — volný; klepnutím jej přiřadíte. Aplikace se k terči okamžitě připojí a kroužek ztyrkysové.



- **Modrý kroužek s pomlčkou** — přiřazeno jinému střelci této relace.



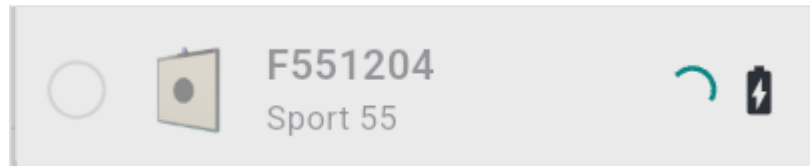
Terč lze vybrat pouze tehdy, když platí **všechny** následující podmínky — jinak je jeho řádek zašedlý a nereaguje:

1. Je **volný** (žádné zařízení k němu není připojeno) a **nečinný** (žádná série na něm není nahraná).
2. Jeho **firmware odpovídá aplikaci** (§3.6) — terč s firmwarem starším *nebo novějším*, než je verze, kterou tato aplikace obsahuje, je viditelný, ale nelze jej vybrat.
3. Požadovaný počet terčů pro tuto disciplínu ještě nebyl dosažen.
4. **Jeden terč na zařízení**: bez předplatného supervizora lze v celé aplikaci přiřadit pouze jeden terč. Řízení několika terčů najednou vyžaduje přístup supervizora ([kapitola 9](#)).

Odebrání střelce z relace jeho terč automaticky uvolní.

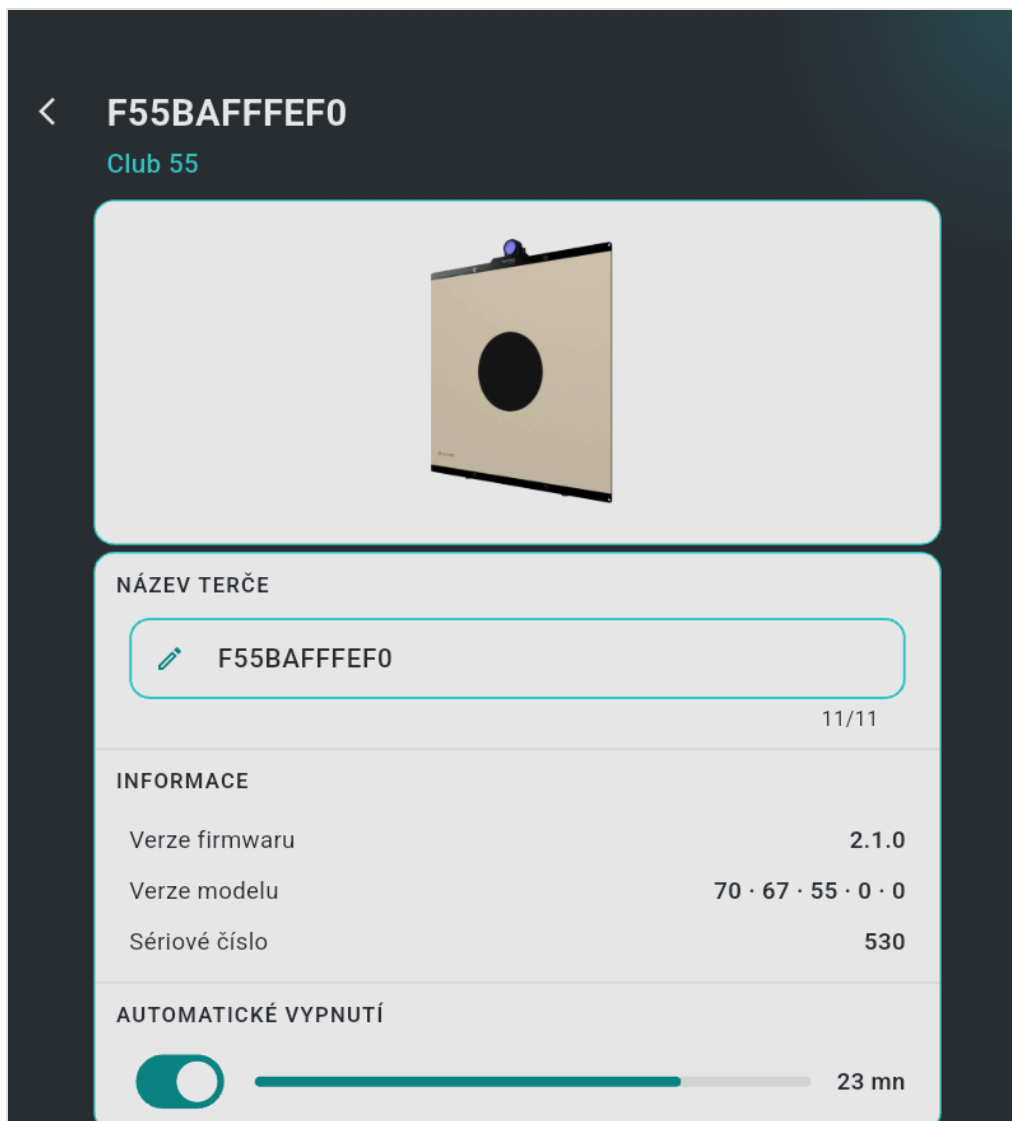
3.4 Jedno připojení najednou

Terč přijímá právě **jedno** připojené zařízení. Zatímco je připojen jeden telefon, ostatní telefony terč ve svém seznamu stále vidí s čipem „**Jiné zařízení**“, ale nemohou jej vybrat. Je to záměrné, aby jiný uživatel nenarušil spuštění relace.



3.5 Stránka terče

Otevřete ji klepnutím na řádek terče v seznamu terčů. Její záhlaví zobrazuje název a model terče; níže, odshora dolů:



- **Karta s fotografií** — fotografie produktu. Když terč drží střelec tohoto telefonu, proužek uvádí „**Připojen**“ a dokud neběží žádná série, tlačítko „**Uvolnit terč**“ uvolní spojení, aby mohlo terč převzít jiné zařízení.
- **Upozornění** — zobrazují se jen tehdy, když jsou relevantní, každé s ikonou upozornění:
 - **servisní upozornění** zveřejněné Fastmarkem pro tento model nebo pro tento konkrétní kus (například servisní pokyn), zobrazené doslova — varovný trojúhelník se zobrazí také na řádce terče v seznamu;
 - „**vyžaduje firmware verze X.Y.Z**“ s tlačítkem „**Aktualizace firmwaru**“ (§3.6);
 - „**Zastaralá verze aplikace, aktualizujte ji prosím z obchodu**“, když je firmware terče *novější* než tato aplikace (§3.6);
 - „**Připojeno k jinému zařízení. Odpojte druhé zařízení nebo restartujte terč pro jeho uvolnění**“, když terč drží jiný telefon — pole názvu, přepínač automatického vypnutí a tlačítko aktualizace jsou zakázány, dokud není uvolněn.
- **„Název terče“** — textové pole omezené na **11 znaků** (písmeno s diakritikou se počítá za dva; počítadlo ukazuje n/11). Nový název se odešle do terče, když pole opustíte; ponechání prázdného pole zachová předchozí název. Název je uložen v terči a přejmenování provedené z jiného telefonu se zde zobrazí také.
- **„Informace“** — „**Verze firmwaru**“ (oranžově s ikonou upozornění, pokud neodpovídá verzi aplikace), „**Verze modelu**“ a „**Sériové číslo**“.

- **„Automatické vypnutí“** — přepínač řídící 30minutové vypnutí terče při nečinnosti, s ukazatelem průběhu a zbývajících minutami (§2.6).

Stránka se sama zavře, pokud terč zmizí (je vypnutý nebo mimo dosah).

3.6 Aktualizace firmwaru

Terče jsou udržovány aktuální **prostřednictvím aplikace** — aktualizací soubory se dodávají uvnitř samotné aplikace, takže není potřeba žádné samostatné stahování.

Když aplikace najde terč, jehož firmware je starší než požadovaný, **automaticky otevře stránku daného terče** a zobrazí:

„vyžaduje firmware verze X.Y.Z“

s tlačítkem **„Aktualizace firmwaru“**. Dokud není aktualizace dokončena, je terč viditelný — jeho řádek v seznamu nese čip **„Aktualizace“** — ale **nelze jej přiřadit ke střelci**: aktualizace není volitelná.

Postup aktualizace:

1. Ujistěte se, že má terč rozumnou úroveň baterie (nabijte jej, pokud je ikona červená).
2. Klepněte na **„Aktualizace firmwaru“**. Dialog průběhu nazvaný **„Aktualizace firmwaru“** zobrazuje procento přenosu; udržujte telefon blízko terče a aplikaci otevřenou.
3. Po dokončení dialog zobrazí **„Data odeslána“** a po několika sekundách se zavře; terč třikrát blikne a sám se restartuje s novým firmwarem.
4. Terč na chvíli zmizí ze seznamu terčů a poté se během několika sekund znovu objeví — nyní aktuální a připravený k výběru.

Pokud přenos selže (**„Chyba“**), terč si ponechá svůj starý firmware a funguje dál jako předtím; jednoduše to zkuste znovu. Viz §11.5.

Opačný případ — aplikace je příliš stará: pokud terč hlásí *novější* firmware, než aplikace zná, zobrazí stránka terče **„Zastaralá verze aplikace, aktualizujte ji prosím z obchodu“** a terč nelze vybrat. Aktualizujte aplikaci; terč je v pořádku.

4. Účet a synchronizace

4.1 Vaše uživatelské jméno

Otevřete nabídku a klepněte na blok s vaší identitou nahoře (dokud jste odhlášeni, uvádí „**Nepřihlášen · Přihlásit se**“), tím se dostanete na stránku „**Uživatel**“. Vaše zobrazované jméno je nahoře, pod kruhem s vaším počátečním písmenem — je to zároveň vaše jméno střelce na výsledkových kartách a v žebříčcích výzev. Dokud máte výchozí jméno, zlatý čip „**Zvolte své jméno**“ vás vybízí, abyste si nějaké zvolili.

Po přihlášení klepněte na tužku vedle jména a upravte jej přímo na místě (pole „**Jméno**“, popisek „*Viditelné pro ostatní střelce a v žebříčcích*“); jméno se uloží, když pole opustíte, a prázdné pole zachová předchozí jméno. **Bez účtu nelze jméno upravit** — nastavuje se při přihlášení.

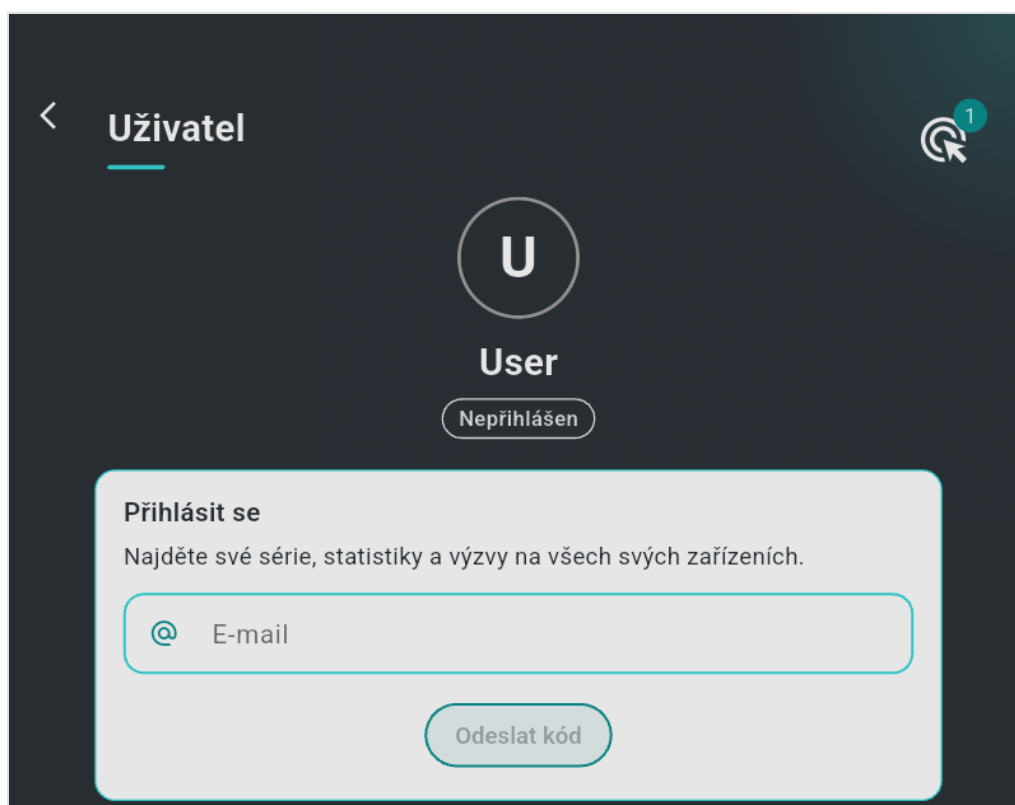
4.2 Používání aplikace bez účtu

Aplikace je plně použitelná i bez přihlášení. Při prvním spuštění vytvoří soukromý **profil zařízení**: relace, série, výstřely a nastavení se zaznamenávají pod tímto profilem a synchronizují se do cloudu pro uchování, ale jsou vázány na tuto instalaci na tomto zařízení.

Účet Fastmark budete chtít, když potřebujete cokoli z následujícího:

- **stejná data na několika zařízeních** (telefon + tablet nebo nový telefon);
- **živé sledování série** z druhého zařízení (§4.5);
- **sdílení akcí** s jinými držiteli účtu;
- **výzvy** (kapitola 12) — žebříčky nesou vaše uživatelské jméno, takže vyžadují účet;
- **režim supervizora** (kapitola 9) — přístup supervizora se uděluje účtu, takže jej vyžaduje.

4.3 Přihlášení



Přihlášení používá jednorázový kód zasláný e-mailem — žádné heslo.

1. Na stránce **Uživatel** (§4.1) obsahuje karta „**Přihlásit se**“ („*Najděte své série, statistiky a výzvy na všech svých zařízeních.*“) pole „**E-mail**“: zadejte svou adresu a klepněte na „**Odeslat kód**“ (vyžaduje internet — offline je tlačítko neaktivní a karta uvádí „**Vyžaduje přístup k internetu, v případě potřeby se odpojte od sítě terče**“).
2. Karta nyní uvádí „**Zadejte kód zasláný na e-mail**“: zkontrolujte svou schránku a zadejte **6místný kód** do políček kódu. Tlačítko „**Odeslat kód znovu**“ jej znovu odešle po 60sekundové prodlevě (odpočítává se jako „*Odeslat kód znovu (59 s)*“).
3. Karta zobrazí „**Ověřování kódu...**“ a poté „**Přihlášení úspěšné**“ — nebo „**Nesprávný kód**“, v tom případě kód zadejte znovu.
4. Po úspěchu překryje přechod na data účtu celoobrazovkový dialog — „**Stahování vašich dat...**“ s ukazatelem průběhu, jeho procentem a řádkem „*Vaše série a nastavení se přenášejí do tohoto zařízení.*“ Nelze jej zavřít a zavře se sám po dokončení stahování; domovská obrazovka pak zobrazí historii účtu.

