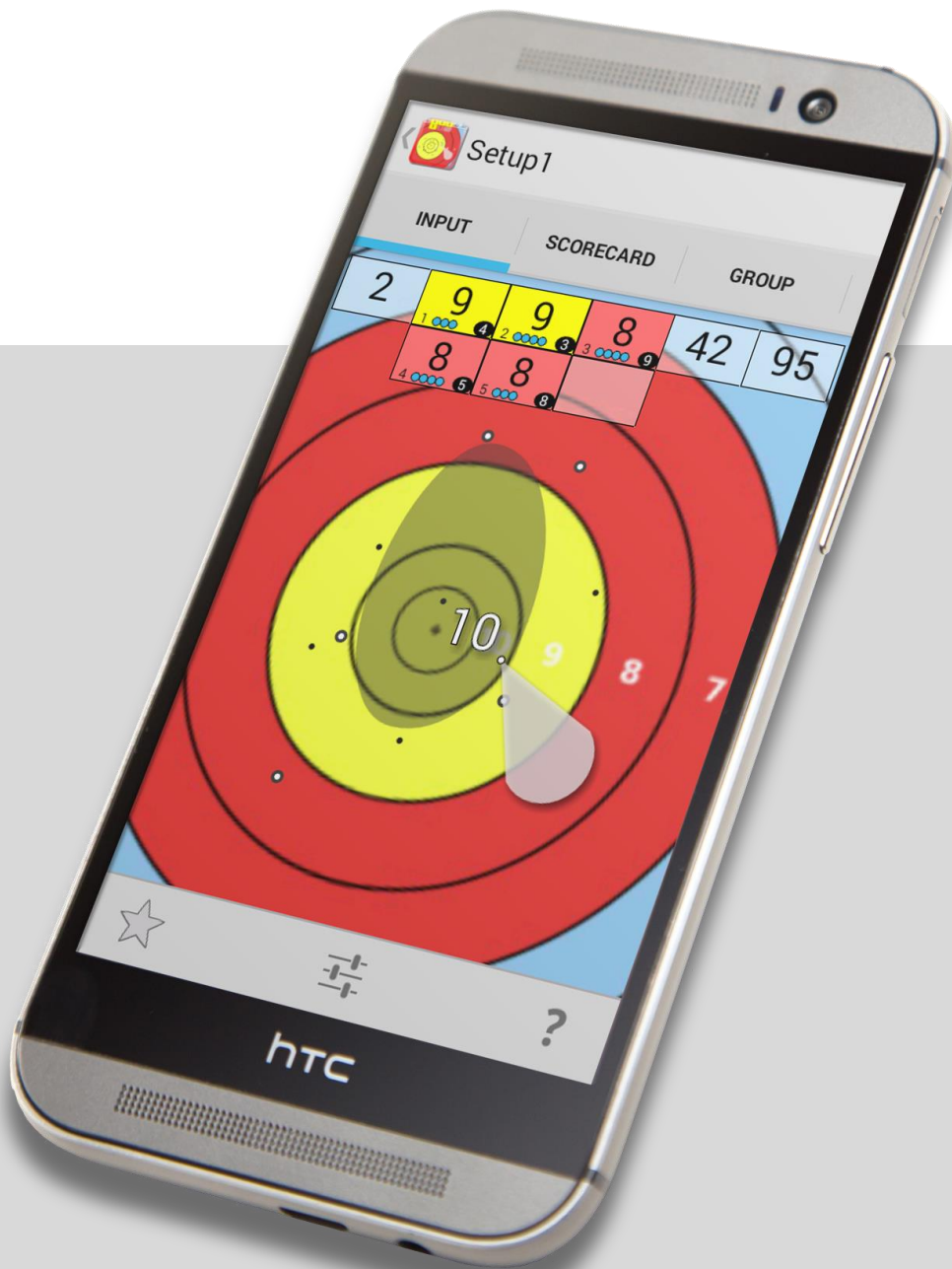




ARTEMIS

Archery App für Android
Benutzer Handbuch



ARTEMIS

Early prototype design



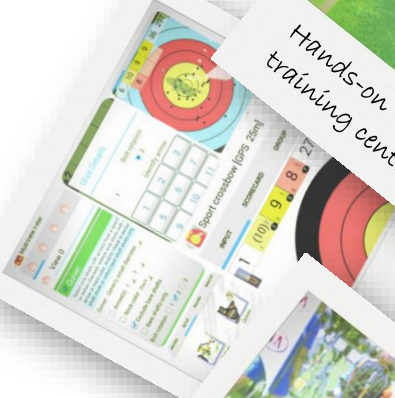
Rick van den Oever



Hands-on training at Olympic training centre in Italy



Article in magazine of Archery Association



Italian head coach Wietse van Alten



Sjef van den Berg at World Cup



Spotting Inge van Caspel at World Cup Antalya



Explaining ins and outs of Artemis in Italy



Artemis setup of Wietse van Alten



Italian recurve ladies at Cantalupo training centre

1 Einleitung

📌 *Wenn Du nicht warten kannst und die App so schnell wie möglich benutzen möchtest, dann nutze [QUICK START](#)*

Artemis ist eine App zur Auswertung und Analyse des Bogentrainings für dein Android™ Telefon oder Tablett. Es ist die App Nr. 1 für die ernsthaften Bogenschützen und Trainer/Coach, die dein Bogenschießen oder das deines Athleten zum Besten ihrer oder seiner Fähigkeiten verbessern wird. Die erweiterte Schussanalyse von Artemis ist eine wichtige Ergänzung für dein Game.

Erfasse deine Punktzahl schnell und intuitiv.

Mit Artemis brauchst Du keine Zeit mit den grafischen Aufnahmen zu verschwenden. Ein paar einfache Handgriffe und Klicks mit einem Finger oder Daumen genügen, um alle Informationen aufzuzeichnen.

Viele verschiedene Modi, Zielauflagen, Distanzen und Runden.

Es unterstützt den Trainings- oder Wettkampfmodus. Erstelle benutzerdefinierte Trainingssitzungen mit einer beliebigen Anzahl von Passen und einer beliebigen Anzahl von Pfeilen pro Passe. Entfernungen in metrischen und imperialen Einheiten (Yard) und Wertungen sowie viele verschiedene Zielflächen werden unterstützt. Alle FITA- und World-Archery-Ziel- und -Feldauflagen sowie IFAA- und NFAA-Auflagen werden unterstützt.

