Digitaler Schusszettel (Ergebniseingabe)

`Rolle Ausrichter` `Rolle Ligaleiter` `Rolle Administrator`

Als Ausrichter eines Wettkampftages bist du dafür verantwortlich, die Ergebnisse der physischen Schusszettel in das System zu übertragen. Der digitale Schusszettel ist so optimiert, dass du alle Ergebnisse blitzschnell über den Nummernblock deiner Tastatur eingeben kannst.

1. Aufruf des Schusszettels

Um Ergebnisse einzutragen, öffnest du zuerst die Wettkampfdurchführung. Wähle dort die gewünschte Veranstaltung und den passenden Wettkampftag aus. Klicke anschließend unten auf den Button „Wettkampf Durchführung“. Scrolle danach nach unten bis zu den Matches. Klicke bei der gewünschten Begegnung in der Spalte „**Aktion**“ auf das **Stift-Symbol**. Der digitale Schusszettel öffnet sich danach in einem neuen Browser-Tab.

2. Schützen auswählen

Wähle für jede der drei Zeilen über das Dropdown-Menü die Rückennummer des Schützen aus, der geschossen hat. *(Achtung: Fehlt eine Nummer oder ist sie doppelt vergeben, kannst du später nicht speichern.)*

3. Punkte blitzschnell eingeben

Die Ringzahlen (Trefferpunkte) pro Pfeil gibst du direkt in die Felder ein:

- **Zahlen 0 bis 9:** Tippe einfach die entsprechende Zahl.
- **Für 10:** Drücke zwingend die `+` **(Plus) Taste** auf deiner Tastatur.
- **Automatischer Sprung:** Nach jeder Zahl (oder dem +) springt das System automatisch ins nächste Feld. Du musst *keine* Tab-Taste drücken!

(Tipp bei Tippfehlern: Klicke einfach wieder in das Feld. Der alte Wert wird markiert und sofort überschrieben, wenn du eine neue Zahl tippst.)

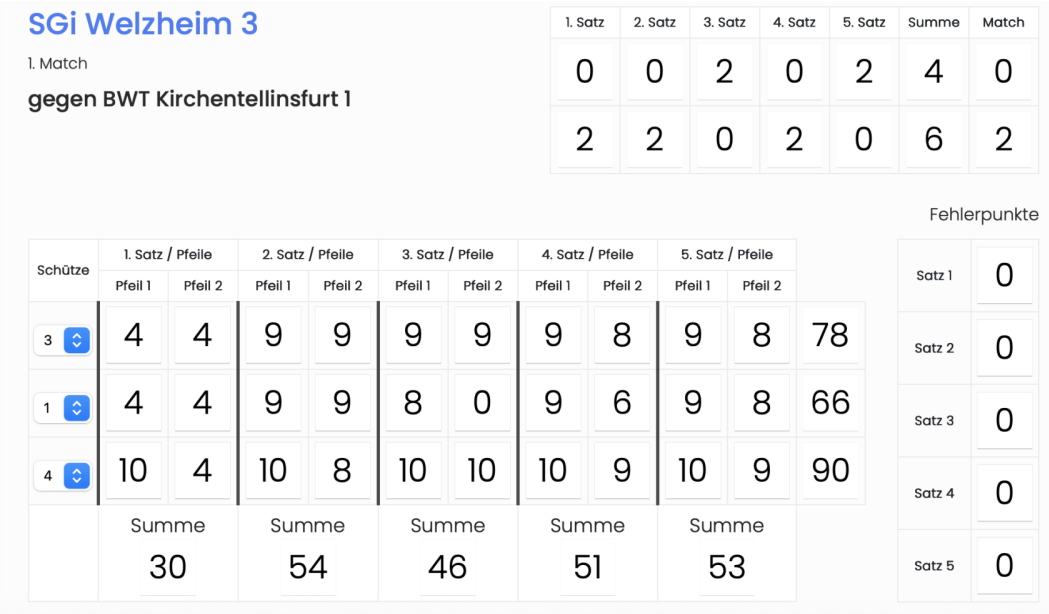


Bild 1: Eingabetabelle für Ringzahlen und Fehlerpunkte

4. Fehlerpunkte eintragen

Hat eine Mannschaft einen Regelverstoß begangen (z.B. Wechselfehler), trägst du die Strafe in die kleine Tabelle **"Fehlerpunkte"** auf der rechten Seite ein. Diese Punkte werden am Ende automatisch von der Satzsumme abgezogen.

5. Speichern und Navigieren

Am unteren Rand findest du alle wichtigen Buttons für deinen Workflow:

- **Speichern:** Sichert deine Eingaben. Das System berechnet Satz- und Matchpunkte komplett automatisch.
- **Drucken:** Generiert dir ein PDF des Schusszettels (erst nach dem Speichern möglich).
- **Vorheriges / Nächstes Match:** Damit springst du direkt zur nächsten Begegnung des Tages, ohne die Seite verlassen zu müssen.



Bild 2: Aktions-Buttons am unteren Seitenrand

Revision #6
Created 2026-04-21 21:40:42 UTC by SWT2 HSRT Studies
Updated 2026-06-20 08:37:33 UTC by SWT2 HSRT Studies