Přihlášené účty dostanou na stránce Uživatel také kartu „**Výběr střelce**“ s tlačítkem „**Zobrazit můj kód**“ — sdílecí kód, který umožní jinému účtu přidat vás jako střelce do svých relací (§9.3).

Dole na stránce vrací „**Odhlásit se**“ aplikaci k profilu zařízení (stejný dialog stahování běží, zatímco se obnovují data profilu zařízení). Obě tlačítka vyžadují internet.

4.4 Smazání účtu

„**Smazat účet**“ dole na stránce Uživatel (vyžaduje internet) smaže váš účet **okamžitě — bez potvrzovacího kroku** — a aplikace se vrátí k profilu zařízení; tlačítko pak uvádí „**Účet smazán**“. Pozdější přihlášení se stejnou

e-mailovou adresou spustí nový, prázdný účet — data smazaného účtu nelze obnovit.

4.5 Několik zařízení — master a diváci

Když běží série, je za ni zodpovědné právě jedno zařízení:

- Zařízení, které sérii **spustí**, je jejím **masterem**: řídí terče, přijímá výstřely, počítá skóre a vlastní ovládací prvky zastavit/další/opakovat.
- Každé další zařízení přihlášené ke stejnému účtu (nebo přihlášené k odběru stejné akce) zobrazuje sérii **živě, pouze pro čtení**: výstřely a skóre se objevují tak, jak jsou synchronizovány. Divácká zařízení si ponechávají šipku zpět a nemají žádné akční tlačítko.

Automatické otevření: když se v relaci, kterou vidíte, spustí série — spuštěná z jiného vašeho zařízení nebo vlastníkem akce, k jejímuž odběru jste přihlášení — aplikace sama přejde na obrazovku živé série. Učiní tak **nejvýše jednou na relaci**: pokud živé zobrazení zavřete, pro stejnou relaci se znovu neotevře. (V pasivním režimu je toto filtrováno na jediný terč — viz §9.6.)

4.6 Nejprve offline — jak se chová synchronizace

- **Vše funguje offline**: vytváření relací, střelba, bodování, úpravy, poznámky. Všechna data se do zařízení zapisují okamžitě.
- Kdykoli je dostupné připojení, změny se na pozadí nahrávají a ostatní zařízení je přijímají. Není nutná žádná akce uživatele; neexistuje žádné tlačítko synchronizace ani stav „neuloženo“.
- **Internet je potřeba pouze pro**: úplně první spuštění, přihlášení a odhlášení, smazání účtu a příjem dat z jiných zařízení.

4.7 Přístup supervizora na vašem účtu

Přístup supervizora — právo řídit několik střelců a několik terčů z jednoho zařízení — je **udělen společností Fastmark na vašem účtu** společně se seznamem vašich registrovaných terčů (pouze Club 55). Skupina „**Režim supervizora**“ na stránce Uživatel zobrazuje aktuální stav:

- „**Platné do**“, dokud je přístup aktivní, nebo „**Žádné aktivní předplatné**“ bez něj;
- s přístupem rozbalitelný seznam „**Registrované terče**“ — jeden přepínač na sériové číslo každého registrovaného terče, používaný pasivním režimem (§9.6).

Chcete-li přístup supervizora získat nebo prodloužit, kontaktujte Fastmark. Kapitola 9 popisuje, co odemyká.

5. Vytvoření relace

5.1 Akce, relace, série

Aplikace organizuje střelbu do tří úrovní:

- **Akce** je střelecký den nebo soutěž — pojmenovaná složka relací.
- **Relace** — disciplína s jejími pravidly, střelci a poznámkami. Relace obsahuje jednu nebo více sérií.
- **Série** je jedna střelecká sekvence — jednotka, kterou skutečně střílíte (kapitola 6).

5.2 Výběr akce

V horní části stránky Nová relace vybírá pole „Akce“, do které akce relace patří:

- Ve výchozím nastavení je to **dnešní datum** (např. 25. července 2026) — každodenní trénink nevyžaduje pojmenování a přirozeně se seskupuje podle dne.
- Klepněte na pole: vyprázdní se a rozbalí se seznam — nejprve dnešní výchozí akce označená „výchozí“, poté vaše vlastní existující akce s datem. Vyberte jednu nebo napište nový název — s relací se vytvoří nová akce. Ponecháte-li pole prázdné, použije se dnešní výchozí akce.
- Akce vznikne teprve při vytvoření své první relace; napsání názvu a odchod bez uložení po sobě nic nezanechá. Naopak akce, jejíž poslední relace je odebrána, zmizí z domovského seznamu.

Akce **sdílené s vámi** jiným účtem se na vaší domovské obrazovce zobrazují jako levandulové dlaždice s odznakem osoby (§1.4). Můžete je otevřít a sledovat jejich relace, ale přidávat do nich relace může pouze vlastník akce.

5.3 Stránka Nová relace

Klepněte na „Nová“ na domovské obrazovce (nebo na stránce akce, kde je pak akce předvyplněná — pouze vlastník). Stránka má nadpis „Nová relace“ a v jejím záhlaví je posuvný přepínač se třemi kartami; jeden řádek pod ním uvádí, co která karta vytvoří:

Karta	Nápověda	Co vytvoří
„Vlastní“ (výchozí)	„Libovolně nastavte každý parametr“	Volný trénink — jedna série, každý parametr nastavitelný
„Série“	„Série podle pravidel“	Jeden oficiální formát série, vybraný z vestavěných šablon
„Závod“	„Celý zápas jako v soutěži“	Kompletní oficiální závodní program (několik sérií za sebou)

Každá karta má stejnou páteř, odshora dolů: pole „Akce“ (§5.2), nadpis „Nastavení“ nad kartou či kartami nastavení dané záložky, **kartu střelců** a odkaz „Přidat poznámku“, který otevře pole „Poznámky“ připojené k relaci.

Karta střelců uvádí jeden řádek na střelce — kruh s jeho počátečním písmenem, jeho jméno a odznak terče (§3.3) s oranžovým upozorněním („**Vyberte 1 terč**“, „**Nebyl zjištěn žádný terč**“), dokud nejsou terče v pořádku. Bez předplatného supervizora obsahuje karta výhradně vás; přidávání střelců je funkce supervizora (kapitola 9). Dlouhým stisknutím svého řádku můžete hrát pod střelcem jiného účtu (§9.3).

Tlačítko „**Spustit**“ (šipka přehrávání, vpravo dole) vytvoří relaci. Zůstává šedé, dokud každý střelec nemá požadované terče; klepnutí příliš brzy zobrazí „**Počet vybraných terčů není správný**“ a nic nevytvoří. Po spuštění:

- relace s **jedinou sérií** (Vlastní a každý formát na kartě Série) se spustí okamžitě — otevře se živá střelecká obrazovka;
- relace s **více sériemi** (závody) otevře **stránku relace** (§5.6), kde se série hrají v pořadí.

Pokud sérii nelze na terčích spustit, panel s nadpisem „**Série se nespustila**“ („*Sérii se nepodařilo spustit na všech terčích*“) nabídne „**Opakovat**“ nebo „**Smazat relaci**“ — v obou případech nebylo nic zaznamenáno (§6.7).

5.4 Karta Vlastní — každý parametr

Vlastní nastavení se **pamatují**: karta se vždy znovu otevře přesně tak, jak jste ji naposledy opustili, na všech vašich zařízeních.

Karta nastavení obsahuje odshora dolů:

- **Terčový obraz** — řada dlaždic s obrazy (posouvá se do stran). Vzdálenost, pro kterou je obraz navržen, je vytištěna nad jeho náhledem:

Obraz	Poznámky
Přesná	Terčový obraz ISSF pro přesnou 25 m. Volitelné políčko „ Zmenšený terč (libovolná pistole 25 m) “ pod řadou (poloviční velikost)
Rychlopalba	Terčový obraz ISSF pro rychlopalbu 25 m. Volitelné políčko „ Zmenšený terč (střelecká škola 10 m) “
Pistole (10 m)	Terčový obraz ISSF pro vzduchovou pistoli 10 m
Puška (50 m)	Terčový obraz ISSF pro pušku 50 m
Puška (10 m)	Terčový obraz ISSF pro vzduchovou pušku 10 m
Benchrest (50 m)	Mřížka záměrných bodů s bočními tréninkovými sloupci (§7.4)
Benchrest (rekreační) (50 m)	Varianta obrazu Benchrest s větší mřížkou

Změna obrazu zruší volbu zmenšeného terče.

- **Výstřely** — posuvník se šesti polohami: **1, 5, 10, 15, 20 nebo 25** výstřelů; hodnota se zobrazuje jako „**{}** výstřel“ / „**{}** výstřely“ / „**{}** výstřelů“ (výchozí 5).
- **Vzdálenost** — „**10 m**“ / „**25 m**“ / „**50 m**“ / „**100 m**“ (výchozí 25 m).
- **Ráže** — „**Vzduch**“, „**Okrajový zápal**“ nebo „**Středový zápal**“ (výchozí okrajový zápal). Ráže určuje průměr projektilu použitý pro vykreslování průstřelů a pro bodování Okraj (§7.2) a ladí citlivost detekce terče.

Druhá karta, pod střelci, obsahuje dva skládací řádky — každý ukazuje svou aktuální hodnotu tyrkysově a po klepnutí se rozbalí:

- „**Časování**“ — hodnota „**Volně**“, „**Série { } s**“ nebo „**Na výstřel { } s**“. Rozbaleno:
- „**Čas na přípravu**“ — volitelná fáze *nabíjení* před tím, než cokoli začne, 0 = žádná (– / + po krocích 5 s; dlouhé stisknutí posouvá o 50 s).
- „**Čas čekání**“ — volitelná fáze *pozor* (červené světlo) před střelbou; v rychlopalbě je to interval mezi expozicemi. 0 = žádná (kroky 1 s).
- „**Čas střelby**“ — rytmus série: „**Série**“ (jedna časovaná fáze střelby, *přesná série*), „**Na výstřel**“ (jedna expozice na výstřel, série *rychlopalba*) nebo „**Volně**“ (žádný časový limit: série běží, dokud všichni střelci nevystřelí všechny výstřely). Zvolením rytmu se přednastaví časování — *Série*: 60 s příprava, 7 s čekání, 150 s čas série; *Na výstřel*: 60 s, 7 s, 3 s na výstřel; *Volně*: vše 0.
- „**Čas série**“ (rytmus *Série*, kroky 5 s) nebo „**Čas na výstřel**“ (rytmus *Na výstřel*, kroky 1 s) — délka fáze střelby, respektive každé expozice. §6.2 ukazuje výsledné fáze.

- **„Bodování“** — hodnota např. **„Okraj · Celé“**. Rozbaleno, dva přepínače: **„Střed“** / **„Okraj“** — Střed boduje přesný geometrický střed každého průstřelu, Okraj boduje jako měrka na papírovém terči: počítá se celá šířka průstřelu, takže průstřel dotýkající se kruhu získá hodnotu tohoto kruhu (výchozí Okraj); a **„Celé“** / **„Desetiny“** — Celé zahazuje desetiny každého výstřelu, celé body podle ISSF (výchozí); Desetiny nechává počítat desetiny, 0 – 10,9 na výstřel.

5.5 Karty Série a Závod — oficiální formáty

Tyto karty vybírají z **vestavěných oficiálních šablon**; místo přímých parametrů zúžíte formát několika voliči na kartě nastavení:

1. **Vzdálenost** — **„10 m“** / **„25 m“** / **„50 m“**.
2. **Disciplína** — řada dlaždic, každá se svým piktogramem. Úplný seznam:

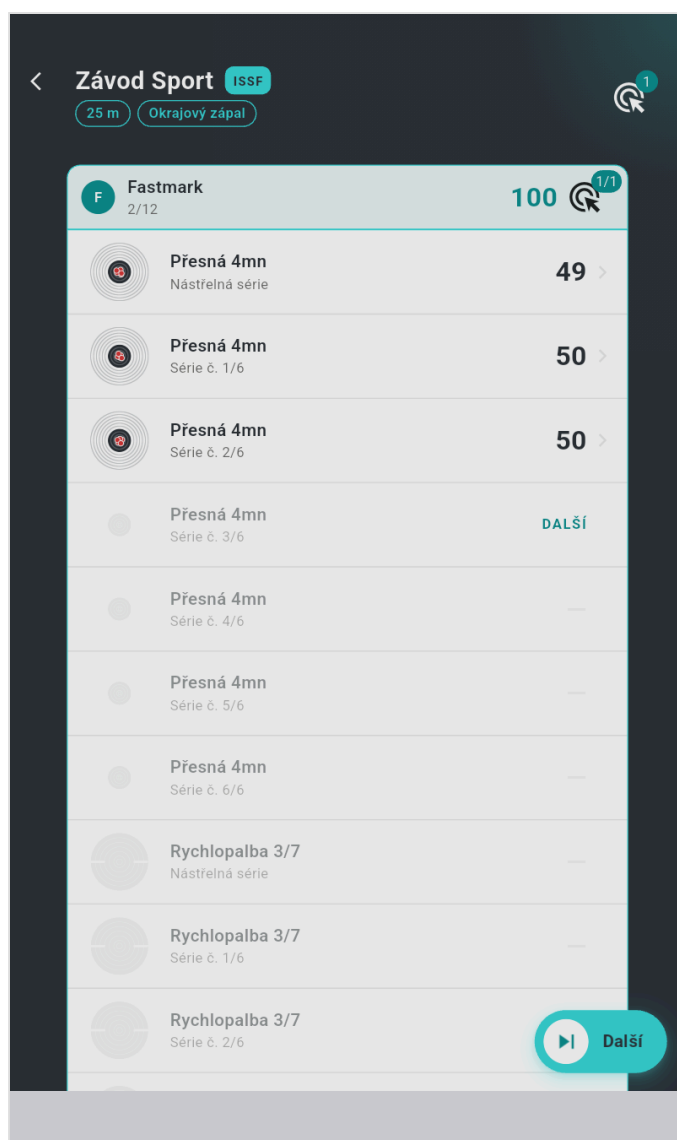
Vzdálenost	Karta Série	Karta Závod
10 m	Přesná, Standard	Přesná, Standard
25 m	Sport, Standard, Rychlopalba, TAR 831	Standard, Sport, Rychlopalba, TAR 831
50 m	Puška, Libovolná pistole, TAR 820	Vleže, 3 polohy, Libovolná pistole, TAR 820

3. **Časování** (karta Série, jen tam, kde disciplína existuje v několika dobách trvání): 25 m Standard **„10s“** / **„20s“** / **„150s“**, 25 m Sport **„3/7“** / **„4mn“**, 25 m Rychlopalba **„∞“** / **„4s“** / **„6s“** / **„8s“**, TAR 831 **„10s“** / **„20s“**, TAR 820 **„5mn“** / **„7mn“**.
4. **Ráže** (jen tam, kde disciplína umožňuje několik — 25 m Sport): **„Okrajový zápal“** / **„Středový zápal“**.
5. **Poloha** (karta Série, pouze 50 m Puška): **„Vleže“** / **„Vkleče“** / **„Vstoje“**.