📌 *Artemis wurde während der meisten Weltcups und der Europa- und Weltmeisterschaften zwischen 2012 und 2016 von Trainern und Bogenschützen des niederländischen Teams und des italienischen Teams eingesetzt.*

Die Aufzeichnung der Punktzahl und der Pfeilposition auf der Zielfläche ist wichtig, aber auch die Reihenfolge, in der jeder Pfeil geschossen wurde, und die Identifizierung jedes Pfeils auf dem Ziel wird unterstützt.

Füge zusätzliche Informationen über jeden Schuss hinzu.

Es ist möglich, jeden Schuss zu bewerten. War der Schuss schlecht ausgeführt oder einfach perfekt? Das Rating kann für spätere Analysen verwendet werden und wird in den Echtzeit-Beratungsfunktionen verwendet. Beispielsweise werden schlecht bewertete Schüsse vom Visierberater ausgenommen, so dass die Beratung nicht auf einem schlecht ausgeführten Schuss basiert.

Echtzeit-Tipps, wann und wie das Visier eingestellt werden muss.

Lasse dich in Echtzeit beraten, wann und in welcher Höhe du das Visier einstellen musst. Ein hochentwickeltes System überwacht den Trend der Schüsse und gibt eine Warnung aus, wann und in welchem Umfang die Visiereinrichtung geändert werden muss, um die Gruppe ins X zu bringen

und dort zu bleiben. Diese Ratschläge basieren auf dem gemessenen Schwierigkeitsgrad der Bogenschützen

Die Verwendung von Artemis hilft dir, zusätzliche Punkte zu sammeln.

Ein weiteres fortschrittliches System ist die Überwachung der Leistung der einzelnen Pfeile. Wenn ein Pfeil inkonsistente Ergebnisse liefert, z.B. wenn die Nocke getroffen wurde und der Bogenschütze den Schaden nicht bemerkt hat, wird eine Warnung angezeigt, um diesen Pfeil auf Inkonsistenzen oder Schäden zu überprüfen.

Analyse

Das Beste an der Artemis App ist die Fähigkeit, die vielen verschiedenen Aspekte des Sports zu analysieren. Sicher, der Bogenschütze oder Trainer/Coach möchte die Leistung in Bezug auf die Punktzahl auf den verschiedenen Distanzen und Runden im Auge behalten, aber wird dieses Wissen tatsächlich einen besseren Bogenschützen hervorbringen? Wie wäre es, wenn du die verschiedenen Gruppengrößen und Positionen jedes ersten Pfeils in jeder Passe, die geschossen wurde, grafisch darstellen würdest und das mit jedem letzten Pfeil in jeder Passe vergleichen würdest? Siehst du einen Trend? Gibt es einen bestimmten Pfeil mit inkonsistenter Gruppierung im Vergleich zum Rest des Pfeilsatzes? Gibt es ein optimales Schussfolge-Timing? Das sind Fragen, die Artemis beantworten kann.

Bogenschießen ist zu einem Spiel der Statistik geworden!

Tatsächlich war Bogenschießen schon immer ein Spiel der Statistik. Bogenschützen und ihre Trainer/Coaches haben schon immer mit Stift und Papier (oder noch schlimmer: Bauchgefühl) herumgefummelt und versucht, eine Session aufzuzeichnen und die beste Abstimmung oder Einstellung basierend auf diesen Kritzeleien zu erhalten.

Vergleich verschiedener Bögen, Pfeile und Setups

Artemis unterstützt verschiedene Bögen, Visiere, Setups und Pfeil-Sets und lässt sie miteinander vergleichen. Trainer können eine Datenbank für jeden ihrer Athleten erstellen und diese Datenbanken mit ihnen teilen.

Stopp die Zeit deiner Schussfolge

Mit Artemis kann ein Coach/Trainer die Schussfolge seiner Athleten messen. Diese Informationen werden zusammen mit den Schussdetails gespeichert und können später verwendet werden, um zu analysieren und vielleicht eine Beziehung zwischen zu langen Schüssen und ihrem Wert zu finden. Verlangsamt sich Ihr Bogenschütze während des Wettkampfes im Vergleich zum Training?

Teile deine Resultate

Du kannst die Datenbank mit dem Coach/Trainer teilen oder synchronisieren. Oder du kannst mit nur wenigen Klicks Screenshots eines persönlichen Datensatzes auf Facebook oder E-Mail-Scorecards veröffentlichen.

1.1 Bogenschiessen; ein Spiel der Statistik!

“Golf!”

“Wass?”

“Ja, Golf! Schauen wir uns Golf an!”

1.1.1 Golf

Golf ist wahrscheinlich einer der ähnlichsten Sportarten für uns Bogenschützen, mit denen wir uns vergleichen können; nicht Gewehr- oder Pistolenschießen, sondern Golf! Die Dynamik des Sports; die Tatsache, dass der alles entscheidende Moment, wo der Golfball (oder in unserem Fall der Pfeil) endet, ein so kleines Zeitfenster (von weniger als 15ms) hat, dass ein Mensch nicht bewusst reagieren oder steuern kann. Wir müssen also den Vorbereitungsteil des Schwungs (=Schussaufbau) und den Nachschwung (=Folge) kontrollieren. Auch das mentale Spiel des Sports ist ähnlich, ein einziger Schwung (=Schuss) kann und wird über den Ausgang der wichtigsten Turniere entscheiden. Die physische Vorbereitung und die Trainingsmethoden sind ähnlich. Ähnlich verhält es sich mit der Tatsache, dass wir die Umweltbedingungen berücksichtigen müssen. Die Wichtigkeit der Anpassung von Schlägern (=Tuning von Bogenschützenausüstung). Die Dauer der Turniere mit ihren kurzen,

aber intensiven mentalen Spitzen ist ähnlich. Einsatz von Hightech-Werkzeugen wie Videounterstützung im Training, Hochgeschwindigkeitskameras im Tuning, Balance Boards, etc. Tatsächlich kann alles im Bogenschießen mit Golf verglichen werden. Na ja, fast alles. Das Geld, das im Golf verdient werden soll, ist etwas anders, dann wieder; Bogenschießen macht mehr Spaß! 😊

Und das ist genau der Grund, warum wir uns mehr mit Golf beschäftigen sollten. Weil im Golf viel mehr auf dem Spiel steht (finanziell) als beim Bogenschiessen, wird auch mehr geforscht und somit besser verstanden, was den besseren Golfer ausmacht. Eine Sache, die Golfspieler sind sehr viel in ihrer ... Statistik!

