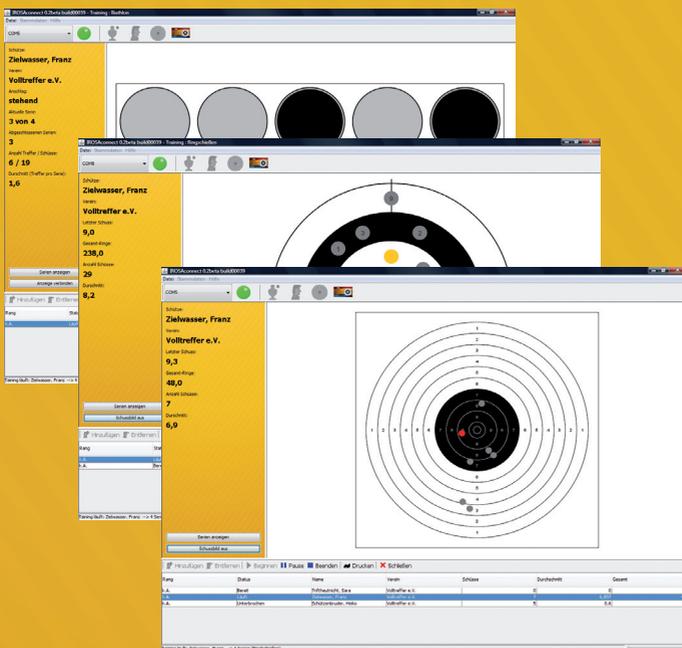
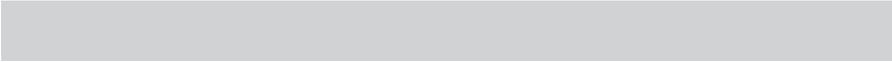


IROSA

IROSAconnect





Copyright © 2018 IROSA GmbH
Alle Rechte vorbehalten

Benutzerhandbuch für **IROSAconnect**
Ausgabe März 2009

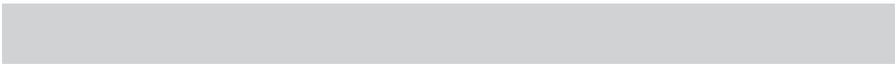
Der Übersicht halber wird nur die männliche Form von Schütze ausgeschrieben. Es sind natürlich auch immer die weibliche Schützinnen gemeint.

IROSA ist ein eingetragenes Markenzeichen der IROSA GmbH.

1 Voraussetzung	6
1.1 Hardware	6
1.2 JRE Java Runtime Environment	6
1.3 Serielle Schnittstelle (RS-232)	6
1.4 Benutzer-Rechte	6
2 Installation	7
2.1 Serielle Schnittstelle (RS-232)	7
2.2 JRE - Java Runtime Environment	7
2.3 IROSAconnect installieren	8
3 Software starten	10
4 Das Hauptfenster	10
4.1 Die Menuleiste	12
4.1.1 Stammdaten - Vereine	12
4.2 Symbolleiste	12
4.2.1 Software und Zielbox verbinden und trennen	12
4.2.2 Ein neues Training beginnen (Pokal)	13
4.2.3 Schützenverwaltung (Schütze)	15
4.2.3.1 Schützen erstellen / bearbeiten	16
4.2.3.2 Neuen Verein anlegen	17
4.2.3.3 Wettbewerbsverwaltung (Zielscheibe)	18
4.2.3.4 Wettbewerbdetails	20

Inhalt

4.2.4 Zielbox konfigurieren	21
4.2.4.1 IROSA PROflash	21
4.2.4.2 IROSA Juniorplus	22
5 Trainingsmodus	23
5.1 Schussprogrammstatistik	23
5.2 Zielscheibe mit Schussdarstellung	24
5.3 Teilnehmertabelle mit Symbolleiste	24
5.3.1 Teilnehmer hinzufügen	25
5.4 Unterschiede - Juniorplus	26
5.5 Unterschiede - Biathlon	27



Voraussetzung

1 Voraussetzung

Um die Software nutzen zu können, werden einige geringe Anforderungen an die Hardware und Software gestellt.

1.1 Hardware

Folgende Punkte sollte Ihr Computer mindestens erfüllen:

- Windows 2000 oder aktueller
- Pentium II 500MHz oder besser
- 128MB RAM oder mehr
- mind. 20 MB freier Festplattenspeicher

1.2 JRE Java Runtime Environment

Zusätzlich muss auf dem Rechner die Java Runtime Environment 6 (JRE) oder neuer installiert sein. Diese wird benötigt, um das Programm auszuführen.

Sollte die JRE noch nicht installiert sein, installieren sie diese bitte.

Eine aktuelle Version ist auf der Programm-CD. Die neueste Version bekommen sie unter:

<http://java.sun.com>

1.3 Serielle Schnittstelle (RS-232)

Um die Zielbox an den Computer anzuschließen, benötigen sie eine serielle Schnittstelle (RS-232) an Ihrem Computer.