Pod kartou střelců vypisuje **karta souhrnu** přesně to, co se bude střílet. Její záhlaví počítá **„{ sérii“** a **„{ výstřelů“**; poté jeden řádek na skupinu shodných sérií: náhled terčového obrazu, název série (např. *Přesná 150s*, *Rychlopalba 3/7*), řádek s podrobnostmi s polohou, **„Nástřelná série“** tam, kde je to relevantní, počtem výstřelů a **„Požadované terče: {“**, když je potřeba více než jeden terč, a počet skupiny (**×2**, **×6** ...).

Šablony závodů odpovídají aktuálním programům ISSF — včetně nástřelných sérií a u sportu 25 m fáze přesné a rychlé v pořadí. Série odpovídající ISSF navíc uplatňují oficiální časové tolerance a povolují **postup při závadě** (§7.9).

5.6 Stránka relace (relace s více sériemi)



Stránka relace je řídicí centrum závodu. Její záhlaví nese název relace (např. *Závod Standard*) s odznakem organizace (**ISSF** nebo **TAR**) a čipy pro vzdálenost, ráži a „**Zmenšený**“ tam, kde je to relevantní.

- **Jeden střelec:** jediná karta. Její záhlaví ukazuje počáteční písmeno a jméno střelce, počet dokončených bodovaných sérií (uzavřeno/celkem), průběžný součet (\$7.5) a odznak terče pro další sérii. Tělo vypisuje série v pořadí — každý řádek s náhledem terčového obrazu ukazujícím zásahy střelce, názvem, podtitulkem („**Nástřelná série**“, „**Série č. {}/{}**“ nebo „**Závady**“ u opakovaného střelení) a skóre po odstřelení. Další série ke hraní je označena tyrkysovým „**DALŠÍ**“; pozdější jsou ztlumené s pomlčkou. Klepnutím na odstřílenou sérii znovu otevřete její výsledky.
- **Dva nebo více střelců:** přepínač „**Řadit podle umístění**“ (ve výchozím stavu zapnutý; vypnutý řadí střelce podle pořadí v relaci) nad jednou kartou na střelce, každá s kruhem umístění v záhlaví (koruna pro vedoucího), jménem a součtem a s řadou náhledů terčových obrazů se skóre, „**DALŠÍ**“ nebo pomlčkou pod každým. Vaše vlastní karta je tyrkysová, ostatní modré. Vlastník relace může otevřít série kteréhokoli střelce; střelec může otevřít pouze své vlastní.
- Tlačítko „**Další**“ (vpravo dole — pouze vlastník relace, zobrazeno, dokud zbývá neodstřílená série) spustí další sérii; zůstává šedé, dokud nejsou přiřazeny terče dané série.
- Karta „**Poznámky**“ relace dole, upravitelná přímo na místě.

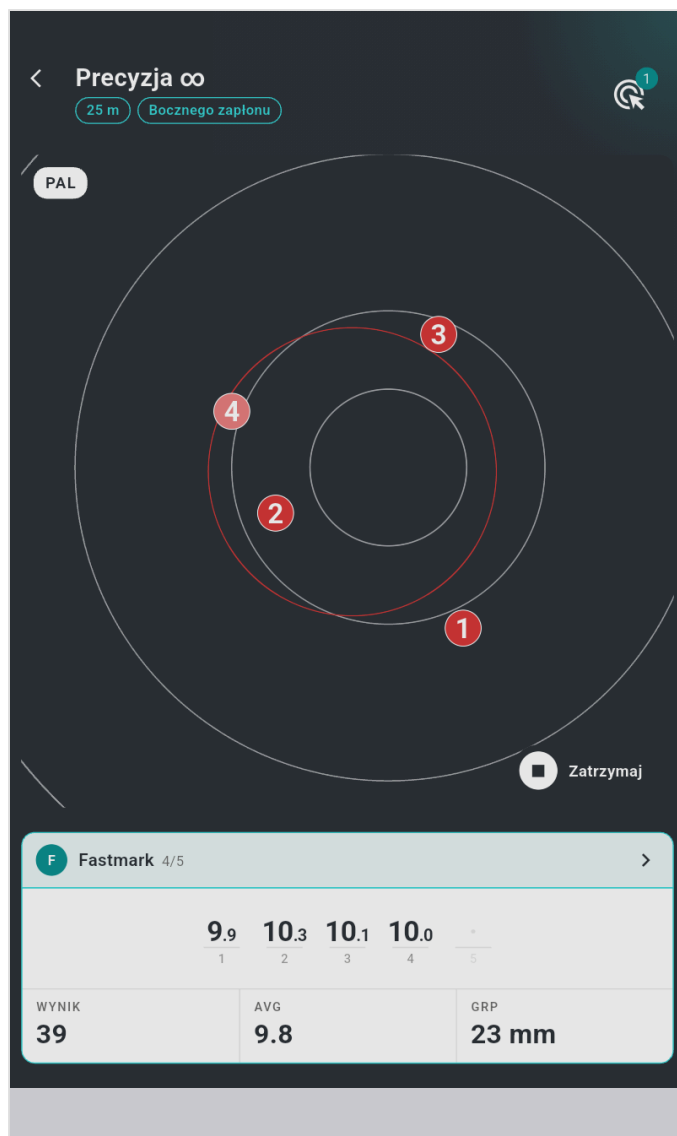
Série se musí střílet v pořadí; po každé sérii se sem vrátíte (nebo je nechte automaticky řetězit funkcí „Automaticky další“ — §6.6).

5.7 Opakování a odstranění relací

- **Opakovat:** když je relace s jedinou sérií dokončena, akční tlačítko na obrazovce série se změní na „Opakovat“ — jedním klepnutím vytvoříte novou kopii relace a okamžitě ji spustíte. Nejrychlejší způsob, jak řetězit stejné tréninkové série.
- **Odstranit:** na stránce akce přejeďte kartou relace **zprava doleva** za střed obrazovky — při tažení se pod ní objeví popisek „Smazat“. Tím se relace odstraní **pouze z vašeho vlastního účtu** — vaše přihlášení k jejímu odběru se zruší, takže zmizí z vašich seznamů a statistik. Pro každého dalšího odběratele sdílené akce zůstává relace nedotčena, včetně výsledků; nic se nezmění. Zpráva „Relace smazána“ s akcí „Zpět“ zůstane 4 sekundy — klepnutím na ni relaci získáte zpět. Relaci, jejíž série právě běží, a pokus ve výzvě nelze odtahem odstranit. Když je odebrána poslední relace akce, akce zmizí z vašeho domovského seznamu (§5.2).

6. Průběh série

6.1 Živá střelecká obrazovka



- **Záhlaví** — formát série: *Přesná* následovaná svým časem (1mn, 5mn, 150s nebo ∞ pro neomezenou), nebo *Rychlopalba* následovaná sekundami své expozice/intervalu (*Rychlopalba 3/7*), s odznakem organizace (ISSF, TAR) u oficiálních formátů. Řádek podtitulku uvádí „**Nástřelná série**“, „**Série č. {}/{}**“ v rámci závodu nebo „**Závady**“ u série opakovaného střelení, následované čipy pro vzdálenost, ráži a „**Zmenšený**“ tam, kde je to relevantní. Tlačítko terčů je vpravo (§3.1).
- **Terčový panel** — bílý panel s terčovým obrazem; každý výstřel se na něm objeví, jakmile dopadne (§6.4).
- **Zobrazení fáze** (vlevo nahoře na panelu) — kruh, který se vyprazdňuje podle sekund zbývajících v aktuální fázi, vedle čipu s aktuálním povelom velkými písmeny: „**Nabít**“, „**Pozor**“, „**Pal**“ nebo „**Stop**“. Kruh je skrytý, když zbývá více než 5 minut, a v neomezených fázích; po skončení série čip uvádí „**Ukončeno**“.
- **Akční tlačítko** (vpravo dole na panelu) — popsaná pilulka: „**Zastavit**“, „**Vynutit zastavení**“, „**Další**“, „**Střílet znovu**“ nebo „**Opakovat**“ podle stavu (§6.6).

- **Výsledková karta** zobrazovaného střelce s živým skóre (§7.5). Při více střelcích získá vlastník relace nad kartou také tlačítko „**Přehled**“ („*Střelci: {}*“) (§7.5).

Na výšku je terčový panel nad výsledkovou kartou; na šířku jsou vedle sebe.

Dokud na tomto zařízení běží série:

- obrazovka **zůstává vzhůru** — není třeba se jí dotýkat, aby zůstala zapnutá;
- **opuštění stránky zastaví sérii**: šipka zpět (i systémové gesto zpět) otevře potvrzení „**Zastavit sérii**“ — „*Opuštění této stránky zastaví probíhající sérii. Potvrzujete?*“. „**Zastavit sérii**“ sérii okamžitě zastaví a stránku opustí; „**Pokračovat**“ ji nechá běžet. Pokud nelze některý terč zastavit, stránka zůstane otevřená se zprávou „**Některé terče nebylo možné zastavit — opakujte**“ — pro opakování se vraťte znovu. (Na diváckém zařízení a po dokončení série funguje šipka zpět normálně.)

6.2 Fáze série

Série je pevná sekvence fází. Každá fáze nastaví světlo terče, zobrazí svůj povel na obrazovce a (se zapnutými možnostmi zvuku) přehraje pípnutí a mluvený povel.

Přesná série (*Čas série* nebo neomezená série):

Fáze	Povel	LED terče	Pípnutí	Mluvené
Příprava (volitelná)	„Nabít“	ve výchozím stavu zhasnuto (červená, pokud je povoleno)	—	„Nabít“
Čekání (volitelná)	„Pozor“	červená	nízké pípnutí	„Pozor“
Střelba	„Pal“	zelená	vysoké pípnutí	—
Uzavření (2 s)	„Stop“	červená	nízké pípnutí	„Stop“

Fáze střelby přijme až tolik výstřelů, kolik je počet výstřelů série na střelce, a trvá *Čas série* — nebo v neomezené sérii do doby, než všichni střelci vystřelí všechny výstřely, načež série sama skončí.

Rychlopalná série (nastaven *Čas na výstřel*): po volitelné přípravě se dvojice pozor/střelba opakuje jednou na každý výstřel:

Fáze (× počet výstřelů)	Povel	LED terče	Pípnutí
Interval (<i>Čas čekání</i>)	„Pozor“	červená	nízké pípnutí
Expozice (<i>Čas na výstřel</i>)	„Pal“	zelená	vysoké pípnutí

V rychlopalbě je **první „Pozor“** (před první expozicí) mluveno; opakované „Pozor“ před každou další expozicí je označeno pouze svým pípnutím — není mluveno, ani když jsou mluvené povely zapnuté.

...následováno stejnou 2sekundovou uzavírací fází. **Počítá se pouze první výstřel každé expozice**; cokoli navíc se zaznamená, ale nezaboduje (§7.3).

Série odpovídající ISSF (z oficiálních šablon) navíc uplatňují časové tolerance ISSF: zelené světlo zůstává svítit **0,1 s** po nominálním konci každé fáze střelby a výstřel vypálený do **0,2 s** po přepnutí světla na červenou se stále počítá — tedy až do 0,3 s po nominálním čase, přesně jako na elektronických střelnicích v soutěži.

6.3 Zvuky a mluvené povely

Zvuk ovládají tři přepínače v **Nastavení** → **Zvuk** (všechny ve výchozím stavu vypnuté):

- **„Signalizovat fáze pípnutím“** — **vysoké pípnutí** označuje začátek každé fáze střelby, **nízké pípnutí** každý přechod pozor a stop.
- **„Hlásit povely“** — povely „Nabít“, „Pozor“ a „Stop“ jsou vysloveny (v jazyce aplikace — §10.1). Začátek střelby je signalizován vysokým pípnutím a zeleným světlem, nikoli hlasem — jako na skutečné střelnici.
- **„Hlásit skóre“** — skóre každého výstřelu je oznámeno, jakmile dopadne.

Zvuky se přehrávají na zařízení zobrazujícím sérii.

6.4 Výstřely na terčovém obraze

- Každý zásah se objeví **ve zlomku sekundy**, očíslovaný v pořadí střelby. Nejnovější platný zásah **pulzuje**. Při přiblížení jsou průstřely vykresleny ve svém skutečném měřítku **průměru projektilu**; při menším přiblížení jsou zvětšeny právě tak, aby zůstaly viditelné.
- Výstřely, které se nepočítají — vypálené mimo fázi střelby, výstřely navíc v expozici, zásahy ve cvičném sloupci nebo zahozená měření — jsou vykresleny jako **červené křížky** a vyloučeny ze skóre (§7.3).
- **Roztažením prstů** přibližujte (až 10×), tažením posouvejte, **dvojitým klepnutím** přibližte na určité místo (4×), dalším dvojitým klepnutím vraťte na celek. Se zapnutým **„Automatické přiblížení“** (výchozí) se pohled po každém zásahu přerámuje na skupinu výstřelů (až 6×; u obrazů Benchrest přeskočí na zasažený záměrný bod).
- Když je to povoleno v nastavení, jsou přes skupinu červeně vykresleny **kružnice středního poloměru** a **rámeček maximálního rozptylu** (§7.7).

6.5 Přeskočení času na přípravu

Během fáze přípravy („Nabít“) **klepněte na kruh odpočtu** pro posun vpřed: fáze se zkrátí tak, aby zbyl pouze váš nastavený **„Čas na přípravu“** — nastavitelný v **Nastavení** → **Relace** (výchozí 20 s). Klepnutí nic neudělá, pokud by se získalo méně než 5 sekund. Užitečné, když oficiální formát předepisuje minuty přípravy, které při tréninku nepotřebujete.

6.6 Ukončení série — akční tlačítko

Popsané tlačítko vpravo dole na terčovém panelu se mění se stavem série. Zobrazuje se pouze na master zařízení, vlastníkovu relaci:

Stav	Tlačítko	Účinek
Série běží	„Zastavit“	Čistě ukončí sérii, bez potvrzení: sekvence přeskočí na svůj konec, nevypálené výstřely se stanou nezáhry, terče se uvolní
Sekvence skončila, terč se stále uzavírá	„Vynutit zastavení“ (s kruhovým indikátorem čekání)	Vynutí zastavení terčů, které nepotvrdily konec
Dokončeno — jediná série své relace	„Opakovat“	Vytvoří novou kopii relace a spustí ji na místě
Dokončeno — nahlášeny závady	„Střílet znovu“	Vytvoří a spustí sérii opakovaného střílení kvůli závadě (\$7.9)
Dokončeno — další série závodu	„Další“	Spustí další sérii relace (šedé, dokud nejsou přiřazeny její terče)

Se zapnutým **„Automaticky další“** (Nastavení → Rozhraní) se další série závodu spustí **3 sekundy** po uzavření předchozí — tlačítko během běhu časovače zobrazuje prstenec průběhu; klepnutím na něj čekání přeskočíte.