Die Website der Professional Golfers Association, die auf der linken Seite gezeigt wird, unterhält Golfstatistiken für mehrere Jahrzehnte für alle professionellen Golfspieler. Erstaunliche 480 verschiedene Messgrößen werden für jeden Golfer aufgezeichnet. Ihre Genauigkeit (in %) in 1ft-Putts, 2ft-Putts, 3ft-Putts, Schussgenauigkeit und durchschnittliche Länge, wieviele Drives gehen nach rechts und wieviele nach links? usw.

The screenshot displays the PGA TOUR website's statistics page for the 2013-2014 season. It features several tables of leaderboards for different metrics:

- FEDEXCUP STANDINGS:** Lists the top 5 players by points, with Matt Kuchar leading.
- TOP 10 FINISHES:** Lists the top 10 players by the number of top-10 finishes, with Matt Kuchar leading.
- SCORING AVERAGE:** Lists the top 5 players by lowest scoring average, with Matt Kuchar leading.
- DRIVING DISTANCE:** Lists the top 5 players by longest driving distance, with Bubba Watson leading.
- DRIVING ACCURACY PERCENTAGE:** Lists the top 5 players by highest driving accuracy, with Fred Funk leading.
- GREENS IN REGULATION PERCENTAGE:** Lists the top 5 players by highest greens in regulation percentage, with Graham Clark leading.
- STROKES GAINED - PUTTING:** Lists the top 5 players by most strokes gained on the putting green, with Matt Every leading.
- SCRAMBLING:** Lists the top 5 players by highest scrambling percentage, with Jim Furyk leading.

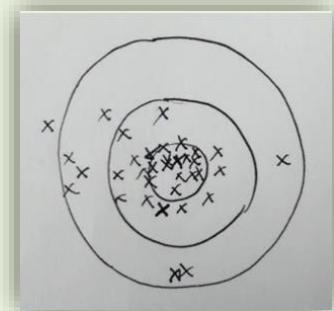
Alles wird für einen einzigen Zweck aufgezeichnet; welchen Teil des Spiels nutze ich am meisten, um mich zu verbessern?

❗ Im Golfsport sind Leistungsüberwachung und -analyse die akzeptierte Methode, um ein Golfspiel zu verbessern!

1.1.2 Überwachung und Analyse der Leistung des Bogenschiessens

Alle Bogenschützen tun, was sie am liebsten tun; **viele Pfeile schießen**. Und das sollten sie auch! Aber was ist, wenn Sie auch Ihr Spiel verbessern wollen? Was sind die gebräuchlichsten Praktiken für Bogenschützen und Trainer, um die Tunig- und/oder Schussform zu verbessern?

- ➡ Wir "schauen" auf die Form unserer Athleten und sagen ihnen, dass sie sich ändern sollen.
- ➡ Wir "haben das Gefühl", dass eine 100gr-Pfeilspitze bei windigen Bedingungen besser abschneidet.
- ➡ Wir haben gehört, dass dieser Top-Bogenschütze seine X-10's von hinten geschnitten hat, also sollten wir das auch tun.
- ➡ Wir "denken", dass dieses Stabilisator-Setup besser funktioniert (oder zumindest "fühlt" es sich besser an)
- ➡ Wir schreiben unsere Punktzahl auf und vergleichen sie mit den vorherigen Punktzahlen. Und wenn es mehr ist, müssen unsere Trainingsbemühungen "funktioniert" haben.
- ➡ Manchmal verwenden wir ein Blatt Papier, um ein Dutzend Pfeile auf einer Auflage zu zeichnen und "die Form" der Gruppe zu betrachten, und dann entscheiden wir uns für einen anderen Spine, weil die Gruppe nicht "rund" ist.
- ➡ Wir erhöhen die Anzahl der Übungen, denn das wird unser Spiel verbessern.

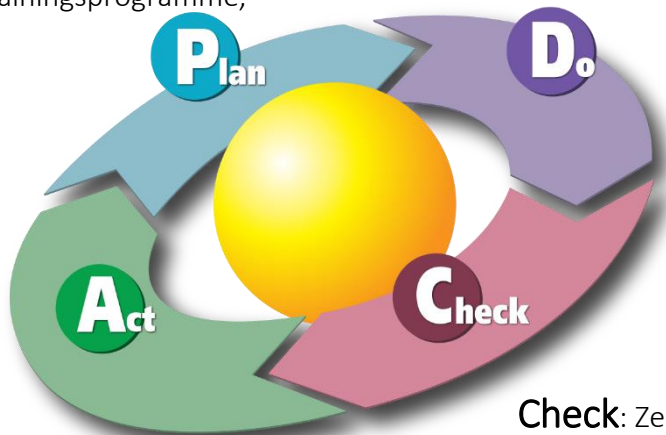


❗ Dies wird dein Spiel **nicht** effektiv verbessern!

Was dein Spiel verbessern **wird**, ist die Anwendung eines strukturierteren Ansatzes, wie auf der nächsten Seite gezeigt.

Plan: etze deine Ziele, planen und gestalte deine Trainingseinheiten oder die deiner Athleten, erstelle wöchentliche, monatliche oder jährliche Trainingsprogramme, etc.

Do: Üben, üben, üben, üben. Schiesse Tausende von Pfeilen, habe Spass mit deinen Freunden, nimm an Club-, lokalen oder internationalen Wettbewerben teil.



Act: Korrigiere, lerne und verbessere dein Trainingsprogramm, das Tuning, deine Form.

Check: Zeichne auf, was du tust, und überprüfe, vergleiche und/oder analysiere regelmässig deine Ergebnisse.

“Alle Top-Bogenschützen arbeiten hart, viele von ihnen bis zu dem Punkt, an dem es keine Stunden mehr am Tag zum Üben gibt. Deshalb ist es äußerst wichtig, dass jede dieser Stunden zählt. Nur durch intelligentes Arbeiten kann man in diesem Leistungssport weiterkommen.”

Artemis kann das Werkzeug in einem solchen strukturierten Ansatz sein. Ohne viel Zeit zu verschwenden, denn am Ende wollen wir nur noch Bogenschiessen!