Sollten sie keine derartige Schnittstelle an Ihrem Computer zur Verfügung haben, benötigen sie einen USB-Adapter.

Diese Adapter haben auf der einen Seite einen USB-Stecker und auf der anderen einen RS-232-Stecker und wandeln die Signale in die entsprechenden Formate um. Solche Adapter sind in jedem guten Computerfachhandel erhältlich.

Damit der Adapter funktioniert, muss in der Regel der vom Adapter mitgelieferte Treiber installiert werden.

1.4 Benutzer-Rechte

Zum Installieren der Software sind Administrator-Rechte notwendig.

2 Installation

Sie werden nun Schritt für Schritt durch die Installation der Software geführt. Am Ende dieses Kapitels ist die Software startbereit auf ihrem Computer installiert.

Zum Installieren müssen sie alle Installationsschritte mit Administratorrechten ausführen.

2.1 Serielle Schnittstelle (RS-232)

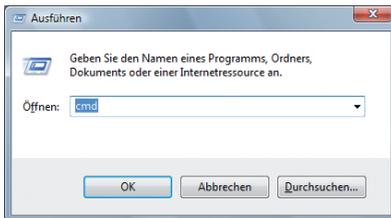
Wenn ihr Rechner eine RS-232-Schnittstelle besitzt, können sie sofort mir dem nächsten Punkt fortfahren.

Wenn Sie einen USB-Adapter benötigen und der Treiber noch nicht installiert ist, installieren sie diesen jetzt. Die genaue Vorgehensweise finden sie in der Beschreibung des Herstellers des Adapters.

Wenn sie nun den Adapter an ihren Rechner anschließen, wird automatisch ein neuer COM generiert. Dieses können Sie im Geräte-Manager kontrollieren. Dort wird unter Anschlüsse der neue COM-Port angezeigt. Merken Sie sich die Nummer des COM-Ports z.B. COM6.

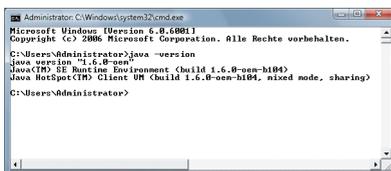
2.2 JRE - Java Runtime Environment

Ist auf ihrem Rechner schon eine aktuelle Version der JRE installiert, können sie diesen Punkt überspringen.



Testen, ob sie eine korrekt installierte Version haben, können sie in der „Eingabeaufforderung“. Öffnen sie dazu ein „Eingabeaufforderung“-Fenster.

Am schnellsten geht das über: „Start“ -> „Ausführen“. Dort geben sie „cmd“ ein und klicken auf „OK“.



Ein neues Fenster öffnet sich. In diesem Fenster geben sie bitte „java -version“ ein. Wenn alles funktioniert, erhalten sie eine ähnliche Ausgabe wie abgebildet.

Die Versionsnummer muss mindestens 1.6.0 sein. Dieses entspricht Java JRE 6.

Bekommen sie diese Ausgabe nicht, ist mit großer Sicherheit Java nicht oder nicht richtig auf ihrem Computer installiert. In diesem Fall müssen sie Java installieren.

Wenn Sie über einen Internetverbindung verfügen, laden sie sich am besten die aktuellste Version von der Java-Seite herunter. Andernfalls finden sie aktuelle Version auf der Programm-CD.

Installation

Die Adresse der Java-Seite lautet: <http://java.sun.com>

Sun bietet verschiedene Pakete zum Download an. Zum Ausführen der Software wird nur die JRE 6 benötigt. Lassen sie sich von dem „Update XX“ nicht irritieren. Es handelt sich um eine Vollinstallation. Die JRE hat eine Größe von ca. 18MB.

Laden sie sich die JRE herunter.

Nach dem Herunterladen klicken sie doppelt auf die heruntergeladene Datei. Der Installationsassistent öffnet sich. Folgen sie dem Assistenten und installieren sie die JRE auf ihrem Computer. Die Standartvorgaben des Assistenten sind in der Regel richtig und können übernommen werden.

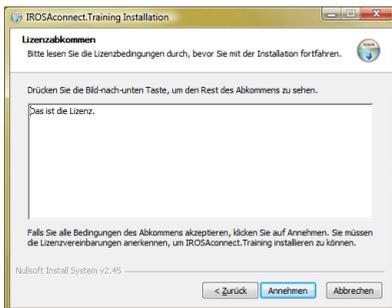
Nach der Installation und einem eventuellen Neustart des Rechners sollte „java -version“ in der „Eingabeaufforderung“ die gewünschten Ausgabe liefern.

2.3 IROSAconnect installieren

Öffnen sie die CD im Explorer oder auf dem Arbeitsplatz. Führen sie mit einem Doppelklick die Datei „IROSAconnect.Training_setup.exe“ aus.



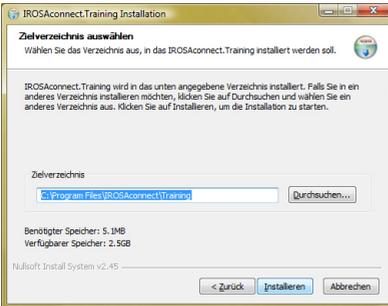
Das Installationsprogramm wird gestartet. Klicken Sie auf „Weiter“.



