Scorun Range

Instrukcja dla sędziego

Krok po kroku, prostym językiem.

Stan na 05.11.2026

scorun.com
Pomoc: support@scorun.com

Spis treści

1. Pierwsze uruchomienie - pobaw się na sucho 4
2. Droga A: logowanie kontem (Twój własny telefon) 5
3. Droga B: parowanie kodem QR (telefon klubowy lub pożyczony) 6
4. Ekran zawodów - Twoja baza 7
„Kto punktuje” - PIN sędziego 8
Wybór toru 9
5. Kolejka składów i zawodników 10
6. Wpis wyniku na torze (PiRO, PoKO) - trzy kroki 11
Krok 1: Czas 12
Krok 2: Trafienia i kary 13
Krok 3: Podsumowanie i zatwierdzenie przez zawodnika 14
6a. Zawody IPSC (hit factor) 15
7. Zawody tarczowe (precyzja i strzelba) 15
Znalezienie metryczki 16
Wpis precyzji 17
Wpis strzelby 18
8. Wysyłanie wyników i brak zasięgu 18
9. Poprawki i decyzje sędziego głównego (RM) 19
10. Przekazanie zawodów na inne telefony bez internetu 21
Na telefonie, który ma dane 21
Na telefonie kolegi 21
11. Stoper Bluetooth 22
12. Statystyka, czyli kto prowadzi 24
13. Ustawienia 24
14. Kontrola broni (zawody long range) 25
Wejście i kto podpisuje 25
Lista zgłoszeń 25
Skanowanie 25
Formularz kontroli 26
Bez internetu 27
15. Stolik oceny long range 27
Wejście i lista protokołów 28
Protokół: stanowiska i stany 30
Wpis strzałów 31
Podpis zawodnika 33
Spór 34
Protest 34
MD: konflikt, spór i protest 34

Praca bez sieci i kilka tabletów 35
Stolik oceny: komunikaty 35
16. Kody QR w Scorunie 35
Naklejka na tarczę: od wydruku do podpisu 36
Identyfikator zawodnika 37
Pozostałe kody 37
Coś nie działa? 37

Kliknij rozdział, a przeniesiesz się na jego stronę. Nagłówek każdej strony prowadzi z powrotem tutaj.

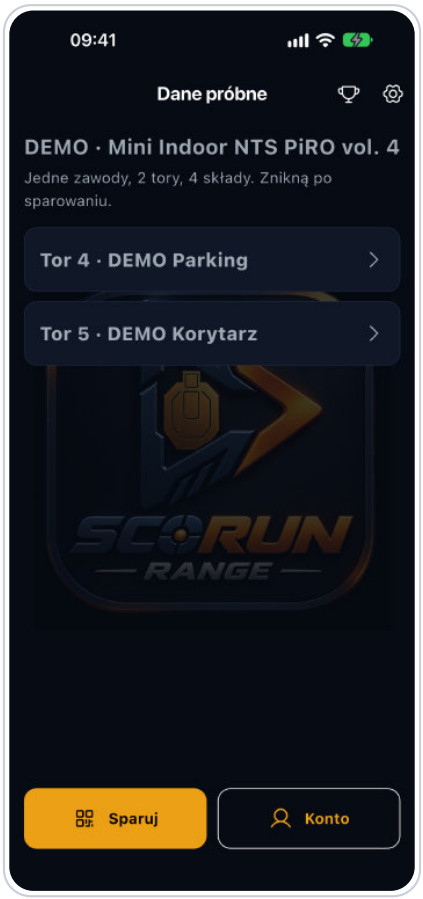
Cześć. Ta instrukcja jest dla Ciebie, jeśli sędziujesz na torze i wpisujesz wyniki w telefonie albo na tablecie. Nie musisz być ekspertem od techniki. Wszystko robisz kciukiem, a aplikacja pilnuje reszty.

Najważniejsze na start:

- **Range działa bez internetu.** Brak zasięgu na strzelnicy to żaden problem. Wyniki czekają bezpiecznie w pamięci telefonu i same polecą do organizatora, gdy tylko sieć wróci.
- **Ekran nie gaśnie**, dopóki aplikacja jest włączona. Nie musisz co chwilę go wybudzać.
- **Zawodnik zatwierdza wynik na Twoim ekranie.** Koniec z podpisywaniem mokrych kartek długopisem w deszczu.

1. Pierwsze uruchomienie - pobaw się na sucho

Po instalacji od razu zobaczysz zawody próbne o nazwie **„DEMO · Mini Indoor NTS PiRO vol. 4”**. To bezpieczna piaskownica: dwa tory, cztery składy i wymyśleni zawodnicy.



Rys. 1. Ekran startowy z zawodami DEMO, widoczne kafle „Tor 4 · DEMO Parking” i „Tor 5 · DEMO Korytarz” oraz przyciski „Sparuj” i „Konto”

Śmiało klikaj. Stuknij w tor, wybierz skład, wpisz komuś wynik. **Nic nie jest nigdzie wysyłane**, więc niczego nie zepsujesz. Zawody DEMO znikną same, gdy tylko sparujesz telefon z prawdziwymi zawodami.

Dobra rada: zrób jeden czy dwa próbne wpisy dzień przed zawodami. Na torze będziesz już wiedzieć, co i jak.

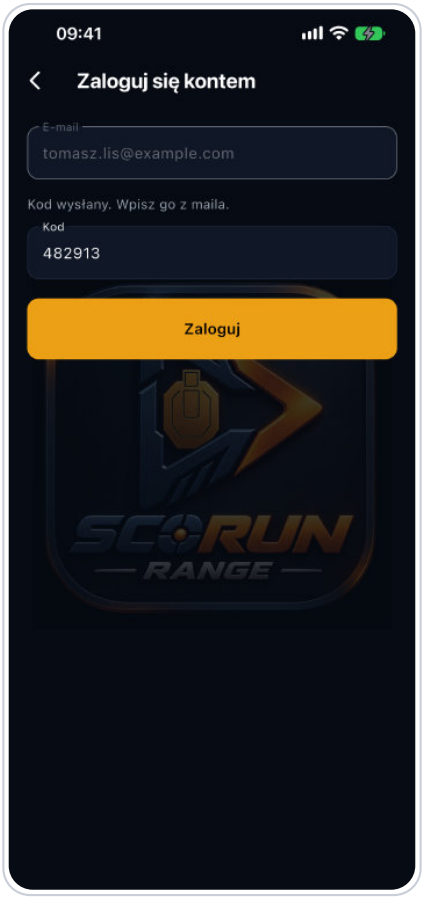
Na dole ekranu masz dwa przyciski:

- **„Sparuj”** - gdy dostajesz klubowy lub pożyczony telefon, a organizator pokazuje Ci kod QR.
- **„Konto”** - gdy sędziujesz na własnym telefonie i masz konto w Scorun (to samo co w aplikacji Shooter).

Nie wiesz, którą drogę wybrać? Zapytaj organizatora, zwykle mówi o tym na odprawie.

2. Droga A: logowanie kontem (Twój własny telefon)

1. Na ekranie startowym stuknij **„Konto”**.
2. Wpisz swój e-mail i stuknij **„Wyślij kod”**.
3. Sprawdź pocztę, przyjdzie wiadomość z kodem.
4. Wpisz kod w pole **„Kod”** i stuknij **„Zaloguj”**.



Rys. 2. Ekran „Zaloguj się kontem” z wpisanym e-mailem i polem „Kod”

Pomyliłeś się w adresie e-mail? Wróć strzałką i wpisz go jeszcze raz.

Po zalogowaniu zobaczysz ekran **„Moje zawody”**. Znajdziesz tam wszystkie zawody, na których organizator dał Ci rolę sędziego, od najnowszych. Pod nazwą widać Twoją funkcję i datę, np. „RO · 2026-10-17”. Stuknij w zawody, które dziś sędziujesz.



Rys. 3. Ekran „Moje zawody” z listą zawodów

Jeśli lista jest pusta i widzisz komunikat „Nie masz roli sędziego na żadnych zawodach.”, to znaczy, że organizator jeszcze nie dopisał Cię do obsady. Podejdź do niego, zajmie mu to chwilę.

Jeśli widzisz „Brak profilu. Uzupełnij imię w Shooterze i wróć.”, otwórz aplikację Scorun Shooter, wpisz imię i nazwisko w profilu i wróć do Range.

Do pobrania listy zawodów potrzebujesz internetu. Potem możesz pracować bez sieci.

3. Droga B: parowanie kodem QR (telefon klubowy lub pożyczony)

Tu nie potrzebujesz żadnego konta.

1. Na ekranie startowym stuknij **„Sparuj”**.
2. Włączy się aparat. Skieruj go na kod QR, który organizator pokazuje na komputerze.
3. Gotowe. Telefon sam pobierze zawody i otworzy widok torów.



Rys. 4. Ekran „Sparuj z zawodami” z podglądem aparatu i polem „Albo wpisz kod”

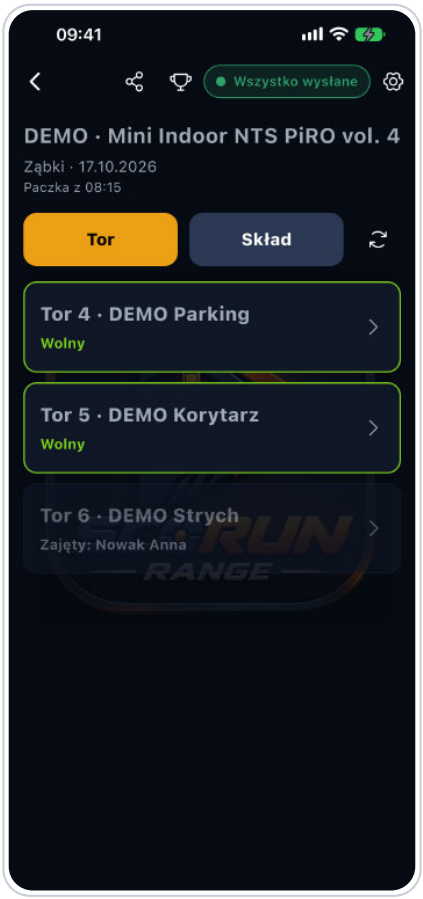
Aparat nie radzi sobie ze skanowaniem? Przepisz kod ręcznie w pole **„Albo wpisz kod”** i stuknij **„Sparuj”**.