1.2 Über den Autor



Artemis wird aktiv von Marcel van Apeldoorn entwickelt, einem Bogenschützen seit 1991, der auch ein ehemaliger internationaler Bogenschütze und derzeitiger Nationaltrainer des niederländischen Bogenschützenteams ist. Er vertrat die Niederlande bei Weltmeisterschaften, Europameisterschaften und anderen internationalen Veranstaltungen mehr als 25 Mal als (Recurve-) Wettkämpfer und (Recurve- und Compound-) Trainer. In seinem Berufsleben hat er einen Master of Science in Luft- und Raumfahrttechnik erworben und ist als Senior Research and Development Engineer in den Bereichen Air-Traffic-Control-Systems, Software-Analyse und -Design, Software-Entwicklung, Human Factors und Training am NLR - Netherlands Aerospace Centre in Amsterdam tätig

Um Kontakt aufzunehmen, verwende artemis@vapeldoorn.net

" Die Idee zu einer Bogenschützen-App geht auf das Jahr 1997 zurück, als der erste Palm Pilot III vorgestellt wurde. Als Student, internationaler Bogenschütze und Computerfreak hatte ich die Zeit und das Know-how, eine App für das Palm-Betriebssystem zu entwickeln, die auf meinem Palm Pilot III läuft. Später im Jahr 2003 setzte ich die Entwicklung auf meinem Palm Tungsten T2 fort. Dazwischen habe ich mir auch einen Compaq iPAQ 3630 gekauft, ebenfalls einen PDA, allerdings mit dem Betriebssystem Windows CE. Ich habe versucht, meine Palm-App nach Windows CE zu konvertieren, aber das ist offensichtlich fehlgeschlagen, weil Microsoft nicht in der Lage war, ein seriöses Betriebssystem zu erstellen. 😊

Als Android eingeführt wurde, besorgte ich mir ein HTC Magic (auch bekannt als Google-Handy) und fing an, Software dafür zu entwickeln. Ich habe mich total in das Android OS verliebt. Eine meiner ersten Apps, die im Januar 2011 den Google Market (wie er damals hiess) erreicht hat, sind "Arrows", die du immer noch herunterladen kannst! Im Jahr 2011 begann ich mit der Entwicklung von Artemis und dem ersten Upload in Google Play im Oktober 2011!

Derzeit wurde Artemis mehr als 19.500 Mal installiert und wird von Top-Bogenschützen und Top-Coaches in Ländern auf der ganzen Welt aktiv genutzt."

*Marcel van Apeldoorn
Januar, 2016*

2 Installation

Artemis ist eine Android™ Anwendung, die auf mobilen Geräten mit dem Android OS der Version 4.1.1 (Jelly Bean) und höher läuft. Es kann nur direkt von Google Play™ installiert werden.

Verwende dein Android-Mobilgerät und scanne den QR-Tag oder klicke auf das Google Play-Logo auf der linken Seite. Artemis erfordert keine besonderen Fähigkeiten der Hardware deines Mobilgeräts, ausser minimalen Geräteeigenschaften eines Touchscreens. Derzeit werden mehr als 13.000 verschiedene mobile Endgeräte unterstützt. Während der Installation fordert die Anwendung verschiedene Berechtigungen an, siehe untenstehende Tabelle.



Berechtigung	Begründung
Vibrationsalarm steuern	Für die Berührungsrückmeldung bei der Eingabe eines Pfeils oder bei der Bedienung der Stoppuhr.
In-App-Käufe	Zum Starten des Kaufprozesses bei Aktivierung der Premium- oder Coached-Funktionen.
Ungefähre Position (netzwerkbasiert) und genaue Position (GPS und netzwerkbasiert)	Für die Kartenansicht und für die Kartenansicht und die in Aufnahmen gespeicherte GPS-Position.
Konten auf dem Gerät finden und verwenden	Für die Verwendung von Google Drive und Backup.
Fotos/Medien/Dateien, lesen des Inhalts Ihres USB-Speichers Ändern oder Löschen des Inhalts Ihres USB-Speichers	Erforderlich, damit du deinen eigenen App-Hintergrund aus der Galerie auswählen kannst. Oder wenn du Google Drive nicht zum Sichern und Wiederherstellen der Datenbank verwendest. Die Datenbank kann gesichert und von externem Speicher wiederhergestellt werden.
Voller Netzwerkzugriff	Für die Integration von Google Drive und für das Senden anonymer Daten für Verbesserungen und Crash-Reports.
Kamera fotografieren und filmen	Mache Fotos und füge sie zu einem Match hinzu.
Empfangen von Daten aus dem Internet	Benachrichtigungen erhalten
Kopplung mit Bluetooth-Geräten	Verbinde dich mit einem Bluetooth LE-Gerät wie dem Polar H7 Herzband. Zur Messung von Herzfrequenz und Stress
Zugriff auf Bluetooth-Einstellungen	
Ruhezustand deaktivieren	Braucht es um die App während des Countdowns des Timers wach zu halten.
Google-Servicekonfiguration lesen	Für Benachrichtigungen und Upgrade-Schlüssel



Für diejenigen unter euch, die mit iOS arbeiten, es gibt keine iOS-Version und wird es auch nie geben! Das tut mir leid... (Eigentlich tut es mir gar nicht leid...)

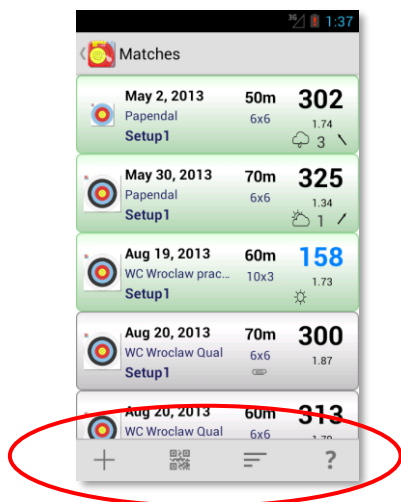
2.1 Erforderliche Hardware

Artemis ist eine Android™ Anwendung, die auf mobilen Geräten mit dem Android OS der Version 4.1.1 (Jelly Bean) und höher läuft. Es kann nur direkt von Google Play™ installiert werden.