Um die Installation fortzuführen, müssen Sie die Lizenzbedingungen anerkennen. Klicken Sie dazu auf „Annehmen“.

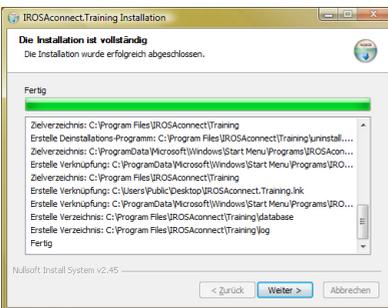
Wenn Sie die Lizenzbedingungen nicht anerkennen, können Sie die Software nicht installieren.

Installation



In der nächsten Maske werden sie nach dem Installationsverzeichnis gefragt.

Das vorgeschlagene Verzeichnis kann in der Regel übernommen werden.

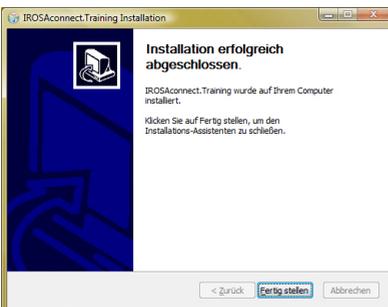


Das Installationsprogramm hat nun alle Informationen. Wenn Sie jetzt auf „Installieren“ klicken, wird die Software installiert.

Der Assistent erstellt nun den vorher angegeben Ordner und kopiert alle notwendigen Dateien in diesen Ordner. Anschließend kopiert er noch eine Datei in das Windows-Systemverzeichnis. Zum Schluss werden die Startmenüeinträge noch angelegt.

Alle Änderungen könne Sie dem Installationsprotokoll entnehmen.

Klicken Sie anschließend auf „Weiter“.



Die Installation ist nun abgeschlossen und Sie können den Installer beenden.

Software starten

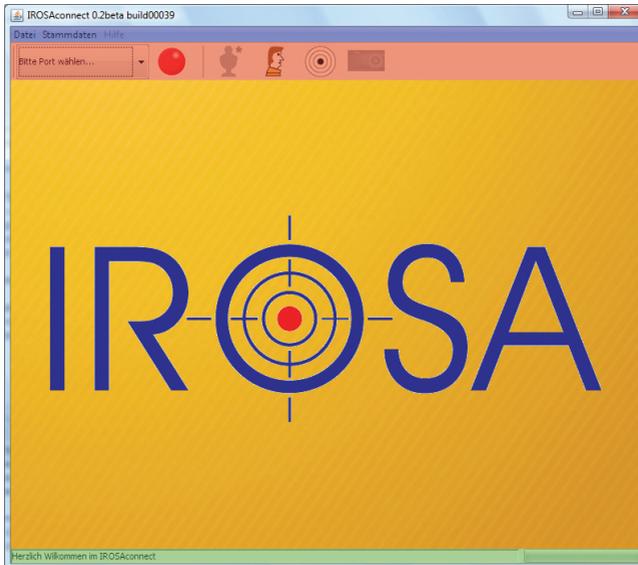
3 Software starten

Verbinden Sie mithilfe des Kabels die Zielbox mit Ihrem Rechner.

Schalten Sie die Zielbox ein und starten Sie die Software. Wenn die Zielbox ausgeschaltet ist, kann keine Verbindung zum Computer hergestellt werden.

Wird die Zielbox nicht benutzt, so schaltet diese sich nach einiger Zeit (ist einstellbar) ab. Wenn die Zielbox während der bestehenden Verbindung zum Computer ausgeht, bleibt die Verbindung zum Computer bestehen. In diesem Fall brauchen sie nur die Zielbox wieder einzuschalten.

4 Das Hauptfenster



Das Hauptfenster ist in vier Bereiche unterteilt:

1. BLAU: Menuleiste
2. ROT: Symbolleiste
3. ORANGE: Hauptfenster
4. GRÜN Statusleiste

Das Hauptfenster

• In der Menuleiste finden sich folgende Punkte:

- **Datei**
 - Sound an/aus Schaltet den simulierten Schuss an und ab.
 - Beenden Beenden des Programms
- **Stammdaten**
 - Vereine Löschen und ändern von vorhandenen Vereinen
- **Hilfe**
 - Über Informationen über die aktuell installierte Version

In der Symbolleiste finden Sie folgende Punkte:

- **Auswahl des COM-Ports** Wählen Sie hier den COM-Port an dem Ihre Zielbox angeschlossen ist. (Ist nur möglich, wenn keine Verbindung zu einer Zielbox besteht.)
- **Roter (grüner) Punkt** Mit diesem Schalter öffnen und schließen Sie die Verbindung zur Zielbox.
- **Pokal** Neuen Wettbewerb starten. Es werden nur Varianten angezeigt, die mit der verbundenen Zielbox möglich sind.
- **Schütze** Schützenverwaltung.
- **Zielscheibe** Wettbewerbsverwaltung
- **Zielbox** Eigenschaften der Zielbox konfigurieren.

