

**R**ANGEMASTER  
**S**YSTEMS

**C**ard **M**anager:  
Ladesoftware für Chipkarten  
Benutzerhandbuch

Revision date: 08.02.2021  
File name: CardManager\_GER.pdf

**INHALTSVERZEICHNIS:**

1.	<a href="#">PROGRAMMBESCHREIBUNG</a>	2
2.	<a href="#">ANFORDERUNGEN</a>	2
3.	<a href="#">INSTALLATION</a>	2
3.1	<a href="#">INSTALLATION: ANSCHLUSS DES CHIPKARTENLESERS</a>	3
4.	<a href="#">KONFIGURATION</a>	3
4.1	<a href="#">KONFIGURATION: GRUNDEINSTELLUNGEN</a>	3
4.2	<a href="#">KONFIGURATION: BENUTZEROBERFLÄCHE</a>	4
4.3	<a href="#">KONFIGURATION: KARTENLESER</a>	6
4.4	<a href="#">KONFIGURATION: BENUTZER</a>	6
5.	<a href="#">PREISE</a>	7
6.	<a href="#">HINZUFÜGEN EINES NEUEN SCHÜTZEN UND ZUWEISEN EINER PREPAID-KARTE</a>	8
6.1	<a href="#">ZUWEISUNG EINER NEUEN KARTE AN EINEN BESTEHENDEN KUNDEN</a>	10
7.	<a href="#">LADEN DES BARGELDS, DER RUNDEN UND WURFSCHIEBEN AUF DIE PREPAID-KARTE</a>	11
7.1	<a href="#">LADEN DES BARGELDS AUF DIE PREPAID-KARTE</a>	12
7.2	<a href="#">LADEN DER RUNDEN AUF DIE PREPAID-KARTE</a>	14
7.3	<a href="#">LADEN DER WURFSCHIEBEN AUF DIE PREPAID-KARTE</a>	15
8.	<a href="#">KARTE LÖSCHEN</a>	16
9.	<a href="#">BERICHTE</a>	17
10.	<a href="#">MODUSKARTEN</a>	18
11.	<a href="#">LAYOUT-KARTEN</a>	20
12.	<a href="#">GDPR-BERICHTE</a>	20
13.	<a href="#">STÖRUNGSBEHEBUNG/TIPPS</a>	22

Copyright Maxima WarenhandelsGmbH © Rangemaster Systems - Alle in diesem Handbuch veröffentlichten Materialien sind urheberrechtlich geschützt, einschließlich der Gestaltung von Schaltungen und Software.

Es ist Ihnen ausdrücklich untersagt, hier dargestelltes Material elektronisch zu speichern oder anderweitig zu veröffentlichen. Darüber hinaus ist es untersagt, Software oder Hardware rückzuentwickeln, Software oder Hardware oder Teile davon zu demontieren bzw. zu kopieren.

Der Kunde ist für die Datensicherung, -wiederherstellung, -sicherheit und -prüfung verantwortlich. Der Urheberrechtsinhaber übernimmt keine Gewährleistung für die Datenintegrität und -funktionalität auf allen Plattformen.

Diese Einheit wurde sorgfältig hergestellt von:

Maxima WarenhandelsGmbH  
© Rangemaster Systems  
Dr. Robert Graf Straße 64/9  
Graz, A-8010, Österreich/Europe

Phone: +43 699 104 03 204  
Fax: +43 720 920 195  
Mail: [info@rangemaster.at](mailto:info@rangemaster.at)  
Web: [www.rangemaster.at](http://www.rangemaster.at)

## 1. PROGRAMMBESCHREIBUNG

**Rangemaster Card Manager** ist eine Ladesoftware für Chipkarten. Sie ermöglicht, Bargeld, Runden und Wurfscheiben auf die Prepaid-Karten der Schützen aufzuladen und Moduskarten zum Wechseln der Disziplinen zu erstellen. Um das Programm einzutreten, braucht der Benutzer den PIN-Code und Berechtigungen. Das Programm ermöglicht es auch, Preise für verschiedene Disziplinen und Kundengruppen festzulegen und Berichte für einen bestimmten Zeitraum auszudrucken. Jeder Schütze hat seine eigene Chipkarte mit seinen Kontaktinformationen (falls ausgefüllt) gemäß den GDPR-Regeln, die auch ausgedruckt werden können.

## 2. ANFORDERUNGEN

Betriebssystem:	Windows Vista, Windows 7, Windows 8, Windows 8.1 and Windows 10
Bildschirmauflösung:	1024x768
Notwendige Geräte und Komponenten:	- USB Chipkartenleser - Prepaid-Karten - USB-Stick mit Programm und Treibern - Moduskarten (falls notwendig)
Im Betriebssystem angemeldet sein:	mit Administratorrechten

## 3. INSTALLATION

Befolgen Sie diese Prozeduren, um das Programm zu benutzen:

1. Installieren Sie den FTPI-Treiber von einem USB-Stick oder laden Sie die letzte Version über den Link zur offiziellen Website <https://www.ftdichip.com/Drivers/VCP.htm> herunter, je nach Art des auf Ihrem Computer verwendeten Betriebssystems
2. Kopieren Sie den Card Manager-Ordner von USB auf die C-Disk (ggf. entpacken).
3. Öffnen Sie den Ordner, erstellen Sie eine Verknüpfung zur Datei **CardManagerPF.exe** und platzieren Sie sie auf Ihrem Desktop
4. Starten Sie die Datei **CardManagerPF.exe** durch Doppelklick und treten Sie das Programm mit dem **PIN-Code 000** ein
5. Schließen Sie den USB-Chipkartenleser an - [siehe Abschnitt 3.1](#)
6. Stellen Sie alle Konfigurationen ein - [siehe Abschnitt 4](#)
7. Legen Sie die Preise für die Kundengruppen fest (wenn Sie die Zahlungsmodi "Runden" oder "Wurfscheiben" verwenden) - [siehe Abschnitt 5](#)

### 3.1 INSTALLATION: ANSCHLUSS DES CHIPKARTENLESERS

Um den USB-Chipkartenleser (CCS) anzuschließen, stecken Sie ihn in den freien USB-Steckplatz Ihres PCs oder Laptops.

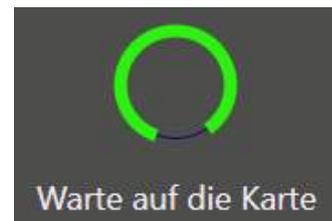
Als neues Gerät wird es automatisch eingerichtet.

Überprüfen Sie die Statusmeldung im Hauptmenü, um festzustellen, ob der Chipkartenleser richtig angeschlossen ist:

CHIPKARTENLESER IST NICHT ANGESCHLOSSEN  
(oder etwas stimmt nicht mit der Verbindung)



CHIPKARTENLESER IST RICHTIG ANGESCHLOSSEN  
UND BETRIEBSFERTIG



**HINWEIS:** Falls die manuelle Auswahl der seriellen Schnittstelle erforderlich ist, gehen Sie zum Abschnitt **KONFIGURATION - KARTENLESER** (siehe [Abschnitt 4.3](#)). Dort können Sie die Option Manuell markieren, um die serielle Schnittstelle manuell auszuwählen. Es wird jedoch nicht empfohlen, die manuelle Auswahl zu verwenden. Dieser Modus wird verwendet, wenn mehrere USB Lesegeräte an einen Computer angeschlossen werden.

## 4. KONFIGURATION

Im Abschnitt **KONFIGURATION** kann der Administrator:

- Grundlegende Einstellungen vornehmen
- Benutzeroberfläche einstellen
- den Kartenleser einrichten
- neue Administratoren hinzufügen und Berechtigungen festlegen

### 4.1 KONFIGURATION: GRUNDEINSTELLUNGEN

Hier kann die **Standardkundengruppe** eingestellt werden.  
*Z.B. Wenn wir eine Gruppe festlegen, wird jedes Mal, wenn wir einem Kunden eine neue Karte zuweisen, standardmäßig eine Gruppe festgelegt (diese kann jedoch natürlich beim Zuweisen einer Karte geändert werden).*

*Wir empfehlen daher, die am häufigsten verwendete Gruppe festzulegen.*

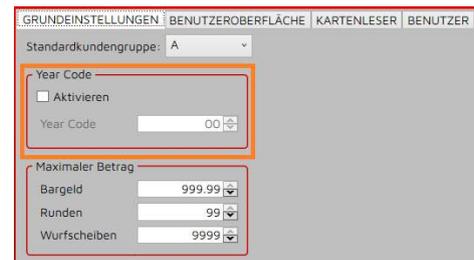
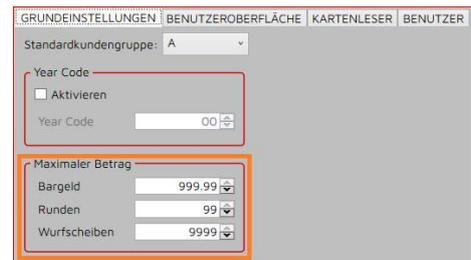


Im Abschnitt **Year Code** können Sie die Option Year Code aktivieren oder deaktivieren und den Year Code festlegen, falls dieser aktiviert ist.

**Year Code** ist eine optionale Funktion, mit der Karteninhaber gezwungen werden, sich an die Rezeption des Schießstandes zu wenden, um den Code aktualisieren zu lassen.

Karten mit altem Year Code können erst nach Aktualisierung verwendet werden.

**Maximaler Betrag** ist der maximale Betrag, der auf die Prepaid-Karte geladen werden kann. Der Wert wird für jede Zahlungsart separat eingegeben.