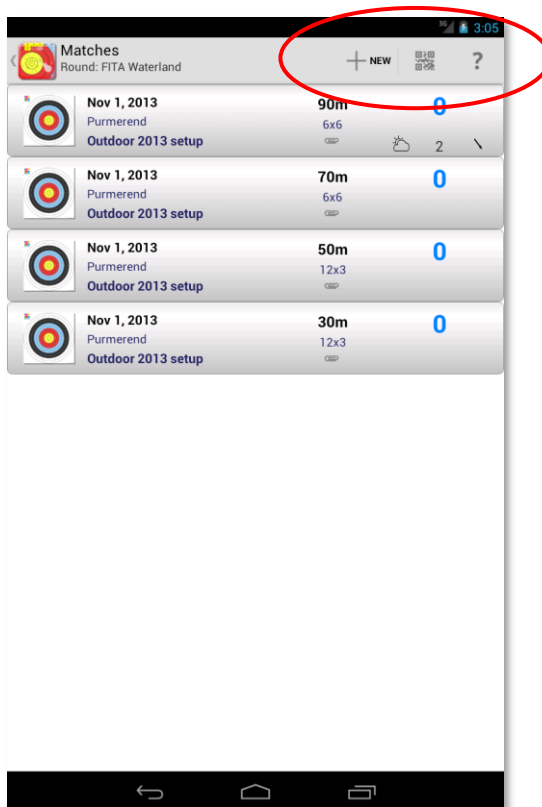
Android unterstützt viele verschiedene Arten von Hardware, von kleinen Mobiltelefonen bis hin zu größeren Tablets. Die Screenshots in diesem Handbuch stammen von verschiedenen Geräten. Dies bedeutet, dass sich einige Schaltflächen möglicherweise nicht an der gleichen Stelle auf Ihrem spezifischen Gerät befinden. Im Allgemeinen werden größere Bildschirme (10"- oder 7"-Tablets) mit mehr Pixeln (wie rechts dargestellt) die Menüpunkte nach oben in die Hauptmenüleiste am oberen Bildschirmrand verschieben, während die kleineren Geräte mit weniger Platz in der oberen Menüleiste ein zweites Menü am unteren Bildschirmrand öffnen (wie links dargestellt).

Wenn nicht alle Menüpunkte in die Menüleiste passen, werden sie in einem so genannten Überlaufmenü (drei vertikale Punkte) zusammengefasst.

! Eine Designvorgabe: Die meisten Bildschirme in Artemis unterstützen keine Querformatierung !



Typisches kleines Bildschirmlayout für 3...5-Zoll-Mobilgeräte, bei dem die Menüleiste und die Kontext-Buttons an den unteren Rand des Bildschirms verschoben werden und nur als Icons angezeigt werden.



Typisches Großbild-Layout für 7...10-Zoll-Tablets, bei denen die Menüleiste ganz oben steht und Kontext-Buttons als Icons mit Text angezeigt werden.

2.2 Gratis- und In-App-Kauf

Artemis gibt es in verschiedenen Varianten, eine kostenlose Version namens ArtemisLite, eine Premium-Version namens ArtemisPremium, eine gecoachte Version namens ArtemisCoached und eine Pro-Staff-Version namens ArtemisProStaff. Alle Benutzer laden die App kostenlos herunter und starten mit ArtemisLite. Sie können den Menüpunkt Upgrade-to-Premium im Hauptmenü Hilfe verwenden, um Ihre Version auf Premium zu aktualisieren. Das Upgrade auf Premium kostet in den Niederlanden 8 € (exkl. MwSt.). Ein Upgrade von Premium auf Coached kostet in den Niederlanden 6 € (exkl. MwSt.).



Wenn Sie nicht auf Premium upgraden möchten, aber trotzdem eine werbefreie Version wünschen, kostet Sie das 1,60 € (exkl. MwSt.)

Obgleich die freie Version durchaus in der Lage ist, den Bogenschützen und/oder Trainern in ihrem Training und Wettkampf zu helfen, ist es die Premium-Version, die dein gesamtes Bogenschützenpotential freisetzen wird. Für das Coaching und die Überwachung von Athleten (über die Cloud) ist das Coaching-Upgrade unerlässlich. Einen Vergleich der Free, Premium und Coaching Features finden Sie in der Tabelle auf der nächsten Seite.

Die ProStaff-Version hat keine zusätzliche Funktionalität und steht nicht zum Verkauf. Sie wird vom Entwickler verteilt.



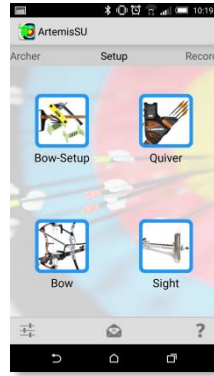
Hauptmerkmale	Lite Version	Ad-Free	Premium Upgrade	Coached Upgrade
Verwalten mehrerer Bögen, Visiere und Setups pro Bogenschütze	✓	✓	✓	✓
Verwalten mehrerer Pfeile oder Köcher	✓	✓	✓	✓
Zeichne deine Treffer ein	✓	✓	✓	✓
Punktzahl hinzufügen (ohne Zeichnen)	✓	✓	✓	✓
Hinzufügen eines Volumens (Pfeile schießen ohne Punkte zu erzielen)	✓	✓	✓	✓
Füge jedem deiner Schüsse eine Bewertung und ein Timing hinzu	✓	✓	✓	✓
Analysiere deine Gruppe und deinen Trend	✓	✓	✓	✓
Einzelne Pfeilgruppierung analysieren	✓	✓	✓	✓
Verwalte mehrere Bögen, Visiere, Pfeil-Sets und Bogen-Setups	✓	✓	✓	✓
Runden erstellen	✓	✓	✓	✓
Erstellen vorhandener Spiele für Training und Wettkampf	✓	✓	✓	✓
Behalte den Überblick über wichtige Änderungen deiner Form	✓	✓	✓	✓
Unterstützt World Archery Ziele und Feldrunden, Holländische Runden, GNAS Runden, Australische Runden und Dänische Runden	✓	✓	✓	✓
Unterstützt Crossbow (IAU) Runden	✓	✓	✓	✓
World Archery, FITA, Field, IFAA und NFAA Auflagen auf metrischen und imperialen Distanzen	✓	✓	✓	✓
Kalender			✓	✓
Kalender (einschließlich Antworten zur Selbsteinschätzung)				✓
Echtzeit Visierberatung			✓	✓
Echtzeit-Pfeilberatung			✓	✓
Sjefs Pfeil-Selektor			✓	✓
Abschätzung der Visiereinstellung			✓	✓
Detaillierte und anpassbare Analyse von fast allem, einschliesslich Gruppenansicht, Mehrfachansicht, Filter, Leistungsdiagramme, Streudiagramme, etc			✓	✓
Sichern und/oder Wiederherstellen deiner persönlichen Datenbank auf SD-Karte oder Google Drive			✓	✓
Verwalte mehrere Bogenschützen			✓	✓
Erstellen und Beantworten von Fragen zur Selbsteinschätzung				✓
Synchronisieren der Datenbank mit dem Coach in der Cloud				✓
Beinhaltet AdMob-Anzeigen	✓			
Enthält einen Hinweisfenster, wenn mehr als 2000 Aufnahmen aufgezeichnet wurden	✓	✓		