Im Hauptfenster wird der geladene Wettbewerb dargestellt.

In der Statusleiste werden Informationen zum aktuellen Status der Software bereitgestellt.

Das Hauptfenster

4.1 Die Menuleiste

4.1.1 Stammdaten - Vereine



Wählen Sie zum bearbeiten eines Vereins diesen aus der Liste aus und markieren Sie diesen durch einen Klick. Er ist nun blau hinterlegt.

- **Schließen**
Das Fenster wird geschlossen
- **Ändern**
den ausgewählten Verein bearbeiten
- **Löschen**
den ausgewählten Verein löschen



Führen Sie in der Maske die gewünschten Änderungen durch.

- **Abbrechen**
Das Fenster wird ohne Änderungen geschlossen
- **Ändern**
Die Änderungen werden gespeichert

4.2 Symbolleiste

4.2.1 Software und Zielbox verbinden und trennen



Wählen Sie aus der Auswahlliste den COM-Port aus, an dem die Zielbox angeschlossen ist.



Klicken Sie auf den roten Punkt. Die Software versucht nun eine Verbindung mit der Zielbox aufzubauen.

Wenn der Punkt grün wird, ist die Zielbox erfolgreich mit dem Computer verbunden.

Zum Trennen der Zielbox von der Software müssen

Das Hauptfenster

Sie auf den grünen Punkt klicken. Nach erfolgreicher Trennung wird dieser wieder rot.

4.2.2 Ein neues Training beginnen (Pokal)

Neuer Wettbewerb

Neuen Wettbewerb erstellen

Bitte wählen Sie den Wettkampftyp aus:

- Rundenwettkampf
Ein Rundenwettkampf besteht aus mehreren Durchgängen. Jeder Durchgang wird als separater Wettbewerb angelegt und in einem Rundenwettkampf zusammengefasst.
In der Ergebnisübersicht werden dann auch Punkte über den gesamten Rundenwettkampf summiert.
- Tageswettbewerb
Es gibt nur einen Durchgang für jeden Schützen zzgl. eines eventuellen Finalschießens.
- Training**
Wie Tageswettbewerb, nur das die einzelnen Schützen öfter schießen können.

Abbrechen Zurück Weiter

Wenn Sie die Software mit der Zielbox erfolgreich verbunden haben, wird das „Pokal“-Symbol in der Symbolleiste aktiv.

Klicken Sie darauf erscheint ein neues Fenster in dem Sie ein neues Training starten können.

In der Trainingsversion der Software ist nur die Auswahl „Training“ möglich. Klicken Sie auf „Weiter“ um auf die nächste Seite des Dialoges zu kommen.

Neuer Wettbewerb

Neuen Wettbewerb erstellen

Eigenschaften vom Training:

Bezeichnung: Jugend-Training

Ort: Celle

Datum: 02.09.2009

Zielbox: IROSA PROflash Pistole

Sportgerät: IROSA PROflash Kartusche

Abbrechen Zurück Weiter

Geben Sie nun die erforderlichen Daten für das Training ein:

- **Bezeichnung**
Bezeichnung des Trainings (erforderlich)
- **Ort**
Ort des Trainings
- **Datum**
Datum des Trainings
- **Zielbox**
Wählen Sie die gewünschte Zielbox aus. Es werden nur Zielboxen angezeigt, die für die verbundene Zielbox gedacht sind.
- **Sportgerät**
Wählen Sie das gewünschte Sportgerät aus. Es werden nur zur Zielbox passende Sportgeräte angezeigt.

Das Hauptfenster

Folgende Kombinationen sind möglich:

Angeschlossene Zielbox	Zielbox	Sportgerät
IROSA Juniorplus	IROSA Juniorplus IROSA Juniorplus Biathlon	IROSA Juniorplus IROSA Juniorplus
IROSA PROflash	IROSA PROflash Pistole IROSA PROflash Gewehr IROSA PROflash Biathlon	IROSA PROflash Kartusche IROSA PROflash Pistole IROSA PROflash Gewehr IROSA PROflash Gewehr

Wenn Sie alle Angaben gemacht haben klicken Sie auf „Weiter“.