Když série skončí, šipka zpět už nevyžaduje potvrzení: opust'te obrazovku na stránku relace nebo domů, nebo se ponořte do výsledkové karty ([kapitola 7](#)).

6.7 Přerušení — co se obnoví samo

Systém je postaven tak, aby se obnovil sám: dokud terč zůstává napájen, žádný jím zaznamenaný výstřel se nikdy neztratí. Ve všech následujících situacích není nic co opravovat:

Pokud se stane toto	Co dělat
Připojení vypadne (vzdálenost, rušení)	Nic — aplikace se během sekund znovu připojí a dožene všechny výstřely vypálené v mezidobí
Aplikace se zavře nebo se telefon restartuje uprostřed série	Stačí aplikaci znovu otevřít — série se vrátí živě, včetně výstřelů vypálených mezitím
Bluetooth se vypne a znovu zapne	Nic — terče se znovu připojí samy
Terč se vypne uprostřed série (spínač, vybitá baterie, přehřátí)	Ten terč sérii okamžitě opustí (terč, který oněmí, je vyřazen po 15 s) a ostatní střílejí dál; série se zastaví, jakmile nezbývá žádný terč
Série se nespustí	Panel s nadpisem „Série se nespustila“ (<i>„Sérii se nepodařilo spustit na všech terčích“</i>) nabídne „Opakovat“ a „Smazat relaci“ , pokud byla relace právě vytvořena (jinak „Zrušit“ , které nechá nespustěnou sérii otevřenou) — nic nezačalo, nic se neztratilo

Pokud se cokoli podle těchto scénářů nepodaří obnovit, viz [kapitola 11](#).

7. Bodování a výsledky

7.1 Skóre výstřelu

Každý bodovaný výstřel má hodnotu **0 až 10,9 bodu**. Kruhy terčového obrazu nesou klasické hodnoty (10 ve středu směrem ven po nejnižší kruh); každý kruh je rozdělen na deset desetinných kroků, takže hluboká středová desítka je 10,9. Skóre výstřelů se vždy **zobrazuje** s jedním desetinným místem (9,7, 10,0 — nula se zobrazí jako 0); součty a průměry desetinné místo vynechávají, jsou-li celé (97, 97,5). Zda se desetiny *počítají* do celkového součtu, závisí na bodovacím systému relace (§7.2).

Poloha zásahu se počítá akusticky s milimetrovou přesností a boduje se podle přesné geometrie ISSF zvoleného obrazu.

7.2 Bodovací systém

Volí se při vytváření relace (§5.4):

- **„Okraj“** — bodování měrkou, jako na papírových terčích v soutěži: počítá se **celá šířka průstřelu**, takže průstřel, jehož okraj se dotýká kruhu, boduje daný kruh. Proto na **ráži relace záleží** — větší projektil naměří výše. Výchozí.
- **„Střed“** — počítá se pouze **geometrický střed** průstřelu. Nezávisí na ráži.
- **„Celé“** — do součtu se počítá pouze celá část každého výstřelu (9,7 se počítá jako 9), jako u pistolových disciplín ISSF; desetina zůstává zobrazena u samotného výstřelu a průměr je celočíselný součet dělený počtem výstřelů. Výchozí.
- **„Desetiny“** — desetiny se počítají a sčítají, jako ve finále vzduchové pušky ISSF.

Oficiální šablony přicházejí se správnou přednastavenou kombinací.

Na **zmenšeném obraze** (§5.4) se se zmenšením mění vše: kruhy, vykreslené průstřely i měrka Okraj — takže zmenšený terč boduje přesně tak, jak by bodoval jeho originál v plné velikosti na kratší vzdálenost.

7.3 Platné výstřely, křížky a nezásahy

Výstřel se **počítá**, když platí vše následující:

1. Byl vypálen **uvnitř fáze střelby** (zelené světlo) — včetně tolerance ISSF po skončení fáze u sérií odpovídajících ISSF (§6.2).
2. V rychlopalbě je to **první** výstřel své expozice.
3. Střelec ještě nevystřelil plný počet výstřelů série.
4. Zásah byl **spolehlivě lokalizován**: uvnitř naměřené plochy terče, s čistým akustickým řešením. Zhoršená měření se raději zahodí, než aby se chybně obodovala.

Výstřely, které tato pravidla nesplní, se přesto zaznamenají a vykreslí na obraze jako **červené křížky**, bez čísla; v seznamu zásahů ukazuje jejich kruh s číslem pomlčku — vidíte je, jen za ně nejsou body.

Nezásahy: když fáze střelby skončí s méně platnými výstřely, než umožňuje, chybějící výstřely se automaticky doplní jako **nezásahy za nula bodů** — nedetekovaný nebo nevypálený výstřel stojí své body, jako v soutěži.

Během fáze střelby přesné série můžete jeden zaznamenat i ručně tlačítkem „**Přidat nezásah**“ pod seznamem zásahů (§7.6 — například po výstřelu úplně mimo terč); tlačítko je k dispozici, dokud série má ještě výstřely k vypálení.

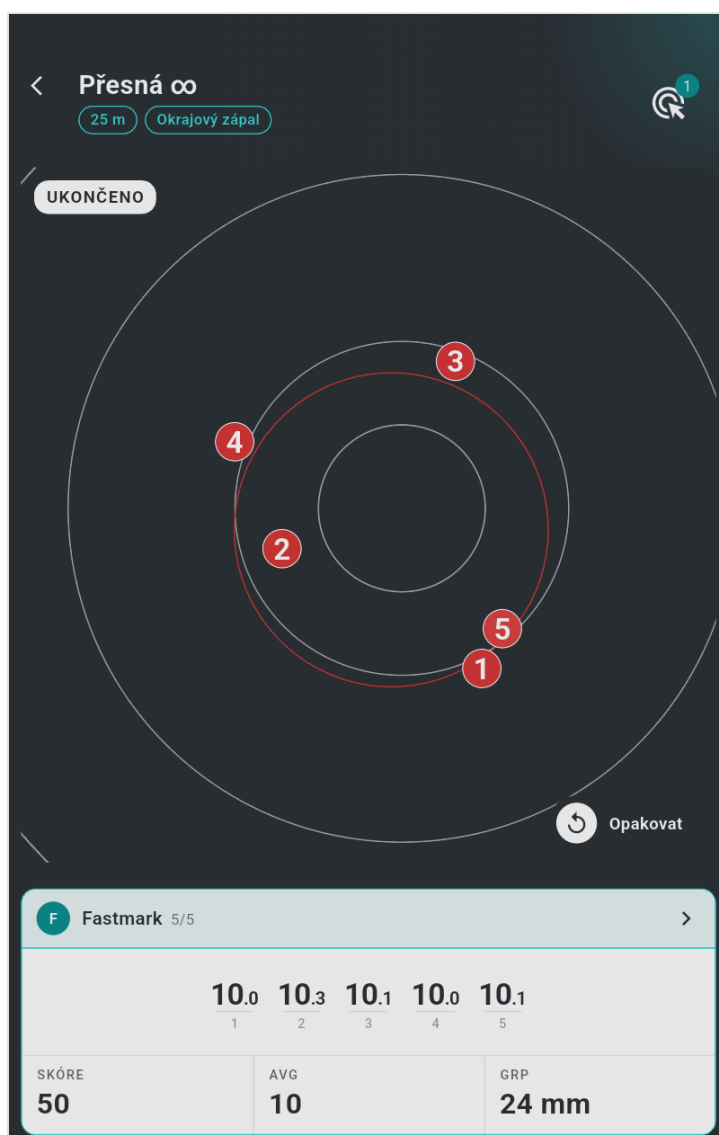
7.4 Tréninkové zóny a X (obrazy Benchrest)

Oba obrazy Benchrest nesou vedle bodovací mřížky boční **tréninkové sloupce**. Zásahy tam se na obraze vykreslí jako křížky, nebodují se a jsou vyloučeny ze součtů i statistik — používejte je pro rozstřelové výstřely v rámci série. Na těchto obrazech výstřel boduje od 3,0 do 10,9.

Výstřel Benchrest, který zasáhne středovou **tečku X** svého záměrného bodu (průměr 1 mm), se navíc počítá jako **X**: v režimu Okraj se průstřel musí tečky pouze dotknout, v režimu Střed musí jeho střed padnout do tečky. Součty na těchto obrazech se zobrazují jako „**46 • 3**“ — body, poté počet X za plnou tečkou (vynechán, pokud žádné X není). Počet X rozhoduje při rovnosti mezi střelci (§7.5) a má ve statistikách vlastní graf (§8.3).

7.5 Čtení výsledků

Výsledková karta na obrazovce série zobrazuje jednoho střelce:

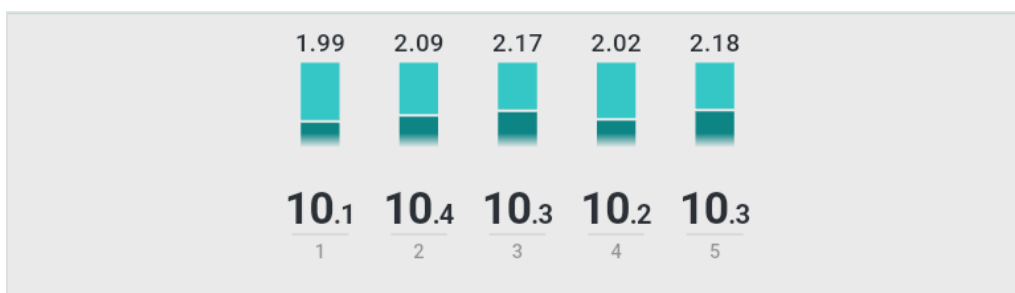


- **záhlaví:** počáteční písmeno a jméno střelce s počtem vypálených výstřelů nad plánovaným počtem (3/5); když lze nahlásit závalu, ikona **ruky** (§7.9); **šipka** otevře seznam zásahů (§7.6);
- **pás výstřelů:** jednotlivá skóre výstřelů vedle sebe v pořadí střelby, každé nad svým číslem výstřelu — • znamená dosud nevypálený výstřel a ručně upravené skóre je zobrazeno **zlatě** (§7.8). Pás se posouvá do stran a poslední výstřel drží ve středu;
- **údaje:** „**SKÓRE**“ (průběžný součet, u obrazů Benchrest s počtem X), „**AVG**“ (průměr na výstřel) a „**GRP**“ (velikost seskupení — střední poloměr v milimetrech, §7.7).

Časování. V časované přesné sérii kratší než 30 sekund značí štíhlý **ukazatel času série** nad pásem, kdy který výstřel padl: jeden úsek na výstřel, úměrný jeho mezičasu, s celkovým časem v sekundách vedle. Po skončení série je nevyužitá zbývající část pruhu světlá, pokud všechny výstřely padly včas, jinak oranžová:



V rychlopalbě nese každý výstřel nad svým skóre svůj reakční čas (1.99 — v sekundách od začátku jeho expozice) nad malým sloupcem vyplněným až po tento čas. Sloupec ukazuje jen druhou polovinu expozice, kam výstřely dopadají, takže zbývající rezervu je vidět na první pohled (zde série 3/7); u nezásahu zoranžoví:



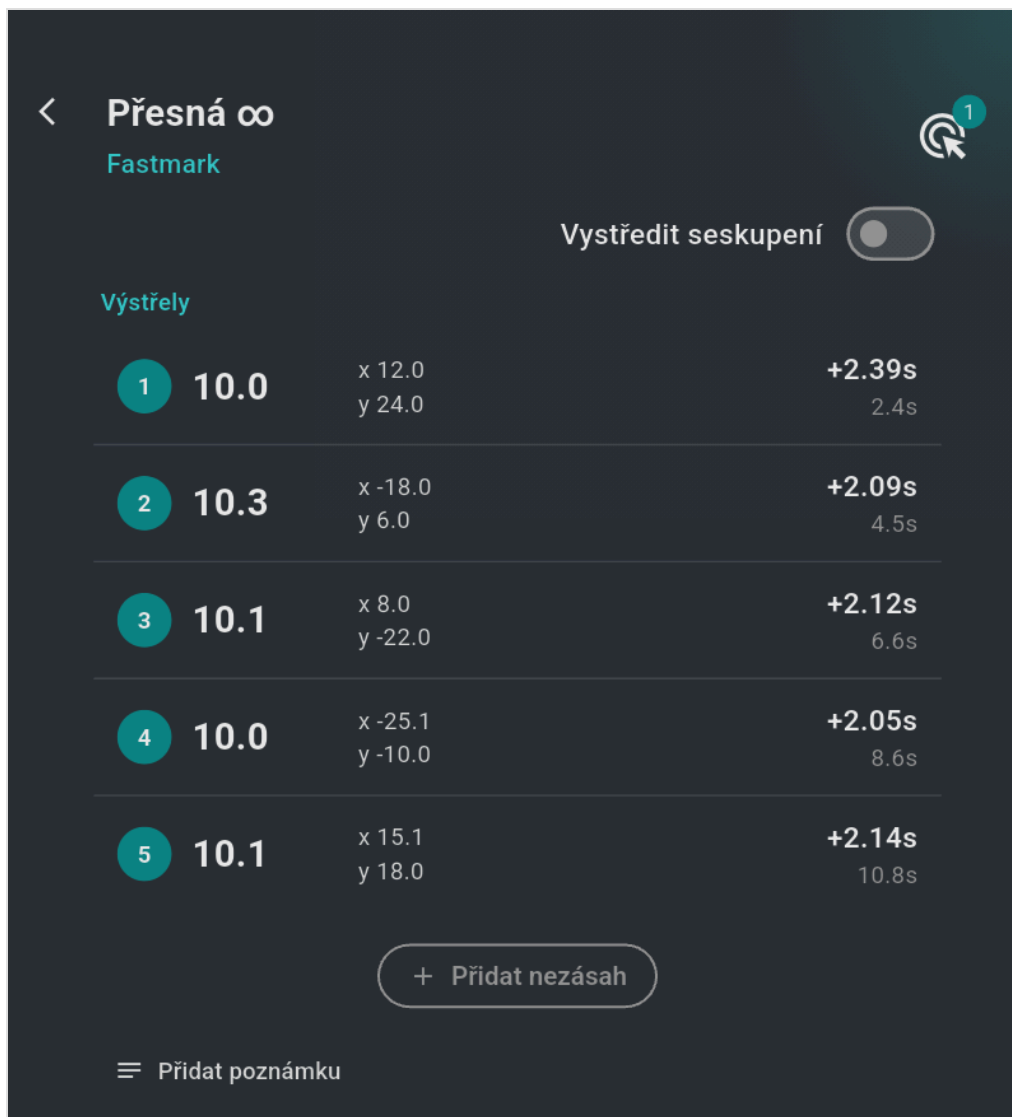
Více střelců — přehled. Když má relace dva nebo více střelců, nabízí obrazovka série vlastníka relace nad kartou tlačítko „**Přehled**“ („*Střelci: {}*“). Přehled ukazuje průběh série (jedna tečka na plánovaný výstřel a akční tlačítko), přepínač „**Řadit podle umístění**“ a kompaktní kartu na střelce: kruh umístění (**koruna** pro vedoucího), jméno, vypálené výstřely, součet, náhled terčového obrazu se zásahy střelce a pás výstřelů. Karty se průběžně přerazují podle změn umístění; stejné součty sdílejí umístění, přičemž u obrazů Benchrest rozhoduje počet X. Klepnutím na kartu se vrátíte k plnému zobrazení daného střelce.

