Treffer digital erfassen

`Rolle Schütze`

Nach dem erfolgreichen öffnen befindest du dich direkt in der Eingabemaske für dein aktuelles Match. Hier kannst du deine geschossenen Ringe eintragen.

1. Punkte blitzschnell eingeben

Die Ringzahl pro Pfeil gibst du direkt in die dafür vorgesehene Felder ein:

- Nutze den angezeigten Nummernblock auf deinem Bildschirm, um die Treffer einzutragen.
- Automatischer Sprung: Nach jeder Zahl springt das System automatisch ins nächste Feld. Du musst nicht manuell weiterklicken!

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

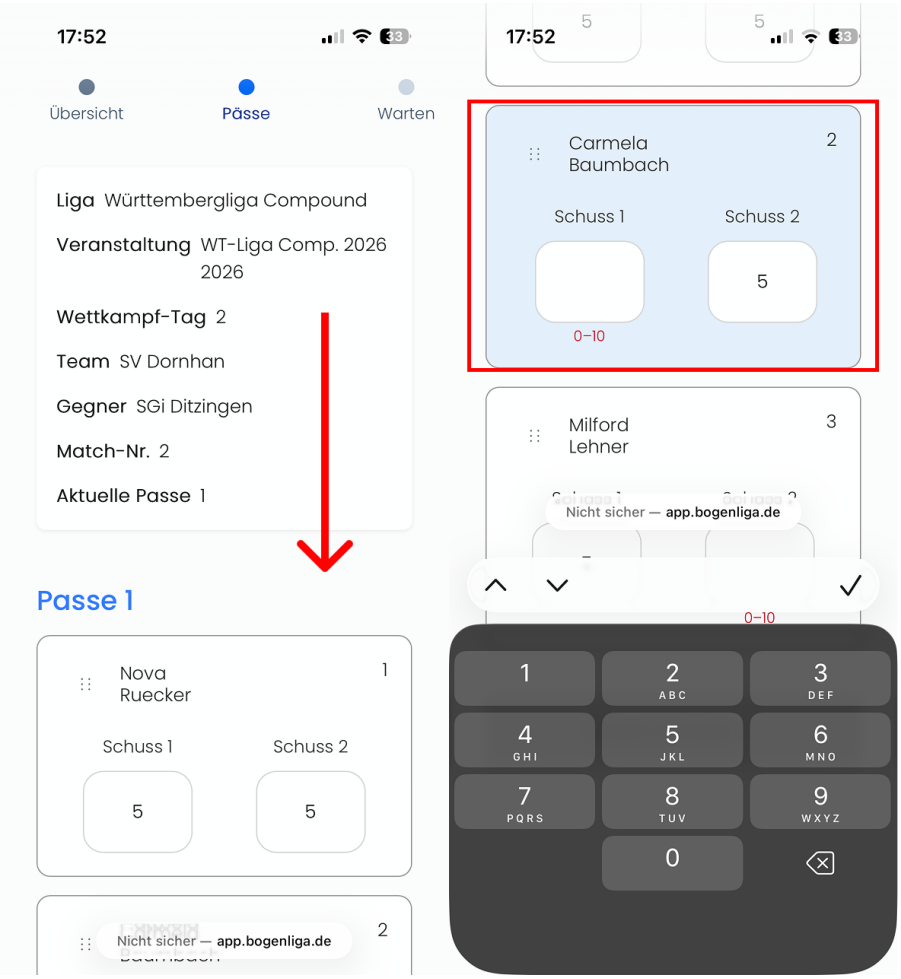


Bild 1: Handy Ansicht Punkte eintragen

2. Speichern und Übertragen

Am unteren Rand der Eingabemaske findest du den wichtigsten Button für deinen Workflow, "Eingabe bestätigen": Sichert deine Eingaben.