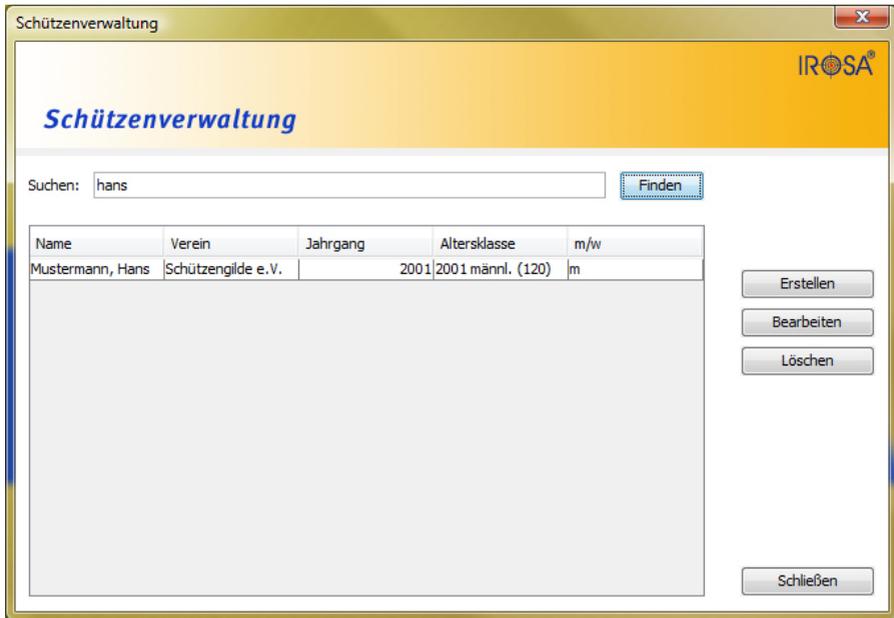
Das Training ist nun konfiguriert und kann durch klicken auf „Fertig“ gestartet werden.

Auf jeder Seite des Fensters haben Sie die Möglichkeit mit „Zurück“ auf die vorangegangene Seite zu wechseln und mit „Abbrechen“ den Vorgang abbrechen.

Das Hauptfenster

4.2.3 Schützenverwaltung (Schütze)

Die Schützenverwaltung dient zum anlegen, bearbeiten und löschen der verschiedenen Schützen.



- **Finden** Liste nach bestimmten Schützen durchsuchen. Es wird dabei nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden. Tragen Sie dazu in das Feld „Suchen“ den gewünschten Suchbegriff ein. * kann als Platzhalter genutzt werden.
- **Erstellen** Erstellen Sie einen neuen Schützen
- **Bearbeiten** Den ausgewählten Schützen bearbeiten. Zum Auswählen eines Schützen in die entsprechende Zeile der Tabelle klicken. Die Zeile wird dann blau unterlegt.
- **Löschen** Den ausgewählten Schützen löschen
- **Schließen** Die Schützenverwaltung schließen

Das Hauptfenster

4.2.3.1 Schützen erstellen / bearbeiten

Screenshot of the 'Schützen bearbeiten' (Edit Shooter) dialog box. The form contains the following fields:

- Vorname: Hans
- Name: Mustermann
- Geb.-Datum: 10.10.2001
- Geschlecht: männlich
- Verein: SV IROSA e.V. (with 'Neuer Verein' button)
- Mit.-Nr.: 0001

Buttons: Abbrechen, Speichern

Die Maske zum Erstellen bzw. Bearbeiten eines Schützen ist identisch. Zum Bearbeiten eines Schützen sind die Felder schon mit den aktuellen Daten des Schützen ausgefüllt.

Folgende Felder sind auszufüllen:

- **Vorname** Vorname des Schützen
- **Name** Nachname des Schützen
- **Geb.-Datum** Geburtsdatum des Schützen. Dieses Datum ist zwingend erforderlich. Hierüber wird die Altersklasse des Schützen errechnet.
- **Geschlecht** Geschlecht des Schützen. Wird auch zum ermitteln der Altersklasse benötigt.
- **Verein** In der Liste werden alle gespeicherten Vereine angeboten.
- **Mit.-Nr.** Die Mitgliedsnummer des Schützen im Verein.

Die Maske hat folgende Knöpfe:

- **Neuer Verein** Einen neuen Verein anlegen.
- **Abbrechen** Den Vorgang abbrechen.
- **Speichern** Die Änderungen bzw. den neuen Schützen speichern.

4.2.3.2 Neuen Verein anlegen



Verein erstellen

Verein erstellen

Name:

Nr.:

In dieser Maske können Sie einen neuen Verein anlegen.

- **Name**
Der Name des Vereins
- **Nr.**
Die offizielle Vereinsnummer
- **Abbrechen**
Abbrechen des Vorgangs
- **Speichern**
Speichert den neuen Verein

Das Hauptfenster

4.2.3.3 Wettbewerbsverwaltung (Zielscheibe)

In der Wettbewerbsverwaltung können Sie alle erstellten Wettbewerbe einsehen und neue anlegen.