3 Übersicht

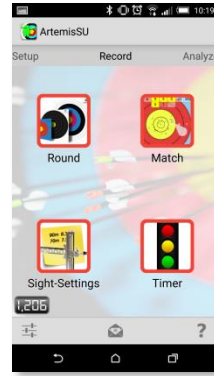
Wenn du Artemis zum ersten Mal startest, siehst du den Hauptbildschirm. Dieser Bildschirm besteht aus vier Hauptabschnitten, die durch den Tabstrip am oberen Bildschirmrand gekennzeichnet sind. Diese Abschnitte zeigen die vier verschiedenen Schritte, die du benötigst, um das Beste aus der Anwendung herauszuholen. Jeder Abschnitt zeigt eine oder mehrere Kacheln an. Eine Menüleiste wird (in diesem Beispiel) am unteren Rand des Bildschirms eingeblendet (oder manchmal bei größeren Displays am oberen Rand des Bildschirms).



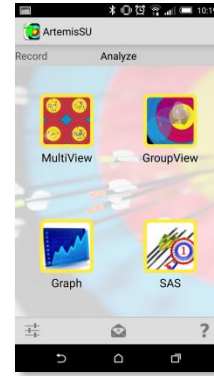
Schütze



Einstellungen



Aufzeichnungen



Analyse

Du kannst nach links oder rechts streichen, um von einem Abschnitt zum anderen zu gelangen, oder auf die obere Leiste klicken.

Das Hauptmenü besteht aus folgenden Elementen;

Menüpunkt	Zweck/Beschreibung
	Alle Optionen
	Du hast ein Benachrichtigung des Entwicklers von Artemis
	Lese die letzte (bereits gelesene) Mail von der Artemis-Website
	Hilfe; Über uns, Inhalt, Was gibt's Neues, Kontakt, Upgrade auf Premium und Datenbankinfo



Die Haupthilfe besteht aus:

- **Über;** diese App und ihr Entwickler.
- **Artemis Webseite;** stöbern Sie auf der Homepage von Artemis.
- **Herunterladen der Anleitung;** dieses Handbuch herunterladen.
- **Was gibt es Neues?** Neu eingeführt in dieser Version und allen Vorgängerversionen.
- **Kontakt;** über den Entwickler und wie man mit ihm Kontakt aufnimmt..
- **WA Regeln und Auslegung;** über die Verwendung dieser App in offiziellen, von World Archery regulierten Wettbewerben.
- **Hintergrund einstellen;** Wählen Sie diese Option, um den Hintergrund von Artemis anzupassen.
- **Upgrade-Optionen;** startet den Kaufprozess auf Google Play, um ein Upgrade auf Ad-free, Premium oder Coached durchzuführen, siehe Kapitel 2.2.

Die vier Hauptbereiche der App sind farblich gekennzeichnet und werden verwendet für (von links nach rechts);

Schütze	Informationen über dich, den Bogenschützen und die Dinge, die du tust, um in diesem Sport besser zu werden. Dein persönliches Tagebuch der Formänderungen, deine persönlichen Bestnoten, ein Schiesskalender und die Fragen zur Selbsteinschätzung.
Einstellungen	In diesem Abschnitt definierst du dein Equipment. Definierst du den Bogen, den du für dein Bogenschiessen verwendest, egal ob Recurve oder Compound. Gib so viele Informationen wie du willst über deinen Bogen, dein Visier, dein Bogen-Setup und deine Pfeile ein.
Aufzeichnungen	In diesem Abschnitt geht es darum, so viele Informationen wie möglich über deine Aufnahmen zu sammeln. Schiesse viele Pfeile; im Wettkampf oder Training, und zeichne alle Schüsse auf, die du schiest. Die Registerkarte "Aufzeichnungen" enthält auch die Visiereinstellungen und einen schönen Zeitgeber für das Bogenschiessen.
Analyse	In diesem Abschnitt geht es darum, zu analysieren, was du getan hast. Wirst du ein besserer Bogenschütze? Zeige Diagramme der Entwicklung deines 18m-Scores, vergleiche verschiedene Einstellungen und finde heraus, welche am besten ist, oder wähle deinen genauesten Satz oder Pfeile für dieses wichtige Shoot-off.



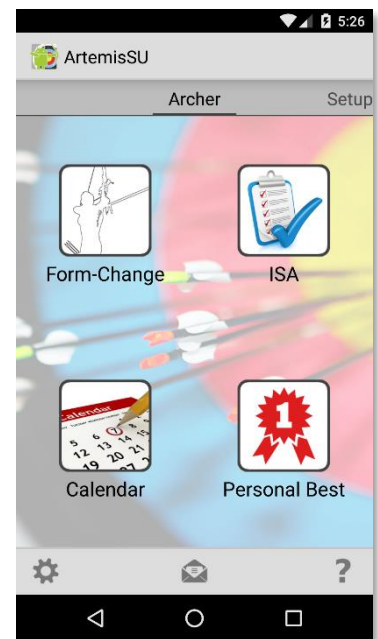
Wenn eine Kachel nicht verfügbar ist, wird dies durch ein großes rotes "X" angezeigt. Das bedeutet, dass es derzeit nicht genügend Informationen in der Datenbank gibt, um die Funktionalität dieser speziellen Kachel zu nutzen. Dies geschieht in der Regel, wenn die Datenbank noch leer ist. Z.B. gibt es keine aufgezeichneten Übereinstimmungen, kann man nichts analysieren.

3.1 Schütze

Die erste Registerkarte heisst Schütze. Es enthält Informationen über dich, den Bogenschützen und insbesondere Informationen über Dinge, die du als Person tust, um in diesem Sport besser zu werden.

Diese Registerkarte kann wertvolle Informationen liefern, weshalb sie die erste Registerkarte in der App ist, aber du kannst sie nur verwenden, wenn du den Rest der App verstehst. Überspringe diesen Abschnitt und komme zurück, wenn du die App besser verstehst.

Immer noch hier? Mit Artemis kannst du Deine Bogenschiessleistung vor und nach einer Änderung vergleichen. Diese Änderung kann alles in deinen Gewohnheiten oder in deiner Art sein, die wert ist, unten zu notieren, also kannst du deine Bogenschiessleistung in einem vorher/nachher Vergleich später vergleichen. Es kann sich um eine technische Änderung in deiner Schiessform handeln, eine gewöhnliche Änderung, andere Kleidung oder Schuhe, andere Zubereitung oder Ernährung usw. Eine Änderung tritt irgendwann in Kraft. Und später kannst du mit Hilfe eines Filters Aufnahmen vor und nach der Änderung auswählen und überprüfen, ob sie dir einen Leistungsvorteil bringen. Diese Änderungen werden Formularänderungen genannt (aber eigentlich kann es sich um alles handeln) und können mit Hilfe der oberen linken Kachel eingestellt werden.