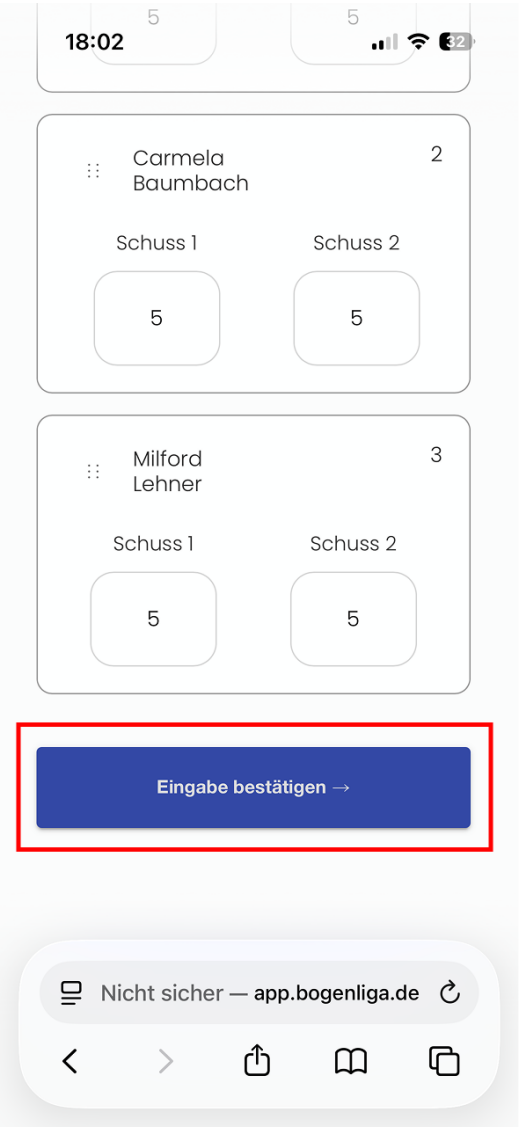


Bild 2: Handy Ansicht Eingabe bestätigung

3. Auf Gegner warten

Sobald du deine Eingabe bestätigt hast, wird dir angezeigt, dass das System deine Meldung erhalten hat.

- Das System prüft nun im Hintergrund, ob auch das gegnerische Team seine Schützen bereits gemeldet hat.
- **Ist der Gegner noch nicht fertig:** Warte einen Moment. Du kannst zwischendurch auf den Button **Nochmal nachfragen, ob es weitergehen kann** klicken, um den Status manuell zu aktualisieren.
- **Sobald der Gegner fertig ist:** Das System leitet dich automatisch zum nächsten Schritt (der "Passeeingabe") weiter, wo du deine Ringe eintragen kannst.

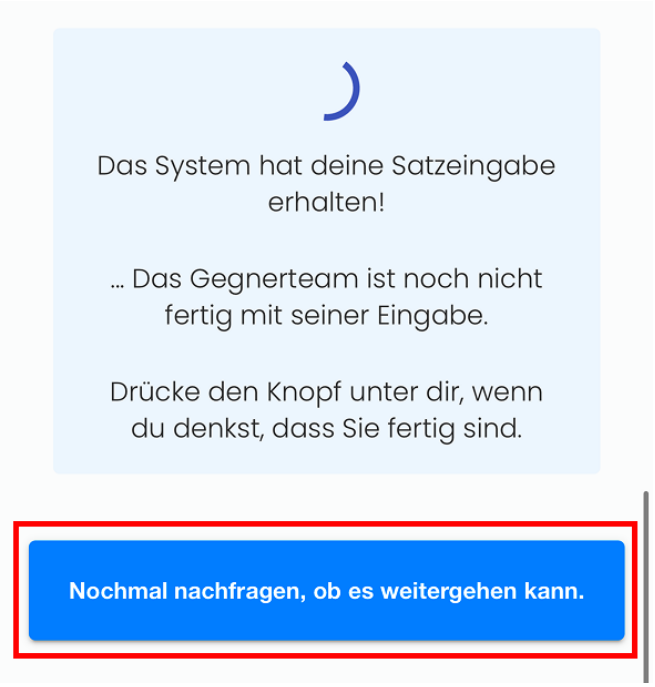


Bild 3: Wartebildschirm auf das Gegnerteam

Revision #8
Created 2026-06-11 15:28:52 UTC by SWT2 HSRT Studies
Updated 2026-07-02 15:47:50 UTC by SWT2 HSRT Studies