- **Finden** Liste nach bestimmten Wettbewerben durchsuchen. Es wird dabei nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden. Tragen Sie dazu in das Feld „Suchen“ den gewünschten Suchbegriff ein. * kann als Platzhalter genutzt werden.
- **nur Wettbewerbe für aktive Empfangseinheit** Es werden nur Wettbewerbe angezeigt, die für die angeschlossene Zielbox erstellt wurden.
- **keine beendeten Wettbewerbe** Es werden nur Wettbewerbe angezeigt, die noch nicht beendet sind. Ein Wettbewerb kann einen der folgenden Status annehmen:
 - Bereit Noch nicht gestartet. Der Wettbewerb kann geladen werden
 - Unterbrochen Bereits gestartet, aber es haben noch nicht alle Schützen geschossen. Der Wettbewerb kann geladen werden

Das Hauptfenster

- | | | |
|------------------|---------|---|
| | Beendet | Der Wettbewerb ist beendet und kann nicht geladen werden |
| • Details | | Öffnet ein neues Fenster mit Details zu dem ausgewählten Wettbewerb. Ein Wettbewerb kann durch klicken in die entsprechende Tabellenzeile ausgewählt werden. Diese wird dann blau hinterlegt. |
| • Neu | | Einen neuen Wettbewerb erstellen. (Siehe ????) |
| • Löschen | | Den ausgewählten Wettbewerb löschen. |
| • Laden | | Den ausgewählten Wettbewerb fortsetzen bzw. beginnen. |

Das Hauptfenster

4.2.3.4 Wettbewerbdetails

In diesem Fenster werden die Details eines Wettbewerbs dargestellt.

The screenshot shows a software window titled 'Wettbewerbdetails' with the IROSA logo in the top right corner. The main heading is 'Wettbewerbdetails' in blue. Below it, the competition name 'Jugend-Training' is displayed. The details are as follows:

Datum: 02.09.2009 **Teilnehmer:** 1 **Empfangseinheit:** IROSA PROflash Pistole **Modus:** Training
Ort: Celle **Schüsse:** k.a. **Sportgerät:** IROSA PROflash Pistole **Status:** Unterbrochen

Below the details is a tab labeled 'Einzelwertung'. It contains a table with the following data:

Rang	Schütze	Verein	Schüsse	Durchschnitt	Summe	Status
1	Mustermann, Hans	SV IROSA 2001 e.V.	11	9,18	101,0	Beendet

Below this table is a smaller table showing a 10-shot series with scores and a total:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Summe
10,3	10,3	9,5	8,0	9,9	10,2	9,0	9,5	9,6	8,1	94,40
10,1										10,10
										0,00
										0,00

To the right of this table is a target diagram showing a bullseye with concentric rings and a central hit mark.

At the bottom left of the window, the total score is displayed: **Gesamt: 104,50**. At the bottom right, there are two buttons: 'Drucken' and 'Schließen'.

Aus der Liste kann ein Schütze durch anklicken der entsprechenden Tabellenzeile ausgewählt werden.

Seine Ergebnisse werden sofort unten angezeigt. Es werden die einzelnen Zehnerserien mit den jeweiligen Schüssen angezeigt und rechts daneben wird das Trefferbild angezeigt.

Durch anklicken eines Schusses in der Tabelle wird dieser im Trefferbild markiert. Um eine ganze Serie zu markieren klicken Sie auf die Summe der Serie.

Das Hauptfenster

Folgende Knöpfe stehen zur Verfügung:

- **Drucken** Das Ergebnis von Schützen die Ihr Schussprogramm beendet haben können über diesen Knopf ausgedruckt werden. Neben dem Status „Beendet“ gibt es noch „Bereit“ und „Unterbrochen“. Diese können nicht gedruckt werden. Wenn Sie auf diesen Knopf klicken, wird das Standarddruckfenster geöffnet.
- **Schließen** Schließt das Fenster.

4.2.4 Zielbox konfigurieren

Mit diesem Fenster können Sie verschiedene Eigenschaften Ihrer Zielbox konfigurieren.

Beim öffnen des Fensters sind die Werte leer, da die aktuellen Werte nicht aus der Zielbox gelesen werden können.

Füllen Sie die Felder aus, die Sie ändern möchten. Die anderen lassen Sie frei. Sie werden dann nicht geändert.

Die Masken für die beiden Zielboxen weichen voneinander ab.

4.2.4.1 IROSA PROflash



- **Anzeigedauer des Treffers**
Wie lange ein Treffer auf der Zielbox angezeigt werden soll, bis er gelöscht wird. Es kann ein Wert zwischen einer und 25 Sekunden eingestellt werden.
- **Anzeigedauer des Batteriestatus**
Wie lange der Batteriestatus auf der Zielbox angezeigt werden soll, bis diese wieder gelöscht wird. Es kann ein Wert zwischen einer und 25 Sekunden eingestellt werden.
- **Zeit, nach der die Zielbox automatisch in den Standby-Modus schaltet**
Im Standby-Modus verbraucht die Zielbox weniger Strom. Durch einmaliges Schießen auf die Zielbox wird diese wieder aktiv geschaltet. Es kann eine Zeit zwischen einer und 250min eingestellt werden. Zum Abschalten des Standby-Modus müssen Sie eine Null eintragen.
- **Zeit, nach der die Zielbox automatisch abschaltet.**
Wenn die Zielbox abgeschaltet ist kann diese nur wieder über den Knopf an der Zielbox eingeschaltet werden.
Es kann eine Zeit von einer bis 250 Minuten ein-

Das Hauptfenster

gestellt werden. Zum Abschalten der Automatik tragen Sie bitte eine Null ein.