## 4.2. KONFIGURATION: BENUTZEROBERFLÄCHE

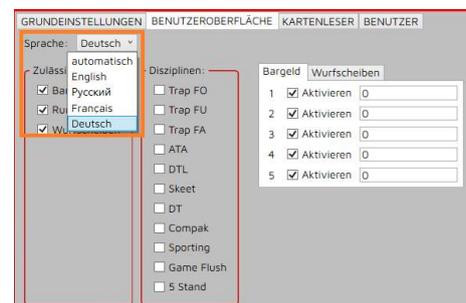
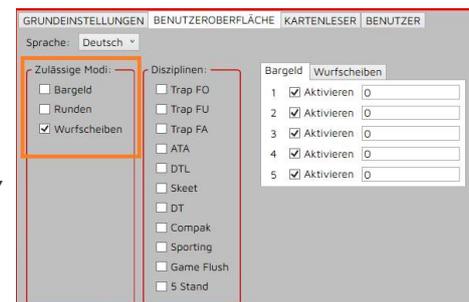
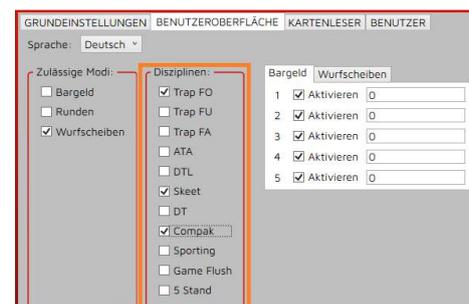
Im Abschnitt Sprache kann der Administrator die Sprache der Benutzeroberfläche ändern. Es gibt vier optionale Sprachen:

- Englisch
- Deutsch
- Russisch
- Französisch

Mit den **zulässigen Modi** können die vom Kunden nicht verwendeten Zahlungsmodi ausgeblendet werden, sodass sie beim Laden der Prepaid-Karten des Schützen nicht angezeigt werden.

Z.B. Wenn der Schießstand nur den Modus "Wurfscheiben" verwendet, sollten die Modi "Geld" und "Runde" nicht markiert sein, um ausgeblendet zu werden.

Der Abschnitt **Disziplinen** ermöglicht das Ausblenden nicht verwendeter Disziplinen, sodass sie nicht im Ladeabschnitt angezeigt werden (wenn der Runden-Modus verwendet wird). Z.B. Wenn auf dem Schießplatz Trap FO (Olympic Trap), Skeet und Compak Sporting dargestellt sind, sollen andere Disziplinen nicht markiert sein, um versteckt zu werden.

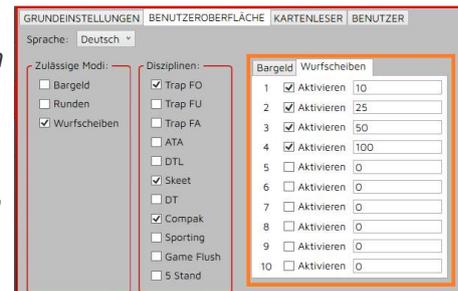
In diesem Abschnitt kann der Administrator „Schnellschaltflächen“ für Wurfscheiben und Bargeld zum Laden der Prepaid-Karten der Schützen erstellen.

Z.B. Auf dem Bild rechts befinden sich 4 "Schnellschaltflächen" welche aktiviert sind. Dies bedeutet, dass diese Werte am häufigsten vom Administrator verwendet werden, um Wurfscheiben auf die Karten zu laden.

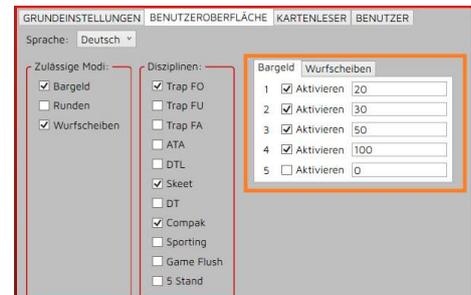
Um den Wert einzugeben:

- Doppelklicken Sie auf das Feld
- Geben Sie den Wert ein
- Drücken Sie die **Eingabetaste** oder die **Tab-Taste** auf der Tastatur

Mit der folgenden Einstellung haben wir das folgende Ladefenster für den Wurfscheiben-Zahlungsmodus:




Für den Bargeld-Modus können auch „Schnellschaltflächen“ erstellt werden.



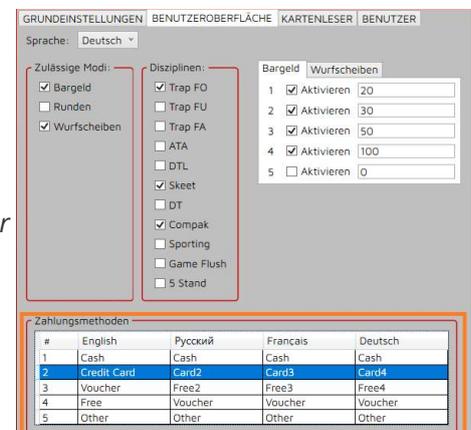

Mit der folgenden Einstellung haben wir das folgende Ladefenster für den Bargeld-Zahlungsmodus:

Das Feld **Zahlungsmethoden** ermöglicht das Erstellen von benutzerdefinierten Zahlungsmethoden, die von Kunden zum Bezahlen verwendet werden. Sie können angezeigt werden, wenn der Kunde sein Konto auffüllt, sodass dies im Bericht angezeigt wird.

Z.B. Der Administrator kann einen Voucher hinzufügen, wenn dieser häufig als Zahlungsmethode verwendet wird, sodass der Administrator oder Besitzer die Zahlungsmethode im Bericht sehen kann.

Um die Beschreibung einzugeben:

- Doppelklicken Sie auf das Feld
- Geben Sie die Methode ein
- Drücken Sie die **Eingabetaste** oder die **Tab-Taste**



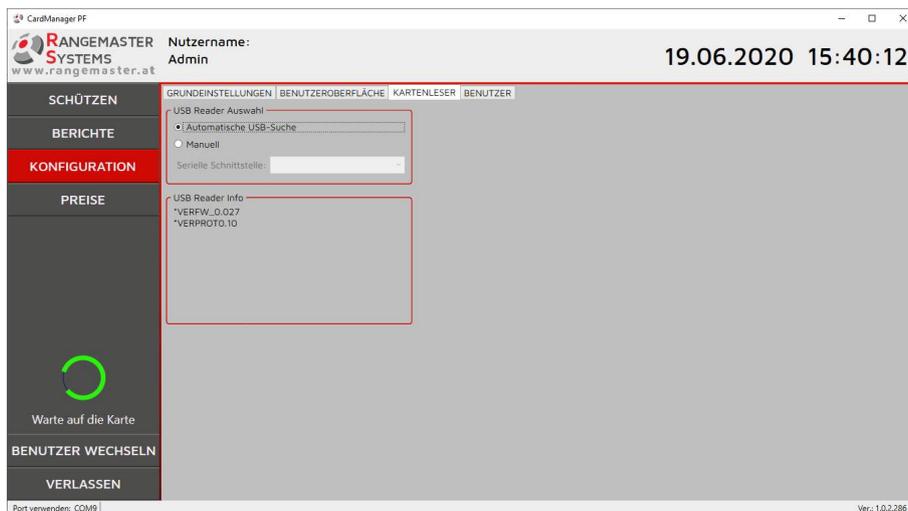
#	English	Русский	Français	Deutsch
1	Cash	Cash	Cash	Cash
2	Credit Card	Card2	Card3	Card4
3	Voucher	Free2	Free3	Free4
4	Free	Voucher	Voucher	Voucher
5	Other	Other	Other	Other

### 4.3. KONFIGURATION: KARTENLESER

Hier kann der Administrator den Chipkartenleser einrichten.

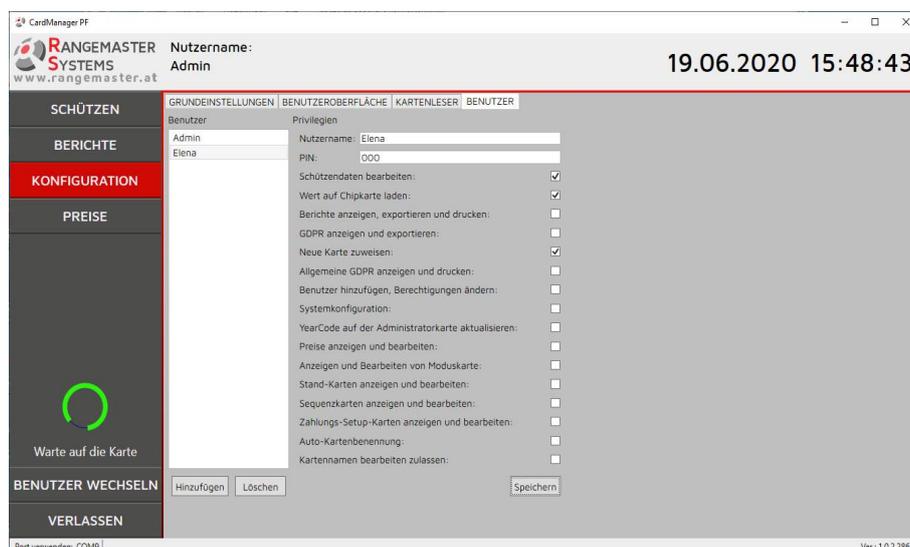
**Automatische USB-Suche** wird standardmäßig verwendet und verbindet den USB Chipkartenleser automatisch mit dem COM-Anschluss 9.

**Manuell** wird für die Option der manuellen Auswahl der seriellen Schnittstelle verwendet. Es wird jedoch nicht empfohlen, die manuelle Auswahl zu verwenden, da sie nur verwendet wird, wenn mehrere USB Lesegeräte an einen Computer angeschlossen werden.



### 4.4. KONFIGURATION: BENUTZER

In diesem Abschnitt können neue Administratoren hinzugefügt und einen PIN-Code für den Zugriff zu diesem Programm und Berechtigungen gemäß ihren Verantwortlichkeiten erhalten werden.



Um einen neuen Administrator hinzuzufügen:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Hinzufügen**
- Geben Sie seinen Namen ein und richten Sie das Passwort ein, mit dem er ins Programm einloggt
- Legen Sie Berechtigungen fest
- Drücken Sie **Speichern**

*Z.B. Wenn der Administrator nur den Wert auf die Prepaid-Karte des Schützen laden muss, legen Sie die Mindestberechtigungen fest, um Fehler zu vermeiden. Der Obermanager sollte jedoch über maximale Berechtigungen verfügen, um den Zugriff zu den Berichten haben, neue Administratoren hinzufügen usw.*

Wenn der Administrator das Programm das nächste Mal mit seinem eigenen PIN-Code einloggt, wird sein Name oben im Programmfenster angezeigt.