Pamiętaj:

- **Kod działa tylko raz i tylko przez 30 minut.** Jeśli zobaczysz komunikat „Kod nieważny, zużyty albo wygasł”, poproś organizatora o nowy.
- Do parowania potrzebny jest internet. Potem już nie.

4. Ekran zawodów - Twoja baza

Tu wracasz przez cały dzień. Na górze widzisz nazwę zawodów, miejsce, datę oraz godzinę pobrania danych (np. „Paczka z 08:15”).



Rys. 5. Ekran zawodów z nagłówkiem, przyciskami „Tor” i „Skład” oraz listą torów

Ikony w górnym pasku:

Ikona	Do czego służy
strzałki w kółku („Odśwież paczkę”)	pobiera najnowsze zmiany, np. gdy organizator dopisał zawodnika
udostępnianie („Przekaż sędziom”)	przekazuje zawody na inne telefony bez internetu (rozdział 10)
puchar („Statystyka”)	klasyfikacja z wyników z tego telefonu (rozdział 12)
kolorowa pigułka	stan wysyłania wyników (rozdział 8)
tarcza z ptaszkiem („Kontrola broni”)	tylko zawody long range, rozdział 14
koło zębate („Ustawienia”)	wygląd, stoper i informacje o aplikacji

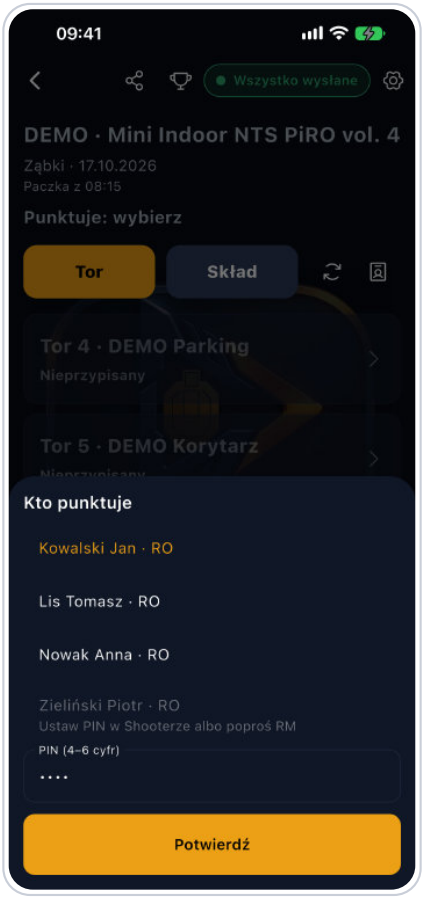
Organizator kogoś dopisał albo zmienił skład? Stuknij **„Odśwież paczkę”**. Dane nie odświeżają się same.

„Kto punktuje” - PIN sędziego

Jeśli organizator włączył PIN sędziego, pod nagłówkiem zobaczysz **„Punktuje: wybierz”**. Przy pierwszym stuknięciu w tor aplikacja zapyta, kto teraz punktuje:

1. Wybierz siebie z listy (np. „Kowalski Jan · RO”).
2. Wpisz swój PIN (od 4 do 6 cyfr).

3. Stuknij **„Potwierdź”**.



Rys. 6. Okno „Kto punktuje” z listą sędziów i polem PIN

Wybór działa 10 minut, potem aplikacja zapyta ponownie. To celowe: gdy oddasz telefon komuś innemu, on podpisze się swoim PIN-em.

PIN ustawiasz sam w aplikacji Scorun Shooter: Ustawienia, „Sędziowanie”, „PIN sędziego”. Jeśli przy Twoim nazwisku widnieje dopisek „Ustaw PIN w Shooterze albo poproś RM”, musisz go najpierw ustawić.

Logując się własnym kontem (Droga A), nie podajesz PIN-u. Aplikacja wie, kim jesteś.

Wybór toru

Stuknij swój tor. Na kafelkach widać, co się z nim dzieje:

- **„Przypisany do Ciebie”** lub **„Wolny”** - możesz go zająć.
- **„Zajęty: Nowak Anna”** - ktoś inny punktuje na nim w tej chwili.
- **„Nieprzypisany”** - organizator nie przydzielił Cię do tego toru.

Gdy organizator nie włączył PIN-u, wszystkie tory są „Wolne”. Przy włączonym PIN-ie, dopóki nie wybierzesz siebie w „Kto punktuje”, tory pokazują „Nieprzypisany”. To normalne.

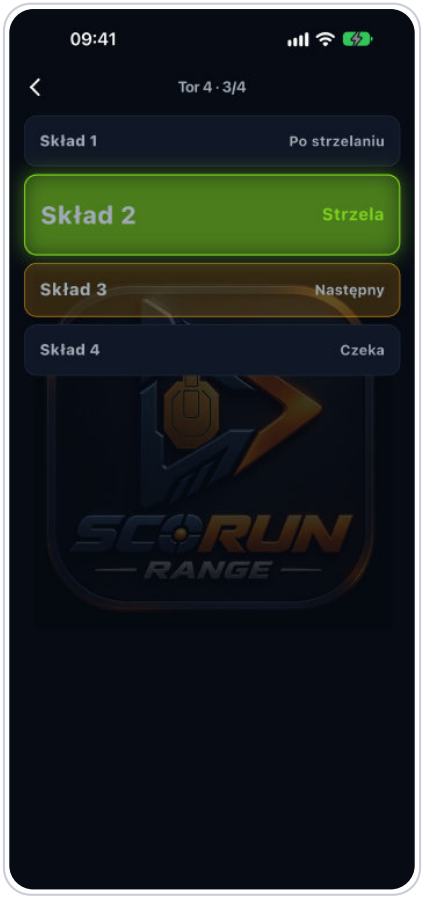
Twoje tory są na samej górze, w wyróżnionej ramce. Po stuknięciu zobaczysz dymek **„Tor jest Twój na tym telefonie”**. Bez sieci zobaczysz „Zajęte na tym telefonie” z dopiskiem, że potwierdzi się, gdy wróci sieć. To normalne, pracujesz dalej.

Ktoś zajął tor, który powinien być Twój? Stuknij go i wybierz **„Poproś”**. Prośba trafi do sędziego głównego.

5. Kolejka składów i zawodników

Po wejściu w tor zobaczysz listę składów. Kolory ułatwiają orientację:

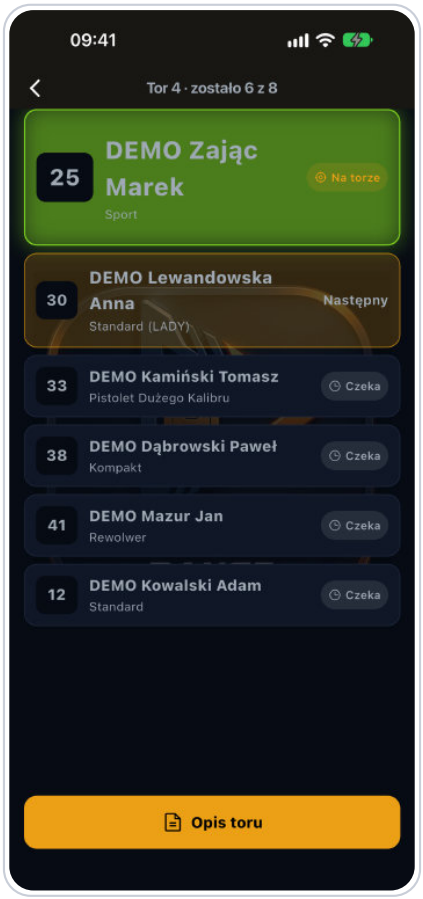
- zielony, **„Strzela”** - skład, który jest teraz na torze,
- żółty, **„Następny”** - kolejny w kolejce,
- **„Czeka”** - pozostałe składy,
- **„Po strzelaniu”** - zakończone (znajdziesz je na samej górze).



Rys. 7. Wybór składu z kartami „Strzela”, „Następny” i „Czeka”

Stuknij w skład, aby przejść do listy zawodników:

- duży, zielony **„Na torze”** - ten, kto teraz strzela,
- żółty **„Następny”**,
- **„Czeka”**,
- **„Podpisany”** lub **„Wysłany”** - już zrobieni (są nad osobą na torze, przewiń w dół, żeby ich zobaczyć),
- czerwony **„DQ”** - osoby zdyskwalifikowane.



Rys. 8. Lista zawodników na torze z oznaczeniami „Na torze", „Następny", „Czeka"

Stuknij w nazwisko zawodnika, aby wpisać wynik.

Przycisk **„Opis toru"** przypomina metodę liczenia, opis i liczbę strzałów. Gdy obrócisz telefon poziomo, opis toru jest widoczny cały czas obok listy zawodników.

Dwie ważne zasady:

- **Nie wpisujesz wyniku samemu sobie.** Twój wiersz jest zablokowany. Gdy Ty strzelasz, wynik wpisuje inny sędzia.
- **Zapisanego wyniku nie da się zmienić zwykłym stuknięciem.** Poprawki robi tylko sędzia główny (rozdział 9).

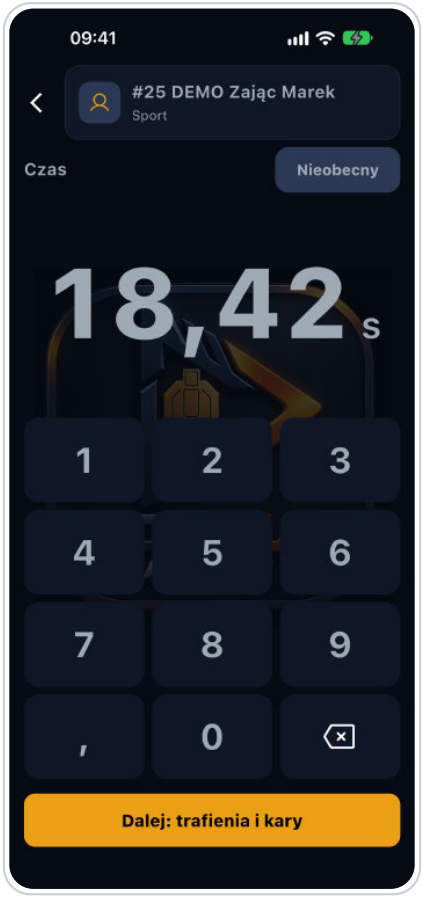
Gdy zapiszesz ostatnią osobę ze składu, aplikacja sama wróci do listy składów.

