Mannschaft aufstellen (Schützenmeldung)

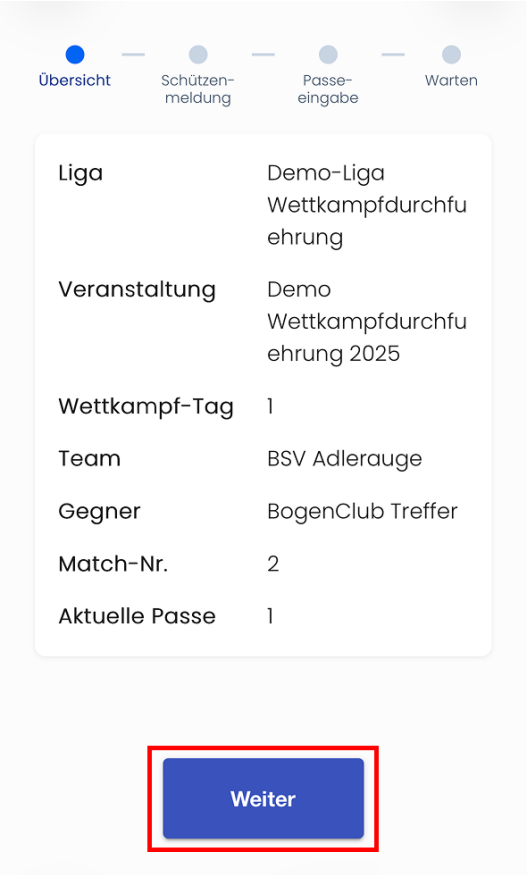
`Rolle Schütze`

Bevor die eigentliche Ergebniseingabe für das Match beginnen kann, musst du die drei aktiven Schützen deines Teams für dieses Match im System anmelden.

1. Wettkampf-Informationen überprüfen

Nach dem Login per QR-Code gelangst du zunächst auf die Übersichtsseite.

- Hier siehst du alle relevanten Informationen zum aktuellen Match auf einen Blick, wie z.B. die Liga, dein Team, das gegnerische Team und die Match-Nummer.
- Kontrolliere diese Daten auf ihre Richtigkeit.
- Klicke auf **Weiter**, um zur Schützenmeldung zu gelangen.



Bld 1: Übersicht der Match-Informationen

2. Schützen auswählen

Auf der Seite "Schützenmeldung" musst du nun die drei Schützen aus dem Dropdown-Menü auswählen, die in diesem Match antreten.

- Wähle für **Menü 1** den Schützen 1 aus.
- Wähle für **Menü 2** den Schützen 2 aus.
- Wähle für **Menü 3** den Schützen 3 aus.

Hinweis: Solange du nicht alle drei Schützen ausgewählt hast, zeigt dir das System in roter Schrift eine Warnung an.

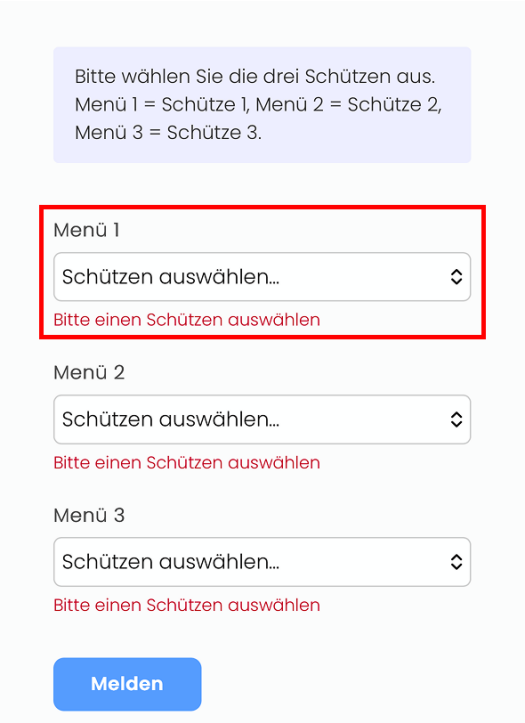


Bild 2: Dropdown-Menüs zur Auswahl der Schützen

3. Aufstellung melden und bestätigen

Hast du alle drei Schützen korrekt ausgewählt, klickst du auf den Button **Melden**.

- Es erscheint ein zusätzlicher Warnhinweis. Das System bittet dich, die Aufstellung noch einmal zu prüfen, da eine Falschmeldung zum Verlust des Matches führen kann.
- Klicke auf **Ja, Meldung bestätigen**, wenn die Angaben korrekt sind.
- *Tipp: Mit "Abbrechen" gelangst du zurück zur Auswahl, falls du dich vertippt hast.*

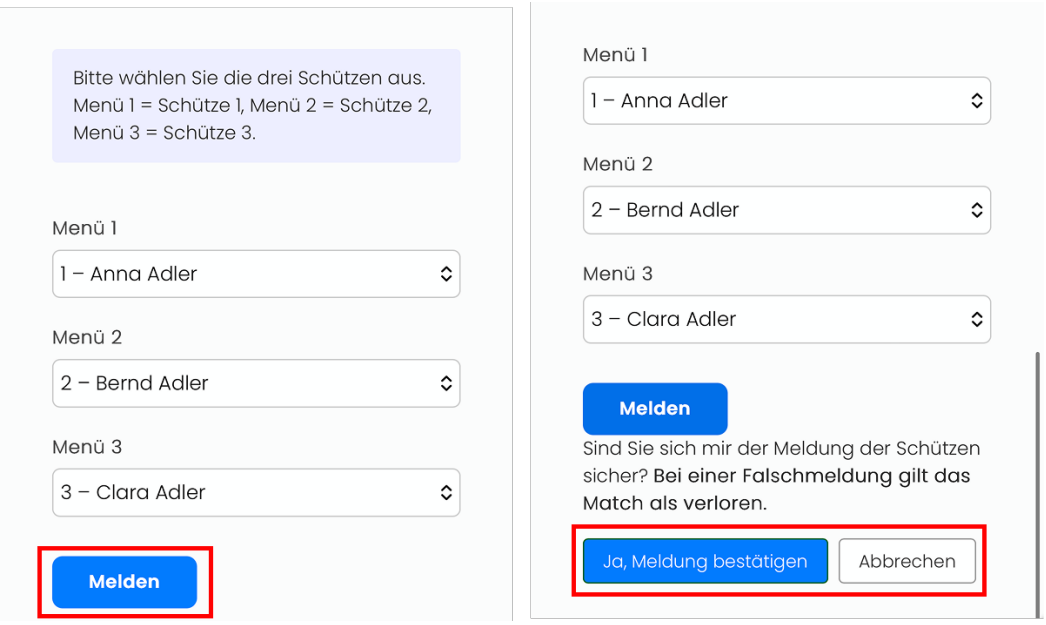


Bild 3: Meldebutton und Bestätigungsabfrage vor dem endgültigen Melden

4. Weiter zur Treffereingabe

Nach erfolgreichem Melden, und sobald auch das gegnerische Team bereit ist, kannst du direkt mit der Treffereingabe fortschreiten.

- Das System leitet dich automatisch zur sogenannten **Passeeingabe** weiter.
- Ab hier nutzt du den Nummernblock, um deine Pfeilwerte für das Match einzutragen.

Wie genau die Eingabemaske funktioniert, liest du in der Anleitung: Treffer digital erfassen

Revision #6
Created 2026-07-02 15:21:49 UTC by SWT2 HSRT Studies
Updated 2026-07-02 23:04:02 UTC by SWT2 HSRT Studies