Und sein Name wird in den Berichten für alle von ihm vorgenommenen Kontooperationen angezeigt.

**HINWEIS: Mit dem PIN-Code 000 wird das Programm zum ersten Mal aufgerufen. Wir empfehlen diesen PIN-Code aus Sicherheitsgründen zu ändern und für jeden Administrator neue PIN-Codes zu erstellen.**

Um den Administrator aus der Liste zu löschen, markieren Sie seinen Namen, indem Sie einmal darauf klicken und auf die Schaltfläche **Löschen** klicken.

**HINWEIS:** Wenn der PIN-Code dreimal falsch eingegeben wird, wird das Programm automatisch geschlossen.

Um den Benutzer zu ändern, drücken Sie die Taste **BENUTZER WECHSELN** im Hauptmenü unten.

## 5. PREISE

Im Bereich PREISE kann der Administrator die Preise für jede Kundengruppe festlegen.

Z.B. Gruppe A kann als Klubmitglied verwendet werden und der Preis für eine Trap FO-Runde (Olympic Trap) kostet für das Mitglied der Gruppe A 11,50, und dieselbe Runde für nicht Klubmitglieder mit Kundengruppe B kostet 13,00.

Um die Gruppenbeschreibung zu benennen, klicken Sie zweimal auf das Feld und geben Sie den Namen ein.

Um den Preis einzugeben, klicken Sie zweimal auf das Feld, geben Sie den Wert ein und drücken Sie die **Eingabetaste** oder die **Tab-Taste**.

CardManager PF

**RANGEMASTER SYSTEMS** www.rangemaster.at

Nutzername: Admin

19.06.2020 16:48:14

SCHÜTZEN	Gruppe	Beschreibung	Trap FO	Trap FU	Trap FA	ATA	DTL	Skeet	DT
<b>A</b>	Klubmitglied		11,50	11,50	11,50	0,00	11,50	11,50	12,00
<b>B</b>	Nicht Klubmitglied		13,00	13,00	13,00	0,00	13,00	13,00	14,00
<b>C</b>	Kostenlos		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>D</b>			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>E</b>			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>F</b>			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>G</b>			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>H</b>			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>I</b>			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>J</b>			1,00	0,10	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>K</b>			0,00	0,00	0,10	0,10	0,00	0,00	0,00
<b>L</b>			0,00	0,00	0,00	0,00	0,11	0,00	0,00
<b>M</b>			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,11	0,00
<b>N</b>			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,11
<b>O</b>			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>P</b>			1,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Q</b>			1,10	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
<b>R</b>			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>S</b>			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>T</b>			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>U</b>			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>V</b>			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>W</b>			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>X</b>			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Y</b>			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Z</b>			0,00	0,00	0,00	0,00	1,11	0,00	0,00

Port verwenden: COM9

Ver: 1.0.2.286

## 6. HINZUFÜGEN EINES NEUEN SCHÜTZEN UND ZUWEISEN EINER PREPAID-KARTE

Das Hinzufügen eines neuen Schützen zur Datenbank und das Zuweisen einer neuen Prepaid-Chipkarte erfolgt gleichzeitig.

Um dies zu tun:

- Starten Sie das Programm

CardManager PF

**RANGEMASTER SYSTEMS** www.rangemaster.at

Nutzername: Admin

19.06.2020 17:06:25

**SCHÜTZEN** Bearbeiten

Suche nach Nachname oder Vorname:

Nachname	Vorname	Gruppe	Kartenummer	Adresse 1	Adresse 2	Postleitzahl	Stadt

< >

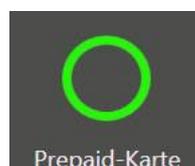
Nutzername	Datum	Zeit	Schützen Name	Gruppe	Methode	Geld erhalten	Total auf der Karte	Wurfscheiben	Trap FO	Skeet	Compak

Port verwenden: COM9

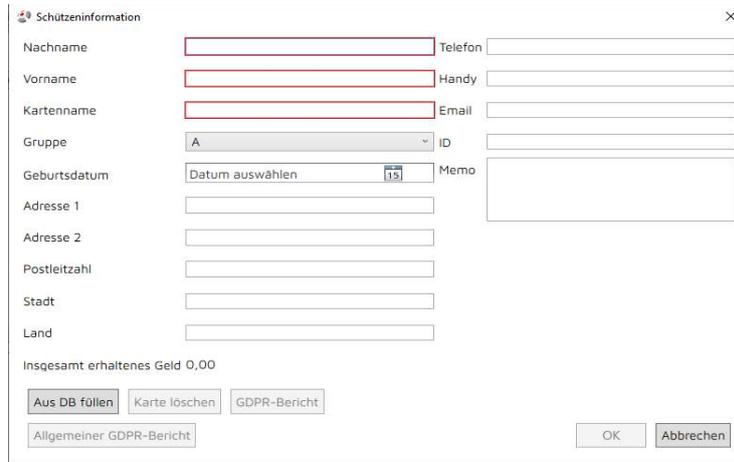
Ver: 1.0.2.286

- Nehmen Sie eine neue Chipkarte und stecken Sie sie in den Chipkartenleser ein (oder halten Sie sie an den Chipkartenleser).

Wenn die Karte eingesteckt ist, wird auf der linken Seite des Hauptmenüs die folgende Statusmeldung angezeigt:



Wenn die Karte eingesteckt ist, erscheint das folgende Fenster, das ausgefüllt werden muss:



**Schützeninformation**

Nachname  Telefon

Vorname  Handy

Kartennamen  Email

Gruppe  ID

Geburtsdatum   Memo

Adresse 1

Adresse 2

Postleitzahl

Stadt

Land

Insgesamt erhaltenes Geld 0,00

Erste drei Felder (Nachname, Vorname, Kartennamen) sind rot markiert und müssen ausgefüllt werden. Andernfalls können Sie die OK-Taste zum Speichern nicht drücken.

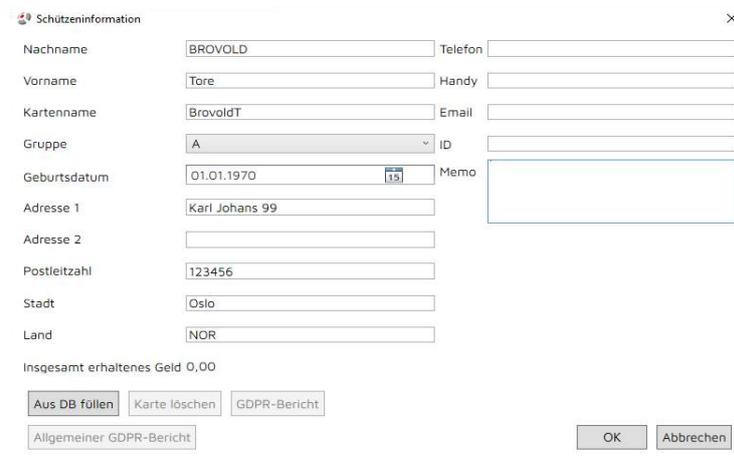
Und es ist wichtig, die richtige Kundengruppe einzustellen.

**Kartennamen** - ist das Feld, wo der Name des Schützen eingetragen ist und das ist wie er auf den Geräten mit Anzeige angezeigt wird (wo ist es möglich). Die maximale Anzahl von Symbolen beträgt 10. Es können lateinische Buchstaben und Zahlen verwendet werden. Z.B. T.Brovold.

**Kundengruppen** sind 26 Gruppen (von A bis Z). Jeder Kunde kann einer bestimmten Kundengruppe zugeordnet werden und hat einen anderen Preis pro Wurfscheibe oder Runde, wenn auf dem Schießstand die **Zahlungsarten "Runden" und "Wurfscheiben"** verwendet werden. Z.B. Kundengruppe A kann für Clubmitglieder verwendet werden. Gemäß der Preisliste haben die Mitglieder der Gruppe A einen niedrigeren Preis als andere Kundengruppen.

Informationen zum Festlegen der Preisliste für Kundengruppen finden Sie im [Abschnitt 5](#).

Wenn die Karte des Schützen ausgefüllt ist, drücken Sie die OK-Taste, um die Daten zu speichern und das Fenster zu schließen.



**Schützeninformation**

Nachname  Telefon

Vorname  Handy

Kartennamen  Email

Gruppe  ID

Geburtsdatum   Memo

Adresse 1

Adresse 2

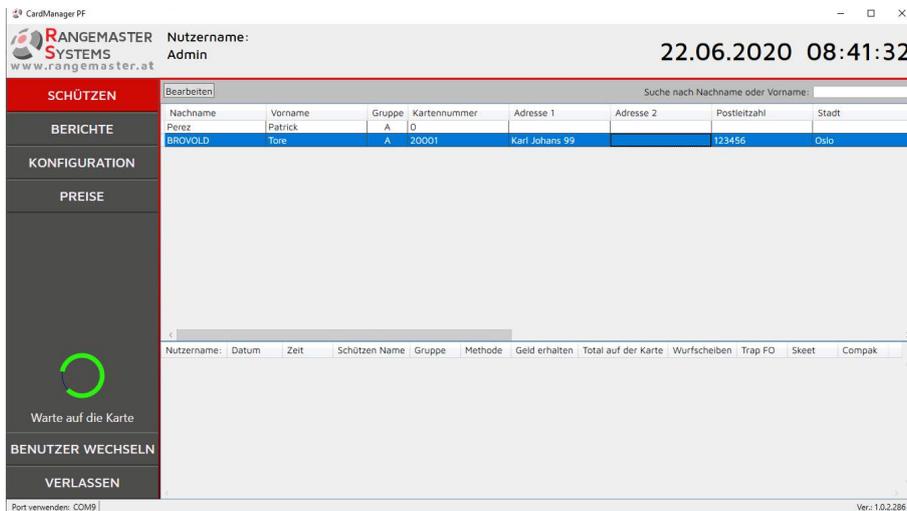
Postleitzahl

Stadt

Land

Insgesamt erhaltenes Geld 0,00

Doppelklicken Sie auf seinen Namen in der Schützenliste, um das Schützenpersonalblatt zu öffnen und später weitere Informationen zu bearbeiten oder hinzuzufügen.