6. Wpis wyniku na torze (PiRO, PoKO) - trzy kroki

Wpis ma trzy kroki: **czas, trafienia i kary, podsumowanie**. Między nimi poruszasz się przyciskami „Dalej" oraz „Powrót", a wpisane wartości się nie gubią.

> **Uwaga na strzałkę w lewym górnym rogu karty zawodnika.** Ona zamyka cały wpis, a wpisane dane przepadają. Do cofania używaj wyłącznie przycisku „Powrót".

Krok 1: Czas



Rys. 9. Krok „Czas" z dużym zegarem i klawiaturą

1. Wpisz czas z klawiatury na ekranie (np. **4 2 , 1 8** daje 42,18 s).
2. Pomyliłeś się? Przycisk ⌫ kasuje ostatnią cyfrę.
3. Stuknij **„Dalej: trafienia i kary"**.

Jeśli tor ma kilka przebiegów, aplikacja poprosi o czas każdego z nich po kolei.

Zawodnik się nie stawił? Stuknij **„Nieobecny"**. Aplikacja wpisze karę za nieobecność z przepisów i od razu przeniesie Cię do podsumowania.

Korzystasz ze stopera Bluetooth? Czas wpisze się sam (rozdział 11).

Krok 2: Trafienia i kary



Rys. 10. Krok „Trafienia i kary” z sześcioma kaflami +/–

Masz sześć kafli: **C (Charlie), D (Delta), MISS, NO SHOOT, MKP, DKP**. Każdy ma dwie połówki:

- **prawa, zielona** - dodaje jeden,
- **lewa, czerwona** - odejmuje jeden.

Wpisujesz sumę z całego toru, a nie osobno dla każdego celu.

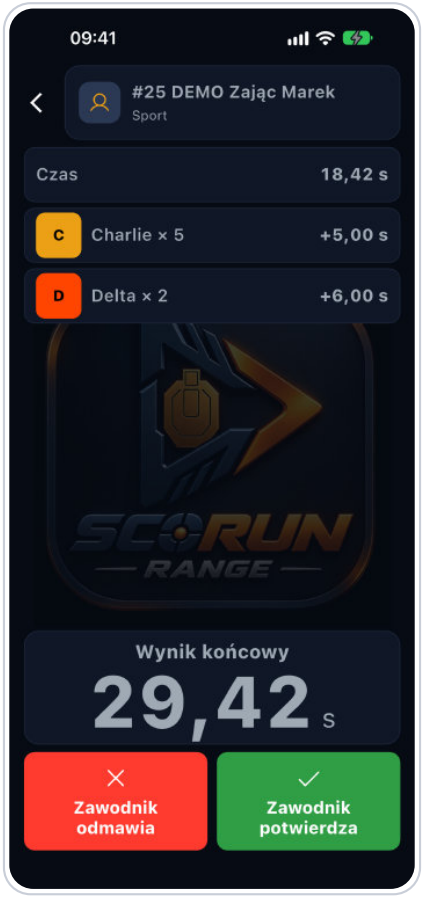
Aplikacja pilnuje rachunków: jeśli C + D + MISS wyjdzie więcej niż liczba strzałów na torze, zobaczysz czerwony komunikat i nie przejdziesz dalej, dopóki tego nie poprawisz.

Pod kaflami są jeszcze:

- **„DQ”** - dyskwalifikacja,
- **„MKP za strzał”** - licznik +/–,
- **„Inne zdarzenia”** - rzadsze sytuacje: ostrzeżenie, dodatkowy strzał (na torze z metodą limitowaną), niedokończony tor (DNF), upadek broni. Na PoKO dochodzą tu jeszcze upadek broni z kondycji oraz cel za wcześnie lub za późno.

Gdy wszystko się zgadza, stuknij **„Dalej: podsumowanie”**.

Krok 3: Podsumowanie i zatwierdzenie przez zawodnika



Rys. 11. Podsumowanie z listą kar, dużym polem „Wynik końcowy” i dwoma przyciskami

Na ekranie widać wszystko: czas, każdą karę z doliczonymi sekundami i **„Wynik końcowy”**. Coś się nie zgadza? Stuknij ten wiersz, a wrócisz do poprawki.

Teraz **pokaż ekran zawodnikowi**. To on decyduje:

- **„Zawodnik potwierdza”** (zielony przycisk) - zgadza się z wynikiem.
- **„Zawodnik odmawia”** (czerwony przycisk) - nie zgadza się. Wynik i tak zostanie zapisany, ale z informacją, że zawodnik go nie podpisał. Sprawą zajmie się sędzia główny.

Po stuknięciu wynik zapisuje się w telefonie i leci do organizatora. Zawodnik dostaje znaczek „Podpisany”, a na torze robi się miejsce dla następnego.

6a. Zawody IPSC (hit factor)

Na zawodach IPSC wpis idzie tarcza po tarczy. Krok 1 to czas (klawiatura albo stoper, jak zawsze); przycisk „Nieobecny” nazywa się tu „Zero na torze” i pyta o przyczynę (np. 6.6.1, nieobowiązkowa). Krok 2 „Tarcze”: po lewej lista tarcz toru ze stanem (A2, A1 C1, „Leży”, „Stoi”, NS 1), po prawej edytor wybranej tarczy. Na papierze wpisujesz tylko odchylenia C, D i M, strefa A to reszta. Na metalu wybierasz „Leży” albo „Stoi”. Na no-shoocie wpisujesz trafienia (0-2). Cel znikający ma przełącznik „Mechanizm nieuruchomiony”. Na górze widzisz na żywo HF zawodnika i jego PF. „Wszystko A” przywraca stan początkowy. Pod listą: „DQ” (wymaga przepisu albo powodu), „Kary” (kary proceduralne z listy zawodów) i „Kara specjalna” (tylko gdy RM ustalił ją przed startem). Podsumowanie pokazuje czas, trafienia, chybienia, kary i punkty oraz duży hit factor; zawodnik zatwierdza albo odmawia jak zwykle. Klasyfikacji na urządzeniu nie ma, punkty toru liczy serwer.

7. Zawody tarczowe (precyzja i strzelba)

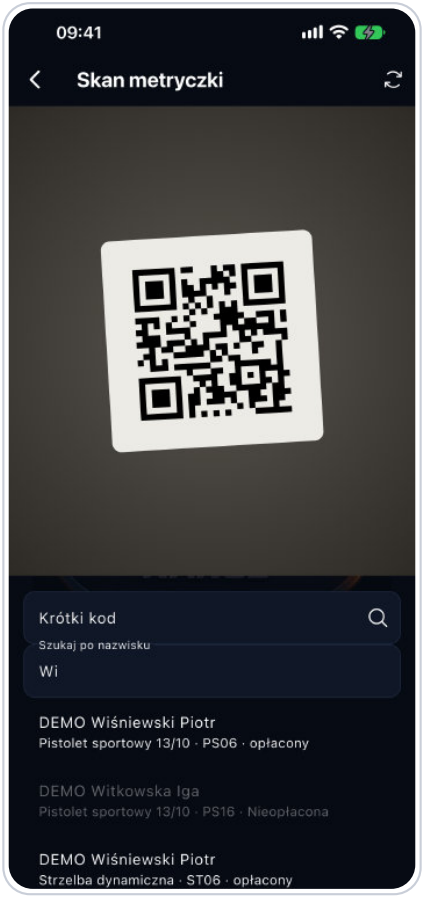
Na zawodach z punktacją tarczową (np. pistolet sportowy czy strzelba) Range sam przełącza się na tryb metryczek. Zamiast listy torów zobaczysz **„Punktacja tarczowa”**, licznik (np. „Wpisane 12 / 40”) oraz listę **„Moje wpisy”**.



Rys. 12. Ekran trybu metryczek z przyciskiem „Skanuj” i listą „Moje wpisy”

Znalezienie metryczki

1. Stuknij **„Skanuj”**.
2. Skieruj aparat na kod QR na metryczce zawodnika.
3. Kod się nie skanuje? Wpisz **„Krótki kod”** z metryczki albo zacznij pisać nazwisko w polu **„Szukaj po nazwisku”** (wystarczą 2 litery).



Rys. 13. Ekran „Skan metryczki” z aparatem i polami wyszukiwania

Nieopłacona metryczka jest na liście wyszarzona, z dopiskiem „Nieopłacona”. Gdy ją stukniesz, zobaczysz komunikat **„Metryczka nieopłacona - strzelec do stolika”**. Zawodnik musi najpierw zapłacić u organizatora.

Wpis precyzji



Rys. 14. Wpis precyzji z kratkami strzałów i klawiaturą X, 10, 9…

1. Stukaj wartości kolejnych strzałów: **X, 10, 9, 8** i tak dalej. Bieżąca kratka ma żółtą ramkę.
2. Pomyliłeś się? Przycisk ⌫ cofa jeden strzał.
3. Suma i liczba „X” liczą się same. Jeśli przepisy każą odrzucić najsłabsze strzały, aplikacja zrobi to sama i je przekreśli.
4. Po wpisaniu wszystkich strzałów stuknij duże, zielone **„Zatwierdź”**.

Wpis strzelby



Rys. 15. Wpis strzelby z polami „Czas [s]", „Wynik [s]" i kaflem „Nietrafienia"

1. Wpisz **„Czas [s]"**.
2. Dodaj **„Nietrafienia"** przyciskiem +.
3. Jeśli zawodnik strzela strzelbą automatyczną, przełącz na **„tak"**. Aplikacja doliczy karę z przepisów.
4. **„Wynik [s]"** liczy się sam. Stuknij **„Zatwierdź"**.

Po zatwierdzeniu aplikacja wraca od razu do skanowania następnej metryczki. Wpisaną metryczkę można potem tylko podejrzeć. Poprawki robi sędzia główny.