Die untere rechte Kachel dient zur Anzeige persönlicher Bestleistungen. Es durchsucht deine Datenbank und versucht, persönliche Bestleistungen auf verschiedenen Distanzen und in verschiedenen Runden zu finden. Es zeigt sogar die höchste Anzahl der Pfeile an, die du an einem Tag geschossen hast.

Die Premium-Version enthält einen Kalender (linke untere Kachel), in dem einige Informationen über deine Aufnahmen im Kalenderformat angezeigt werden.

Die Coached-Version enthält die obere rechte Kachel mit dem Namen ISA (steht für Instantaneous Self-Assessment). Diese Kachel wird benutzt, um (täglich/wöchentlich) Fragen über dich als Bogenschütze zu beantworten. "Hast du gut geschlafen?", "Hast du Muskelkater?", "Bist du aufgeregt wegen des bevorstehenden Wettbewerbs?" Indem du solche Fragen beantwortest, kannst du (oder dein Trainer) später in der Lage sein, Muster in deinem Verhalten kurz vor Turnieren zu finden. Diese Fragen können auch komplett individuell angepasst werden!

Eine weitere Bewertungsfunktion ist eingebaut, sie heisst Training-Scans. Der Zweck dieser Scans ist es, Hinweise auf eine Über- oder Übertrainierung zu finden. Mehr dazu in Abschnitt 3.1.5

3.1.1 Eintragsänderung



Wenn du auf die Schaltfläche Eintragsänderung klickst, erhältst du eine Liste der Änderungen (sortiert nach Datum), die du in der Vergangenheit eingegeben hast. Jeder Eintrag in der Liste zeigt den Titel der Änderung und das Datum an.

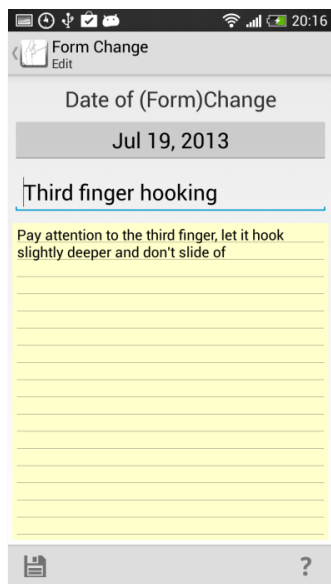
Das Menü ist einfach.

Menüpunkt	Zweck/Beschreibung
+	Hinzufügen einer neuen Änderung
?	Hilfe

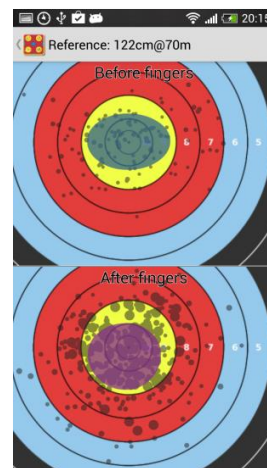
Wenn du auf eine bestehende Eintragsänderung klickst, wird die Änderung ausgewählt und bearbeitet, eine langes halten öffnet ein Kontextmenü, in dem du eine Eintragsänderung hinzufügen, bearbeiten und entfernen kannst.


Menüpunkt	Zweck/Beschreibung
	Bearbeite die markierte Änderun
	Entferne die markierte Änderung

Wenn du eine neue Änderung anlegst, wird das Bild Eintragsänderung bearbeiten angezeigt. Siehe das Beispiel auf der linken Seite, wo eine Änderung des Fingerhakens (besonders der dritte Finger wurde etwas tiefer gegriffen) eingeführt wird. Achte darauf, dass du der Änderung einen kurzen beschreibenden Namen gibst, damit du sie bei der Analyse deines Formulars in der Liste der Änderungen finden.



Analysieren? Ja! Angenommen, du hast Artemis schon eine Weile benutzt und vor einigen Wochen eine Änderung vorgenommen. Nun möchtest du herausfinden, ob diese Änderung deine Performance verbessert hat. Mit Artemis kannst du zwei Filter erstellen: einen Filter, der alle Schüsse auf allen Entfernungen, die korrekt auf ein einziges Ziel skaliert wurden, vor der Änderung auswählt und einen Filter, der alle Schüsse nach der Änderung auswählt. Die Filter lassen sich auf zwei miteinander vergleichbaren Zielflächen darstellen.




 *Es mag sich wie ein einfaches Feature anhören, aber es ist tatsächlich sehr nützlich. Es gibt eine Menge Sachen, die dir helfen, ein besserer Bogenschütze zu werden; Nahrung, Kleidung, Schuhe, Mentaler Zustand und Vorbereitung. All diese Dinge haben nichts mit dem Aufbau deines Bogens zu tun, es geht nur um dich, den Bogenschützen! Was hast du verändert, und hat es funktioniert???*

3.1.2 Sofortige Selbsteinschätzung



Wenn du herausfinden möchtest, ob und wie deine Leistung von deinen Gefühlen und deinem Tun beeinflusst wird, kannst du die Self-Assessment Funktion nutzen. Mit dieser Funktion kannst du eine Reihe von Fragen (Fragebogen genannt) definieren, die jeden Tag (oder jedes Mal, wenn du Artemis benutzt) beantwortet werden müssen. Die Antworten (und der Trend in den Antworten) können wertvolle Einblicke in die eigene Leistung geben. Z.B. könntest du interessiert sein, zu wissen, wenn es wichtig ist, gut vor einer wichtigen Turnier zu schlafen, oder wie du dich verhältst, wenn du noch schmerzende Muskeln von einem Gewichthebentraining am Tag vorher hast?




 Die ISA-Funktion ist in die Trainingsprogramme der Bogenschützen in den Recurve- und Compound-Teams der Niederlande und Italiens integriert. Diese internationalen Spitzenschützen und ihre Betreuer überwachen ständig die Leistung in Bezug auf das Trainingsprogramm, den Tagesablauf und das Wohlbefinden.