Es besteht auch die Möglichkeit, Schützendaten aus der Datenbank zu importieren, indem Sie auf der Schützensseite auf die Schaltfläche **Aus DB füllen** klicken.

Die Schaltfläche "Aus DB füllen" wird aktiviert, wenn dem Schützen keine Karte zugewiesen worden ist und es wird eine neue Karte in den Chipkartenleser eingefügt.

Durch Drücken der Schaltfläche **Aus DB füllen** werden alle Dateien automatisch ausgefüllt.

## 6.1 ZUWEISUNG EINER NEUEN KARTE AN EINEN BESTEHENDEN KUNDEN

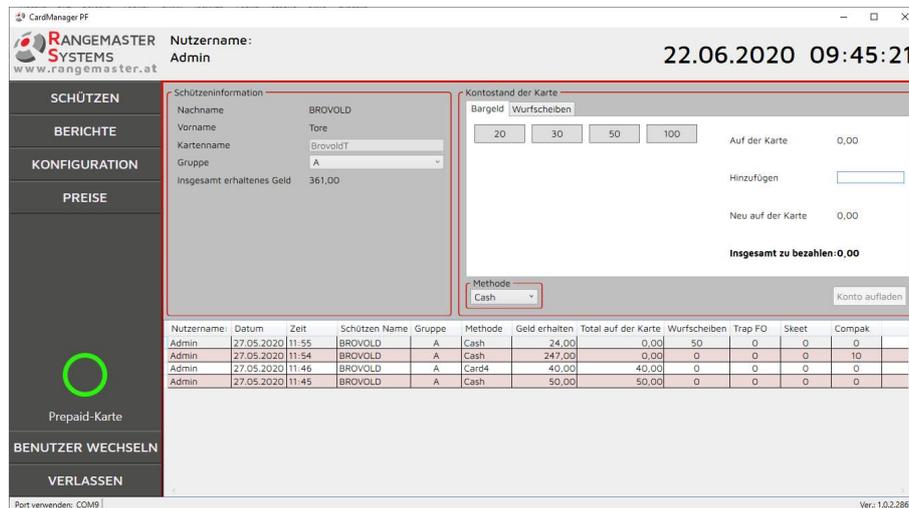
Falls der Schütze seine Karte verloren hat oder beispielsweise die Karte beschädigt ist, löschen Sie zunächst die Karte ([siehe Abschnitt 8](#)), damit die verlorene Karte nicht mehr dem Schützen zugewiesen wird, sodass eine neue Karte neu zugewiesen werden kann (jeder Schütze kann nur eine zugewiesene Karte haben).

Schritte zum Zuweisen einer neuen Karte zum bestehenden Kunden:

- den Schützen aus der Schützenliste auswählen und auf seinen Namen doppelklicken
- auf die Schaltfläche **Karte löschen** klicken
- eine leere / neue Karte einstecken
- auf die Schaltfläche **Aus DB füllen** klicken
- auf **OK** klicken

### 7. LADEN DES BARGELDS, DER RUNDEN UND WURFSCHEIBEN AUF DIE PREPAID-KARTE

Die einzige Möglichkeit, das Fenster zum Laden von Karten zu öffnen, besteht darin, die Prepaid-Karte des Schützen in den Chipkartenleser einzustecken/an den Chipkartenleser zu halten, die bereits einem Schützen zugewiesen ist.



Es gibt drei Arten der Kontoauffüllung (der Art wird normalerweise mit dem Rangemaster-Manager gemäß den Richtlinien des Schießstandes und den auf dem Schießstand verwendeten Geräten besprochen):

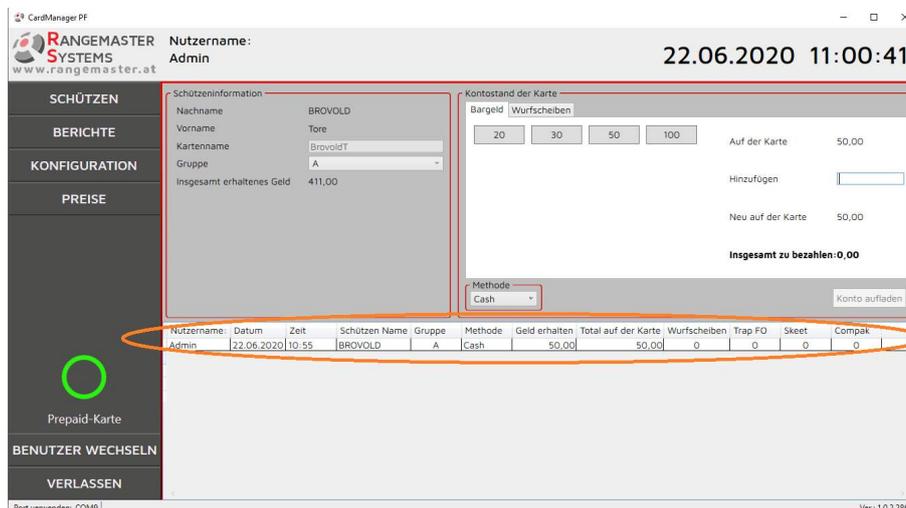
- **Bargeld:** Der Schütze hat einen Geldbetrag auf seiner Prepaid-Karte und für jede Runde wird ein bestimmter Betrag gemäß der Preisliste oder dem auf dem Gerät festgelegten Wert abgeschrieben. *Z.B. Der Schütze hat 90 Euro auf seiner Prepaid-Karte. Eine Skeet-Runde kostet 12 Euro. Nach der Anmeldung hat der Schütze noch 78 Euro auf seiner Prepaid-Karte.*
- **Runden:** Der Schütze hat die Anzahl der Runden auf seiner Prepaid-Karte gespeichert und für jede Anmeldung wird eine Runde abgeschrieben. *Z.B. Der Schütze hat 10 Runden auf seiner Prepaid-Karte. Nach der Anmeldung für eine Runde dem Schützen wird 1 Runde abgezogen und es sind noch 9 Runden auf seiner Prepaid-Karte.*
- **Wurfscheiben:** Der Schütze hat eine Anzahl von Wurfscheiben auf seiner Prepaid-Karte gespeichert, sodass er Wurfscheiben abschreiben kann. *Z.B. Der Schütze hat 100 Wurfscheiben auf seiner Prepaid-Karte. Nachdem er 30 Wurfscheiben ausgelöst hat, hat er noch 70 Wurfscheiben auf seiner Karte.*

Nicht verwendete Lademodi können im Abschnitt Konfiguration ausgeblendet werden ([siehe 4.2](#)).

Nach dem Laden eines Wertes auf die Karte wird die neue Zeile mit allen Details zur folgenden Tabelle unten hinzugefügt:

- **Nutzername:** Name des Administrators, der sich mit seinem Passwort angemeldet hat
- **Datum:** wann der Betrag geladen wurde
- **Zeit:** wann der Betrag geladen wurde
- **Name des Schützen:** Name des Prepaid-Karteninhabers
- **Gruppe:** seine Kundengruppe
- **Methode:** Zahlungsmethode (cash, credit card usw.)
- **Geld erhalten:** von einem Kunden erhaltenes Geld

- **Total auf der Karte:** verfügbares Guthaben auf der Karte, wenn Geld auf die Karte geladen wurde
- **Wurfscheiben:** Anzahl der auf die Karte geladenen Wurfscheiben, falls das Wurfscheiben-Zahlungsmodus verwendet wird
- **Trap FO, Skeet** usw.: Anzahl der auf die Karte geladenen Runden, wenn das Runden-Zahlungsmodus verwendet wird

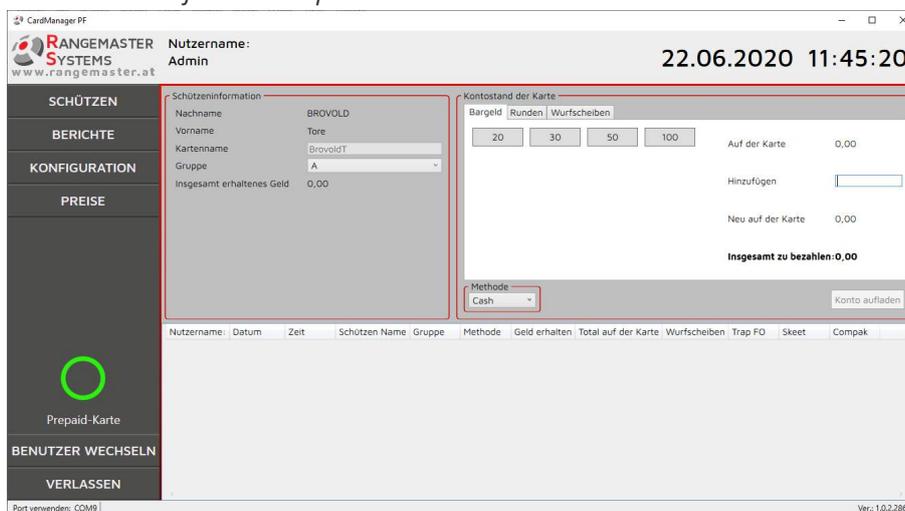


### 7.1. LADEN DES BARGELDS AUF DIE PREPAID-KARTE

Um Bargeld auf die Karte zu laden, stecken Sie die Prepaid-Karte des Schützen in den Chipkartenleser ein (oder halten Sie die Karte an den Chipkartenleser).

Beim Kontoauffüllung im Zahlungsmodus „Bargeld“ hat der Schütze einen Geldwert auf seiner Prepaid-Karte und bezahlt für jede Runde ein bestimmter Geldbetrag gemäß der Preisliste oder dem auf dem Gerät festgelegten Wert.

Z.B. Der Schütze hat 90 Euro auf seiner Prepaid-Karte. Eine Skeet-Runde kostet 12 Euro. Nach der Anmeldung hat der Schütze noch 78 Euro auf seiner Prepaid-Karte.