- **Schließen**
Schließt das Fenster.
- **Übernehmen**
Übernimmt die neuen Angaben in die Zielbox. Sie werden aber nicht gespeichert und gehen beim abschalten der Zielbox verloren.
- **Speichern**
Die neuen Werte werden in der Zielbox gespeichert und sind auch noch nach einem erneuten einschalten konfiguriert,

4.2.4.2 IROSA Juniorplus

Zielbox konfigurieren

Zielbox konfigurieren

Anzeigedauer des Treffers (1-25 Sek):
 s

Anzeigedauer des Batteriestatus (1-25 Sek):
 s

Zeit nach der die Zielbox automatisch abschaltet
(1-100 min; 0 = aus):
 min

Schließen Übernehmen Speichern

- **Anzeigedauer des Treffers**
Wie lange ein Treffer auf der Zielbox angezeigt werden soll, bis er gelöscht wird. Es kann ein Wert zwischen einer und 25 Sekunden eingestellt werden.
- **Anzeigedauer des Batteriestatus**
Wie lange der Batteriestatus auf der Zielbox angezeigt werden soll, bis diese wieder gelöscht wird. Es kann ein Wert zwischen einer und 25 Sekunden eingestellt werden.
- **Zeit, nach der die Zielbox automatisch abgeschaltet.**
Wenn die Zielbox abgeschaltet ist kann diese nur wieder über den Knopf an der Zielbox eingeschaltet werden.
Es kann eine Zeit von einer bis 250 Minuten eingestellt werden. Zum Abschalten der Automatik tragen Sie bitte eine Null ein.

5 Trainingsmodus

Die folgenden Angaben beziehen sich auf den Trainingsmodus mit einer IROSA PROflash Pistole. Die Angaben sind identisch mit dem IROSA PROflash Gewehr. Lediglich die dargestellte Scheibe weicht ab.

Schütze:
Mustermann, Hans

Verein:
TEST Verein e.V.

Letzter Schuss:
6,1

Gesamt-Ringe:
65,0

Anzahl Schüsse:
11

Durchschnitt:
5,9

Buttons: Serien anzeigen, Schussbild aus

Control Bar: Hinzufügen, Entfernen, Beginnen, Pause, Beenden, Drucken, Schließen

Rang	Status	Name	Verein	Schüsse	Durchschnitt	Gesamt
1. A	Luft	Mustermann, Hans	TEST Verein e.V.	11	5,909	65

Training läuft: Mustermann, Hans -> 4 Serien (Finalschießen)

Der Trainingsmodus unterteilt wird im Hauptfenster geöffnet. Er unterteilt sich in drei Bereiche:

- **links** Statistik des aktuellen Schützen
- **rechts** Zielscheibe mit Schussdarstellung
- **unten** Tabelle mit allen ausgewählten Schützen und einer zusätzlichen Symbolleiste

5.1 Schussprogrammstatistik

Das orange hinterlegte Statistikfeld stellt alle wichtigen Informationen zum aktuellen Schussprogramm des Schützen zur Verfügung:

- **Schütze** Name des Schützen
- **Verein** Verein des Schützen

Trainingsmodus

- **Letzter Schuss** Ringe des letzten Schuss
- **Gesamt Ringe** Anzahl der gesamt Ringe
- **Anzahl der Schüsse** Gesamtanzahl der Schüsse des Schützen
- **Durchschnitt** Durchschnittliche Ringzahl pro Schuss
- **Serien anzeigen** Öffnet bzw. schließt ein Fenster in dem alle Schüsse des Schützen angezeigt werden.
- **Schussbild an** Schaltet das Schussbild an bzw. aus.

5.2 Zielscheibe mit Schussdarstellung

In diesem Bereich wird die Zielscheibe dargestellt. Die Zielscheibe wird immer so groß wie möglich dargestellt.

Der letzte Schuss wird immer in rot dargestellt. Wenn das Schussbild aktiviert ist werden die vorangegangenen Schüsse grau dargestellt.

5.3 Teilnehmertabelle mit Symbolleiste

In der Teilnehmertabelle werden alle Schützen dargestellt, die Sie zum Training hinzugefügt haben. Im Training können sie den selben Schützen mehrfach hinzufügen.

Hat ein Schütze sein Trainingsprogramm beendet, wird anhand des Durchschnittes ein Rang errechnet.

Das Training wird über die zusätzliche Symbolleiste gesteuert:

- **Hinzufügen** Einen Schützen dem Training hinzufügen
- **Entfernen** Den ausgewählten Schützen aus der Tabelle entfernen. Alle Schüsse in diesem Training vom Schützen werden gelöscht.
- **Beginnen** Beginnt das Trainingsprogramm des ausgewählten Schützen. Nur möglich, wenn kein Schütze aktiv ist. Ob ein Schütze aktiv ist.
- **Pause** Unterbricht das Schussprogramm des aktiven Schützen. Ein anderer Schütze kann nun mit seinem Schussprogramm starten bzw. fortsetzen. Das Unterbrochene Schussprogramm kann später fortgesetzt werden.
- **Beenden** Das aktive Schussprogramm vorzeitig beenden. Das Programm kann später nicht fortgesetzt werden.
- **Drucken** Wenn ein Schussprogramm beendet wurde, kann über Drucken das Ergebnis ausgedruckt werden.
- **Schließen** Schließt den aktuellen Wettbewerb, wenn kein Schütze aktiv ist.
Vor dem Schließen werden Sie gefragt, ob Sie den Wettbewerb später fortfahren möchten.