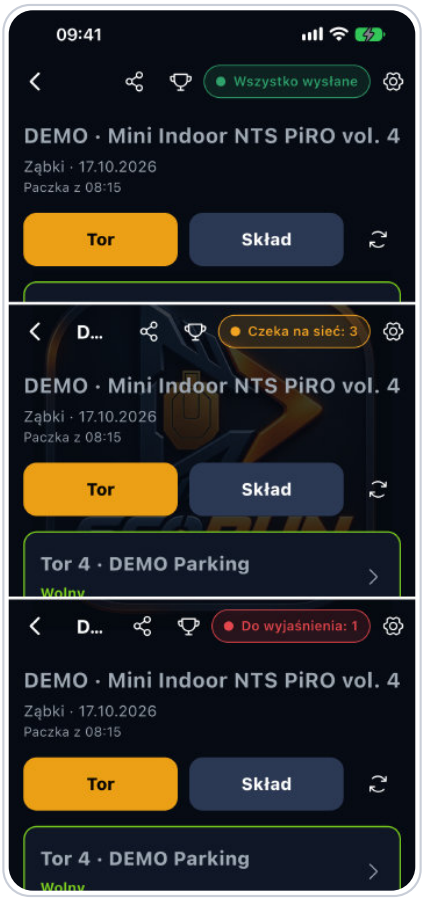
8. Wysyłanie wyników i brak zasięgu

Każdy wynik zapisuje się najpierw w telefonie, a potem aplikacja sama próbuje go wysłać. Nie musisz niczego klikać.

Stan wysyłki pokazuje kolorowa pigułka w górnym pasku:

Co widzisz	Co to znaczy	Co robisz
zielone **„Wszystko wysłane"**	organizator ma wszystkie Twoje wyniki	nic, pracuj dalej

Co widzisz	Co to znaczy	Co robisz
pomarańczowe **„Czeka na sieć: 3”**	3 wyniki czekają w telefonie	nic, wyślą się same, gdy wróci zasięg
czerwone **„Do wyjaśnienia: 1”**	serwer czegoś nie przyjął	zgłoś to sędziemu głównemu



Rys. 16. Pigułki stanu wysyłki - zielona, pomarańczowa, czerwona

Kilka rzeczy wartych zapamiętania:

- **Nie zamykaj aplikacji, gdy coś czeka na sieć.** Gdy aplikacja jest schowana w tle, nie wysyła. Po powrocie do niej od razu próbuje.
- Po zawodach podejdź tam, gdzie jest zasięg, i upewnij się, że pigułka jest zielona. Dopiero wtedy masz pewność, że wszystko dotarło.
- Dane zawodów znikną z telefonu same 7 dni po zamknięciu zawodów, ale tylko wtedy, gdy wszystko zostało wysłane. Niewysłany wynik nigdy nie zostanie skasowany po cichu.

9. Poprawki i decyzje sędziego głównego (RM)

Ten rozdział jest dla sędziego głównego. Decyzje RM wydaje się tylko z telefonu zalogowanego kontem RM (Droga A z rozdziału 2), nie z telefonu sparowanego kodem.

Jak otworzyć:

- na liście zawodników **przytrzymaj dłużej palec** na osobie z wpisanym wynikiem albo z DQ,

- albo przy DQ w podsumowaniu stuknij **„Decyzja RM”**.



Rys. 17. Ekran „Decyzja RM” z wyborem rodzaju decyzji

Na ekranie **„Decyzja RM”** wybierasz:

1. **Kto decyduje** - Twoje nazwisko.
2. **Rodzaj**:
   - **„Potwierdź DQ”** lub **„Odrzuć DQ”** - przy dyskwalifikacji,
   - **„Protest / spór”** - opisz, co się stało, i wybierz „Uwzględnij” lub „Odrzuć”,
   - **„Reshoot z przyczyn toru”** - awaria wyposażenia toru, przeszkoda sędziego albo kalibracja poppera.
3. **Droga** (gdy zmieniasz wynik): **„Poprawka metryczki”** (otwiera ten sam wpis w trzech krokach) lub **„Reshoot”**.
4. Stuknij **„Zatwierdź decyzję”**.

Po reshoocie albo odrzuceniu DQ zawodnik wraca do kolejki na torze jako „Czeka”.

Na zawodach tarczowych RM poprawia wpis przyciskiem **„Popraw”** w podglądzie metryczki.

W **Ustawieniach** sędzia główny ma też **„Kolejkę RM”**, czyli listę spraw czekających na decyzję. To tylko podgląd i potrzebuje zasięgu. Decyzje wydajesz z listy toru albo w Desku.

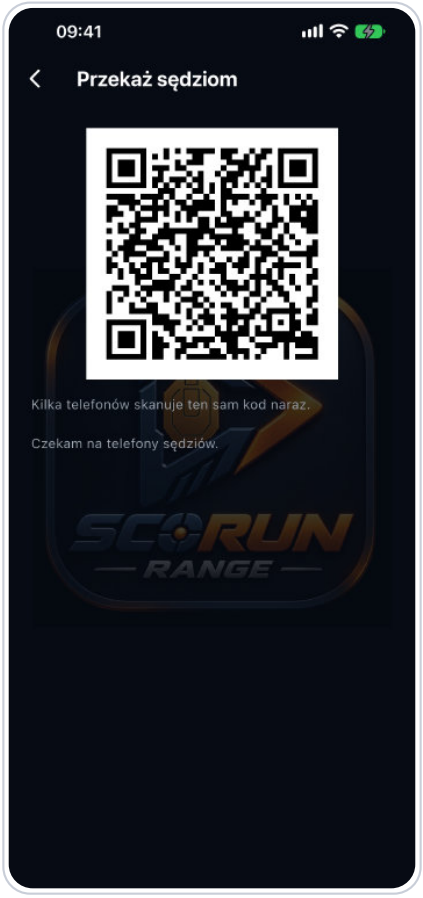
10. Przekazanie zawodów na inne telefony bez internetu

Na strzelnicy nie ma zasięgu, a kolega potrzebuje świeżych danych? Jeden telefon może je przekazać innym.

> **Ważne:** telefon kolegi musiał wcześniej, choć raz, zeskanować kod od organizatora, kiedy miał zasięg. Bez tego serwer nie przyjmie jego wyników.

Na telefonie, który ma dane

1. Na ekranie zawodów stuknij ikonę **„Przekaż sędziom”**.
2. Przeczytaj krótką instrukcję **„Zanim pokażesz kod”** i zrób, co mówi (na Androidzie potwierdź jeden komunikat systemu, na iPhonie czasem trzeba włączyć Hotspot osobisty w Ustawieniach).
3. Stuknij **„Pokaż kod”**.
4. Pokaż kod QR kolegom. Kilka telefonów może go skanować naraz. Pod kodem zobaczysz „Czekam na telefony sędziów.”, a potem postęp każdego telefonu.



Rys. 18. Ekran „Przekaż sędziom” z kodem QR

Na telefonie kolegi

1. Na ekranie startowym stuknij **„Sparuj”** i zeskanuj kod z pierwszego telefonu.
2. Poczekaj chwilę. Na ekranie **„Odbiór paczki”** widać postęp.

3. Gotowe, zawody otworzą się same.



Rys. 19. Ekran „Odbiór paczki” z kołem postępu

Na obu telefonach **zostaw aplikację otwartą** do końca przekazywania i miej włączony Bluetooth. Za pierwszym razem telefon zapyta o zgodę na Bluetooth, stuknij „Pozwól”.

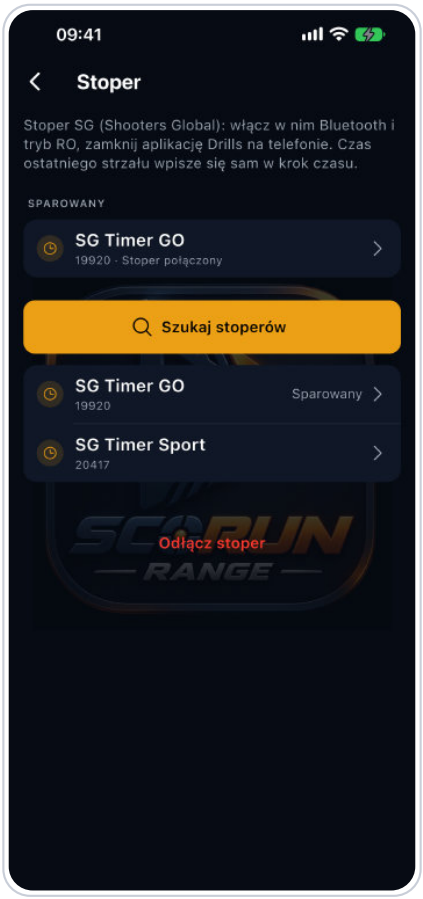
11. Stoper Bluetooth

Range współpracuje ze stoperami **Shooters Global (SG Timer GO oraz SG Timer Sport)**. Czas ostatniego strzału sam wskakuje do kroku „Czas”. Innych stoperów na razie nie obsługujemy.

Parowanie robisz raz:

1. W stoperze włącz Bluetooth i tryb RO.
2. Na telefonie zamknij aplikację Drills, jeśli jej używasz.
3. W Range wejdź w Ustawienia (koło zębate) i wybierz **„Stoper”**.
4. Stuknij **„Szukaj stoperów”** i odczekaj kilka sekund.
5. Stuknij swój stoper na liście. Pojawi się napis „Sparowany”, a stoper trafi na górę ekranu, do grupy „Sparowany”.

Chcesz zmienić stoper? Na dole ekranu jest **„Odłącz stoper”**.



Rys. 20. Ekran „Stoper" z listą znalezionych stoperów

Na kroku „Czas" zobaczysz zieloną kropkę i napis **„Stoper połączony · strzałów: 7"**. Czas wpisze się sam. Jeśli wpiszesz czas ręcznie, wygrywa Twój wpis.

Stoperem steruje sędzia na stoperze, jak zawsze. Aplikacja tylko odczytuje czasy.

