Scorun Shooter

Instrukcja dla zawodnika

Krok po kroku, prostym językiem.

Stan na 05.11.2026

scorun.com
Pomoc: support@scorun.com

Spis treści

1. Pierwsze uruchomienie 4
- Wybierz swoje województwa 4
- Rozejrzyj się bez konta 5

2. Co jest na dole ekranu 5

3. Zakładanie konta i logowanie 6
- Logowanie twarzą lub palcem 7
- Trzy krótkie kroki na start 7

4. Kalendarz - szukamy zawodów 8
- Ulubione 9

5. Zapis na zawody 9
- Krok po kroku 10
- Zawody IPSC 12
- Zawody long range: zmiana i stanowisko 12
- Zapisujesz znajomych? 14

6. Płacenie wpisowego 15

7. Moje starty 16
- Zawody long range: karta zgłoszenia i identyfikator 17
- Wycofanie się 19
- Ktoś dopisał Cię w grupie? 19
- Wyniki z innych systemów 19
- Licencja i historia startów 20

8. Dzień zawodów i wyniki 20
- Kontrola broni 20
- Wyniki 20

9. Sejf - Twoja broń 21

10. Portfel i licencja 23
- Portfel 23
- Licencja PZSS 23
- Starty do przedłużenia licencji 24

11. Klub, składki i komunikaty 25
- Mój klub 25
- Składki 26
- Moje sekcje 26
- Klasy Scorun (nieoficjalne) 26
- Komunikaty 26

12. Wiedza - nauka do egzaminu 26

13. Ustawienia 27

14. Co działa bez internetu 29

15. Kody QR w Scorunie 29
Identyfikator 29
Karta licencji i kod w PDF 30
Coś nie działa? 30

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

Cześć. Scorun Shooter to Twój strzelecki pomocnik w telefonie. Znajdziesz w nim zawody z całej Polski, zapiszesz się na nie w minutę, opłacisz wpisowe, a po starcie sprawdzisz wyniki. Do tego licencja, dokumenty i broń masz zawsze pod ręką, a w zakładce z wiedzą przećwiczysz testy przed egzaminem na patent.

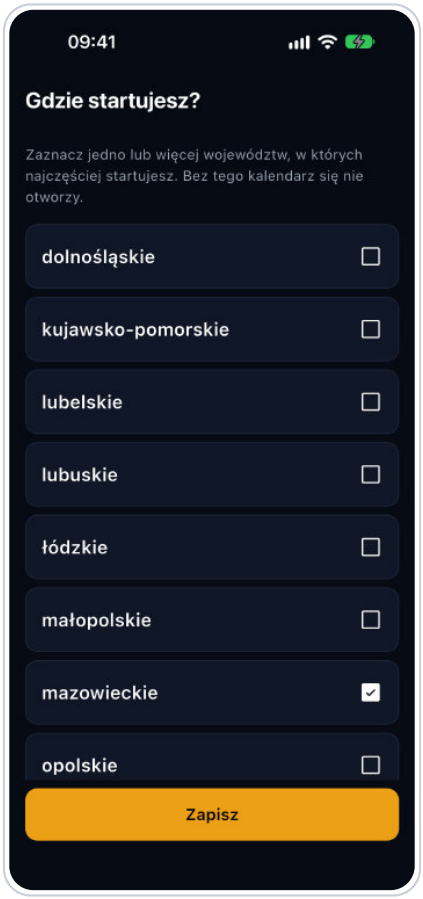
Nie musisz czytać wszystkiego od razu. Każdy rozdział to osobna sprawa, znajdź to, czego akurat potrzebujesz.

1. Pierwsze uruchomienie

Wybierz swoje województwa

Na samym starcie aplikacja zapyta Cię: **„Gdzie startujesz?”**

1. Zaznacz jedno lub kilka województw, w których najczęściej jeździsz na zawody.
2. Stuknij **„Zapisz”**.



Rys. 1. Ekran „Gdzie startujesz?” z listą województw

Kalendarz od razu pokaże Ci zawody w okolicy, a te z wybranych przez Ciebie województw będą oznaczone kolorowym paskiem z boku. Imprezy z innych części kraju nadal tam będą, wystarczy zmienić filtr.

Rozejrzyj się bez konta

Kalendarz zawodów i zakładka **„Wiedza”** działają od razu, bez zakładania konta. Możesz spokojnie rozejrzeć się po aplikacji. Konto będzie Ci potrzebne dopiero, gdy zechcesz zapisać się na zawody lub schować w telefonie swoje dokumenty.

2. Co jest na dole ekranu

Na dole ekranu masz pięć stałych zakładek:

Zakładka	Co tam znajdziesz
Kalendarz	wszystkie zawody i szkolenia
Moje starty	Twoje zgłoszenia, wpłaty i wyniki
Sejf	Twoja broń (dane zostają tylko w Twoim telefonie)
Portfel	licencja, patent, pozwolenie i inne dokumenty
Wiedza	testy egzaminacyjne i przepisy o broni



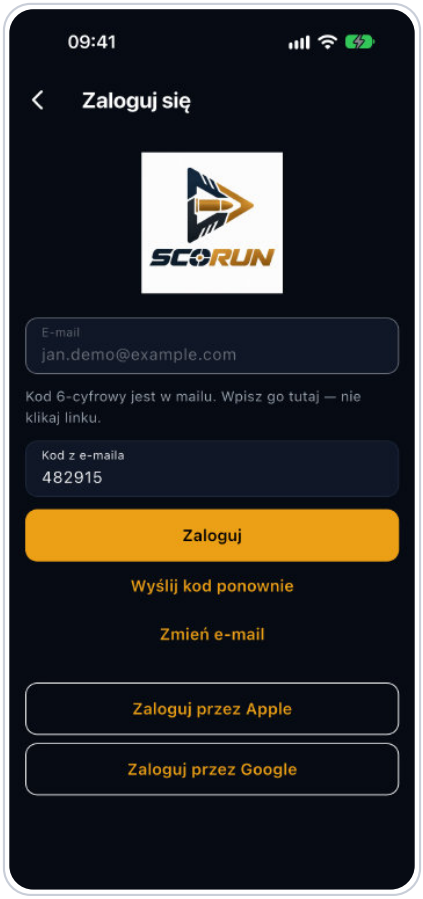
Rys. 2. Dolny pasek z pięcioma zakładkami

Trzy kropki w prawym górnym rogu otwierają **„Ustawienia”**, a ikona słońca lub księżyca pozwala przełączać jasny i ciemny motyw.

3. Zakładanie konta i logowanie

Nie ma tu osobnej rejestracji ani haseł do zapamiętywania. Konto tworzy się samo przy pierwszym logowaniu.

1. W zakładce Kalendarz stuknij ikonę osoby (**„Zaloguj się”**) w górnym pasku.
2. Wpisz swój adres e-mail i stuknij **„Wyślij kod”**.
3. Otwórz skrzynkę pocztową i znajdź wiadomość z 6-cyfrowym kodem.
4. Wpisz kod w pole **„Kod z e-maila”** i stuknij **„Zaloguj”**.