Ist das der Fall, bestätigen Sie die Abfrage mit „Ja“. Dann können Sie den Wettbewerb über die Wettbewerbsverwaltung laden.

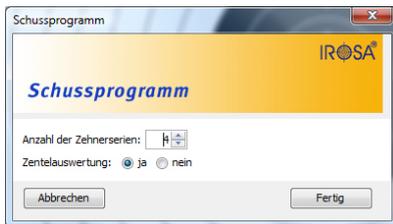
Andernfalls mit „Nein“ dann werden alle Schussprogramme des Trainings beendet und der Wettbewerb kann später nicht mehr geladen werden. Schützen hinzufügen

5.3.1 Teilnehmer hinzufügen

Nach dem Sie auf „Hinzufügen“ geklickt haben, öffnet sich die Schützenverwaltung mit einem zusätzlichen Knopf:

- **Auswählen** Übernimmt den ausgewählten Schützen (blau hinterlegt)

Nach dem Sie einen Schützen ausgewählt haben, öffnet sich ein neuer Dialog.



In diesem Dialog legen Sie das Schussprogramm des Schützen für den Wettbewerb fest:

- **Anzahl der Zehnerserien** Legt fest, wie viele Zehnerserien der Schütze schießen möchte.
- **Zehntelauswertung** Legt fest, ob eine Zehntelauswertung der Schüsse erfolgen soll. (Nur möglich bei IROSA PROflash)
- **Abbrechen** Hinzufügen des Schützen abbrechen.
- **Fertig** Schützen endgültig hinzufügen.

Trainingsmodus

5.4 Unterschiede - Juniorplus

Die Auswertegenauigkeit wird bei der IROSA Juniorplus nicht verbessert, wenn ein Computerangeschlossen wird.

The screenshot shows the IROSAconnect software interface. On the left, a yellow panel displays the shooter's information: Schütze: **Mustermann, Hans**, Verein: **SV IROSA e.V.**, Letzter Schuss: **9,0**, Gesamt-Ränge: **126,0**, Anzahl Schüsse: **14**, Durchschnitt: **9,0**. Below this are buttons for 'Serien anzeigen' and 'Schussbild aus'. The main area shows a target with a central bullseye and a yellow dot. The target has several grey dots with numbers: 1 in the center, 1 in the inner ring, 2 in the middle ring, 1 in the outer ring, and 1 in the outermost ring. The bottom status bar shows a table with columns: Rang, Status, Name, Verein, Schüsse, Durchschnitt, Gesamt. The data row is: 1.A, Luft, Mustermann, Hans, SV IROSA e.V., 14, 9, 126.

Rang	Status	Name	Verein	Schüsse	Durchschnitt	Gesamt
1.A	Luft	Mustermann, Hans	SV IROSA e.V.	14	9	126

Aus diesem Grund wird die Scheibe genauso dargestellt, wie auf der Zielbox.

Ist das Trefferbild eingeschaltet, werden die vorangegangenen Treffer grau dargestellt. In der Mitte wird gezählt, wie häufig dieser Punkt schon getroffen wurde.

Im Dialog „Schussprogramm“ beim Hinzufügen eines Schützen hat die Einstellung „Zehntelauswertung“ keine Auswirkung.

5.5 Unterschiede - Biathlon

Im Biathlon-Modus weicht die Anzeige etwas mehr von den anderen Darstellungen ab. Neben der Darstellung der fünf Scheiben hat die Schussprogrammstatistik sowie die Teilnehmerliste angepasste Werte. Den Biathlonmodus gibt es für IROSA Juniorplus und für das IROSA PROflash Gewehr.

Rang	Status	Name	Verein	Anschlag	Serien	Durchschnitt	Gesamt
1.A	Lauf	Mustermann, Hans	SV IROSA e.V.	stehend	4	4,33	13 von 15

- **Anschlag** ob stehend oder liegend gewählt wurde.
- **Aktuelle Serie** Die Treffer der aktuellen Serie
- **Abgeschlossene Serien** Anzahl der Serien die schon abgeschlossen wurden.
- **Anzahl Treffer / Schüsse** Gesamtanzahl der Treffer und der Schüsse
- **Durchschnitt (Treffer pro Serie)** Durchschnittliche Treffer pro 5-Scheiben-Serie.

Nach 5 Schuss wird immer eine Zusammenfassung der letzten 5 Schuss angezeigt.

Mit einem Klick auf „Ok“ können Sie das Fenster schließen und die nächste Serie schießen.