Kłopoty ze stoperem:

- **Stoper nie pojawił się na liście** - sprawdź, czy ma włączony Bluetooth i czy aplikacja Drills jest zamknięta.
- **„Stare parowanie - trzeba je usunąć"** - stoper po restarcie zapomina parowanie, a telefon je jeszcze pamięta. Na telefonie z Androidem stuknij „Usuń stare parowanie i połącz ponownie" (Ustawienia > Stoper): aplikacja usunie parowanie sama, połączy się i telefon zapyta o nowe. Na iPhonie aplikacja nie może tego zrobić za Ciebie: wejdź w Ustawienia > Bluetooth, stuknij (i) przy stoperze, wybierz „Zapomnij to urządzenie" i wróć do Range, a aplikacja połączy się sama i iPhone zapyta o nowe parowanie.
- **„Stoper wymaga aktualizacji"** - zaktualizuj oprogramowanie stopera.
- **Połączenie się zerwało** - stuknij napis o stanie stopera na kroku „Czas", a aplikacja spróbuje połączyć się ponownie. Zawsze możesz też wpisać czas ręcznie.

12. Statystyka, czyli kto prowadzi

Ikona pucharu pokazuje klasyfikację w kategoriach broni. Mniej sekund wygrywa, a lider jest na zielonym tle.



Rys. 21. Ekran „Statystyka” z klasyfikacją

To podgląd z danych na tym telefonie, działa też bez sieci. Oficjalne wyniki zawsze publikuje organizator.

13. Ustawienia

Koło zębate otwiera Ustawienia:

- **„Wygląd”** - jasny, ciemny, jak w telefonie albo według pory dnia. W ostrym słońcu na otwartej strzelnicy zwykle lepiej czyta się jasny.
- **„Stoper”** - parowanie stopera Bluetooth (rozdział 11).
- **„O aplikacji”** - wersja aplikacji (przyda się, gdy zgłaszasz problem), polityka prywatności i strona Scorun.

14. Kontrola broni (zawody long range)

Ten rozdział jest dla komisji kontroli broni na zawodach long range. W innych zawodach ikony tarczy nie ma. Kontrola działa tak jak wpisywanie wyników: zapisuje się w telefonie i leci do organizatora, gdy jest sieć.

Wejście i kto podpisuje

Stuknij ikonę tarczy w górnym pasku tablicy zawodów. Kontrolę podpisuje zawsze osoba zalogowana na tym telefonie własnym kontem Scorun:

- Jesteś zalogowany własnym kontem i masz w obsadzie rolę sędziego (RO, RM, SO) albo komisji lub kierownika zawodów (QM, MD): wchodzisz od razu, kontrola idzie na Twoje nazwisko.
- Telefon lub tablet sparowany samym kodem (bez logowania) albo konto bez takiej roli (np. CRO): aplikacja pokaże **„Kontrola broni wymaga telefonu zalogowanego kontem osoby z obsady zawodów (komisja, kierownik, sędzia).”** Nie ma wyboru osoby z PIN-em jak w „Kto punktuje”: serwer przyjmuje kontrolę tylko od osoby zalogowanej na urządzeniu, które ją wysyła. Komisja pracuje na swoich telefonach, zalogowanych własnymi kontami.
- Zmiana konta na tym samym telefonie: po wylogowaniu lista kontroli poprzedniej osoby znika, a kontrolę podpisuje zawsze konto zalogowane teraz (nigdy osoba, która pobrała wcześniej paczkę). Bez sieci aplikacja wpuści tylko konto, którego rolę w obsadzie potwierdziła już po zalogowaniu; inaczej pokaże komunikat jak wyżej.

Jeśli zamiast tego widzisz **„Brak uprawnień do kontroli broni na tych zawodach.”**, organizator musi dopisać Cię do obsady zawodów.

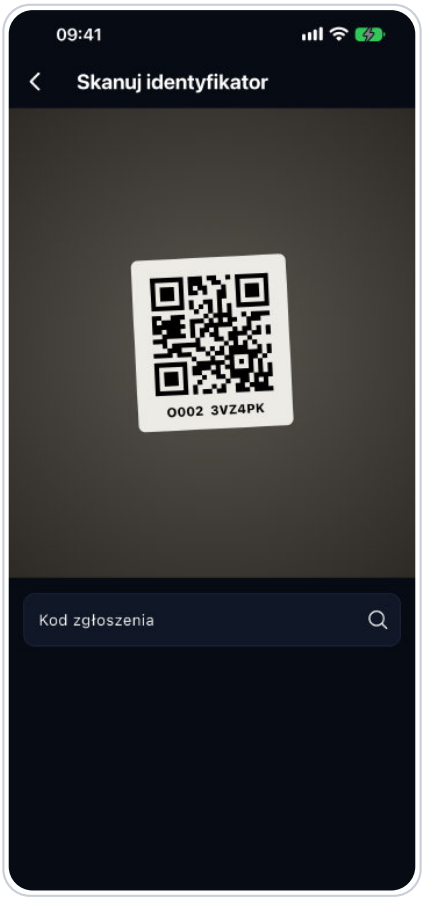
Lista zgłoszeń

Na liście są zgłoszenia z listy startowej (bez rezerwy i wycofanych), w kolejności klas i numerów startowych. Na górze licznik, np. **„Sprawdzone 3 z 5”**. Przy każdym zgłoszeniu widzisz status: **„Dopuszczona”**, **„Niedopuszczona”** albo **„Bez kontroli”**. Gdy kontrola czeka na wysłanie, jest dopisek **„czeka na wysłanie”**, a gdy serwer ją odrzucił, **„Serwer odrzucił: …”** z powodem, np. „zgłoszenie z innych zawodów” albo „brak wyniku kontroli”. Nieznany powód: **„nieznany błąd - zapisz ponownie albo zgłoś kierownikowi”**.

- Pole **„Numer startowy, nazwisko albo kod”** szuka po numerze startowym, nazwisku i krótkim kodzie z identyfikatora.
- Przycisk **„Bez kontroli”** zostawia na liście tylko tych, których jeszcze nie sprawdzono.
- Zawodnik anonimowy (wojskowy) ma pseudonim zamiast nazwiska.
- Ktoś dopisał się w ostatniej chwili? Odśwież paczkę. Lista pochodzi z paczki pobranej wcześniej, więc bez sieci widzisz ostatni stan: **„Brak sieci - pokazuję zapisaną listę”**.

Skanowanie

Stuknij **„Skanuj”**. Ekran **„Skanuj identyfikator”** przyjmuje identyfikator zawodnika: kod QR z karty z Desku albo z aplikacji Shooter (zakładka Moje starty). Otwiera formularz tego zawodnika. Kod się nie skanuje? Wpisz **„Kod zgłoszenia”** ręcznie (krótki kod z identyfikatora).



Rys. 27. Ekran „Skanuj identyfikator” w kontroli broni, aparat widzi identyfikator zawodnika z kodem QR

Numer broni i lufy odczytujesz z broni i wpisujesz sam. Aplikacja nie przyjmuje kodów QR z telefonu zawodnika, bo zawodnik mógłby pokazać kod innej broni.

Kod z innego zgłoszenia da komunikat **„Ten QR należy do innego zgłoszenia”**, a obcy kod **„Ten QR nie jest identyfikatorem Scorun”**. Brak zgłoszenia w paczce? Aplikacja odświeży paczkę raz, a potem napisze **„Brak zgłoszenia o kodzie …”**.

Formularz kontroli

Na górze: numer startowy, nazwa zawodnika i klasa, np. „Klasa O · OPEN”. Potem po kolei:

1. **„Model”** i **„Kaliber”**. Pod kalibrem aplikacja pokazuje, co dopuszcza klasa (**„Klasa dopuszcza: …”**), i od razu ocenia kaliber: **„Kaliber dopuszczony”**, **„Kaliber niedopuszczony”** albo **„Sprawdź ręcznie”** (aplikacja nie zna tego kalibru, rozstrzygasz Ty). To tylko pomoc: automat porównuje średnicę kalibru albo listę kalibrów klasy, nie sprawdza reszty broni.
2. **„Numer broni”** i **„Numer lufy”**. Pola są zakryte kropkami. Przycisk **„Pokaż numer”** odkrywa wpisywany numer na chwilę (**„Ukryj numer”** zakrywa z powrotem). Numerów nie trzeba wpisywać, jeśli zawodnik pokazał kod z Sejfu.

3. **„Numery w systemie”**: jeśli zawodnik przekazał numer z Sejfu albo ktoś już go wpisał, widzisz tylko cztery ostatnie znaki i skąd pochodzą, np. `••••1234 (Shooter)` albo `••••9876 (komisja)`. Pełnego numeru z systemu Range nie pokazuje nigdy. Gdy wpisany numer ma inne końcówki niż ten w systemie, aplikacja zwraca na to uwagę (dwie końcówki obok siebie). Taki numer zapisze się jako numer komisji i od niego liczy się rozpoznanie egzemplarza.
4. **„Wymagania klasy”**: przełączniki z wymaganiami wybranej klasy (np. dwójnóg, brak podpory tylnej, rok produkcji). Zaznacz te, które broń spełnia. Dla klas bez wymagań lista jest pusta.
5. **„Wynik”**: **„Dopuszczona”** albo **„Niedopuszczona”**. Automat podpowiada wynik, ale możesz wybrać inny. Przy kalibrze **„Sprawdź ręcznie”** musisz wybrać sam (**„Wybierz wynik”**). Gdy wybierzesz wynik inny niż automat, pojawia się pole **„Powód nadpisania”** i bez wpisania powodu nie zapiszesz (**„Podaj powód - wynik jest inny niż automat kalibru”**).
6. **„Uwagi”**: dowolna notatka komisji.
7. **„Zapisz kontrolę”** przyklejone na dole ekranu.

Zawodnik anonimowy (wojskowy) nie ma pól na numery. Zobaczysz **„Zgłoszenie anonimowe - bez numerów broni”**. Wpisujesz tylko model, kaliber i wynik.

Po zapisie z siecią zobaczysz **„Kontrola zapisana”**. Bez sieci: **„Zapisane na telefonie - wyślę, gdy będzie sieć”**. W obu przypadkach możesz od razu iść do następnego zawodnika.