Rys. 3. Ekran „Zaloguj się” z polem e-mail i polem na kod

> Ważne: wpisz kod w aplikacji. Nie klikaj linku w mailu.

Masz już klucz dostępu (rozdział niżej)? Stuknij **„Zaloguj kluczem dostępu”** i gotowe.

Możesz też zalogować się jednym dotknięciem przez **„Zaloguj przez Google”** lub (na iPhonie) **„Zaloguj przez Apple”**.

Mail nie dotarł? Sprawdź folder spam lub oferty, albo stuknij **„Wyślij kod ponownie”**. Jeśli zrobiłeś literówkę w adresie, stuknij **„Zmień e-mail”**.

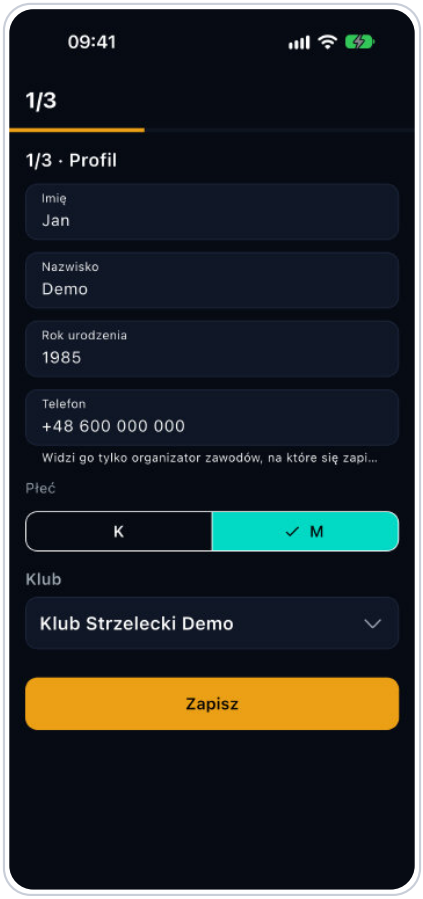
Logowanie twarzą lub palcem

Po zalogowaniu aplikacja może zaproponować Ci dodanie **klucza dostępu**. Stuknij **„Dodaj”**, a kolejne logowania załatwisz Face ID lub odciskiem palca, bez przepisywania kodów z poczty. Klucze znajdziesz w każdej chwili w Ustawieniach. Jeśli Twoje konto ma logowanie dwuetapowe (to samo co w Desku), przed dodaniem klucza aplikacja poprosi o 6-cyfrowy kod z aplikacji uwierzytelniającej (**„Potwierdź kodem”**). Zły albo wygasły kod: wpisz nowy.

Trzy krótkie kroki na start

Przy pierwszym logowaniu aplikacja przeprowadzi Cię przez trzy proste kroki:

1. **Profil** - imię, nazwisko, rok urodzenia, telefon, płeć i klub.
2. **Licencja** - skanujesz kartę licencji PZSS. Jeśli nie masz jej pod ręką, stuknij **„Zrobię to później”**.
3. **Pierwsza licencja** - kiedy dostałeś pierwszą licencję zawodniczą. Jeśli nie pamiętasz, po prostu stuknij **„Pomiń”**.



Rys. 4. Kreator „1/3 · Profil”

Imię, nazwisko i płeć są wymagane do zapisów na zawody. Twój numer telefonu widzi wyłącznie organizator imprezy, na którą się zgłaszasz.

4. Kalendarz - szukamy zawodów

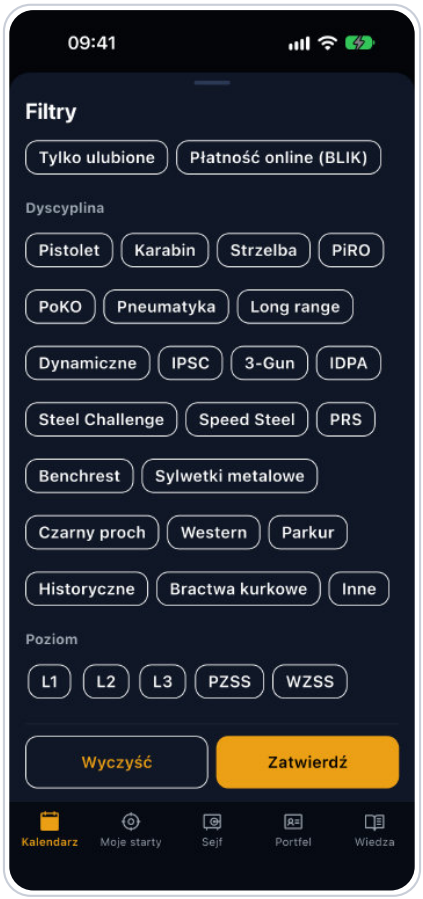
Kalendarz to prosta lista zawodów i szkoleń ułożona po miesiącach. Każdy kafel pokazuje datę, miejsce, województwo, poziom oraz dyscyplinę.



Rys. 5. Kalendarz z listą zawodów

Na górze znajdziesz przydatne narzędzia:

- **Dziś** - szybko wraca do najbliższych zawodów.
- **Szukaj** - pozwala wpisać nazwę imprezy, klubu lub miejscowość.
- **Filtry** - wybierasz dyscyplinę (np. Pistolet, PiRO, Dynamiczne), poziom, szkolenia i województwa. Po ustawieniu stuknij **„Zatwierdź”**.
- **Koperta** - skrzynka z komunikatami od klubu i organizatorów.



Rys. 6. Arkusz „Filtry"

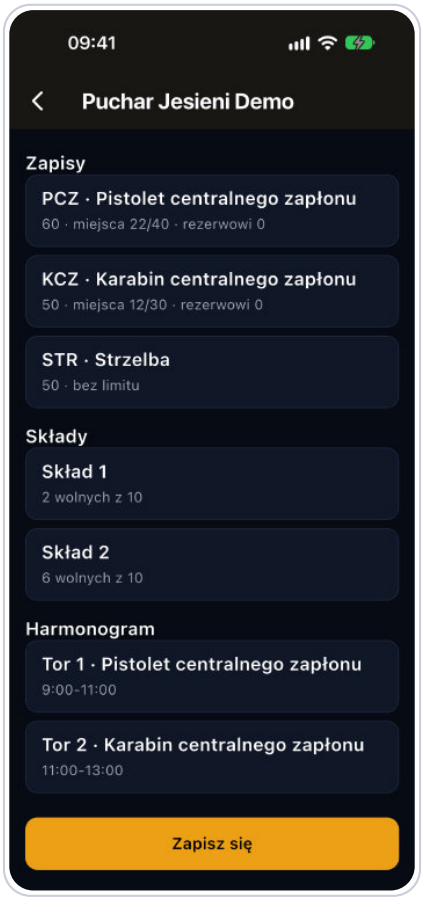
Aktywne filtry pojawiają się nad listą jako małe kafelki z krzyżykiem, którym wyłączasz je jednym ruchem. Przeciągnięcie listy w dół odświeża dane.