Součty relace (relace typu závod): karta každého střelce na stránce relace ukazuje průběžný součet — součet všech bodovaných sérií, **kromě nástřelných sérií**, s opakovaným střelením při závadě spárovaným podle pravidel v §7.9.

Výsledkové a relační karty nesou **jméno týmu**, což je obvykle zobrazované jméno střelce zaznamenané při vytvoření relace.

7.6 Seznam zásahů

Klepnutím na šipku na výsledkové kartě otevřete **seznam zásahů** — každý výstřel série podrobně, jeden řádek na výstřel, pod názvem série a jménem střelce:



- Každý řádek seznamu „**Výstřely**“ nese číslo výstřelu v kruhu (pomlčka u výstřelu, který se nepočítá), jeho **skóre**, souřadnice zásahu v milimetrech (x / y od středu — nebo čip „**Chybějící zásah**“ u nezásahu bez polohy), mezičas od předchozího výstřelu (+ 1,23s) nad časem od začátku série (12,3s) a — v relacích s více terči — který terč zasáhl.
- Přepínač „**Vystředit seskupení**“ v záhlaví přeboduje celou sérii, jako by bylo seskupení vystředěno na desítku: skóre každého výstřelu se přepočítá kolem středu seskupení. Použijte jej k posouzení čistého seskupení bez ohledu na chybu nastavení mířidel; vypnutím se vrátíte ke skutečnému skóre.
- Pod seznamem jsou tlačítka „**Přidat nezásah**“ (§7.3) a odkaz „**Přidat poznámku**“, který otevře pole „**Poznámky**“ série.

Seznam zásahů je také místem, kde se skóre opravuje ručně (§7.8).

7.7 Statistiky seskupení

Počítány živě z platných výstřelů (minimálně dva výstřely):

Statistika	Význam	Kde
Střední poloměr (GRP)	Průměrná vzdálenost výstřelů od středu seskupení, v mm — standardní míra velikosti seskupení	Výsledková karta; červená kružnice na obraze
Maximální rozptyl	Vzdálenost mezi dvěma nejvzdálenějšími výstřely	Červený rámeček na obraze
Průměr (AVG)	Součet ÷ platné výstřely	Výsledková karta

Překryvy kružnice a rámečku se přepínají v **Nastavení → Ukazatele** a nevykreslují se na obrazech Benchrest (mřížkové terče nemají jediné seskupení).

7.8 Ruční oprava skóre

Skóre se počítají, ale poslední slovo má rozhodčí. V seznamu zásahů (§7.6) **podržte výstřel** pro otevření dialogu „**Upravit skóre**“ s popiskem „*Výstřel 3 · vypočteno 9,7*“:

- zadejte „**Nová hodnota**“ (desetiny povoleny, s tečkou nebo čárkou) a potvrďte „**OK**“ — výstřel nyní počítá s touto hodnotou. Na výsledkové kartě se zobrazuje **zlatě** a seznam zásahů vedle něj ukazuje vypočtené skóre přeškrtnuté;
- ikona **reset** v poli přepočítá skóre z polohy zásahu a značku odstraní.

Ručně upravená skóre vstupují do součtů a statistik jako každé jiné.

7.9 Závady (postup ISSF)

U sérií odpovídajících ISSF (oficiální šablony) aplikace implementuje postup při závadě:

1. Po skončení série klepněte na **ikonu ruky** v záhlaví výsledkové karty dotčeného střelce. Panel „**Závada**“ se zeptá na počet „**Platné výstřely před závadou**“ — nastavte jej stepperem – / + a potvrďte „**OK**“. („**Zrušit zá vadu**“ deklaraci stáhne.)
2. Akční tlačítko se změní na „**Střílet znovu**“: klepnutím na něj se vytvoří série „**Závady**“ — totožná série pro dotčeného střelce (dotčené střelce), vložená hned za původní — a spustí se.
3. Bodování této dvojice se řídí disciplínou (pravidla ISSF 8.9.4.5 – 8.9.4.6), kde N je počet výstřelů série a deklarované platné výstřely se vždy zachovají: - **Sportovní disciplíny** — *doplňní*: výstřely vypálené před závadou platí a první výstřely opakovaného střílení dodají zbytek do N. - **Rychlopalné disciplíny** — *nejnižší na terč*: každá poloha výstřelu je jeden terč; pro každou polohu se počítá **nižší** z původního a opakovaného výstřelu. - **Standardní a všechny ostatní disciplíny** — *společně nejnižší*: zachované výstřely a všechny opakované výstřely se sloučí a počítá se N **nejnižší bodovaných**.

Ať už platí jakékoli pravidlo, závada nikdy nemůže přinést body.

Součet relace toto vše zpracuje automaticky. Série opakovaného střílení je označena „**Závady**“ všude, kde se objeví, na jednu sérii je možné pouze jedno opakované střílení a její buňka skóre zobrazuje **korekci**, kterou přispívá (hodnota s +), místo samostatného skóre — řádky původní a opakovaného střílení se sčítají do kombinovaného výsledku, nikdy nejsou započítány dvakrát.

Váš pokrok v průběhu týdnů a měsíců má vlastní kapitolu: **kapitola 8, Statistiky**.

8. Statistiky

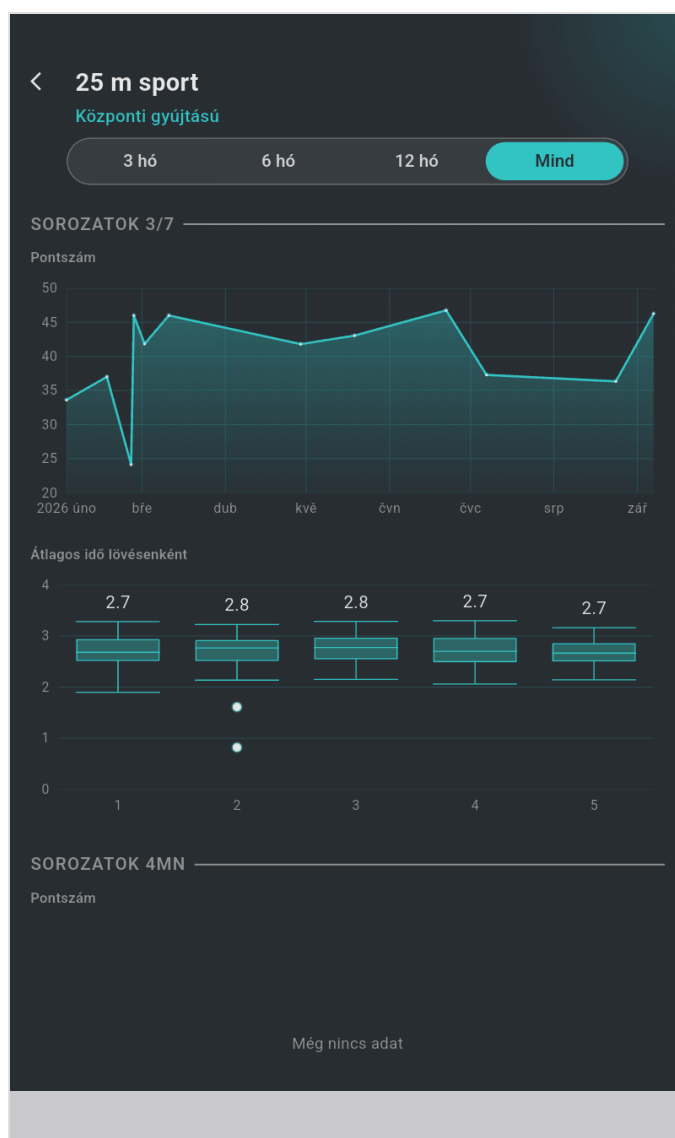
Karta „**Statistiky**“ na domovské obrazovce sleduje váš pokrok podle disciplíny, počítaný z každé dokončené relace na vašem účtu.

8.1 Výběr disciplíny



Karta zobrazuje jednu **dlaždici na variantu disciplíny** — disciplínu střílenou na jedné vzdálenosti, s jednou ráží a jednou polohou. Dlaždice nese název a piktogram disciplíny a, když střílíte několik variant téže disciplíny, podtitulek pojmenovávající, čím se liší (*25 m, Okrajový zápal, Vleže ...*). Dlaždice jsou seřazeny podle vzdálenosti, poté podle disciplíny, nejčastěji střílená varianta první. Varianta dostane svou dlaždici, jakmile obsahuje alespoň **dvě** kvalifikující se série. Klepnutím na dlaždici otevřete stránku jejích statistik.

8.2 Stránka disciplíny



Stránka je nadepsána disciplínou a její variantou. **Výběr období** nahoře — „3 měs.“, „6 měs.“, „12 měs.“ nebo „Vše“ (výchozí) — určuje, jak daleko zpět sahá každý graf pod ním. Chcete-li si prohlédnout jinou variantu téže disciplíny, vraťte se zpět a klepněte na její dlaždici.

8.3 Grafy skóre — váš pokrok v čase

Grafy skóre vynášejí vaše součty proti kalendáři, jeden bod na výjezd — sklon křivky je váš pokrok:

- **„Závody“** — zobrazeno, když má disciplína relace typu závod: jedna křivka na střelce, jeden bod na závod (všechny série relace sečteny; několik závodů téhož dne se zprůměruje do jednoho bodu). Křivka potřebuje výsledky alespoň ze **dvou** různých dnů.
- **„Série {}“** — jedna karta na časování série (např. *Série 150s*, *Série ∞*, *Série 3/7*), která začíná grafem **„Skóre“** se součtem za sérii v čase podle stejných pravidel, takže 150sekundová série se nikdy neporovnává s neomezenou. Přesné série, které se liší pouze časem čekání, sdílejí jednu kartu.
- **„Vnitřní desítky“** — u disciplín Benchrest stejný graf pro počet X na závod nebo na sérii (**\$7.4**), pod panelem **„Závody“** a v každé kartě série.

Když grafy obsahují několik střelců, objeví se legenda; klepnutím na graf si přečtete přesné hodnoty k danému datu.

8.4 Krabicový graf časů výstřelů

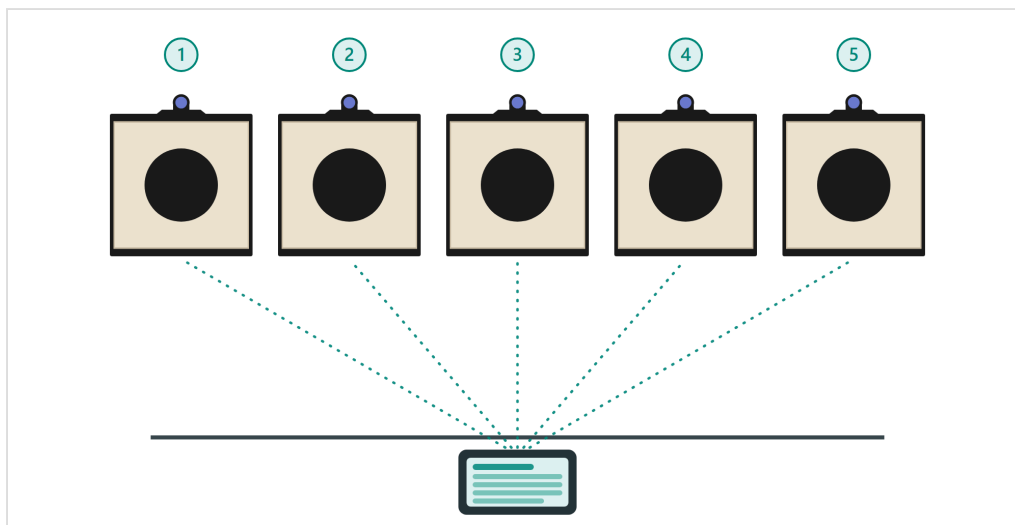
V každé kartě série ukazuje „**Průměrný čas na výstřel**“ *kdy* střílíte, spíše než jak dobře. Na každou pozici výstřelu připadá jeden box — první výstřel série, druhý výstřel a tak dále — a každý box shrnuje všechny vaše zaznamenané časy pro danou pozici za zvolené období: v rychlopalbě čas od začátku expozice po výstřel, v přesné střelbě mezičasy od předchozího výstřelu. Neomezené série (∞) žádné časování nenesou.

Box čtete takto: čára uvnitř je váš **medián** času (vytištěný nad boxem, když je zobrazen jediný střelec), box drží prostřední polovinu vašich časů a fousy sahají k vašemu nejrychlejšímu a nejpomalejšímu. Krátký box znamená konzistentní rytmus; vysoký první box například znamená, že načasování vašeho prvního výstřelu hodně kolísá.

8.5 Co se počítá

Do statistik vstupují pouze **dokončené** relace z karet Série a Závod (relace Vlastní jsou volné a jsou vyloučeny; pokusy ve výzvách se počítají jako každý jiný závod), bez svých nástřelných sérií a pouze platné bodované výstřely — výstřely z tréninkové zóny a zahozené výstřely se ignorují; opakovaná střílení při závadě se kombinují podle §7.9, nikdy se nepočítají dvakrát. Odebrání relace z vašeho seznamu (§5.7) ji odebere i z vašich statistik. Sekce bez dostatku dat zobrazí „**Zatím žádná data**“.