Bez internetu

Kontrola działa bez sieci tak jak wpisywanie wyników. Lista pochodzi z paczki zapisanej w telefonie, a zapisana kontrola leci do organizatora, gdy telefon znajdzie zasięg (kolorowa pigułka w górnym pasku pokazuje stan wysyłki, rozdział 8). Dwie rzeczy warto wiedzieć:

- Numer, który wpisałeś, siedzi w telefonie tylko do czasu, aż organizator potwierdzi odbiór kontroli. Potem aplikacja usuwa go z telefonu. Na liście i w formularzu widać wyłącznie cztery ostatnie znaki.
- Gdy dwie osoby sprawdzą tego samego zawodnika (jedna w Range, druga w Desku), obowiązuje ta kontrola, która była później. Czas liczy się z chwili kontroli na telefonie, nie z chwili wysłania.

15. Stolik oceny long range

Na zawodach long range (Puchar Polski Long Range, LRC) nie ma toru ani metryczek. Strzelasz na osi, a po strzelaniu zawodnik przynosi tarczę do **stolika oceny**. Tam oceniasz przestrzeliny, wpisujesz je w telefonie albo tablecie, a zawodnik podpisuje palcem i odbiera tarczę. Cała aplikacja działa dalej tak samo, tylko na ekranie zawodów pojawia się jeden nowy przycisk.

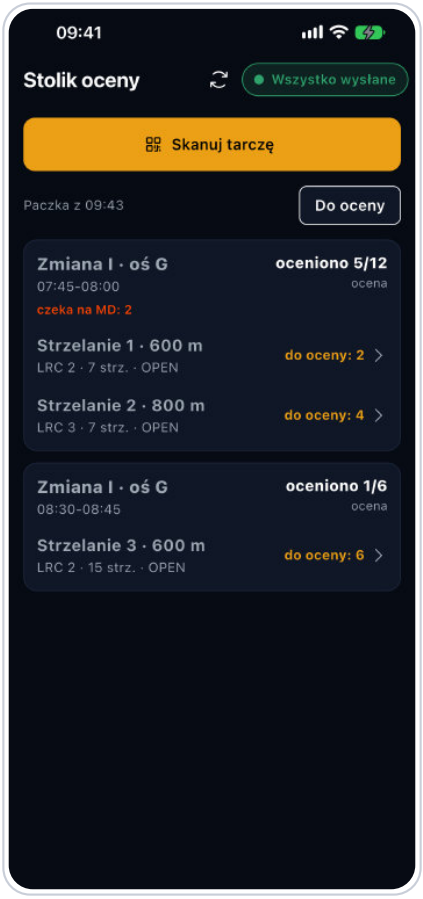
Co jest ważne:

- **Stolik widzą tylko zawody long range.** Na innych zawodach przycisku nie ma.
- **Oceniać może sędzia z rolą w zawodach** (MD, RM, RO albo SO), zalogowany własnym kontem (Droga A z rozdziału 2). Telefon sparowany kodem QR bez konta pokaże stolik tylko do podglądu.
- **Wszystko zapisuje się najpierw w telefonie** i leci do organizatora, gdy jest sieć. Stolik działa bez zasięgu.

Wejście i lista protokołów

Na ekranie zawodów, pod przyciskami „Tor” i „Skład”, stuknij duży przycisk **„Stolik oceny”**. Zobaczysz listę protokołów dnia: jedna karta to jeden blok strzelania (zmiana, oś, godziny), a pod nią strzelania z dystansem, tarczą i liczbą strzałów.

- Zawody wielodniowe mają przełącznik dni (**„Dzień 1”**, „Dzień 2” …). Aplikacja sama otwiera dzisiejszy dzień.
- Na karcie bloku widzisz licznik **„oceniono”** (np. 5/12), stan bloku (**„zaplanowany”**, **„trwa”**, **„ocena”**, **„oceniony”**, **„zakończony”**, **„zamknięty”**) i **„czeka na MD”**, gdy ktoś czeka na rozstrzygnięcie. Liczniki bierze telefon z serwera, więc po własnych wpisach odświeżają się dopiero po odświeżeniu paczki albo po wysłaniu wpisów.
- Przy strzelaniu stoi **„do oceny”** z liczbą stanowisk, które czekają, albo **„komplet”**.
- Filtr **„Do oceny”** zostawia tylko to, co jeszcze wymaga pracy. Gdy nic nie zostało, zobaczysz „Wszystko ocenione.”
- Listę (ikona strzałek w kółku) odświeżasz jak paczkę zawodów. Bez sieci telefon pokazuje ostatnią pobraną paczkę z dopiskiem „Brak sieci - pokazuję paczkę z telefonu. Zmiany czekają w kolejce.” Wpisy i podpisy nadal działają.



Rys. 22. Ekran „Stolik oceny” z przyciskiem „Skanuj tarczę” i listą bloków strzelania

Stuknij strzelanie, a otworzy się jego **protokół**.

Skanuj tarczę

Nad listą protokołów jest przycisk **„Skanuj tarczę”**. Na każdej tarczy wisi naklejka z kodem QR (drukuje ją biuro w Desku). Zeskanuj ją kamerą, a aplikacja otworzy od razu ekran wpisu właściwego wiersza, bez szukania protokołu i zmiany. Kod z naklejki możesz też wpisać ręcznie w polu **„Kod z naklejki (np. AB2CD3 3) lub identyfikatora”**: kod i numer strzelania.



Rys. 23. Ekran „Skan tarczy”, aparat widzi naklejkę z kodem QR i kodem do wpisania ręcznie pod spodem

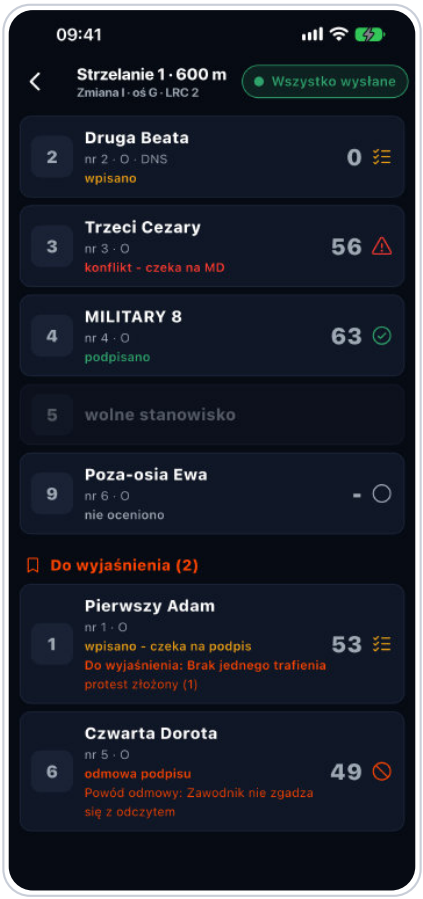
- Zeskanowany **identyfikator zawodnika** (ten sam kod, który komisja skanuje przy kontroli broni) otwiera jego jedyny niepodpisany wiersz w otwartych blokach. Gdy takich wierszy jest więcej, zobaczysz **„Wybierz strzelanie”**. Wiersze DNS i DQ nie liczą się jako niepodpisane.
- Naklejka wiersza, który nie ma jeszcze wpisu albo jest wpisany i czeka na podpis, otwiera ekran wpisu. Inne stany (spór, konflikt, odmowa, rozstrzygnięcie) otwierają kartę wiersza z dostępnymi akcjami.
- Komunikaty: **„To nie jest naklejka Scorun z tarczy ani identyfikator zawodnika.”**, **„Ta naklejka jest z innych zawodów.”**, **„Tego wiersza nie ma w paczce stolika (inna zmiana albo dzień, zgłoszenie wycofane).”** (odśwież paczkę albo wybierz właściwy dzień), **„Ten wiersz jest już podpisany. Otwieram podgląd.”** (podgląd bez edycji) i **„Zawodnik nie ma niepodpisanych wierszy w otwartych blokach.”**

Protokół: stanowiska i stany

Protokół to lista stanowisk. Każdy wiersz ma numer stanowiska, numer startowy z klasą i nazwę zawodnika. Zawodnicy anonimowi (wojskowi) występują pod pseudonimem, np. MILITARY 8. Puste stanowisko jest wyszarzone i podpisane „wolne stanowisko”, nie da się go otworzyć.

Stan wiersza widać po kolorze i napisie:

Napis	Co to znaczy	Co dalej
„nie oceniono”	brak wpisu	stuknij i wpisz strzały
„wpisano - czeka na podpis”	strzały wpisane, zawodnik jeszcze nie podpisał	podpis, spór albo poprawka
„podpisano”	zawodnik podpisał i odebrał tarczę	koniec; zmiany tylko przez MD
„odmowa podpisu”	zawodnik nie chciał podpisać	wiersz trafia do grupy „Do wyjaśnienia”; zawodnik może jeszcze podpisać (**„Podpisz teraz”**), dopóki blok nie jest zamknięty; zmiany wyniku tylko przez MD
„konflikt - czeka na MD”	inny tablet wpisał to samo stanowisko inaczej	rozstrzyga MD
„spór - czeka na MD”	ktoś zgłosił spór o odczyt	rozstrzyga MD
„rozstrzygnięte przez MD”	MD ustalił punktację	zawodnik podpisuje nowy odczyt



Rys. 24. Protokół strzelania ze stanami wierszy: DNS, konflikt, podpisano, wolne stanowisko i grupa „Do wyjaśnienia (2)”

Wiersze odłożone przyciskiem **„Do wyjaśnienia”** i wiersze z odmową podpisu są na końcu listy, w osobnej grupie **„Do wyjaśnienia (n)”**. Odłożony wiersz pokazuje powód (**„Do wyjaśnienia: …”**), odmowa pokazuje **„Powód odmowy: …”**.

Zawodnik, który nie stanął na linii, ma przy numerze znacznik **„DNS”**, a zdyskwalifikowany **„DQ”**. Na ekranie wpisu przycisk DNS jest żółty, a DQ czerwony. DNS wpisany z osi pojawi się tu sam, gdy sędzia osi dostanie własną aplikację (kolejny etap), na razie znacznik ustawiasz przy stoliku.