Ulubione

Stuknij **gwiazdkę** przy interesujących Cię zawodach. Aplikacja przypomni Ci o nich tydzień oraz dzień przed startem. W filtrach możesz też zaznaczyć opcję **„Tylko ulubione"**.

5. Zapis na zawody

Stuknij wybrane zawody w kalendarzu, aby zobaczyć szczegóły: organizatora, adres (z przyciskiem **„Otwórz w mapach"**), wysokość wpisowego, składy, harmonogram oraz dokumenty, np. regulamin.



Rys. 7. Szczegóły zawodów z przyciskiem „Zapisz się”

W szczegółach są też sekcje **„Zapisy”** (od kiedy i do kiedy, wpisowe, **„Formularz zapisów”** u organizatora) i **„Kontakt”** (telefon i e-mail, stuknięcie dzwoni albo otwiera pocztę). Pokazujemy tylko to, co organizator podał. Na dole widać, z jakiego kalendarza są dane i kiedy je sprawdziliśmy.

Dokumenty. Pod listą **„Dokumenty”** stukasz regulamin, ogłoszenie albo inny plik organizatora. Jeśli możemy go pokazać, otworzy się w aplikacji jako PDF, z datą ostatniego sprawdzenia u organizatora. Przyciski **„Udostępnij”** i **„Pobierz”** zapiszą plik. Gdy organizator zmienił dokument, przy pozycji jest „Zaktualizowano”, a na ekranie dokumentu możesz wejść w **„Poprzednia wersja”** i wrócić do **„Aktualna wersja”**. Jeśli organizator zdjął plik ze swojej strony albo nie udało się sprawdzić aktualności, pokażemy ostatnią kopię i napiszemy o tym. Dokumentu, którego nie wolno nam pokazać, nie otworzymy w aplikacji: stuknij wtedy **„Otwórz u organizatora”**.

Jeśli przycisk zapisu jest nieaktywny, nad nim znajdziesz powód, np. „Zapisy jeszcze nieotwarte.” lub „Zapisy zamknięte.” Część zawodów pochodzi z innych serwisów. Wtedy zamiast zapisu zobaczysz przycisk **„Otwórz ogłoszenie”**, a zapisujesz się tak, jak podał organizator.

Krok po kroku

1. Stuknij **„Zapisz się”**.
2. Wybierz, w czym startujesz:
   - konkurencje i klasę przy każdej z nich (np. na zawodach tarczowych),
   - albo klasę w PiRO,

- albo dywizję i klasę w PoKO.

3. Na dole ekranu zobaczysz podsumowanie kosztów i kwotę **„Razem: X zł”**.
4. Wybierz **„Preferowany skład”** albo zostaw **„Brak preferencji”** (organizator dopisze Cię wtedy do składu w kolejności zgłoszeń).
5. Jeśli organizator tego wymaga, wskaż **„Podstawę uczestnictwa”** (np. licencja PZSS, żołnierz albo funkcjonariusz RP, myśliwy, pozwolenie na broń) i zaznacz oświadczenie.
6. Zaznacz **„Akceptuję regulamin zawodów”** oraz zgodę na przekazanie danych organizatorowi.
7. Stuknij **„Zapisz się”**.



Rys. 8. Formularz zapisu z wyborem klasy i wyceną

Nie masz aktualnej licencji? Na wielu zawodach możesz wystartować jako **PK** (poza konkursem). Aplikacja Ci to podpowie.

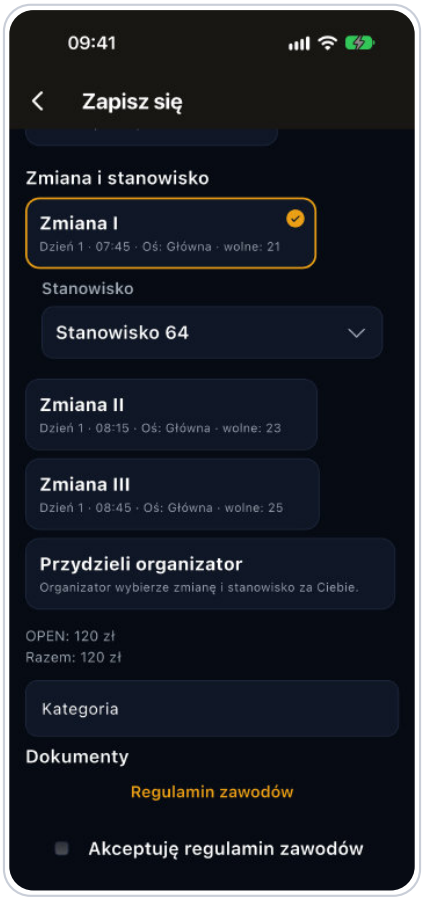
Zawody IPSC

Na zawodach IPSC wybierasz klasę (dywizję), power factor (PF) i kategorię. PF możesz wybrać tylko taki, jaki klasa dopuszcza; gdy jest jeden, aplikacja ustawia go sama. Kategorię podpowiadamy z profilu (płeć i rok urodzenia), w roku granicznym decyduje organizator. Kolejną klasę strzelasz poza konkurencją. Grupę (siebie i znajomych) zapiszesz tak samo, każdemu z jego klasą, PF i kategorią. Po starcie w wynikach widzisz punkty, hit factor i procenty, miejsca w klasie i kategorii, a w Moich startach swoją metryczkę tarcza po tarczy. Gdy w klasie był remis, przy miejscu zobaczysz „(dogrywka)”; jeśli organizator rozegrał klasyfikację drużynową, w wynikach jest sekcja **Drużyny** (zgłasza je biuro zawodów, nie aplikacja), a decyzje komisji arbitrażowej są na liście **Decyzje arbitrażu** . Tor wycofany z zawodów oznaczamy „Tor wycofany (2.3.4)”, a start poza konkurencją ma znacznik „Poza konkurencją” z przyczyną w nawiasie (np. numer przepisu 5.6.3.11, gdy zabrakło broni lub amunicji do chrono).

Zawody long range: zmiana i stanowisko

Na zawodach long range zapis składa się z klasy, a do tego z **miejsca**: zmiany i stanowiska, z którego będziesz strzelać. Pod wyborem konkurencji pojawia się sekcja **„Zmiana i stanowisko”** (gdy wybrałeś kilka klas, każda ma własną: np. „O: zmiana i stanowisko”).