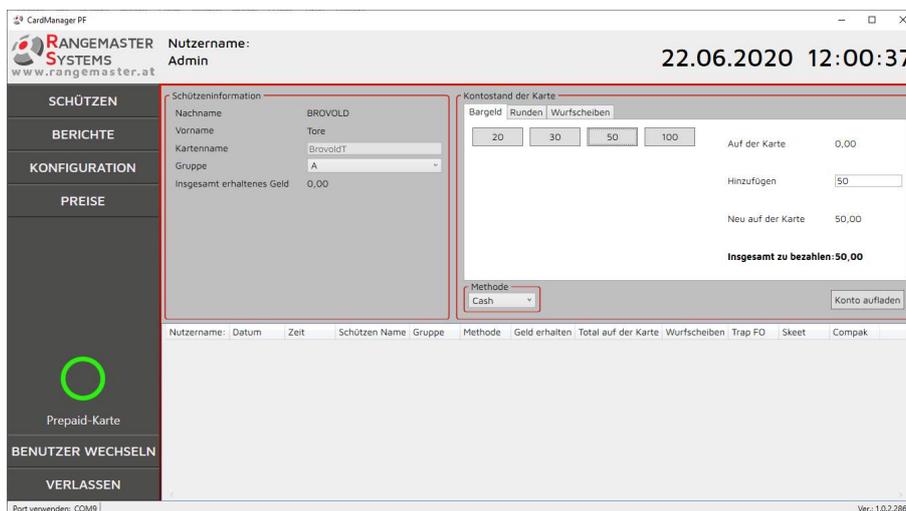
Im Feld **Auf der Karte** sehen Sie den Kontostand der Karte zu dieser Zeit.

Um Konto aufzufüllen:

- Verwenden Sie die voreingestellte Tasten (wie die Schnell-Schaltflächen einzustellen - [siehe 4.2](#))
- oder geben Sie den Wert manuell in das Feld **Hinzufügen** ein und drücken Sie die **Eingabetaste**

Danach drücken Sie **Konto aufladen**.

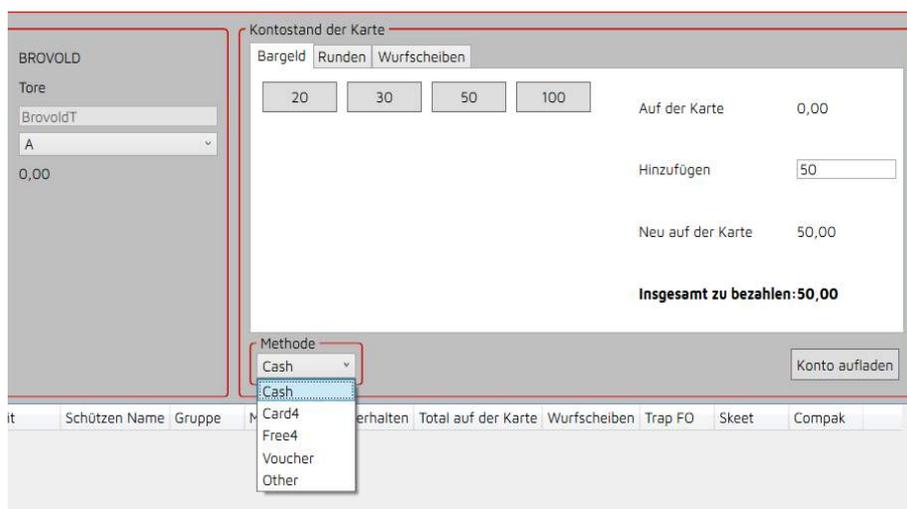
Der Wert **Neu auf der Karte** erhöht sich auf den geladenen Betrag.



Es gibt eine Option, die dem Benutzer anzeigt, welche Zahlungsmethode verwendet wird:

- Cash
- Credit card
- etc.

Die Zahlungsmethoden können vom Administrator festgelegt werden (Festlegen der Zahlungsmethoden - [siehe 4.2](#)).



Um das Fenster zu schließen, entfernen Sie einfach die Karte aus dem Chipkartenleser.

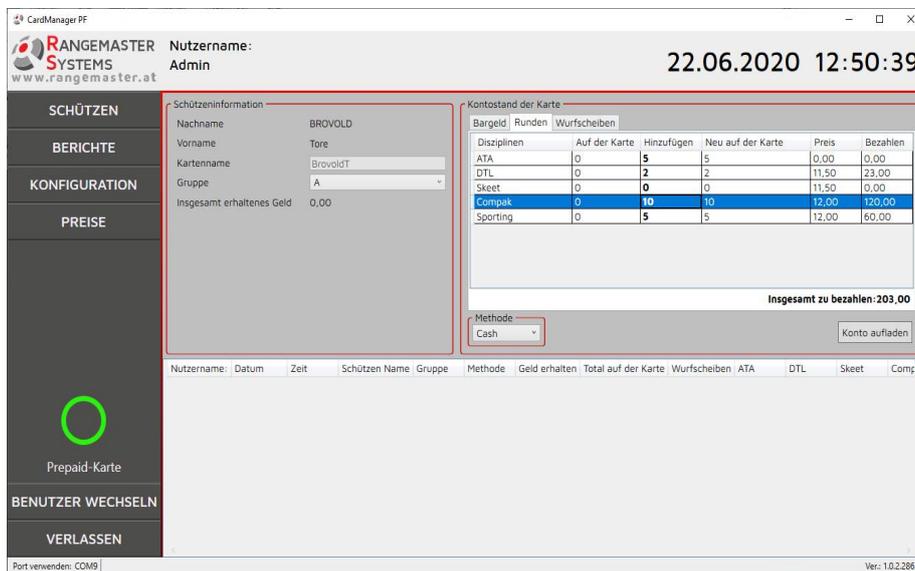
**HINWEIS:** Wenn der Wert von der Prepaid-Karte abgezogen werden muss, geben Sie im Feld Hinzufügen den Wert mit dem „-“ (Minus) vorne ein. Z.B. *Der Schütze möchte restliches Geld, beispielsweise, 20 Euro, von der Karte zurückbekommen (wenn die Richtlinien des Schießstandes dies*

zulassen). Der Administrator muss die Schützenkarte an den Chipkartenleser halten (in den Chipkartenleser einstecken) und im Feld "Hinzufügen" "-10" eingeben und "Konto aufladen" drücken. 10 Euro werden von der Karte abgezogen und sind im Bericht zu sehen, sodass der Administrator dem Schützen die 10 Euro zurückgeben kann.

## 7.2 LADEN DER RUNDEN AUF DIE PREPAID-KARTE

Um Runden auf die Karte zu laden, halten Sie die Prepaid-Karte an den Chipkartenleser. Beim Laden in **Runden** wird die Anzahl der Runden auf der Prepaid-Karte gespeichert und für jede Anmeldung wird eine Runde abgezogen.

Z.B. Der Schütze hat 10 Runden auf seiner Prepaid-Karte. Nach der Anmeldung für eine Runde wird von der Karte des Schützen 1 Runde abgezogen und es bleiben noch 9 Runden auf seiner Prepaid-Karte.



**Kontostand der Karte**

Disziplinen	Auf der Karte	Hinzufügen	Neu auf der Karte	Preis	Bezahlen
ATA	0	5	5	0,00	0,00
DTL	0	2	2	11,50	23,00
Skeet	0	0	0	11,50	0,00
Compak	0	10	10	12,00	120,00
Sporting	0	5	5	12,00	60,00

**Insgesamt zu bezahlen: 203,00**

Methode:

Um Runden zu laden, fügen Sie die erforderliche Anzahl von Runden für jede Disziplin in der Spalte **Hinzufügen** hinzu und drücken Sie die **Eingabetaste**.

In der Spalte **Auf der Karte** wird die vorhandene Anzahl von Runden (vor dem Laden) angezeigt.

In der Spalte **Neu auf der Karte** wird die Anzahl der vorhandenen Runden aus der Spalte "Auf der Karte" plus die hinzuzufügenden neuen Runden angezeigt.

In der Spalte **Preis** wird der Preis pro Runde angezeigt. Informationen zum Festlegen des Preises pro Disziplin finden Sie [im Abschnitt 5](#).

In der Spalte **Bezahlen** wird der Betrag angezeigt, der für jede Runde insgesamt zu zahlen ist.

**Insgesamt zu bezahlen** ist der Gesamtbetrag, den der Schütze zahlen muss.

Um den Betrag auf die Karte zu laden, drücken Sie **Konto aufladen**.

Es gibt eine Option, die dem Benutzer anzeigt, welche Zahlungsmethode verwendet wird:

- Cash
- Credit card
- Geschenkkarte
- u.s.w.

Die Zahlungsmethoden können vom Administrator festgelegt werden (Festlegen der Zahlungsmethoden - [siehe 4.2](#)).

Nach dem Laden des Betrags wird eine neue Zeile in dem kurzen Tätigkeitsbericht unten angezeigt.

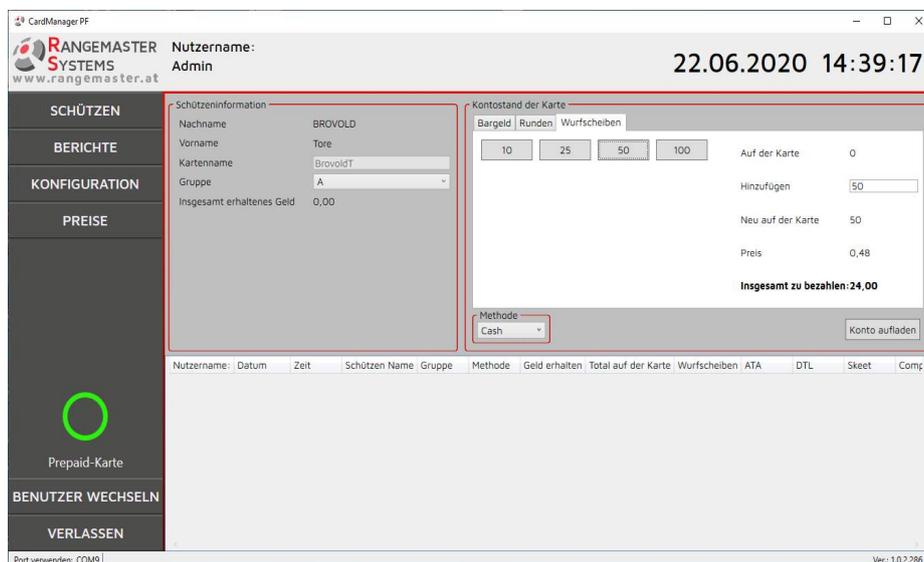
Um das Fenster zu schließen, entfernen Sie einfach die Karte aus dem Chipkartenleser.