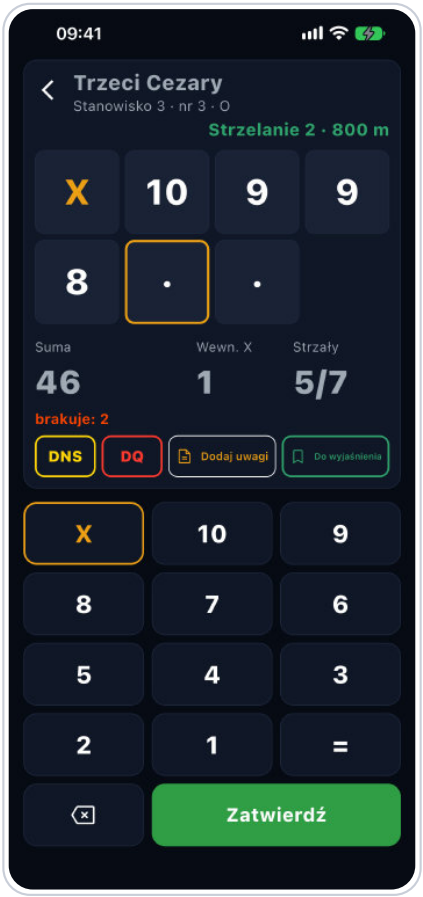
Wiersz, który jeszcze nie poszedł do organizatora, ma dopisek **„czeka na wysyłkę”**. Wiersz odrzucony przez serwer pokazuje powód po **„Odrzucone”** (np. inny tablet wpisał inaczej, wiersz jest już zamknięty, brak roli sędziego). Gdy zawodnik złożył protest, zobaczysz „protest złożony”.

Wpis strzałów

Stuknij wiersz bez wpisu, a otworzy się ekran wpisu. Kratek jest tyle, ile strzałów w tym strzelaniu (po zmianie planu w trakcie dnia np. 15 zamiast 7).

1. Stukaj wartości przestrzelin klawiaturą: **X, 10, 9 … 1** oraz **=** (pudło, zero punktów). Bieżąca kratka ma ramkę. Klawisz cofania kasuje ostatni strzał.
2. Suma, liczba X i strzały liczą się na żywo, tak samo jak policzy je serwer.

3. Zawodnik ma więcej przestrzelin niż strzałów w programie? Dopisz je wszystkie. Aplikacja pokaże **„nadliczbowe”** z liczbą i dopiskiem „odpadają najsłabsze”: do wyniku liczą się najlepsze. Możesz wpisać najwyżej dwa razy tyle strzałów co w programie, dalej klawiatura się zatrzyma.
4. Brakuje strzałów? Wiersz pokaże **„brakuje”** z liczbą. Brakujące strzały liczą się jako = (0 pkt).
5. **„Dodaj uwagi”** otwiera okno na notatkę (np. tarcza przestrzelona przy ramce). Uwagi zapisują się razem ze strzałami.
6. DNS albo DQ zaznaczasz wąskim przyciskiem pod kratkami (DNS żółty, DQ czerwony, obok **„Dodaj uwagi”** i **„Do wyjaśnienia”** w jednym rzędzie, żeby kratki na strzały miały jak najwięcej miejsca). Wpisane uwagi, powód odłożenia i powód odmowy widać pod tymi przyciskami. Drugie stuknięcie zdejmuje znacznik. DNS oznacza brak strzałów: wpisane strzały znikają, a klawiatura nie działa, dopóki DNS jest zaznaczony.



Rys. 25. Ekran wpisu strzałów z przyciskami DNS (żółty), DQ (czerwony), „Dodaj uwagi” i „Do wyjaśnienia” w jednym rzędzie pod kratkami

7. **„Do wyjaśnienia”** odkłada tarczę z zastrzeżeniami: aplikacja zapyta o powód (nieobowiązkowy, najwyżej 200 znaków), zapisze wpisane strzały tak jak „Zatwierdź” (gdy się zmieniły), oznaczy wiersz jako odłożony, przycisk na chwilę zrobi się zielony i aplikacja wróci do listy, jak strzałka wstecz. Ekranu podpisu nie otwiera. Znacznik widzą też inne tablety stolika. Wiersz zostaje „wpisano - czeka na podpis”, więc blok nie przejdzie w „oceniony”, dopóki wiersz nie zostanie podpisany. Wrócisz do niego z grupy „Do wyjaśnienia” na końcu listy. Gdy otworzysz odłożoną tarczę, **„Do wyjaśnienia”** jest zielony. Stuknięcie zielonego przycisku zdejmuje znacznik (to samo robi **„Zdejmij z wyjaśnienia”** w karcie wiersza), a podpis zdejmuje go sam.



Rys. 26. Ekran wpisu odłożonej tarczy: zielony przycisk „Do wyjaśnienia" i powód widoczny pod przyciskami

8. Duży, zielony **„Zatwierdź"** zapisuje wpis. Przycisk jest zawsze aktywny: pusty wpis bez DNS dostanie podpowiedź „Wpisz strzały albo zaznacz DNS", a niepełny okno **„Niepełny wpis"** z przyciskami **„Wróć"** i **„Zatwierdź mimo to"**. Nie zatwierdzisz przez pomyłkę niepełnej tarczy, ale możesz to zrobić świadomie.

Wiersz „wpisano - czeka na podpis" możesz poprawić przyciskiem **„Popraw wpis"**, dopóki zawodnik nie podpisał.

Podpis zawodnika

Po **„Zatwierdź"** aplikacja od razu przechodzi do ekranu podpisu (po DNS nie, bo zawodnik nie stanął). Oddaj telefon zawodnikowi.

1. Na górze zawodnik widzi odczyt: strzały, sumę i znacznik. To, co tu widzi, podpisuje.
2. Podpisuje palcem lub rysikiem w ramce **„Podpis palcem w ramce"**. Pomylił się? **„Wyczyść"** kasuje.
3. Zielony **„Podpisuję: zgadzam się z odczytem i odbieram tarczę"** jest nieaktywny, dopóki ramka jest pusta.
4. Zawodnik nie chce podpisać? Stuknij **„Zawodnik odmawia podpisu"**, wpisz **„Powód odmowy"** i zatwierdź przyciskiem **„Zapisz odmowę"**. Wynik zostaje, a przy wierszu jest „odmowa podpisu".

Obok pola podpisu są też przyciski **„Spór”** i **„Protest”**, gdy zawodnik się nie zgadza (niżej). Podpis dotyczy konkretnego odczytu: jeśli w międzyczasie ktoś zmienił wpis (np. MD), stary podpis zostanie odrzucony i zawodnik podpisuje jeszcze raz.

Podpisany wiersz zamyka się. Dalej widać tylko napis „Wiersz podpisany - zmiany tylko przez MD”.

Odmowa nie jest ostateczna. Przy wierszu z odmową karta pokazuje „Odmowa podpisu zapisana - zawodnik może jeszcze podpisać, dopóki blok nie jest zamknięty” i zielony przycisk **„Podpisz teraz”**. Otwiera ten sam ekran podpisu, tylko bez przycisku odmowy. Po podpisie wiersz wychodzi z grupy „Do wyjaśnienia”. Po zamknięciu bloku przez biuro podpisu po odmowie już nie przyjmie (serwer odpowie, że blok jest zamknięty). Protestu po odmowie nadal nie ma.

Spór

Zawodnik nie zgadza się z odczytem, zanim podpisze? Stuknij **„Spór”**, wpisz w oknie **„Spór o odczyt”**, **„Czego dotyczy spór”** (powód jest wymagany) i potwierdź **„Zgłoś spór”**. Wiersz przechodzi w „spór - czeka na MD”, a stolik nie może go już ani poprawić, ani podpisać. Spór rozstrzyga kierownik biura (MD): ogląda tarczę, wpisuje własną punktację i uzasadnienie.

Protest

Gdy zawodnik nie godzi się z rozstrzygnięciem, może złożyć protest, ale tylko przed podpisem (po podpisie, odmowie albo zamknięciu bloku protestu nie ma). Stuknij **„Protest”**, a w arkuszu:

1. Wpisz **„Treść protestu”**.
2. Wybierz **„Wadium”** z listy: kwoty i waluty ustala organizator w konfiguracji zawodów (np. w PLN albo w EUR), aplikacja ich nie zmienia.
3. Zaznacz **„Wpłacone gotówką”**, jeśli zawodnik wpłacił wadium na miejscu.
4. Arkusz przypomina **„Czas na reklamację”** w minutach (z konfiguracji).
5. Stuknij **„Złóż protest”**.

Protest nie blokuje podpisu: zawodnik może podpisać, a stolik widzi przy wierszu „protest złożony”. Protest rozstrzyga tylko MD w biurze: uwzględniony (wadium wraca, wpis może zostać poprawiony), odrzucony (wadium przepada).

MD: konflikt, spór i protest

Jeśli masz rolę MD, w wierszu w stanie „konflikt - czeka na MD” albo „spór - czeka na MD” pojawia się przycisk **„Rozstrzygnij”** (sędzia bez roli MD go nie widzi).

- Przy konflikcie widzisz drugą wersję w formie „Druga wersja: … = suma” i możesz ją wstawić przyciskiem **„Wstaw drugą wersję”** albo wpisać własne strzały.
- Wpisz strzały tak jak przy zwykłym wpisie i zatwierdź. Aplikacja poprosi o **„Uzasadnienie”**. Zostaje ono w historii zmian wiersza razem z tym, kto i kiedy poprawił.
- Po rozstrzygnięciu wiersz ma stan „rozstrzygnięte przez MD”. Zawodnik podpisuje nowy odczyt (poprzedni podpis przestaje obowiązywać).

Praca bez sieci i kilka tabletów

- Bez zasięgu wpisujesz, podpisujesz, zgłaszasz spór i protest jak zwykle. Wiersze mają dopisek „czeka na wysyłkę", a pigułka w górnym pasku liczy zaległe koperty. Po powrocie sieci wysyłka idzie sama i dopisek znika w ciągu kilkudziesięciu sekund.
- Podpis wysłany przed wpisem (na przykład bo wpis jeszcze nie doszedł) serwer odkłada i ponawia, aż wpis dojdzie. Nic nie musisz robić.
- **Dwa tablety, to samo stanowisko:** wpis nie nadpisuje cudzego. Jeśli drugi tablet wpisał inaczej, wiersz przechodzi w „konflikt - czeka na MD". Jeśli wpisał dokładnie to samo, nic się nie dzieje.
- Czyszczenie danych na telefonie (Wyczyść dane i sparuj od nowa) usuwa też paczkę stolika. Niewysłane koperty nadal są traktowane jak każde inne wyniki: wysyłają się, zanim cokolwiek zniknie.