1. Przy każdej zmianie zobaczysz etykietę (np. „Zmiana I”), dzień, godzinę pierwszego strzelania, oś i liczbę wolnych miejsc. Zmiana, w której nie ma już miejsc, jest wyszarzona z napisem **„brak wolnych miejsc”**.
2. Stuknij wybraną zmianę. Pod nią pojawi się pole **„Stanowisko”** z samymi wolnymi numerami. Możesz też zostawić **„Bez wyboru - przydzieli organizator”**.
3. Nie chcesz wybierać? Zostaw zaznaczone **„Przydzieli organizator”**. Organizator wybierze zmianę i stanowisko za Ciebie.
4. Dalej zapisujesz się jak zwykle: regulamin, zgody i **„Zapisz się”**.



Rys. 19. Formularz zapisu long range z sekcją „Zmiana i stanowisko”

Gdy organizator nie ustawił jeszcze zmian, aplikacja o tym napisze (**„Organizator nie ustawił jeszcze zmian - miejsce przydzieli organizator.”**) i miejsce przydzieli organizator.

Jeśli na zawodach jesteś w dwóch klasach, wybierasz miejsce osobno dla każdej. Nie możesz strzelać w dwóch klasach naraz. Gdy wybrane zmiany nakładają się na siebie w czasie, zapis przejdzie, ale jedna z klas zostanie bez miejsca, a aplikacja poprosi o wybór innej zmiany.

Po zapisie aplikacja pokaże wybrane miejsce, np. `O · Zmiana I · Stanowisko 61`. Miejsce zapisuje się od razu przy zgłoszeniu, a numer startowy dostaniesz, gdy organizator potwierdzi wpłatę i nada numery. Jeśli Twoje zgłoszenie trafi na listę rezerwową, miejsca nie dostaje. Napisze Ci o tym aplikacja: **„Jesteś na liście rezerwowej - zmianę i stanowisko wybierzesz po przeniesieniu na listę startową.”**

Co znaczą komunikaty, gdy miejsca nie udało się zapisać:

- **„To stanowisko jest już zajęte - wybierz inne.”**: ktoś był szybszy. Wybierz inny numer.
- **„Ta zmiana jest już pełna - wybierz inną.”**: nie ma już wolnych stanowisk.
- **„Ta zmiana nakłada się w czasie na Twoją zmianę”** z nazwą drugiej zmiany: masz już start w tym samym czasie w innej klasie. Wybierz inną zmianę.
- **„Ta zmiana jest dla innej klasy - wybierz zmianę swojej klasy.”**: do cudzej zmiany wpisze Cię tylko organizator.
- **„Tego stanowiska nie ma w tej zmianie - wybierz inne.”** i **„Tej zmiany już nie ma - wybierz ponownie.”**: organizator zmienił układ. Odśwież wybór.

Zapis na zawody jest wtedy ważny, tylko bez miejsca. Aplikacja napisze **„Zapis na zawody jest ważny. Miejsce wybierz teraz albo później w Moich startach."** Stuknij **„Wybierz miejsce"**, żeby wybrać od nowa, albo zrób to później w zakładce Moje starty.

Przy zapisie grupowym wyboru zmiany nie ma. Każdy członek grupy wybierze miejsce sam w Moich startach albo przydzieli je organizator.

Numer broni dla organizatora (tylko gdy organizator long range tego chce)

Po zapisie na zawody long range aplikacja może zapytać, czy chcesz przekazać organizatorowi numer broni i lufy z Twojego Sejfu. Ekran **„Numer broni dla organizatora"** pojawia się tylko wtedy, gdy ta funkcja jest w aplikacji włączona (na razie jest wyłączona i nic nie wysyłamy), zawody mają kontrolę broni long range, nie jesteś zawodnikiem anonimowym i masz w Sejfie broń z numerem. Zapis na zawody jest już wtedy gotowy, ekran dotyczy tylko numeru.

1. Przeczytaj tekst zgody: kto zobaczy numer, po co i jak długo go trzymamy. Pełny numer zobaczą tylko osoby prowadzące te zawody (komisja kontroli broni, kierownik zawodów, sędzia główny, zarząd klubu-organizatora), każde odkrycie numeru jest zapisywane w dzienniku, a na listach widać tylko 4 ostatnie znaki. Numer jest zaszyfrowany i kasowany 30 dni po wynikach końcowych.
2. Wybierz broń z listy **„Broń z sejfu"**. Numery są zakryte (`••••1234`).
3. Zaznacz zgodę: **„Zgadzam się na przekazanie numeru broni i lufy organizatorowi tych zawodów"**. Dopiero wtedy przycisk **„Wyślij numer"** jest aktywny.

Nie chcesz? Stuknij **„Nie teraz - numer poda komisja"**. Zgoda jest dobrowolna: zapis zostaje ważny, a numer wpisze komisja przy kontroli broni. Po wysłaniu zobaczysz **„Numer broni wysłany organizatorowi."**, a gdyby się nie udało: **„Nie udało się wysłać numeru. Poda go komisja na miejscu."** Nic się wtedy nie cofa.

Przy pierwszym zapisie aplikacja poprosi o zgodę na powiadomienia. Warto ją dać, żeby nie przegapić np. zmian w harmonogramie.

Zapisujesz znajomych?

Jeśli organizator na to pozwala, przełącz formularz na **„Zgłaszam znajomych"**:

1. Dodaj siebie przyciskiem **„Ja"**.
2. Dopisz kolegów przez **„Skanuj licencję PZSS"** (najszybciej) lub **„Wpisz ręcznie"**.
3. Wybierz **„Preferowany skład grupy"**.
4. Zaznacz zgody i stuknij **„Zgłaszam znajomych"**.

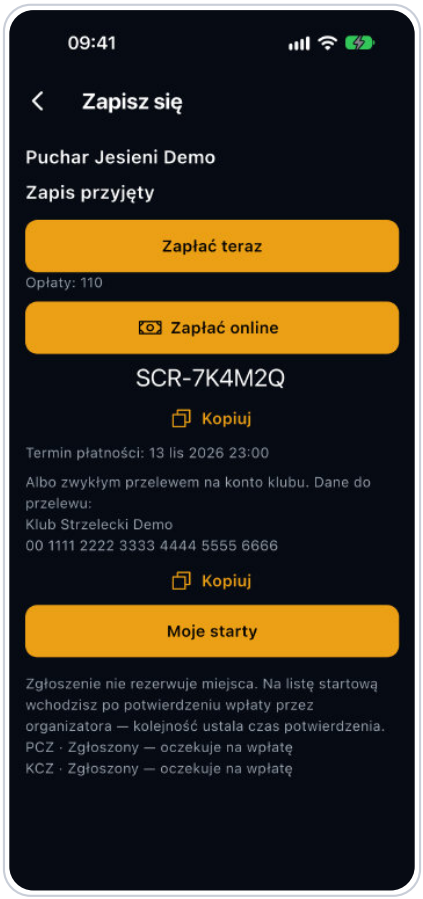


Rys. 9. Formularz zapisu grupy z listą osób

Kolejność na liście ma znaczenie, bo tak zapełniają się składy. Za całą ekipę płacisz jednym przelewem, wpisując w tytule kod grupy.