### 7.3 LADEN DER WURFSCHEIBEN AUF DIE PREPAID-KARTE

Um Wurfscheiben auf die Karte zu laden, halten Sie die Prepaid-Karte an den Chipkartenleser.

Beim Laden der **Wurfscheiben** hat der Schütze die Anzahl der Wurfscheiben auf seiner Prepaid-Karte gespeichert, sodass er Wurfscheiben abschreiben kann.

*Z.B. Der Schütze hat 100 Wurfscheiben auf seiner Prepaid-Karte. Nachdem er 30 Wurfscheiben ausgelöst hat, hat er noch 70 Wurfscheiben auf seiner Karte.*



Im Feld **Auf der Karte** sehen Sie, wie viel Wurfscheiben es zu dieser Zeit auf der Karte gibt.

Um Konto aufzufüllen:

- Verwenden Sie die voreingestellte Tasten (wie die Schnell-Schaltflächen einzustellen - [siehe 4.2](#))
- oder geben Sie den Wert manuell in das Feld **Hinzufügen** ein und drücken Sie die **Eingabetaste**

In der Spalte **Auf der Karte** wird die vorhandene Anzahl von Wurfscheiben angezeigt.

In der Spalte **Neu auf der Karte** wird die Anzahl der vorhandenen Wurfscheiben aus der Spalte "Auf der Karte" plus die hinzuzufügenden neuen Runden angezeigt.

In der Spalte **Preis** wird der Preis pro eine Wurfscheibe angezeigt. Informationen zum Festlegen des Preises pro Disziplin finden Sie [im Abschnitt 5](#).

**Insgesamt zu bezahlen** ist der Gesamtbetrag, den der Schütze zahlen muss.

Um die Wurfscheiben auf die Karte zu laden, drücken Sie **Konto aufladen**.

Es gibt eine Option, die dem Benutzer anzeigt, welche Zahlungsmethode verwendet wird:

- Cash
- Credit card

- Geschenkkarte, u.s.w.

Die Zahlungsmethoden können vom Administrator festgelegt werden (Festlegen der Zahlungsmethoden -[siehe 4.2](#)).

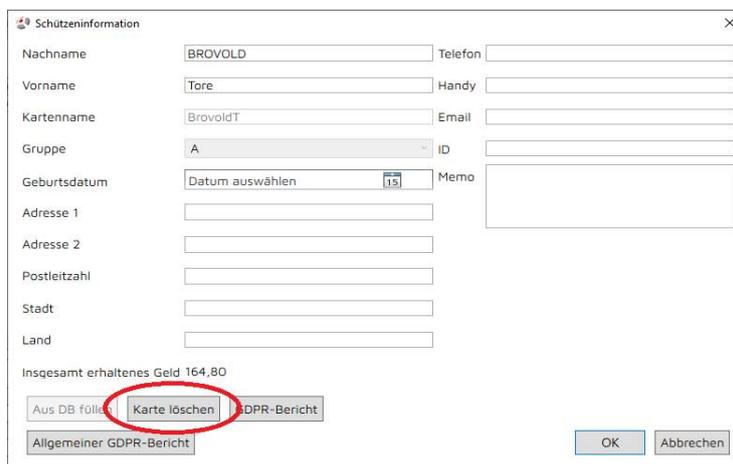
Nach dem Laden des Betrags wird eine neue Zeile in dem kurzen Tätigkeitsbericht unten angezeigt.

Um das Fenster zu schließen, entfernen Sie einfach die Karte aus dem Chipkartenleser.

## 8. KARTE LÖSCHEN

Falls die Karte von einem Schützen zurückgegeben wurde oder Sie die verwendete Karte wiederverwenden möchten, müssen Sie sie zuerst löschen.

Suchen Sie den Schützen in der Schützenliste und klicken Sie zweimal, um das Schützenpersonalblatt zu öffnen.



**Schützeninformation**

Nachname: BROVOLD    Telefon: \_\_\_\_\_  
 Vorname: Tore    Handy: \_\_\_\_\_  
 Kartenname: BrovoldT    Email: \_\_\_\_\_  
 Gruppe: A    ID: \_\_\_\_\_  
 Geburtsdatum: Datum auswählen [15]    Memo: \_\_\_\_\_  
 Adresse 1: \_\_\_\_\_  
 Adresse 2: \_\_\_\_\_  
 Postleitzahl: \_\_\_\_\_  
 Stadt: \_\_\_\_\_  
 Land: \_\_\_\_\_

Insgesamt erhaltenes Geld 164,80

Aus DB füllen    **Karte löschen**    GDPR-Bericht

Allgemeiner GDPR-Bericht

OK    Abbrechen

Wenn die Prepaid-Karte eingesteckt/gehalten ist, wird die folgende Meldung angezeigt:



CardManager PF    Nutzernamen: Admin    22.06.2020 15:32:56

**KARTE WIRD NICHT MEHR ZUGEWIESEN**

Karte löschen

Karte löschen und Geld zurückgeben

Prepaid-Karte

VERLASSEN

Port verwenden: COM9    Ver.: 1.0.2.286

Um die Karte zu löschen, drücken Sie **Karte löschen**. Nach diesem Vorgang ist die Karte leer und kann einem neuen Schützen zugewiesen werden.

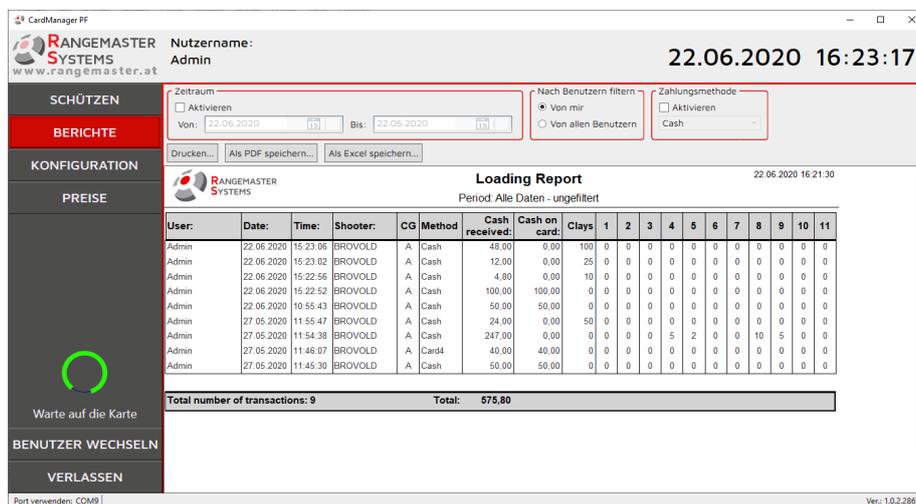
Wenn sich noch ein Betrag auf der Karte befindet und der Schütze ihn zurückerhalten möchte, drücken Sie **Karte löschen und Geld zurückgeben**, um den Vorgang im Bericht anzuzeigen.

## 9. BERICHTE

Im Abschnitt **BERICHTE** können Berichte mit vollständigen Daten zum Aufladen der Prepaid-Karten gedruckt oder gespeichert werden.

Es können verschiedene Filter verwendet werden:

- **Zeitraum:** Der Bericht kann für einen bestimmten Zeitraum gedruckt werden, indem der Zeitraumabschnitt aktiviert und der Zeitraum festgelegt wird.
- **Nach Benutzern filtern:** Der Bericht kann für die von einem angemeldeten Administrator ("Von mir" taggen) oder von allen Administratoren ("Von allen Benutzern" taggen) durchgeführte Ladevorgänge gedruckt werden.
- **Zahlungsmethode:** der Bericht entsprechend der benutzten Zahlungsmethoden. *Z.B. Wenn Sie die Bargeldmethode auswählen, werden im Bericht die nur mit Bargeld bezahlte Zahlungsvorgänge angezeigt.*



The screenshot shows the 'Loading Report' interface. The top navigation bar includes 'SCHÜTZEN', 'BERICHTE' (highlighted), 'KONFIGURATION', and 'PREISE'. The user is logged in as 'Admin' with the date and time '22.06.2020 16:23:17'. The report is titled 'Loading Report' and shows a period of 'Alle Daten - ungefiltert'. The table below contains the following data:

User:	Date:	Time:	Shooter:	CG	Method	Cash received:	Cash on card:	Clays	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Admin	22.06.2020	15:23:06	BROVOLD	A	Cash	48,00	-0,00	100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Admin	22.06.2020	15:23:02	BROVOLD	A	Cash	12,00	0,00	25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Admin	22.06.2020	15:22:56	BROVOLD	A	Cash	-4,80	0,00	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Admin	22.06.2020	15:22:52	BROVOLD	A	Cash	100,00	100,00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Admin	22.06.2020	10:55:43	BROVOLD	A	Cash	50,00	50,00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Admin	27.05.2020	11:55:47	BROVOLD	A	Cash	24,00	0,00	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Admin	27.05.2020	11:54:38	BROVOLD	A	Cash	247,00	0,00	0	0	0	0	5	2	0	0	10	5	0	0
Admin	27.05.2020	11:46:07	BROVOLD	A	Card4	40,00	40,00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Admin	27.05.2020	11:45:30	BROVOLD	A	Cash	50,00	50,00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Summary: Total number of transactions: 9, Total: 675,80

Um den Bericht zu drucken, drücken Sie **Drucken**

Die Schaltfläche **Als PDF speichern** speichert den Bericht im PDF-Format.

Die Schaltfläche **Als Excel speichern** speichert den Bericht im Excel-Format (Excel-Tabelle).

## 10. MODUSKARTEN

Moduskarten werden verwendet, um die Disziplin auf dem Gerät zu ändern (wenn das Gerät über diese Funktion verfügt, z. B. X2).