9. Režim supervizora



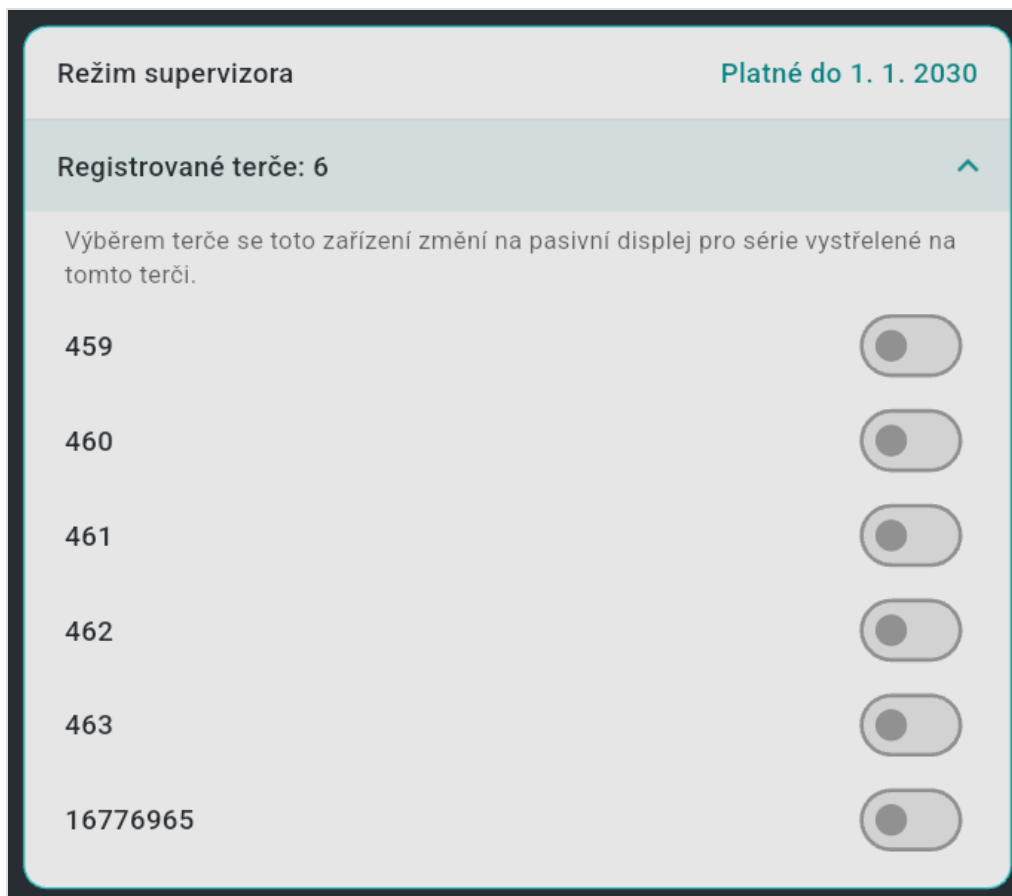
9.1 Co režim supervizora umožňuje

Režim supervizora ruší omezení aplikace na jednoho střelce a jeden terč a mění jedno zařízení v řídicí pult střelnice. Konkrétně je to to, co potřebujete k:

- **střelbě disciplín hraných na několika terčích najednou** — ISSF rychlopalba 25 m se střílí na pěti terčích, všechny řízené vaším zařízením (§9.4);
- **vedení tréninkové relace nebo skupinové výzvy** — jedna série spuštěná jednou pro několik střelců, celá řada řízená ze zařízení trenéra, přičemž každé skóre se k němu vrací živě (§9.2);
- **zobrazení výsledků živě na dalších obrazovkách** kolem střelnice (§9.5).

Ať už je na řadě jakkoli mnoho terčů, aplikace je řídí jako jeden: jediná synchronizovaná sekvence, povely přehrané jednou pro všechny a živé bodování na střelce. Kolik terčů dokáže jedno zařízení řídit, závisí na zařízení: většina současných telefonů a tabletů zvládne alespoň pět najednou, novější modely deset i více.

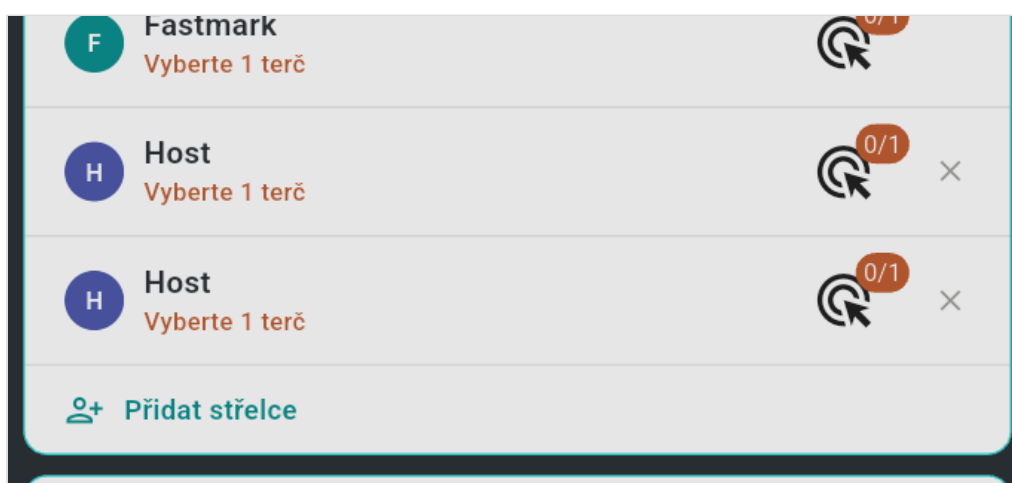
Režim supervizora je povolen **předplatným na vašem účtu Fastmark (§4.7)**: účet nese datum platnosti supervizora a seznam **registrovaných terčů** — sériová čísla terčů, které smíte řídit současně. Obojí se zobrazuje ve skupině „**Režim supervizora**“ na stránce Uživatel. (První rok předplatného je zahrnut v ceně balíčku pěti a více terčů Club 55.) Bez něj je aplikace omezena na jeden řádek střelce a jeden terč. Režim supervizora je vyhrazen pro model Club 55: registrovat lze pouze terče Club 55.



9.2 Několik střelců — tréninky a výzvy

Relace s více střelci slouží trenérovi stejně jako organizátorovi výzvy: trenér řídí relaci pro své střelce a sleduje výsledky všech na svém vlastním zařízení; výzva spustí stejnou sérii jednou pro celou skupinu a shromáždí každé skóre na jednom místě. Ať tak či onak, s přístupem supervizora získá **karta střelců** na stránce Nová relace ovládací prvky pro to:

- řádek „**Přidat střelce**“ ve spodní části karty přidá střelce — přidání střelci se objeví jako položky „**Host**“, každý se svým vlastním odznakem terče, výsledkovou kartou a skóre;
- × vpravo na každém řádku kromě prvního odebere daného střelce (jeho terč se automaticky uvolní).



Přiřadte každému střelci jeden terč přes jeho odznak, přesně jako v §3.3 — každý terč musí být ve vašem seznamu **registrovaných terčů** a odznak každého střelce (**přiřazeno/požadováno**) musí být před spuštěním tyrkysový. S celou řadou terčů, které je třeba rozlišit, dejte každému terči název jeho střeleckého stavu (§3.5) — přiřazení tak zůstane jednoznačné.

Během série aplikace řídí všechny terče na jedné synchronizovaných hodinách: fáze se mění na každém terči společně (během několika milisekund) a každý výstřel je připisán střelci, jehož terč jej ohlásil. Pokud jeden terč selže nebo se uprostřed série vypne, uvolní se pouze ten terč — zbytek řady střílí dál (§6.7).

Každý střelec dostane své vlastní výsledky všude: **„Přehled“** na obrazovce série (§7.5) je řadí živě, stránka relace ukazuje kartu a součet na střelce a každý má svůj vlastní seznam zásahů. Klepnutím na kartu střelce v přehledu budete sledovat pouze tohoto střelce.

Chcete-li někoho nechat hrát pod jeho vlastním účtem místo jako **„Host“**, vyberte jeho střelce (§9.3).

9.3 Výběr střelce — hraní pod vlastním účtem

„Host“ ponechá své výsledky pouze uvnitř vaší relace. Vyberte místo toho střelce existujícího **účtu Fastmark** a relace se hraje pod identitou dané osoby: její jméno na výsledkových kartách a každý výstřel zaznamenaný v historii a statistikách jejího vlastního účtu. Toto může udělat jakýkoli přihlášený účet, supervizor či nikoli:

1. **Podržte rádek střelce** na kartě střelců pro otevření panelu **„Vybrat střelce“**. Vypíše nejprve vašeho vlastního střelce, poté každého střelce již sdíleného s vámi, naposledy použité jako první — klepnutím na jednoho jej vyberete.
2. Chcete-li přidat někoho nového, druhá osoba otevře svou stránku Uživatel a klepne na **„Zobrazit můj kód“** na kartě **„Výběr střelce“** (§4.3). Aplikace zobrazí **4místný kód** s odpočtem — je platný **10 minut**.
3. Zadejte tento kód do políček **„Zadat kód pro sdílení“** v panelu (tento krok vyžaduje internet). Střelec je přidán a vybrán; vypršely nebo chybně zadaný kód zobrazí **„Neplatný nebo vypršely kód“**.

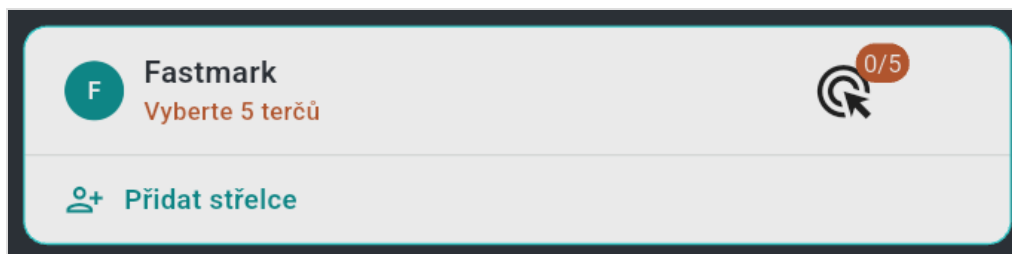
Kód stačí vyměnit pouze jednou: střelec poté zůstane v panelu k dispozici a sdílení funguje **oběma směry** — každý z vás může přidat toho druhého.

Zrušení sdílení: Nastavení → Ostatní → **„Odvolat“** odebere vašeho střelce ze **všech** účtů, se kterými jste jej sdíleli, po potvrzení **„Zrušit všechna sdílení?“** — *„Odebrat vašeho střelce ze všech účtů, se kterými jste jej sdíleli?“* — tlačítko pak zobrazí **„Přístup odvolán“**. Pro opětovné sdílení předejte nový kód.

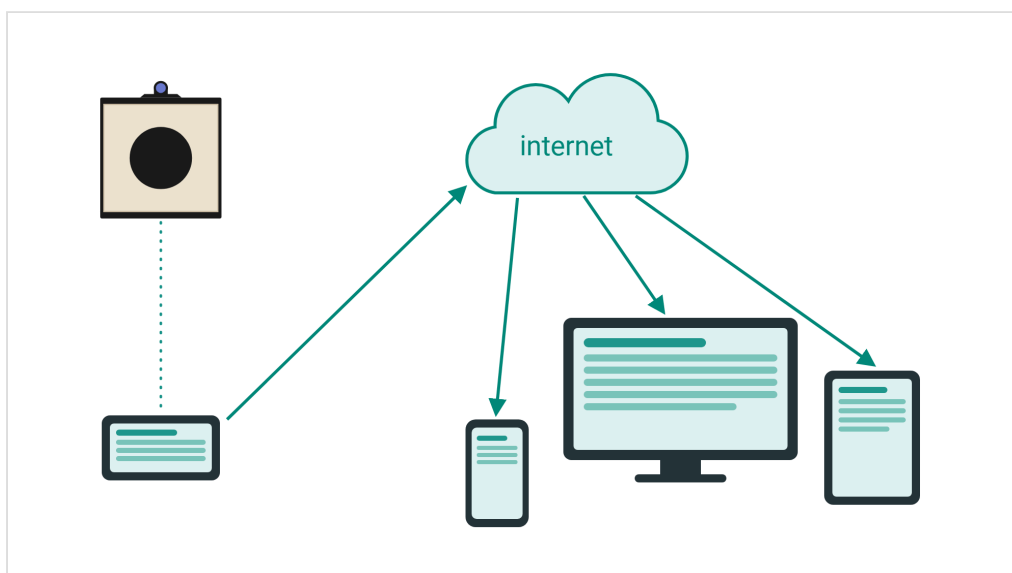
9.4 Několik terčů pro jednoho střelce

Některé disciplíny se hrají **současně na několika terčích**; řídit je všechny z jednoho zařízení je ta druhá věc, kterou předplatné supervizora odemyká. Řádek střelce uvádí, kolik terčů disciplína vyžaduje — **„Vyberte 5 terčů“** — a odznak je počítá; přiřadte jich tolik, přesně jako v §9.2, a zbarví se tyrkysově.

Dnešním případem použití je **ISSF rychlopalba 25 m**, střílená na sadě pěti terčů: odznak ukazuje **0/5** a jakmile je přiřazeno všech pět, série řídí sadu jako jednu — fáze se mění společně a každý zásah, ať jej zachytil kterýkoli terč, dopadá na jedinou výsledkovou kartu daného střelce.



9.5 Živé výsledky na dalších obrazovkách — diváci



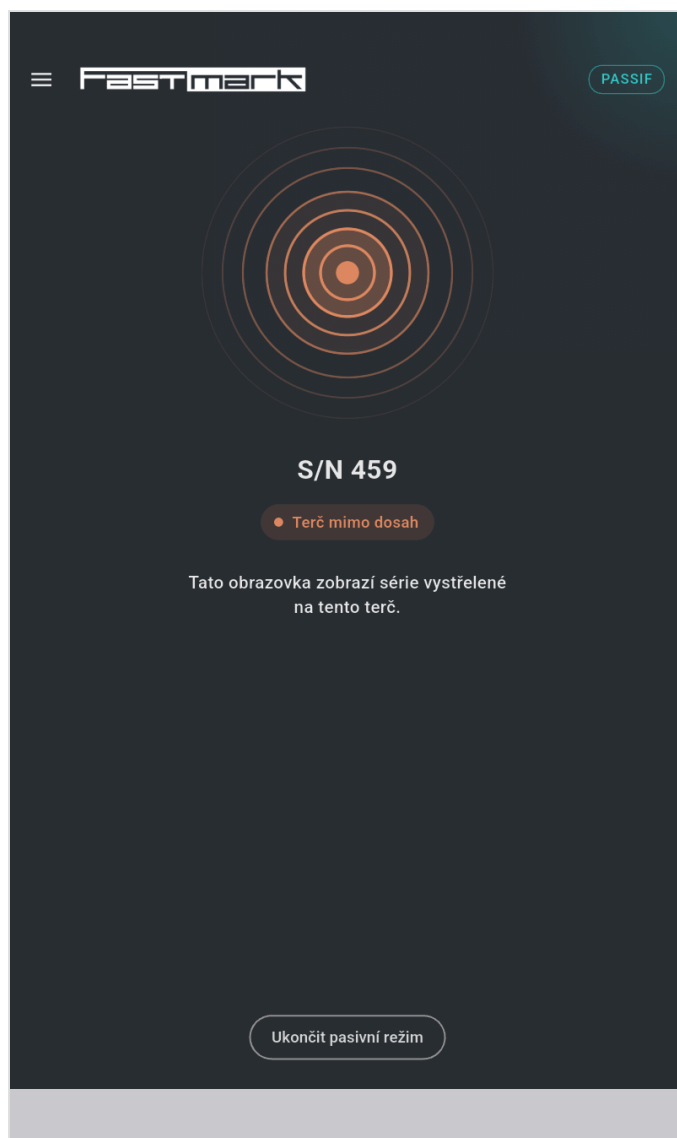
Vše, co zařízení supervizora obodouje, se synchronizuje přes cloud, takže jakékoli jiné zařízení přihlášené ke stejnému účtu zobrazuje probíhající sérii živě, pouze pro čtení (§4.5) — výstřely a skóre se objevují tak, jak jsou vypáleny. Každé zapojené zařízení potřebuje připojení k internetu. Pro velkou obrazovku viditelnou celé střelnici nainstalujte aplikaci na chytrou TV, která spouští aplikace Android, nebo zrcadlete telefon či tablet na obrazovku.