6. Płacenie wpisowego

Po zapisie zobaczysz ekran **„Zapis przyjęty”** wraz z danymi do opłaty.



Rys. 10. Ekran po zapisie z kodem płatności i przyciskiem „Zapłać teraz”

Masz do wyboru dwie drogi:

- **„Zapłać teraz”** albo **„Zapłać online”** - otwiera stronę płatności (np. BLIK lub szybki przelew). Wpłata potwierdzi się sama.
- **Zwykły przelew** - kopiujesz dane i **kod płatności** przyciskiem **„Kopiuj”**. Kod musisz wpisać w tytule przelewu, żeby organizator wiedział, od kogo przyszły pieniądze.

Jeżeli organizator pozwala zapłacić na strzelnicy, aplikacja wyraźnie Ci o tym napisze.

> **Ważne:** samo zgłoszenie nie rezerwuje miejsca na liście startowej. Wchodzisz na nią, gdy organizator potwierdzi wpłatę, a kolejność ustala czas tego potwierdzenia. Nie zostawiaj płatności na ostatnią chwilę.

7. Moje starty

Zakładka **„Moje starty”** zbiera wszystkie informacje o Twoich zawodach.



Rys. 11. Zakładka „Moje starty" z kafelkiem nadchodzących zawodów

Przy każdych zawodach widzisz:

- **status zgłoszenia** (np. „Zgłoszony - oczekuje na wpłatę", „Lista startowa", „Lista rezerwowa"),
- **status wpłaty** (oczekuje albo potwierdzona),
- **przydzielony skład** (gdy organizator go ustali),
- **„Plan torów"** z godzinami, gdy organizator opublikuje listę startową,
- **wynik i zajęte miejsce** po zawodach.

Na górze sprawdzisz, ile dni zostało do najbliższego startu (**„Najbliższe"**), oraz swoje **statystyki** z sezonu.

Zawody long range: karta zgłoszenia i identyfikator

Przy zawodach long range pod kafelkiem zawodów pojawia się **karta** każdego Twojego zgłoszenia:

- klasa (np. `O · OPEN`),
- **numer startowy** dużą czcionką, np. O001 albo M008 (kod klasy i numer w klasie). Dopóki organizator go nie nada, zobaczysz **„Numer nada organizator"**,
- imię i nazwisko (zawodnik anonimowy ma pseudonim),
- zmiana, oś i stanowisko, np. „Zmiana I · Oś: Główna · Stanowisko 61", oraz dzień i godzina,
- spoter, jeśli startujesz w parze (np. Copernicus),
- **kod QR** zgłoszenia.

Gdy organizator nie wskazał Ci jeszcze miejsca, zamiast zmiany jest napis **„Zmianę i stanowisko przydzieli organizator.”**



Rys. 20. Karta zgłoszenia long range w „Moich startach” z numerem, zmianą, stanowiskiem i kodem QR

Przy karcie są dwa przyciski:

- **„Identyfikator”** otwiera ekran z jasnym tłem, także w ciemnym motywie, i dużym kodem QR. Pod kodem jest jego krótki numer, a niżej podpowiedź, żeby pokazać kod obsłudze zawodów. Telefon rozjaśnia ekran, żeby kod dało się łatwo zeskanować. To ten sam identyfikator, który organizator drukuje w Desku.
- **„Zmień zmianę / stanowisko”** otwiera okno wyboru miejsca, które startuje od Twojego obecnego miejsca. Wybierz inną zmianę albo stanowisko (albo **„Przydzieli organizator”**) i stuknij **„Zapisz miejsce”**. Aplikacja pokaże **„Miejsce zapisane.”**, a karta od razu się odświeży. Te same komunikaty o zajętym stanowisku i kolizji co przy zapisie pojawią się tutaj w oknie, a okno zostanie otwarte, żebyś mógł wybrać inaczej.



Rys. 21. Ekran „Identyfikator” z dużym kodem QR

Przy kontroli broni komisja skanuje Twój identyfikator i od razu otwiera Twoje zgłoszenie. Pokaż go tak, żeby kod dało się łatwo zeskanować (rozdział 8, „Kontrola broni”).

Wycofanie się

Nie możesz pojechać? Stuknij **„Wycofaj”** przy zgłoszeniu. Zasady zwrotu wpisowego ustala organizator, więc w razie pytań najlepiej napisz bezpośrednio do niego. Po terminie wycofań aplikacja już na to nie pozwoli.

Ktoś dopisał Cię w grupie?

Jeśli ktoś zgłosił Cię w ramach grupy, przy zawodach zobaczysz przycisk **„Potwierdzam udział”**. Stuknij go, żeby organizator wiedział, że przyjedziesz.

Wyniki z innych systemów

Aplikacja sama szuka Twojego nazwiska w wynikach publikowanych w innych miejscach. Jeśli znajdzie pasujące dane, pokaże je w **Historii startów** (niżej) jako wpisy „z wyników publicznych”. Przy konkurencji stuknij **„To ja”** lub **„To nie ja”**, a przy całych zawodach **„Byłem na tych zawodach”** lub **„Nie byłem”**. Pomyłkę cofniesz: **„Cofnij potwierdzenie”**, a odrzucone zawody są w **„Ukryte zawody”** i wrócą po stuknięciu **„Przywróć”**.

Licencja i historia startów

W Moich startach, nad listą nadchodzących zawodów, jest karta **„Licencja”** z rokiem, informacją, czy starty wystarczają, i plakietkami dyscyplin z licznikiem startów (np. Pistolet 4/4). Stuknięcie otwiera pełny ekran licencji (rozdział 10).

Na dole, gdy masz już zawody za sobą albo wyniki z innych systemów, jest **„Historia startów”**: lata zwinięte w harmonijkę (najnowszy rok jest otwarty), przy każdym roku liczba zawodów i startów. Rozwiń zawody, żeby zobaczyć tabelę z konkurencją, miejscem i wynikiem. Wpisy „zapis przez Scorun” mają przycisk **„Szczegóły zawodów”**, a wpisy z wyników publicznych **„Całe zawody”** i **„Komunikat”** (źródło wyników). Przy dyskwalifikacji zobaczysz powód z komunikatu, jeśli organizator go podał.

8. Dzień zawodów i wyniki

Kontrola broni

Na zawodach long range przed startem przechodzisz kontrolę broni. Komisja:

1. skanuje Twój identyfikator (zakładka Moje starty, przycisk **„Identyfikator”**),
2. sprawdza model, kaliber i numery broni oraz wymagania Twojej klasy,
3. zapisuje wynik: broń dopuszczona albo niedopuszczona.

Komisja odczytuje numer z broni i sama wpisuje go do formularza. Nie musisz niczego pokazywać na telefonie.