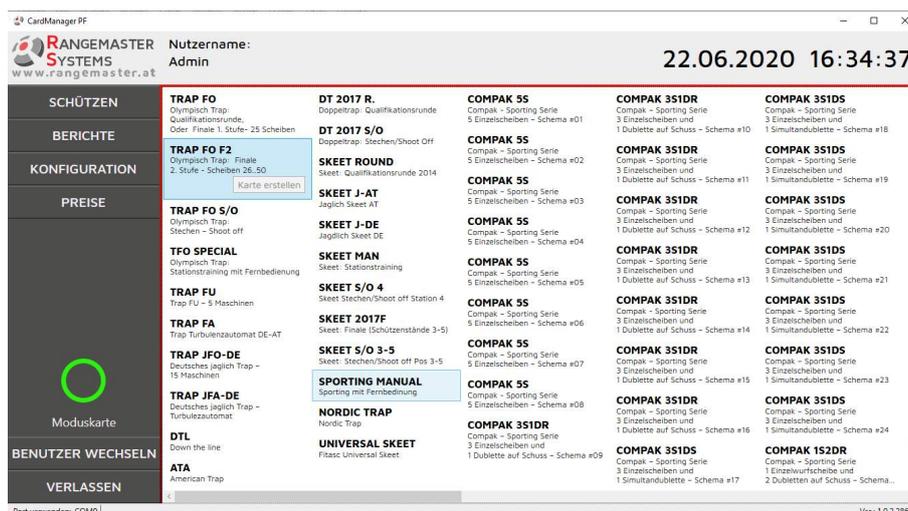
**HINWEIS:** Zum Erstellen einer Moduskarte können nur spezielle Moduskarten verwendet werden. Eine Prepaid-Karte kann nicht als die Moduskarte verwendet werden!

Um eine Moduskarte zu erstellen und sie einer bestimmten Disziplin zuzuweisen, stecken Sie die Moduskarte in den Chipkartenleser ein (oder halten Sie die Karte an den Chipkartenleser).

Wenn die Moduskarte eingesteckt/gehalten ist, wird im Hauptmenü die folgende Statusmeldung angezeigt:

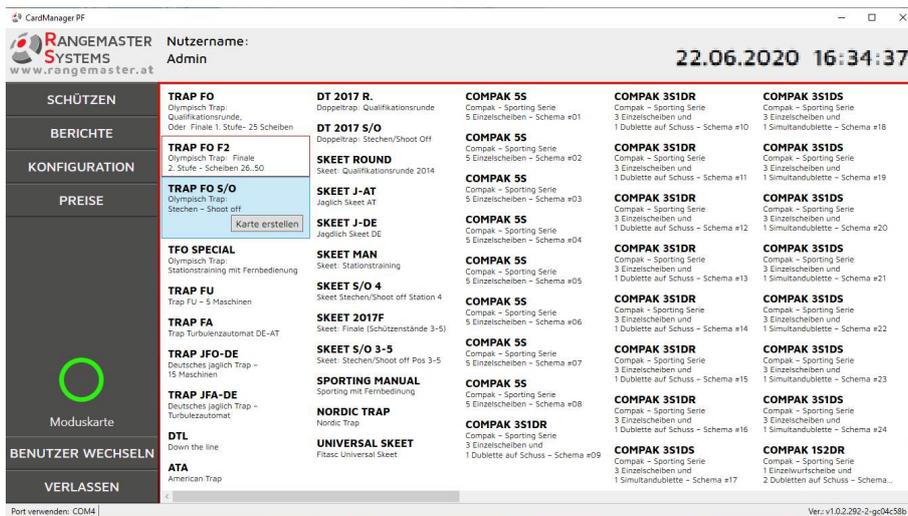


Das folgende Fenster wird geöffnet:



SCHÜTZEN	TRAP FO	DT 2017 R.	COMPAK 55	COMPAK 351DR	COMPAK 351DS
BERICHTE	Olympisch Trap: Qualifikationsrunde, Oder: Finale 1. Stufe- 25 Scheiben	Doppeltrap: Qualifikationsrunde	Compak - Sporting Serie 5 Einzelscheiben - Schema #01	Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Dublette auf Schuss - Schema #10	Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Simultandublette - Schema #18
KONFIGURATION	<b>TRAP FO F2</b> (highlighted) Olympisch Trap: Finale 2. Stufe - Scheiben 26,50 <a href="#">Karte erstellen</a>	DT 2017 S/O Doppeltrap: Stechen/Shoot Off	COMPAK 55 Compak - Sporting Serie 5 Einzelscheiben - Schema #02	COMPAK 351DR Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Dublette auf Schuss - Schema #11	COMPAK 351DS Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Simultandublette - Schema #19
PREISE	TRAP FO S/O Olympisch Trap: Stechen - Shoot off	SKEET ROUND Skeet: Qualifikationsrunde 2014	COMPAK 55 Compak - Sporting Serie 5 Einzelscheiben - Schema #03	COMPAK 351DR Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Dublette auf Schuss - Schema #12	COMPAK 351DS Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Simultandublette - Schema #20
	TFO SPECIAL Olympisch Trap: Stationstraining mit Fernbedienung	SKEET J-AT Jaglich Skeet AT	COMPAK 55 Compak - Sporting Serie 5 Einzelscheiben - Schema #04	COMPAK 351DR Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Dublette auf Schuss - Schema #13	COMPAK 351DS Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Simultandublette - Schema #21
	TRAP FU Trap FU - 3 Maschinen	SKEET J-DE Jaglich Skeet DE	COMPAK 55 Compak - Sporting Serie 5 Einzelscheiben - Schema #05	COMPAK 351DR Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Dublette auf Schuss - Schema #14	COMPAK 351DS Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Simultandublette - Schema #22
	TRAP FA Trap Turbulenzautomat DE-AT	SKEET MAN Skeet: Stationstraining	COMPAK 55 Compak - Sporting Serie 5 Einzelscheiben - Schema #06	COMPAK 351DR Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Dublette auf Schuss - Schema #15	COMPAK 351DS Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Simultandublette - Schema #23
	TRAP JFO-DE Deutsches Jaglich Trap - 15 Maschinen	SKEET S/O 4 Skeet: Stechen/Shoot off Station 4	COMPAK 55 Compak - Sporting Serie 5 Einzelscheiben - Schema #07	COMPAK 351DR Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Dublette auf Schuss - Schema #16	COMPAK 351DS Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Simultandublette - Schema #24
	TRAP JFA-DE Deutsches Jaglich Trap - Turbulenzautomat	SKEET S/O 3-5 Skeet: Stechen/Shoot off Pos 3-5	COMPAK 55 Compak - Sporting Serie 5 Einzelscheiben - Schema #08	COMPAK 351DR Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Dublette auf Schuss - Schema #17	COMPAK 351DS Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Simultandublette - Schema #25
	Moduskarte (green circle icon)	SPORTING MANUAL Sporting mit Fernbedienung	COMPAK 55 Compak - Sporting Serie 5 Einzelscheiben - Schema #09	COMPAK 351DR Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Dublette auf Schuss - Schema #18	COMPAK 351DS Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Simultandublette - Schema #26
BENUTZER WECHSELN	DLT Down the line	NORDIC TRAP Nordic Trap	COMPAK 351DR Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Dublette auf Schuss - Schema #09	COMPAK 351DR Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Dublette auf Schuss - Schema #17	COMPAK 351DS Compak - Sporting Serie 3 Einzelscheiben und 1 Simultandublette - Schema #17
VERLASSEN	ATA American Trap	UNIVERSAL SKEET Fitasc Universal Skeet			

Wählen Sie die gewünschte Disziplin aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **Karte erstellen**. Wenn die Karte einer neuen Disziplin zugewiesen wird, wird sie rot markiert und die "Karte erstellen" wird inaktiv.



**HINWEIS:** Um zu verstehen, welcher Disziplin die Karte zugeordnet ist, halten Sie die Karte an den Chipkartenleser. Die zugewiesene Disziplin wird blau markiert.

## 11. LAYOUT-KARTEN

Layout-Karten werden verwendet, um das Layout auf dem Gerät zu ändern (wenn das Gerät über diese Funktion verfügt, z. B. TXSMART).

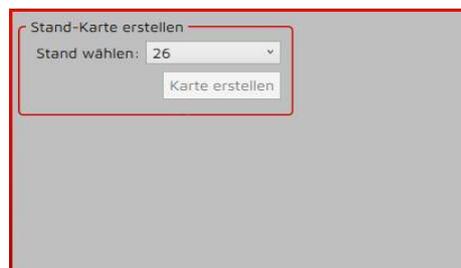
**HINWEIS:** Zum Erstellen einer Layout-Karte können nur spezielle Layout-Karten verwendet werden. Eine Prepaid-Karte kann nicht als die Layout-Karte verwendet werden!

Um eine Layout-Karte zu erstellen und einem bestimmten Layout zuzuweisen, stecken Sie die Layout-Karte in den Chipkartenleser ein (oder halten Sie die Karte an den Chipkartenleser).

Wenn die Karte eingelegt / angehalten ist, wird im Hauptmenü die folgende Statusmeldung angezeigt:



Das folgende Fenster wird geöffnet:



Wählen Sie das gewünschte Layout und klicken Sie auf die Schaltfläche **Karte erstellen**.

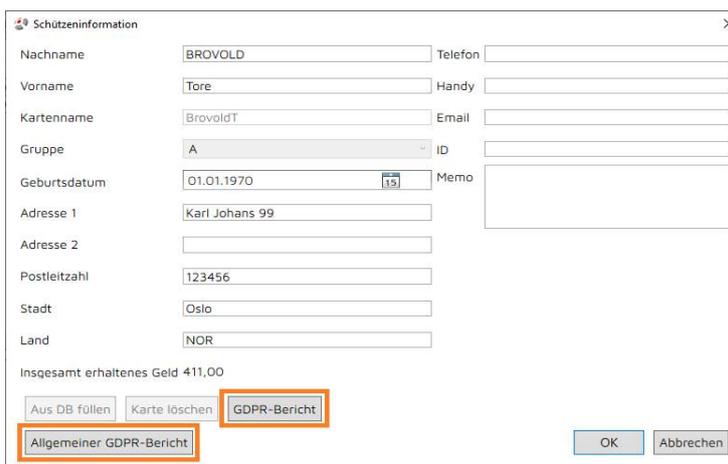
## 12. GDPR-BERICHTE

In Übereinstimmung mit den GDPR-Regeln kann der Administrator bei Bedarf GDPR-Berichte für jeden Schützen anzeigen und drucken.