9.6 Pasivní režim — zařízení přišroubované k jednomu střeleckému stavu

Pasivní režim vyhradí diváka jedinému terči — typicky tablet trvale nainstalovaný na jednom střeleckém stavu supervizované střelnice, který musí ignorovat vše, co se děje na ostatních drahách.

- **Povolení:** stránka Uživatel → „**Režim supervizora**“ → rozbalte „**Registrované terče:**“ → zapněte přepínač terče, kterému toto zařízení patří. (Pouze jeden terč; ostatní přepínače se zakážou. Popisek samotného seznamu to říká: „*Výběrem terče se toto zařízení změní na pasivní displej pro sérii vystřelené na tomto terči.*“)
- **Účinek:** domovská obrazovka je nahrazena pasivním displejem, označeným „**PASIVNÍ**“ v záhlaví: velký výkres terče s názvem terče, jeho modelem a sériovým číslem, stavový čip — „**V dosahu · dobrý signál**“, „**V dosahu · slabý signál**“ nebo „**Terč mimo dosah**“ — a řádek „*Tato obrazovka zobrazí sérii vystřelené na tento terč.*“ Zařízení nyní ignoruje relace poslané na jiné terče: automaticky otevírá pouze série běžící **na svém vlastním terči** (§4.5), které ukazují střelce, jenž na něm střílí, a působí čistě jako **divácký displej** — pasivní zařízení se nikdy nestane masterem a nemůže sérii spustit, řídit ani zastavit.

- **Zakázání:** klepněte dole na displeji na „**Ukončit pasivní režim**“ a potvrďte „**Ukončit**“ („Toto zařízení již nebude automaticky otevírat série terče a znovu zobrazí vaše události. Režim můžete znovu zapnout na stránce uživatele.“), nebo přepínač vypněte na stránce Uživatel. Vráť se normální domovská obrazovka.



Nastavení je pro každé zařízení zvlášť a přežije restarty aplikace.

10. Přehled nastavení

Otevřete **nabídku** → „**Nastavení**“. Každá změna se použije **okamžitě** — neexistuje žádné tlačítko uložit — a nastavení sledují vaši identitu: synchronizují se mezi zařízeními, na kterých jste přihlášení.

10.1 Jazyk

První řádek stránky: výběr „**Jazyk**“ se seznamem **English, Français, Deutsch, Español, Polski, Dansk, Italiano, Čeština, Suomi, Svenska, Nederlands, Magyar**. Změna se okamžitě použije na celé rozhraní a mluvené povely a skóre (§6.3) sledují zvolený jazyk (za předpokladu, že má zařízení nainstalovaný odpovídající hlas pro převod textu na řeč).

10.2 Zvuk

Nastavení	Výchozí	Účinek
„Hlásit skóre“	Vypnuto	Oznamuje skóre každého výstřelu, jakmile dopadne (§6.3)
„Hlásit povely“	Vypnuto	Vyslovuje povely „Nabít“, „Pozor“, „Stop“ při změnách fáze
„Signalizovat fáze pípnutím“	Vypnuto	Vysoké pípnutí na začátku každé fáze střelby, nízké pípnutí při pozoru/stopu

Mluvené povely používají hlas zařízení pro převod textu na řeč; zvuky se přehrávají na zařízení zobrazujícím sérii.

10.3 Rozhraní

Nastavení	Výchozí	Účinek
„Zobrazit stopky“	Zapnuto	Vyhrazeno — v této verzi nemá žádný účinek
„Zobrazit pořadí zásahů“	Zapnuto	Vyhrazeno — v této verzi nemá žádný účinek; čísla výstřelů se kreslí vždy
„Automatické přiblížení“	Zapnuto	Přerámuje pohled na terč na skupinu výstřelů po každém zásahu (§6.4)
„Automaticky další“	Vypnuto	„(Závod) Další série se spustí po 3 sekundách“ — v závodě spustí další sérii 3 sekundy po uzavření předchozí (§6.6)

10.4 LED

Nastavení	Výchozí	Účinek
„Jas LED“	20 % (posuvník v 11 krocích od 2 % do 100 %)	Jas světla terče během série — zvyšte jej venku, snižte jej v tmavé vnitřní střešnici
„Rozsvítit LED pro:“ „Fáze přípravy“	Vypnuto	Rozsvítí terč červeně během fáze „Nabít“
„Rozsvítit LED pro:“ „Fáze čekání“	Zapnuto	Červené světlo během „Pozor“ a uzavírací fáze „Stop“
„Rozsvítit LED pro:“ „Fáze střelby“	Zapnuto	Zelené světlo během fází střelby

Vypnutí přepínače nějaké fáze ponechá terč během dané fáze tmavý — někteří střelci preferují žádné světlo kromě zeleného signálu k palbě. Barvy samotné jsou pevné (červená = nestřílet, zelená = střílet); viz tabulku LED v §2.4.

10.5 Relace

Nastavení	Výchozí	Účinek
„Čas na přípravu“	20 s (5 – 30 s v krocích po 5 s)	„Klepnutí na počítadlo během fáze přípravy (nabíjení) ji zkrátí na dobu zvolenou zde.“ — čas zbývající ve fázi přípravy poté, co klepnete na kruh odpočtu (§6.5)

10.6 Ukazatele

Nastavení	Výchozí	Účinek
„Střední poloměr“	Zapnuto	Vykreslí kružnici středního poloměru přes skupinu výstřelů (§7.7)
„Maximální rozptyl“	Zapnuto	Vykreslí rámeček maximálního rozptylu přes skupinu

10.7 Ostatní

Ovládací prvek	Účinek
„Odvolat“ (pouze přihlášení)	Odejme vašeho střelce z každého účtu, se kterým jste jej sdíleli pomocí sdílecího kódu (§9.3); vyžádá si potvrzení („Zrušit všechna sdílení?“), poté zobrazí „Přístup odvolán“

11. Řešení potíží

Uspořádáno podle příznaku. Hodnoty v této kapitole (časování, prahy) jsou přesná chování popsaná v dřívějších kapitolách. Pro průvodce kontrolou terče, který se chová nesprávně, vás stránka **Nápověda** v aplikaci provede stejným seznamem a může zaznamenat sérii pro řešení potíží pro podporu Fastmark — viz §11.9.

11.1 Kontrolní seznam pro nastavení střelnice

Zkontrolujte před střelbou

Míra detekce a přesnost závisí na tom, jak je terč nastaven. Když výstřely mizí nebo se zhoršuje seskupení, projděte tento seznam:

- **Senzory terče musí být volné** od čehokoli, co by je mohlo zakrývat. Nahromaděný prach odfoukněte stlačeným vzduchem; pokud se nahromadila voda, nechte terč vyschnout.
- **Spotřební materiály se nesmí překrývat a nesmí být příliš opotřebené.** Vyměňte je dříve, než se jejich trhlina příliš zvětší — trhlina je příliš velká, jakmile jí projektil může projít, aniž by spotřební materiál zasáhl.
- Nenechávejte **žádnou překážku do 50 cm za terčem**. Tuto vzdálenost lze někdy zmenšit v závislosti na materiálu překážky a použité ráži.
- Udržujte terč **mimo přímé slunce**. Rychlost zvuku použitá k lokalizaci zásahů se odvozuje z teploty vzduchu, kterou terč měří na své vlastní desce a zpěsňuje z každého čistého výstřelu; pouzdro ohřáté sluncem tento odhad zkreslí, což stojí přesnost nebo míru detekce. Terč zastiňte, nebo jej nechte vychladnout.
- Udržujte **volnou přímku mezi telefonem nebo tabletem a terčem** a nepokládejte zařízení naplocho — nakloňte jej, abyste se vyhnuli potížím s připojením.
- Projektily **nesmí být při dopadu na terč nadzvukové**. Některé střelivo je vždy (.357 Magnum na 25 m); u jiného to závisí na délce hlavně, typu střeliva, střelecké vzdálenosti...

11.2 Vyhledávání a připojení

V aplikaci se neobjevuje žádný terč (počítadlo zůstává skryté)

1. Je terč zapnutý? Jeho LED musí svítit stálou tlumenou nečinnou barvou. Podržte spínač, dokud se LED nerozsvítí — rychlé klepnutí nic neudělá a terč s kriticky vybitou baterií odmítne nastartovat bez jakékoli LED: dejte jej na nabíječku (§2.2).
2. Pamatujte, že se terč po **30 minutách** nečinnosti sám vypne — možná od doby, kdy jste jej zapnuli, jednoduše usnul (§2.6).
3. Je **Bluetooth telefonu zapnuté**? Když je vypnuté, tlačítko terčů v panelu aplikace se změní na **ikonu vypnutého Bluetooth**: klepněte na ni — panel říká „**Bluetooth je vypnutý**“ a na Androidu nabízí „**Zapnout Bluetooth**“, čímž jej zapnete na místě. Panel se sám zavře, jakmile je Bluetooth použitelné.

4. Byla aplikaci udělena **oprávnění Bluetooth**? Pokud byla odmítnuta, objeví se stejná vypnutá ikona a její panel říká „**Chybí oprávnění pro Bluetooth**“: udělte oprávnění v nastavení aplikace v telefonu a poté se vraťte do aplikace — vyhledávání se samo obnoví, není třeba žádný restart.

Terč je v seznamu, ale nelze jej vybrat (řádek zašedlý)

- Čip „**Aktualizace**“ na jeho řádku → jeho firmware musí být nejprve aktualizován; aplikace za vás otevře jeho stránku (§3.6). Pokud stránka místo toho uvádí „**Zastaralá verze aplikace...**“, je třeba aktualizovat aplikaci.
- Čip „**Jiné zařízení**“ → je k němu připojeno jiné zařízení; jedno připojení najednou (§3.4).
- **Indikátor čekání** → je na něm nahraná série („obsazeno“); počkejte na její dokončení, nebo terč vypněte a zapněte, pokud jde o pozůstatek.
- Již máte přiřazený terč → jeden terč na zařízení mimo režim supervizora (§3.3).

Terč ze seznamu mizí a znovu se objevuje

Normální na okraji rádiového dosahu: terč se odstraní, jakmile jeho signál 15 s mlčí, a vrátí se, jakmile je znovu slyšet (~1–2 s). Přesuňte zařízení blíže k řadě, pokud se to děje uvnitř na krátkou vzdálenost — silné zdi a těla signál tlumí.

11.3 Během série

Připojení vypadlo uprostřed série / aplikace spadla / telefon se restartoval

Nic se neztratilo. Znovu otevřete aplikaci (nebo u rádiového výpadku jen počkejte): terč je během sekund znovu převzat a série pokračuje živě, včetně všech výstřelů vypálených během výpadku — terč si probíhající sérii ponechá a aplikace ji z něj znovu sestaví (§6.7). **Nevypínejte a nezapínejte** terč: to je ta jediná věc, která jeho probíhající sérii zahodí.

Výstřel byl vypálen, ale nic se neobjevilo

- Byla fáze zelená? Výstřel vypálený mimo fázi střelby se přesto zaznamená, ale objeví se jako **křížek** a nezaboduje (§7.3).
- Výstřel úplně mimo terč nevytvoří nic — na konci fáze se automaticky doplní jako **nezásah za nula bodů**, nebo jej přidejte sami pomocí „**Přidat zásah**“ (§7.3).
- Pokud výstřely stále mizí, spusťte **řešení potíží s terčem** ze stránky Návod (§11.9).

Výstřel se objevuje jako křížek místo obodovaného zásahu

Křížky jsou zaznamenané, ale nebodované výstřely: vypálené mimo platné okno, výstřel navíc v rychlopalné expozici, rozstřelový výstřel ve cvičném sloupci Benchrest, nebo měření příliš zhoršené na to, aby se dalo lokalizovat (§7.3). Je to zamýšlené chování, nikoli závada.

Skóre se zdají posunutá od záměrného bodu

Polohy zásahů jsou konzistentní, ale skupina boduje mimo střed? Zkontrolujte expozici terče: terč na **přímém slunci** měří nesprávně teplotu vzduchu použitou pro akustiku — zastiňte jej a nechte vychladnout (§11.1). K posouzení čistého seskupení bez ohledu na nastavení mířidel použijte „**Vystředit seskupení**“ (§7.6).

„Počet vybraných terčů není správný“ při spouštění

Odznak terče střelce je oranžový: nemá přiřazený požadovaný počet terčů — upozornění pod jeho jménem říká, kolik jich vybrat. Opravte přiřazení (§3.3) a spusťte znovu.

„Série se nespustila“

Terč nepřijal spuštění (obvykle rádiové rušení nebo se v tu chvíli vypnul). Zkontrolujte LED a baterii terče, poté klepněte na „**Opakovat**“ — série se spustí znovu; nic se nezaznamenalo (§6.7).

„Některé terče nebylo možné zastavit — opakujte“ při opouštění série

Terč nepotvrdil zastavení (rádiový výpadek v tu chvíli). Stránka série zůstane otevřená, aby nic nezůstalo nepozorovaně běžet: zkontrolujte LED terče, poté se vraťte znovu pro zopakování zastavení (§6.1).

Žádná pípnutí ani mluvené povely

Tři možnosti zvuku jsou **ve výchozím stavu vypnuté** — zapněte „Signalizovat fáze pípnutím“ / „Hlásit povely“ v Nastavení → Zvuk a zkontrolujte hlasitost médií zařízení (§10.2).

LED terče zůstává během fáze přípravy tmavá

Záměrně: světlo fáze přípravy se dodává vypnuté. Chcete-li jej, zapněte „Rozsvítit LED pro: Fáze přípravy“ v Nastavení → LED (§10.4).

11.4 Hardware terče

Terč se sám vypnul

Tři bliknutí, poté tma znamenají normální vypnutí; příčiny v pořadí pravděpodobnosti: **30minutový časovač nečinnosti** (§2.6 — vypněte jej ze stránky terče, nebo vezměte na vědomí, že jej každý výstřel vynuluje), **vybitá baterie** (nabijte ji — před vypnutím není žádné varování o slabé baterii), nebo **přehřátí** při 80 °C (zastíňte terč a nechte jej vychladnout).

Terč se nechce zapnout

Podržte spínač déle — stisk musí být stále držen okamžik poté, co by se LED rozsvítila. Pokud stále není žádná LED, je baterie kriticky vybitá (nabijte ji) nebo je jednotka příliš horká (nechte ji vychladnout). Sport 17 se zapíná **vložením terčového média**, nikoli tlačítkem (§2.2).

Terč se po hodně experimentování chová zvláštně

Obnovte tovární nastavení: tři krátké stisky spínače, poté dlouhý stisk pro vypnutí. Tím se obnoví výchozí název a nastavení automatického vypnutí (§2.7).

11.5 Aktualizace firmwaru

Aktualizace selhala („Chyba“)

Terč si ponechá svůj předchozí firmware a funguje dál — nic není poškozeno. Přesuňte telefon vedle terče, zkontrolujte baterii terče a spusťte „**Aktualizace firmwaru**“ znovu (§3.6).