Zawodnicy wojskowi (anonimowi) nie podają numeru broni. Komisja zapisuje dla nich tylko model i kaliber.

Wyniki

W szczegółach zawodów stuknij przycisk **„Wyniki”**.



Rys. 12. Ekran „Wyniki" z kartą „Mój wynik"

Jeśli organizator dodał oficjalny komunikat, nad wynikami zobaczysz przycisk **„Komunikat wyników (PDF)"**.

- **„Wyniki wstępne na żywo"** - zmieniają się w trakcie zawodów i odświeżają się same.
- **„Wyniki oficjalne"** - ostateczne, po zamknięciu zawodów.

Na górze zobaczysz kartę **„Mój wynik"** z Twoim miejscem i torem, na którym straciłeś najwięcej. Przycisk **„Udostępnij"** zrobi ładną grafikę z wynikiem, w sam raz do wysłania znajomym.

Po stuknięciu w konkretny tor zobaczysz czasy, trafienia i kary. Wynik wpisany przez sędziego na torze znajdziesz też w sekcji **„Moje metryczki"**.

9. Sejf - Twoja broń

W **Sejfie** zapisujesz swoją broń, żeby przy zapisach na zawody wybierać ją jednym stuknięciem, bez przepisywania numerów.

Dane z Sejfu zostają w Twoim telefonie. Numer broni trafia do organizatora tylko wtedy, gdy sam się na to zgodzisz przy zapisie na zawody long range (rozdział 5, „Numer broni dla organizatora"). Sejf otwierasz twarzą, palcem albo kodem telefonu.

1. Stuknij **„Dodaj broń"** (lub ikonę **„+"**).
2. Wybierz typ, przyrządy, markę, model, kaliber oraz zapłon.

3. Wpisz numer broni. Jeśli lufa ma osobny numer, wpisz też numer lufy. Numery są zakryte: na liście widać tylko 4 ostatnie znaki, np. `Broń ••••3456 · Lufa ••••5544`.
4. Jeśli chcesz, dodaj zdjęcie.
5. Stuknij **„Zapisz”**.



Rys. 13. Formularz „Dodaj broń”

Przy każdej broni z numerem jest ikona:

- **„Pokaż numery”**: pokazuje pełne numery broni i lufy na osobnym ekranie, dużymi literami, gdy ktoś musi je przepisać. Najpierw aplikacja prosi o potwierdzenie twarzą, palcem albo kodem telefonu (**„Potwierdź, aby pokazać pełny numer broni”**), nawet jeśli Sejf jest już otwarty. Bez potwierdzenia numer zostaje zakryty (**„Bez potwierdzenia numer zostaje zakryty.”**). Numer znów jest zakryty, gdy zamkniesz ekran albo aplikacja zejdzie w tło. Następnym razem trzeba potwierdzić od nowa.

Na ekranie pokazywania numerów nie ma przycisku kopiowania, żeby pełny numer nie zostawał w schowku.

> Uwaga: ikona **„Usuń”** kasuje broń od razu, bez pytania. Stukaj ostrożnie.

10. Portfel i licencja

Portfel

Licencja, patent, pozwolenie na broń, karta strzelnicy, legitymacja klubowa, uprawnienia prowadzącego strzelanie czy licencja sędziego. Wszystko masz w jednym miejscu. Tak jak w Sejfie, dane zostają tylko w Twoim telefonie, a Portfel otwierasz twarzą, palcem albo kodem.

1. Stuknij ikonę **„+”**.
2. Wybierz rodzaj dokumentu.
3. Wpisz numer i daty.
4. Stuknij **„Zapisz”**.

Zdjęcia dokumentu (najwyżej dwa) dodasz potem, po stuknięciu w dokument na liście.



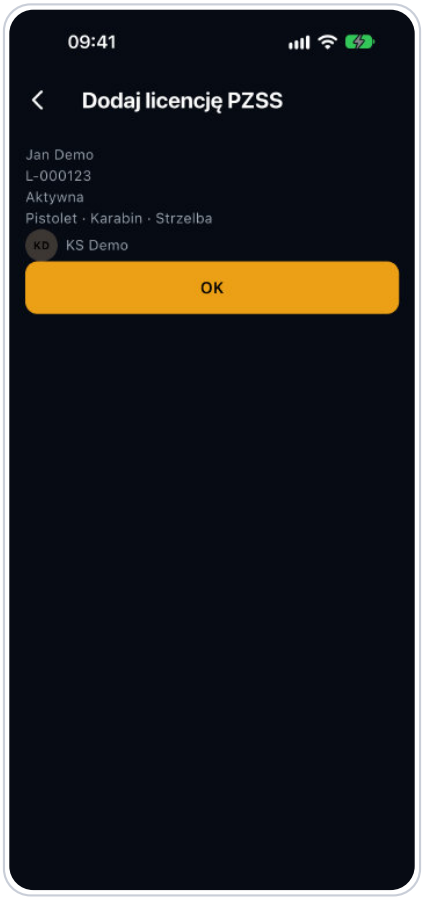
Rys. 14. Portfel z listą dokumentów

Przy dokumentach z datą ważności aplikacja przypomni Ci o jej końcu 30 i 7 dni wcześniej. Koniec z niespodziankami na strzelnicy.

Licencja PZSS

Najszybciej dodasz ją, skanując kartę:

1. W Portfelu stuknij **„+”** i wybierz **„Licencja PZSS”** (w pustym Portfelu od razu widzisz przycisk **„Dodaj licencję PZSS”**).
2. Zaznacz zgodę **„Sprawdzimy ważność Twojej licencji w systemie PZSS”**. Dopiero wtedy włączy się aparat.
3. Skieruj aparat na kod QR na karcie.
4. Sprawdź odczytane dane i stuknij **„OK”**.



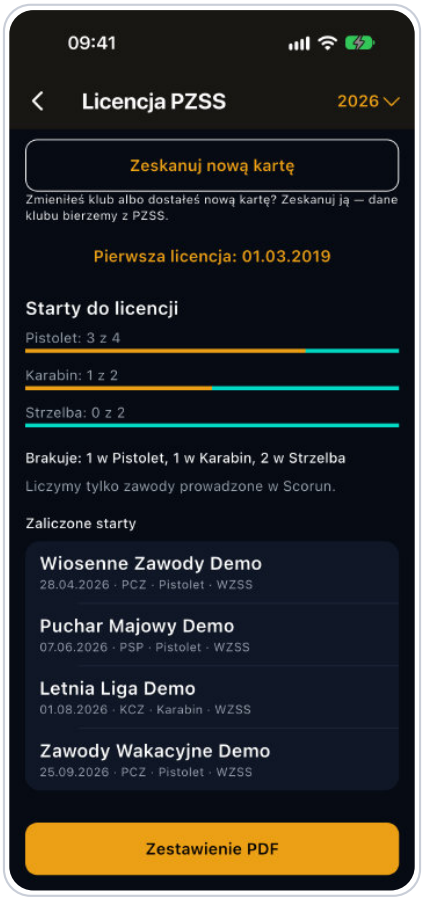
Rys. 15. Skanowanie karty licencji PZSS

Aplikacja sama sprawdzi w systemie PZSS, czy licencja jest ważna i jaki masz klub.