Um die Berichte anzuzeigen, öffnen Sie die Personalblatt eines Schützen, indem Sie in der Schützenliste auf seinen Namen klicken.

Unten sehen Sie zwei Schaltflächen:

### GDPR-Bericht und Allgemeiner GDPR-Bericht



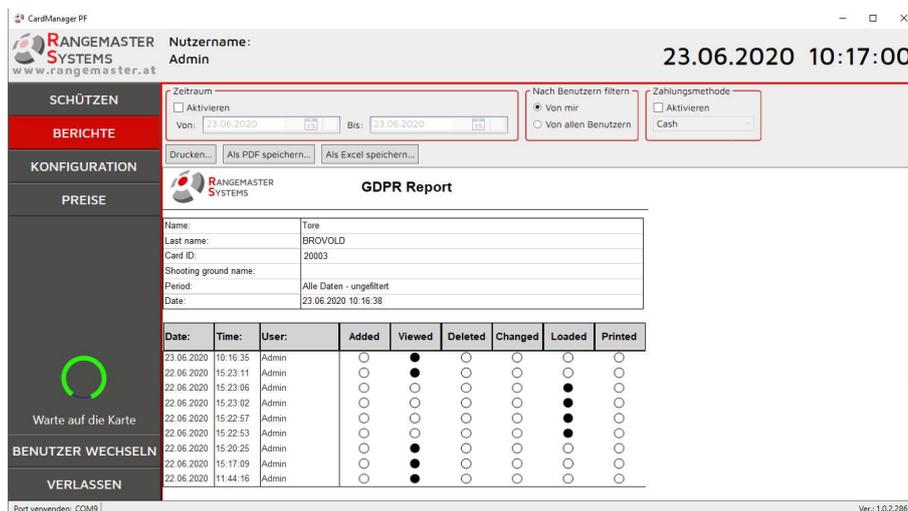
**Schützeninformation**

Nachname: BROVOLD    Telefon: \_\_\_\_\_  
 Vorname: Tore    Handy: \_\_\_\_\_  
 Kartenname: BrovoldT    Email: \_\_\_\_\_  
 Gruppe: A    ID: \_\_\_\_\_  
 Geburtsdatum: 01.01.1970    Memo: \_\_\_\_\_  
 Adresse 1: Karl Johans 99  
 Adresse 2: \_\_\_\_\_  
 Postleitzahl: 123456  
 Stadt: Oslo  
 Land: NOR

Insgesamt erhaltenes Geld 411,00

Aus DB füllen    Karte löschen    **GDPR-Bericht**  
**Allgemeiner GDPR-Bericht**    OK    Abbrechen

Der **GDPR-Bericht** sieht wie folgt aus und kann gedruckt oder als PDF- oder Excel-Datei gespeichert werden:



**GDPR Report**

Name: Tore  
 Last name: BROVOLD  
 Card ID: 20003  
 Shooting ground name:  
 Period: Alle Daten - ungefiltert  
 Date: 23.06.2020 10:16:38

Date:	Time:	User:	Added	Viewed	Deleted	Changed	Loaded	Printed
23.06.2020	10:16:35	Admin	○	●	○	○	○	○
22.06.2020	15:23:11	Admin	○	○	○	○	○	○
22.06.2020	15:23:06	Admin	○	○	○	○	●	○
22.06.2020	15:23:02	Admin	○	○	○	○	○	○
22.06.2020	15:22:57	Admin	○	○	○	○	●	○
22.06.2020	15:22:53	Admin	○	○	○	○	○	○
22.06.2020	15:20:25	Admin	○	●	○	○	○	○
22.06.2020	15:17:09	Admin	○	○	○	○	○	○
22.06.2020	11:44:16	Admin	○	●	○	○	○	○

Der **allgemeine GDPR-Bericht** sieht wie folgt aus und kann gedruckt oder als PDF- oder Excel-Datei gespeichert werden:


**RANGEMASTER  
SYSTEMS**  
www.rangemaster.at

**Nutzername:**  
 Admin

**23.06.2020 10:23:30**

---

**SCHÜTZEN**

**BERICHTE**

**KONFIGURATION**

**PREISE**

  
 Warte auf die Karte

**BENUTZER WECHSELN**

**VERLASSEN**

Zeitraum  
 Aktivieren  
 Von:  Bis:

Nach Benutzern filtern  
 Von mir  
 Von allen Benutzern

Zahlungsmethode  
 Aktivieren  
 Cash

Drucken...
Als PDF speichern...
Als Excel speichern...


23.06.2020 10:22:53

**GDPR General Report**

First Name:	Tore
Last Name:	BROVOLD
Date of birth:	01.01.1970
Address 1:	Karl Johans 99
Address 2:	
Zip Code:	123456
City:	Oslo
Country:	NOR
Phone:	
Cell Phone:	
E-mail:	
Federation ID:	
Customer group:	A
Card ID:	20003
Total money received:	411.00

Port verwenden: COM5
Ver: 1.0.2.386

**13. STÖRUNGSBEHEBUNG/TIPPS**

№	Problem	Mögliche Ursache	Lösung
1.	Das Programm startet nicht	1. Widersprüche zwischen Ihren PC-Spezifikationen und Softwareanforderungen, wie im <a href="#">Abschnitt 2</a> beschrieben. 2. Die Datei (en) des Programms ist beschädigt.	1. Die Einhaltung der Merkmale der PC-Softwareanforderungen sicherstellen 2. Sich an den Rangemaster Systems Manager wenden.
2.	USB Chipkartenleser kann nicht angeschlossen werden	1. Der USB-Leser ist nicht richtig angeschlossen 2. Der Modus der manuellen Auswahl des USB-Anschlusses ist ausgewählt 3. Der entsprechende Treiber ist nicht installiert	1. Überprüfen, ob der USB-Leser richtig angeschlossen ist ( <a href="#">siehe Abschnitt 3.1</a> ). 2. Den automatischen Auswahlmodus für den USB-Leser-Anschluss wählen ( <a href="#">siehe Abschnitt 4.3</a> ). 3. Den entsprechenden Treiber installieren ( <a href="#">siehe Abschnitt 3</a> ).
3.	Das Programm definiert die Karte als "Falsche Karte".	1. Es wird ein falscher Wagentyp verwendet 2. Die Karte ist beschädigt	1. Verwenden Sie nur die von Ihrem Schießstand zugewiesene Karte 2. Die Karte wechseln: - <a href="#">Siehe Abschnitt 6.1</a> , um eine Prepaid-Karte zu wechseln - <a href="#">Siehe Abschnitt 10</a> , um die Moduskarte zu wechseln - <a href="#">Siehe Abschnitt 11</a> , um die Layout-Karte zu wechseln
4.	Das Programm definiert die Karte als "Ungültige Karte".	Die Karte ist beschädigt	Die Karte wechseln: - <a href="#">Siehe Abschnitt 6.1</a> , um eine Prepaid-Karte zu wechseln - <a href="#">Siehe Abschnitt 10</a> , um die Moduskarte zu wechseln - <a href="#">Siehe Abschnitt 11</a> , um die Layout-Karte zu wechseln
5.	Die Karte kann nicht geladen werden	1. Das maximale Kartenlimit ist überschritten 2. Ein falscher Betrag wurde eingegeben 3. Ein falscher Wert ist in der Preisliste für die ausgewählte Kundengruppe eingestellt	1. Überprüfen Sie den maximalen Betrag in den Programmeinstellungen ( <a href="#">siehe Abschnitt 4.1</a> – Maximaler Betrag). 2. Geben Sie den richtigen Wert ein und drücken Sie Laden 3. Stellen Sie sicher, dass die Preisliste korrekt ausgefüllt ist ( <a href="#">siehe Abschnitt 5</a> ).
6.	Der Administrator kann keinen Abschnitt öffnen oder ein bestimmtes Verfahren ausführen (z. B. Geld laden oder Berichte anzeigen).	Der Administrator hat keine Berechtigung	Die Privilegien für einen Administrator festlegen ( <a href="#">siehe Abschnitt 4.4</a> ).

**Was tun, wenn der Schütze seine Chipkarte verloren hat?**

- Wenn der Schütze seine Karte verloren hat, löschen Sie sie – [siehe Abschnitt 8](#)
- Weisen Sie dem Schützen eine neue Karte zu - [siehe Abschnitt 6.1](#)

**Wie kann man einen GDPR-Bericht für den Schützen ausdrucken?**

- Den GDPR-Bericht ausdrucken - [siehe Abschnitt 11](#)

**Wie kann man den Wert von der Prepaid-Karte abziehen und ihm Geld zurückgeben?**

Für Bargeld: Wenn der Wert von der Prepaid-Karte abgezogen werden muss, geben Sie im Feld Hinzufügen den Wert mit dem „-“ (Minus) vorne ein. Z.B. *Der Schütze möchte restliches Geld, beispielsweise, 20 Euro, von der Karte zurückbekommen (wenn die Richtlinien des Schießstandes dies zulassen). Der Administrator muss die Schützenkarte an den Chipkartenleser halten (in den Chipkartenleser einstecken) und im Feld "Hinzufügen" "-10" eingeben und "Konto aufladen" drücken. 10 Euro werden von der Karte abgezogen und sind im Bericht zu sehen, sodass der Administrator dem Schützen die 10 Euro zurückgeben kann.*

**Was tun, wenn beim Einlegen der Karte die Meldung KARTE WIRD NICHT MEHR ZUGEWIESEN angezeigt wird?**

Dies bedeutet, dass diese Karte wahrscheinlich verloren gegangen ist und dem Schützen eine neue Karte zugewiesen wurde. Diese Karte kann gelöscht ([siehe Abschnitt 8](#)) und als neue Karte verwendet werden.

**Wie kann man den Schützen aus meiner Datenbank löschen?**

Es ist unmöglich, einen Schützen zu löschen