Stolik oceny: komunikaty

Co widzisz	Co zrobić
„Brak paczki stolika na tym telefonie. Połącz się z siecią i pobierz ją."	Wyjdź na zasięg i stuknij odświeżenie. Dopóki paczki nie ma, wpis nie jest możliwy.
„Podgląd: to konto nie ma roli sędziego w tych zawodach (MD, RM, RO, SO). Zaloguj się kontem sędziego, aby oceniać."	Poproś organizatora o dopisanie Cię do obsady i zaloguj się kontem.
„Brak roli sędziego w zawodach" przy wierszu	To samo: koperta została odrzucona, bo konto nie ma roli.
„Nie udało się zapisać w telefonie. Spróbuj jeszcze raz."	Stuknij ponownie „Zatwierdź". Jeśli powtarza się, zrestartuj aplikację.
„Odczyt się zmienił, podpis trzeba powtórzyć"	Otwórz wiersz i niech zawodnik podpisze aktualny odczyt.
„Wiersz jest już zamknięty"	Wiersz jest podpisany albo czeka na MD. Poprawić go może tylko MD.
„Protest po podpisie albo po terminie"	Protestu nie da się już złożyć.
„Wadium spoza listy zawodów"	Wybierz kwotę z listy w arkuszu protestu.

16. Kody QR w Scorunie

W Range skanujesz kilka rodzajów kodów. Wszystkie czyta ten sam aparat, a każdy ekran skanu ma pod spodem pole do wpisania kodu ręcznie, gdy aparat nie daje rady.

Kod	Co jest w środku	Gdzie go skanujesz	Skąd go masz

Kod	Co jest w środku	Gdzie go skanujesz	Skąd go masz
Naklejka na tarczę (long range)	`scorun:target:` + znacznik zawodów + kod zgłoszenia + numer strzelania, np. `scorun:target:d0000000:4WRVWJ:1`	stolik oceny, **„Skanuj tarczę”**	naklejona na tarczę, drukuje ją biuro w Desku (**„Naklejki na tarcze”**)
Identyfikator zawodnika (long range)	`scorun:entry:` + kod zgłoszenia, np. `scorun:entry:4WRVWJ`	kontrola broni (**„Skanuj”**), a na stoliku oceny też **„Skanuj tarczę”**	karta z Desku albo ekran **„Identyfikator”** w aplikacji Shooter
Kod parowania	`SCORUN-PAIR:` + kod, np. `SCORUN-PAIR:K7M4X2QH`	ekran startowy, **„Sparuj”**	okno **„Dodaj urządzenie”** w Desku
Metryczka (zawody tarczowe)	`scorun:attempt:` + krótki kod, np. `scorun:attempt:PS01`	tryb metryczek, **„Skanuj”**	drukowana w Desku (**„Drukuj metryczki”**)
Przekazanie paczki	`SCORUN-FEED:` + dane sesji, za każdym razem inne	ekran startowy, **„Sparuj”**	telefon kolegi, ekran **„Przekaż sędziom”**

Naklejka na tarczę: od wydruku do podpisu

Naklejka (przykład w instrukcji Desk, rozdział „Kody QR w Scorunie”) to jeden wiersz protokołu: zawodnik w jednym strzelaniu. Biuro drukuje ją w Desku, a Ty widzisz ją na tarczy. Całość, krok po kroku:

1. **Biuro drukuje naklejki** w Desku (Harmonogram, **„Naklejki na tarcze”**, jeden dzień, wybrane konkurencje, układ **„Każda konkurencja od nowej strony”** albo **„Ciągiem, bez przerw między konkurencjami”**) i nakleja po jednej na każdą tarczę. Na naklejce są: numer startowy, strzelanie z dystansem, zmiana, oś, stanowisko, kod QR i pod nim kod do wpisania ręcznie, np. `4WRVWJ 1`. Nazwiska nie ma.
2. **Zawodnik przynosi tarczę** po strzelaniu do stolika oceny.
3. Na ekranie zawodów stuknij **„Stolik oceny”**, a na liście protokołów **„Skanuj tarczę”** (Rys. 22).
4. Skieruj aparat na naklejkę (Rys. 23). Telefon od razu czyta kod, drgnie i otwiera ekran wpisu właściwego wiersza. Nazwisko zawodnika, stanowisko i strzelanie widzisz na górze ekranu. Nie musisz szukać zmiany ani protokołu.
5. Wpisz strzały klawiaturą (Rys. 25). Zawodnika, który nie stanął na linii, oznacz żółtym **DNS**, zdyskwalifikowanego czerwonym **DQ**. Wąskie przyciski DNS, DQ, **„Dodaj uwagi”** i **„Do wyjaśnienia”** są w jednym rzędzie pod kratkami.
6. Masz zastrzeżenia do tarczy? Stuknij **„Do wyjaśnienia”**, wpisz powód (nieobowiązkowy) i wróć do listy. Wiersz trafia do grupy **„Do wyjaśnienia”** na końcu protokołu (Rys. 24). Gdy otworzysz taką tarczę, przycisk **„Do wyjaśnienia”** jest zielony (Rys. 26). Stuknięcie zielonego przycisku zdejmuje znacznik.
7. Stuknij **„Zatwierdź”**, oddaj telefon zawodnikowi do podpisu i zawodnik odbiera tarczę (rozdział 15, „Podpis zawodnika”).

Jeśli skan się nie uda:

- Naklejka brudna albo słońce bije w ekran? Wpisz kod spod naklejki w polu **„Kod z naklejki (np. AB2CD3 3) lub identyfikatora”**: kod, spacja, numer strzelania (`4WRVWJ 1`).
- **„To nie jest naklejka Scorun z tarczy ani identyfikator zawodnika.”**: to inny kod (np. z innej aplikacji). Zeskanuj właściwą naklejkę.
- **„Ta naklejka jest z innych zawodów.”**: na tarczy jest naklejka z innych zawodów. Sędzia Główny albo biuro musi ją wymienić.
- **„Tego wiersza nie ma w paczce stolika (inna zmiana albo dzień, zgłoszenie wycofane).”**: odśwież paczkę (ikona strzałek w kółku) albo przełącz na właściwy dzień.
- **„Ten wiersz jest już podpisany. Otwieram podgląd.”**: tarcza już była oceniona i podpisana. Zmiany tylko przez MD.

Identyfikator zawodnika

Identyfikator zawodnika skanujesz przy kontroli broni (rozdział 14, Rys. 27) i, jako zamiennik naklejki, przy stoliku oceny. Kod ma postać `scorun:entry:` i kod zgłoszenia. Zawodnik ma go na karcie z Desku albo w aplikacji Shooter (Moje starty, **„Identyfikator”**, jasny ekran). Przy kontroli broni nie przyjmuj kodu z innego źródła niż identyfikator: aplikacja nie czyta kodów broni z telefonu zawodnika.

Komunikaty przy skanie: **„Ten QR nie jest identyfikatorem Scorun”**, **„Ten QR należy do innego zgłoszenia”**, **„Brak zgłoszenia o kodzie …”** (kontrola broni, rozdział 14) oraz **„Wybierz strzelanie”** i **„Zawodnik nie ma niepodpisanych wierszy w otwartych blokach.”** (stolik oceny, rozdział 15).

Pozostałe kody

- **Kod parowania** `SCORUN-PAIR:…` opisuje rozdział 3 (Rys. 4). Jest ważny 30 minut i działa raz.
- **Metryczka** `scorun:attempt:…` opisuje rozdział 7 (Rys. 13). Aparat czyta kod z metryczki, a obcy kod da **„Ten QR nie jest metryczką Scorun”**.
- **Przekazanie paczki** `SCORUN-FEED:…` opisuje rozdział 10 (Rys. 18 i 19). Kod pokazuje się na telefonie, który ma dane. Przy złym kodzie zobaczysz **„Zły kod”**, a gdy aparat trafi na obcy telefon, **„To nie jest telefon Scoruna”**.

Coś nie działa?

Co widzisz	Co zrobić
„Kod nieważny, zużyty albo wygasł (30 min).”	Poproś organizatora o nowy kod QR.
„Brak połączenia. Sprawdź internet i spróbuj ponownie.”	Logowanie i parowanie wymagają internetu. Podejdź tam, gdzie jest zasięg.
„Kod jest błędny albo wygasł. Poproś o nowy.”	Wróć strzałką, wpisz e-mail jeszcze raz i użyj kodu z najnowszego maila.
„Za dużo prób. Spróbuj za minutę.”	Odczekaj minutę i spróbuj jeszcze raz.
„Nie masz roli sędziego na żadnych zawodach.”	Organizator musi dopisać Cię do obsady zawodów.
„Zły PIN”	Sprawdź PIN w aplikacji Shooter albo poproś o pomoc sędziego głównego.

Co widzisz	Co zrobić
„Nie jesteś przypisany do tego toru”	Wybierz swój tor albo poproś organizatora o zmianę przydziału.
Nie ma zawodnika na liście	Stuknij „Odśwież paczkę” (potrzebny zasięg).
W kontroli broni brakuje zawodnika albo kalibru nie da się ocenić	Odśwież paczkę. Przy „Sprawdź ręcznie” decyduje komisja, aplikacja tylko podpowiada.
Przy kontroli „Serwer odrzucił: …”	Zgłoś kod z komunikatu sędziemu głównemu. Kontrola nie jest zapisana u organizatora.
Pigułka długo jest pomarańczowa	Wyniki są bezpieczne w telefonie. Wyjdź na zasięg i trzymaj aplikację otwartą.
Czerwona pigułka „Do wyjaśnienia”	Zgłoś to sędziemu głównemu.
„Nie da się otworzyć danych na tym telefonie”	Stuknij „Spróbuj ponownie”. Jeśli nie pomoże, wybierz „Wyczyść dane i sparuj od nowa”. Wyniki już wysłane są bezpieczne na serwerze.

Nadal masz problem? Napisz do nas na **support@scorun.com**. Podaj nazwę zawodów, wersję aplikacji (Ustawienia, „O aplikacji”) i dołącz zrzut ekranu z błędem. Pomożemy najszybciej, jak się da.

Powodzenia na torze!