Zmieniłeś klub albo dostałeś nową kartę? Na ekranie licencji stuknij **„Zeskanuj nową kartę”**.

Starty do przedłużenia licencji

Na ekranie licencji sekcja **„Starty do licencji”** liczy Twoje starty w tym roku i pokazuje, ilu jeszcze brakuje do przedłużenia licencji. Przycisk **„Zestawienie PDF”** ułatwi formalności w klubie. W stopce PDF jest kod QR prowadzący do Scorun Shooter w Google Play, oraz informacja, że to nie jest dokument PZSS.



Rys. 16. Ekran licencji z paskami postępu startów

Liczymy tylko zawody prowadzone w Scorun, więc traktuj to jako wygodną podpowiedź, a nie oficjalne zaświadczenie.

Jeżeli Twój klub prowadzi w Scorun kampanię licencyjną, na ekranie licencji zobaczysz kartę kampanii: informację od klubu, termin, opłaty do zapłaty (licencja, składka) i swoje starty. Zapłać opłaty, dodaj załącznik, jeśli klub o niego prosi, zaznacz oświadczenie i stuknij **„Złóż deklarację”**. Gdy klub ją przyjmie, zobaczysz „Deklaracja przyjęta przez klub”. Jeśli zwróci ją do poprawy, przeczytasz uwagi klubu i stukniesz **„Popraw i wyślij ponownie”**.

11. Klub, składki i komunikaty

Mój klub

Wejdź w Ustawienia i wybierz **„Mój klub”**:

1. Wyszukaj swój klub na liście.
2. Stuknij **„Jestem członkiem tego klubu”**.
3. Poczekaj, aż klub zatwierdzi Twój wniosek.

Składki

Jeżeli Twój klub zbiera składki przez Scorun, w Ustawieniach zobaczysz pozycję **„Składki”**. Sprawdzisz tam kwotę do zapłaty i zapłacisz online lub przelewem, tak samo jak wpisowe na zawody.

Moje sekcje

Jeżeli klub zapisał Cię do swojej sekcji (np. sekcji strzeleckiej z miesięczną opłatą), w Ustawieniach pojawia się pozycja **„Moje sekcje”**. Gdy nie masz żadnej umowy z sekcją, pozycji nie ma. Każda umowa to karta z nazwą sekcji i klubu, statusem (**„W toku”**, „Od” wskazanego miesiąca, **„Zakończona”** albo **„Zakończona przed czasem”**), nazwą cennika, kwotą miesięczną, okresem, ewentualną przerwą i kierownikiem sekcji.

- **Najbliższa opłata**: miesiąc, kwota i termin, a pod spodem dane do zapłaty: kod płatności z przyciskiem **„Kopiuj”**, odbiorca, dane do przelewu i, jeśli klub to włączył, przycisk **„Zapłać online”**. Jeśli nie ma danych do przelewu, zobaczysz „Dane do przelewu poda kierownik sekcji.”
- **„Wszystkie opłaty”** rozwija listę rat ze statusami: do zapłaty do (data), **„Po terminie”**, **„Opłacona online”**, **„Opłacona przelewem”** albo **„Anulowana”**. Stuknięcie raty do zapłaty rozwija jej dane do przelewu, więc możesz zapłacić z wyprzedzeniem.
- Przeciągnięcie ekranu w dół odświeża listę. Gdy nie uda się wczytać sekcji, stuknij **„Spróbuj ponownie”**.

Klasy Scorun (nieoficjalne)

W Ustawieniach, pozycja **„Klasy Scorun (nieoficjalne)”**. To klasa (GM, M, A, B, C, D) liczona przez Scorun wzorem SCSA z Twoich wyników na zawodach Steel Challenge w Scorun, osobno dla każdej dywizji. Pojawi się po zatwierdzeniu wyników zawodów (minimum 4 różne tory w jednej dywizji). Przy dywizji widzisz procent, liczbę torów i datę zdobycia. Oficjalną klasę prowadzi SCSA: możesz ją wpisać obok (**„Wpisz oficjalną klasę SCSA”**, **„Dodaj oficjalną klasę w innej dywizji”**, **„Wyczyść”**), ale nie wpływa na klasę Scorun.

Komunikaty

Ikona **koperty** na Kalendarzu kryje wiadomości od Twojego klubu oraz organizatorów zawodów, na które jesteś zapisany. Pilne ogłoszenia wyskoczą bezpośrednio na ekranie i trzeba je potwierdzić przyciskiem **„Przeczytałem”**.

12. Wiedza - nauka do egzaminu

Przygotowujesz się do egzaminu na patent lub pozwolenie? Zakładka **„Wiedza”** jest do tego stworzona. Działa bez konta, a po pierwszym pobraniu pytań nie potrzebuje nawet internetu.



Rys. 17. Zakładka „Wiedza” z kartą gotowości do egzaminu

Na górze znajdziesz trzy działy:

- **„Testy”**:
  - **„Nauka”** - pytania, z którymi masz problem, wracają, dopóki ich nie opanujesz,
  - **„Test działu”** - ćwiczysz jeden wybrany temat,
  - **„Egzamin próbny”** - na czas, jak na prawdziwym egzaminie.
- **„Dokumenty”** - ustawy, rozporządzenia oraz regulaminy PZSS i dyscyplin, z wyszukiwarką, która poradzi sobie nawet bez polskich znaków.
- **„Postępy”** - ile pytań już opanowałeś, Twoja seria dni z nauką i pytania, na których najczęściej się mylisz.

Ustaw datę egzaminu (**„Cel egzaminu”**), a aplikacja będzie Ci przypominać o nauce i pokaże, ile jeszcze zostało.

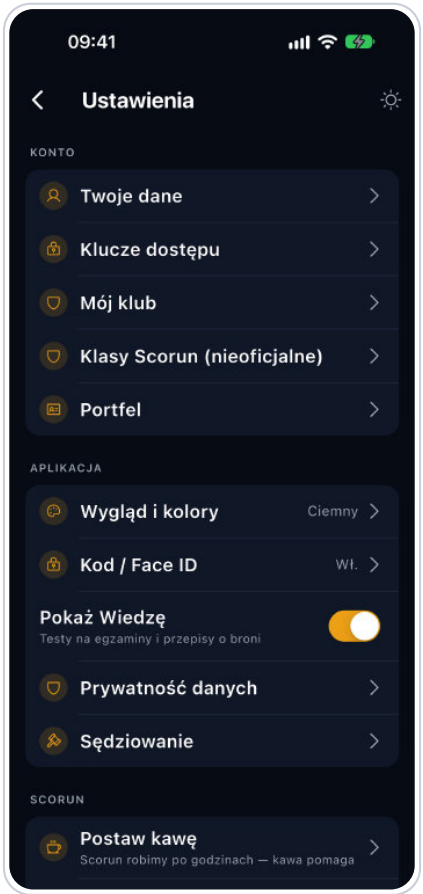
Zauważyłeś błąd w pytaniu? Stuknij **„Zgłoś błąd”** przy pytaniu, sprawdzimy to. Zanim zaczniesz uczyć się na poważnie, zaloguj się, żeby postępy nie przepadły przy zmianie telefonu.