Po aktualizaci terč zmizel

Normální: terč třikrát blikne, restartuje se a během několika sekund se znovu objeví v seznamu s novou verzí firmwaru na své stránce.

„Zastaralá verze aplikace, aktualizujte ji prosím z obchodu“

Firmware terče je novější než tato aplikace. Aktualizujte **aplikaci**; terč je v pořádku.

11.6 Účet a synchronizace

Mé výsledky se nezobrazují na mém druhém zařízení

- Obě zařízení musí být **přihlášena ke stejnému účtu** — data zaznamenaná v odhlášeném stavu patří profilu zařízení, nikoli účtu (§4.2).
- Synchronizace potřebuje připojení k internetu na obou stranách; změny se nahrají na pozadí během okamžiků po obnovení připojení.

Přihlásil jsem se a mé předchozí relace zmizely

Nejsou ztracené: vše zaznamenané před přihlášením zůstává u profilu zařízení. Odhlaste se, abyste to znovu viděli (§4.2).

„Odeslat kód“ je zašedlé

Přihlášení potřebuje internet — karta uvádí „**Vyžaduje přístup k internetu, v případě potřeby se odpojte od sítě terče**“.

„Neplatná verze“ při spuštění

Tato verze aplikace je pod minimem služby. Aktualizujte aplikaci z obchodu; na této obrazovce nic jiného není možné (§1.3).

„Konfigurace se změnila. Zavřete a znovu spusťte aplikaci prosím.“

Zavřete aplikaci úplně a otevřete ji znovu (§1.3).

11.7 Více střelců / supervizor

Nemohu přidat střelce ani druhý terč

Obojí potřebuje **přístup supervizora** na účtu a další terče musí být mezi **registrovanými terči** účtu — zkontrolujte stránku Uživatel (§4.7, kapitola 9).

Zařízení na střelnici stále otevírá série jiných drah

Přepněte jej do **pasivního režimu** pro jeho vlastní terč (§9.6).

Terč jednoho střelce vypadl během supervizované série

Uvolní se pouze ten terč; zbytek řady pokračuje. Vypadlý terč se během sekund znovu objeví v seznamu; pokud jeho série stále běžela, je automaticky znovu převzata (§6.7).

11.8 Když nic jiného nepomůže

- Vypněte a zapněte terč a restartujte aplikaci — zaznamenané výsledky se restartem nikdy neztratí.
- Zkontrolujte obě čísla verzí (aplikace: zápatí nabídky; terč: jeho stránka) proti verzím, pro které tato příručka platí.

- Spustíte průvodce **řešením potíží s terčem** ze stránky Náповěda (§11.9) — terč za vás zkontroluje a umožní vám odeslat Fastmarku hlášení se vším, co podpora potřebuje.
- Kontaktujte podporu Fastmark s verzí aplikace, sériovým číslem terče a tím, co jste pozorovali — sériové číslo je na stránce terče (§3.5).

11.9 Stránka Náповěda — průvodce řešením potíží s terčem

Otevřete **nabídku** → „**Náповěda**“. Stránka se otevírá kartou s odkazem „**Otevřít uživatelskou příručku**“, která otevře tuto příručku ve vašem jazyce v prohlížeči, a postupem „**Řešení potíží s terčem**“: šest číslovaných kroků — „**Bluetooth**“, „**Terč**“, „**Kontrola**“, „**Detekce**“, „**Instalace**“, „**Diagnostická série**“ — spouštěných tlačítkem „**Spustit řešení potíží s terčem**“. Každý krok se otevře, až projde ten nad ním; splněný krok se sbalí do jednoho řádku s výsledkem a odkazem „**Změnit**“ pro jeho zopakování, selhaný krok ukáže, co opravit, a tlačítko „**Opakovat**“.

1. **Bluetooth** — kontroluje „**Bluetooth je zapnutý**“ a „**Oprávnění pro Bluetooth uděleno**“; sbalí se na „*zapnuto · oprávnění uděleno*“. Při selhání: „**Bluetooth je vypnutý. Pokračujte jeho zapnutím.**“ (s „**Zapnout Bluetooth**“ na Androidu) nebo „**Aplikaci chybí oprávnění pro Bluetooth. Udělte jej v nastavení zařízení a zkuste to znovu.**“
2. **Terč** — „*Zobrazuje se zde terč, u kterého řešíte potíže?*“ vypíše každý terč v dosahu (název, model, „**S/N**“). Klepněte na svůj. Pokud chybí, klepněte na „**Ne, není zde**“: stránka uvádí „**Zapněte prosím terč**“ — „*Pokud se terč nezapne nebo nenabíjí, nebo je zapnutý přímo vedle zařízení, ale přesto se v seznamu nezobrazuje, kontaktujte nás prosím pro produktovou podporu.*“ Pokud zvolený terč později zmizí, stránka vás požádá, abyste jej vybrali znovu.
3. **Kontrola** — čtyři kontroly za sebou, každá podmiňuje další, sbalí se na „**4 / 4**“:
 - „**Signál terče je v pořádku**“ — terč musel být slyšet během posledních 4 sekund se signálem alespoň –85 dBm. Při selhání: „*Signál terče se zdá slabý. Nepokládejte zařízení naplocho na stůl — může to zlepšit připojení. Pokud je signál stále slabý, pošlete nám hlášení, abychom to mohli prošetřit.*“ s tlačítkem „**Odeslat hlášení**“: odešle Fastmarku technický stav terče (verze, baterie, teploty, kvalita spojení, nastavení akvizice — žádné osobní údaje) a uvádí „**Hlášení odesláno — děkujeme, prošetříme to.**“;
 - „**Terč je dostupný**“ — při selhání: „*Terč je připojen k jinému zařízení. Odpojte jej tam a zkuste to znovu.*“;
 - „**Terč není zaneprázdněn**“ — při selhání: „*Tento terč stále zpracovává sérii, přestože se hlásí jako dostupný — spojení bylo pravděpodobně přerušeno. Vypněte prosím terč a znovu jej zapněte, poté to zkuste znovu.*“;
 - „**Terč je připojen**“ — aplikace se k terči připojí sama. Při selhání: „*K terči se nepodařilo připojit. Přejděte blíž, ujistěte se, že je zapnutý, a zkuste to znovu.*“
4. **Detekce** — „*Váš terč je detekován a dostupný. Máte problém s detekcí výstřelu nebo s určením polohy zásahu?*“ „**Ne**“ postup ukončí: „**Vše vypadá v pořádku.**“ — „*Máte další dotaz k aplikaci nebo cokoli jiného?*“ — s tlačítkem „**Otevřít fórum**“. „**Ano**“ se sbalí na „*problém nahlášen*“ a pokračuje.
5. **Instalace** — „*Odpovídá vaše sestava tomuto seznamu?*“ vypíše pět bodů z §11.1 (volné senzory, spotřební materiály, volný prostor 50 cm, žádné přímé slunce, podzvukové projektily). „**Ne**“: „*Upravte sestavu tak, aby odpovídala seznamu, a poté terč použijte znovu. Pokud problém přetrvává i při správné sestavě, vraťte se a spustíte řešení potíží.*“ „**Ano**“ se sbalí na „*odpovídá seznamu*“.
6. **Diagnostická série** — „*Můžete vystřelit sérii pro řešení potíží, která nám pomůže s prošetřením?*“: „*Vystřelíte 10 výstřelů bez časového limitu a aplikace u každého zaznamenaná surové akustické signály, aby bylo možné*

problém s detekcí diagnostikovat a odeslat podpoře.” a „Nainstalujte terč stejně jako pro běžnou střelbu.”

Tlačítko uvádí **„Musíte se přihlásit k uživatelskému účtu”**, dokud jste odhlášeni (nejprve se přihlaste — §4.3), **„Potřebujete připojení k internetu”**, dokud jste offline, a jinak **„Jsem připraven střílet”**:

- aplikace vytvoří relaci **„Řešení potíží”** — 10 výstřelů, bez časového limitu — na zvoleném terči a spustí ji. Obrazovka série nezobrazuje žádný terčový obraz, pouze *„Vystřelte 10 výstřelů, poté zastavte sérii a vraťte se na stránku Náповěda pro dokončení.”* a tlačítko **„Skončil jsem — zastavit a vrátit se”**, které sérii zastaví bez potvrzení a vrátí se na stránku Náповěda;
- zpět na stránce: *„Co chcete s tímto během udělat?”* — *„Přidejte fotografii terče pořízenou telefonem, abychom mohli porovnat vaši zaznamenanou sérii se skutečnými zásahy.”* **„Přidat fotografii”** otevře fotoaparát a fotografii připojí (*„Vaše fotografie byla přidána. Brzy se vám ozveme.”*; *„Fotografii se nepodařilo nahrát. Zkuste to prosím znovu.”* při selhání); **„Odeslat data”** odešle běh tak, jak byl zaznamenan. Obojí končí zprávou **„Děkujeme”** — *„Přijali jsme vaši sérii pro řešení potíží a brzy se vám ozveme.”* — a tlačítkem **„Odejít”**. **„Zrušit”** běh zahodí (*„Hlášení o řešení potíží nebylo odesláno.”*, s **„Opakovat”**);
- pokud nebyl detekován žádný výstřel: *„Během série nebyl detekován žádný výstřel. Zkuste to prosím znovu.”* s **„Opakovat”**, které spustí nový běh.

Relace pro řešení potíží se uchovává pouze pro podporu Fastmark: neobjevuje se ve vašich akcích ani ve vašich statistikách.

12. Výzvy

Výzvy jsou komunitní soutěže zveřejňované společností Fastmark: oficiální formát ke střelbě, otevřený po určité období, s veřejným žebříčkem pro každou disciplínu. Procházet je může kdokoli; k hraní je potřeba účet a uživatelské jméno.

12.1 Nalezení výzev

Položka „**Challenges**“ v nabídce (zlatá ikona poháru s odznakem „**Novinka**“) otevře stránku výzev. Položka se zobrazuje jen tehdy, když je vám otevřená alespoň jedna výzva; když žádná není, v nabídce chybí — a s ní i uzavřené žebříčky.

Stránka uvádí jednu kartu na výzvu, nejdříve ty, které se zavírají jako poslední:

- ikona výzvy a její **název**;
- „**Otevřeno do**“, dokud je otevřená, „**Ukončeno**“ po uzavření — datum je den uzavření; přesný okamžik uzavření určuje Fastmark;
- zlatý řádek, když v některém žebříčku vedete: „**Vedete v:**“ nebo „**Vedete v {} disciplínách**“; po uzavření „**Vítěz:**“ (u výzvy s jedinou disciplínou s vítězným skóre);
- čip „**OTEVŘENO**“, dokud je výzva otevřená — zlatý, když vedete, jinak tyrkysový.

Výzva s jedinou disciplínou se otevře rovnou na svém žebříčku (§12.3); výzva s několika disciplínami na svém přehledu (§12.2). Když není nic zveřejněno, stránka uvádí „**Momentálně žádná výzva. Vraťte se brzy!**“.

Dokud se ještě nemůžete zúčastnit, zlatý banner nahoře uvádí „**Přihlaste se a zvolte uživatelské jméno, abyste se mohli zúčastnit**“ — klepnutím na něj se dostanete na stránku Uživatel.

12.2 Přehled výzvy

Přehled začíná názvem výzvy a jejím datem „**Otevřeno do**“ / „**Ukončeno**“, úvodem a dvěma údaji:

- kdo smí hrát — „**Otevřeno všem**“, nebo „**Omezeno — pouze pozvaní střelci**“ (omezená výzva se uvádí a hodnotí pouze účty, které Fastmark pozval; žádný kód pro připojení neexistuje);
- pravidlo pokusů — „**Neomezené pokusy, počítá se nejlepší výsledek**“, „**Počet pokusů: {}, počítá se nejlepší výsledek**“ nebo „**Pouze jeden pokus**“.

Níže jedna dlaždice na disciplínu výzvy s jejím piktogramem a názvem (a podtitulkem varianty — ráže, čas série nebo poloha — když se táž disciplína objevuje v několika variantách) a miniaturní žebříček o třech místech: první dva, poté třetí — nebo váš vlastní řádek, tyrkysově, když jste níže. Řádek vedoucího je zlatý. Klepnutím na dlaždici otevřete její žebříček.

12.3 Žebříček

Stránka žebříčku má nadpis „**- Žebříček**“. Stupně vítězů ukazují první tři (zlatý, tyrkysový, šedý) s jejich jmény a skóre; pod nimi úplné pořadí — jeden řádek na soutěžícího s umístěním, uživatelským jménem, skóre a „**Pokusy: {}**“. Od čtvrtého místa dolů přidává váš vlastní řádek „**{ b. od stupňů vítězů**“: body, které vás dělí

od třetího místa. Váš řádek je lemován tyrkysově, řádek vedoucího zlatě. Klepnutím na řádek se otevře nejlepší relace daného soutěžícího — u cizí pouze pro čtení. Prázdný žebříček uvádí „**Zatím žádné výsledky — buďte první!**“.

12.4 Účast

Hraní vyžaduje být **přihlášen** (kapitola 4) s **vlastním uživatelským jménem** — výchozí jméno je odmítnuto, protože uživatelské jméno je to, co žebříček ukazuje všem. Stisknutí tlačítka hrát bez nich otevře „**Účast vyžaduje účet**“ — „*Přihlaste se a zvolte uživatelské jméno — zobrazí se ve veřejném žebříčku.*“ — s tlačítkem „**Otevřít můj účet**“, které vás přenese na stránku Uživatel.

Dokud je výzva otevřená, nese stránka žebříčku tlačítko „**Hrát**“:

1. „**Hrát**“ vytvoří novou relaci z oficiální šablony výzvy ve vyhrazené akci nesoucí název výzvy a spustí ji přesně jako vaši vlastní relaci (§5.3): jediná série se spustí okamžitě na vašem terči; závod otevře svou stránku relace, kde se série střídají v pořadí. Platí obvyklé požadavky na terče.
2. Pokus, který nedokončíte, není hodnocen; tlačítko pak uvádí „**Pokračovat**“ a znovu jej otevře — dostanete se k němu i z domovské obrazovky, kde se akce výzvy zobrazuje jako levandulová dlaždice s odznakem poháru (§1.4). Její relace nelze odtažením odstranit.
3. Když pravidlo pokusů počet pokusů omezuje, tlačítko je neaktivní, jakmile jste dokončili tolik pokusů — počítají se pouze vaše **první** dokončené pokusy, i když by pozdější měl lepší skóre.

Váš záznam je **nejlepší součet** vašich započtených pokusů — všechny bodované série sečtené, nástřelné série vyloučeny, opakovaná střelení při závadě zapracována jako v každém závodě (§7.9). Pořadí je seřazeno podle součtu; stejné součty sdílejí umístění. Žebříčky se počítají z dat synchronizovaných do vašeho zařízení, takže se obnoví při otevření stránky, když je zařízení online; samotný pokus připojení nepotřebuje, jako každá relace.

Pokusy ve výzvách jsou běžné relace vašeho účtu: objevují se ve vaší historii pod akcí výzvy a počítají se do vašich statistik (kapitola 8).