13. Ustawienia

Pod trzema kropkami w prawym górnym rogu kryją się **„Ustawienia”**:

- **„Twoje dane”** - imię, nazwisko, telefon, klub, licencja,

- **„Klucze dostępu”** - logowanie twarzą albo palcem,
- **„Mój klub”** i **„Portfel”** - skróty do rozdziałów 10 i 11,
- **„Klasy Scorun (nieoficjalne)”** - patrz niżej,
- **„Składki”** - tylko gdy Twój klub zbiera składki przez Scorun (rozdział 11),
- **„Moje sekcje”** - tylko gdy masz umowę z sekcją klubu (rozdział 11),
- **„Wygląd i kolory”** - jasny, ciemny, jak w telefonie albo według pory dnia, plus kolor Twojego klubu,
- **„Kod / Face ID”** - blokada aplikacji i po jakim czasie ma się włączać,
- **„Pokaż Wiedzę”** - wyłącz, jeśli nie potrzebujesz zakładki z testami,
- **„Prywatność danych”**,
- **„Sędziowanie”** - dla sędziów: dane licencji sędziowskiej oraz **PIN sędziego** do aplikacji Scorun Range,
- **„O aplikacji”** - wersja aplikacji oraz przycisk **„Napisz do nas”**,
- **„Wyloguj”**,
- **„Usuń konto”**.



Rys. 18. Ekran „Ustawienia”

Po wylogowaniu Sejf zostaje w telefonie, nadal chroniony twarzą albo palcem. Usunięcia konta nie da się cofnąć, dlatego aplikacja poprosi o dwa potwierdzenia.

14. Co działa bez internetu

Na strzelnicach bywa różnie z zasięgiem. Bez sieci nadal masz pod ręką:

- **Kalendarz** w ostatnio pobranym stanie,
- **Sejf i Portfel** w całości,
- **pełne numery broni w Sejfie** (pokazanie wymaga tylko potwierdzenia na telefonie),
- **Wiedzę** (po jednym pobraniu).

Internet jest potrzebny do logowania, zapisów, płatności, odświeżania „Moich startów", komunikatów oraz świeżych wyników.

15. Kody QR w Scorunie

W Shooterze spotkasz trzy rodzaje kodów QR.

Kod	Do czego służy	Gdzie go znajdziesz
Identyfikator (long range)	pokazujesz go obsłudze zawodów, żeby od razu otworzyć Twoje zgłoszenie	**Moje starty**, karta zgłoszenia, **„Identyfikator"**
Karta licencji PZSS	skanujesz ją, żeby dodać licencję do Portfela (to kod z karty PZSS, nie kod Scorun)	**Portfel**, **„+"**, **„Licencja PZSS"**
Kod w stopce zestawienia PDF	prowadzi do Scorun Shooter w Google Play, żeby ktoś z klubu mógł pobrać aplikację	ekran licencji, **„Zestawienie PDF"**

Identyfikator

Identyfikator ma treść `scorun:entry:` i krótki kod Twojego zgłoszenia (np. `scorun:entry:4WRVWJ`). Taki sam kod jest na karcie, którą organizator drukuje w Desku. Wygląda tak:



Rys. 22. Przykładowa karta identyfikatora z numerem startowym, zmianą, stanowiskiem i kodem QR

Jak go użyć, krok po kroku:

1. Otwórz **Moje starty** i stuknij kartę zgłoszenia long range.
2. Stuknij **„Identyfikator”**. Ekran ma jasne tło (także w ciemnym motywie) i największą jasność, żeby kod dało się zeskanować nawet w słońcu (zrzut 21 w rozdziale 7).
3. Pokaż telefon komisji kontroli broni albo sędziemu przy stoliku oceny. Skanują go aplikacją Range i od razu otwiera się Twoje zgłoszenie.
4. Kod się nie skanuje? Podaj obsłudze krótki kod pod kodem QR, wpisze go ręcznie.

Identyfikator nie zawiera numeru broni ani żadnych danych osobowych, tylko kod zgłoszenia. Numeru broni komisja nie bierze z telefonu zawodnika, sama go odczytuje z broni.

Karta licencji i kod w PDF

Kod z karty licencji skanujesz w Portfelu (rozdział 10). Kod w stopce **„Zestawienie PDF”** jest tylko linkiem do aplikacji w Google Play, nie zawiera Twoich danych.

Coś nie działa?

Co widzisz	Co zrobić

Co widzisz	Co zrobić
Nie przychodzi mail z kodem	Sprawdź folder spam i oferty, stuknij „Wyślij kod ponownie” i upewnij się, że adres jest poprawny.
„Kod jest błędny albo wygasł. Poproś o nowy.”	Stuknij „Wyślij kod ponownie” i użyj kodu z najnowszego maila.
„Za dużo prób. Spróbuj za minutę.”	Odczekaj chwilę i spróbuj jeszcze raz.
„Uzupełnij profil (imię, nazwisko i płeć) przed zapisem”	Stuknij ten napis i uzupełnij brakujące pola.
Przycisk „Zapisz się” jest szary	Przeczytaj informację nad nim. Najpewniej zapisy jeszcze się nie zaczęły albo już się skończyły.
„Do zapisu potrzebna jest ważna licencja PZSS”	Dodaj licencję w Portfelu albo wybierz start jako PK, jeśli regulamin zawodów na to pozwala.
„Ten skład jest już pełny - wybierz inny”	Wybierz inny skład albo „Brak preferencji”.
Zapłaciłem, a dalej widzę „oczekuje na wpłatę”	Zwykłe przelewy organizator potwierdza ręcznie, to może chwilę potrwać. Sprawdź, czy w tytule był kod płatności.
„Aparat niedostępny…”	W ustawieniach telefonu pozwól aplikacji Scorun używać aparatu.
Licencja: „PZSS ma inny klub niż Twoja karta…”	Złóż w systemie SOZ wniosek o nową kartę i zeskanuj ją, gdy przyjdzie.
Nie widzę zawodów z mojej okolicy	Sprawdź filtry na Kalendarzu, zwłaszcza województwa.

Nadal coś nie gra? Napisz do nas na **support@scorun.com** albo w aplikacji: Ustawienia, „O aplikacji”, „Napisz do nas”. Opisz problem i dołącz zrzut ekranu. Pomożemy.

Powodzenia na zawodach i samych dziesiątek.