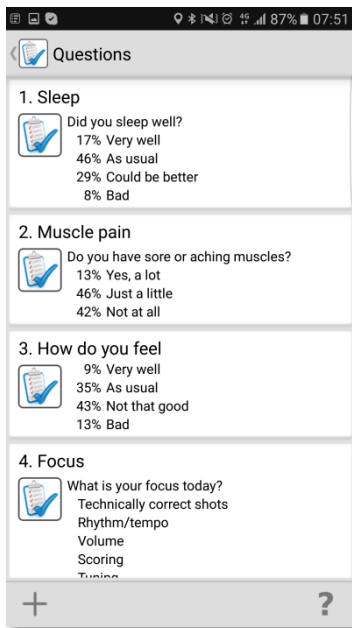
Wenn du eine oder mehrere Fragen eingerichtet hast (einen Fragebogen bildend), öffnet sich durch Klicken auf die ISA-Kachel der Fragebogen-Bildschirm, in dem du alle (aktiven) Fragen für heute beantworten kannst, wie auf der rechten Seite gezeigt.

Beantworte einfach die Fragen, indem du die zutreffende(n) Multiple-Choice-Antwort(en) auswählst und abschliessend auf Speichern klickst.

Damit du es nicht vergisst: Jeden Tag, an dem du die Artemis-App zum ersten Mal an diesem Tag startest, öffnet sich ein Dialog, der dich daran erinnert, zuerst die ISA-Fragen zu beantworten.

Das Menü Fragebogen enthält folgende Einträge;

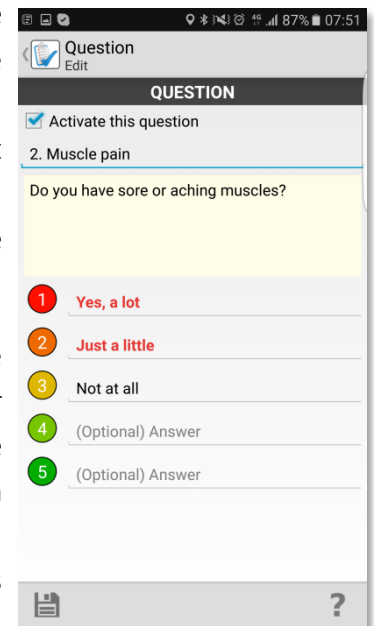
Menüpunkt	Zweck/Beschreibung
	<i>Sichere den Fragebogen</i>
	<i>Optionen, Neue Fragen eingeben/entfernen/bearbeiten und gegebene Antworten überprüfen</i>
	<i>Dieser Hilfe-Dialog</i>



Um Fragen einzurichten, gehe zu Optionen in der Fragebogenansicht oder auf dem Hauptbildschirm von Schütze, wähle Optionen und dann "Selbsteinschätzung". Dort kannst du entweder alle Antworten durchsehen und/oder Fragen hinzufügen/entfernen oder mit "Fragen" bearbeiten.


Zuerst ist die Liste der Fragen leer, drücke '+', um eine neue Frage zu erstellen. Wenn du bereits Fragen erstellt und beantwortet hast, wird in der Fragenliste eine prozentuale Aufteilung der Antworten angezeigt.

Im Dialog, wie rechts dargestellt, kannst du eine Frage erstellen oder bearbeiten. Zuerst muss eine kurze Frage (vorzugsweise eine einzelne Zeile oder sogar ein einzelnes Wort) eingegeben werden, eventuell gefolgt



von einer Zusammenfassung/Erklärung der Frage. Dann müssen mindestens 2 und höchstens 5 Optionen oder Antworten auf diese Frage angegeben werden.

Die Fragen sind alphabetisch geordnet. Wenn du eine andere Reihenfolge möchtest, fange einfach jede Frage mit einer Nummer an. Im Fragebogen werden nur aktive Fragen angezeigt. Die Antworten sind farbkodierte Standardeinstellungen von rot nach grün (wie rechts dargestellt). Diese Farben werden in der Kalenderfunktion verwendet, um einen schnellen Überblick über die Antworten eines Monats zu geben (siehe Kapitel 3.1.3). Du kannst diese Farben ändern, indem du auf sie klickst.

 *Tip: Erstelle nicht nur viele (zufällige) Fragen. Wenden dich an deinen Coach oder an dein Coaching-Team, um herauszufinden, welche Art von Informationen wertvoll sein könnten. Überlege dir nur ein paar Fragen. Das Sammeln dieser Art von Daten und das Erkennen von Trends ist ein zeitaufwändiger Prozess, bei dem der Bogenschütze gebeten wird (jeden Tag!!!!), Feedback über Dinge zu geben, die sensibel und einschneidend sein können.*

Einige Beispielfragen, die bei mehreren Top-Bogenschützen verwendet wurden:

1	Hast du gut geschlafen?
1	Sehr gut
2	Wie üblich
3	Könnte besser sein
4	War die ganze Nacht wach

2 Spürst du Muskelschmerzen? Hast du Muskelschmerzen oder Muskelkater?

- 1 Ja, sehr viel
- 2 Nur ein bisschen
- 3 Überhaupt nichts

3 Worauf konzentrierst du dich heute?

- 1 Technisch korrekte Schüsse
- 2 Rhythmus / Tempo
- 3 Anzahl Schüsse
- 4 Punktzahl
- 5 Tuning

3.1.3 Kalender



Streiche nach links oder rechts, um durch die Monate hin und her zu gehen (oder benutze die Links/Rechts-Tasten). Jede Tageszelle ist farbcodiert;

- **Grün** zeigt einen Trainingstag an
- **Rot** zeigt mindestens einen Wettkampf an diesem Tag an
- **Blau** zeigt eine Tuning-Session an

Die Tageszellen zeigen auch den Standort und links unten das Gesamtvolumen der Pfeile, die an diesem Tag geschossen wurden. Dies gibt bereits einen guten Überblick über den Trainingsplan des Bogenschützen.



Im Coached-Modus können zusätzliche Informationen angezeigt werden.

In der Menüleiste kann man eine Frage aus den ISA-Fragen auswählen, siehe Kapitel 3.1.2 zum Einrichten dieser Fragen. Die Antworten auf die ausgewählte Frage werden in der Farbcodierung dargestellt, die Sie bei der Erstellung der ISA-Frage festgelegt haben.

Menüpunkt	Zweck/Beschreibung
<input checked="" type="checkbox"/> ...	Wählt eine ISA-Frage aus, um die farbcodierten Antworten in der Kalenderansicht anzuzeigen
<input type="checkbox"/> ...	
?	Hilfe

3.1.4 Persönliche Bestleistung



Die Persönliche Bestenliste zeigt alle Ihre persönlichen Best-Ergebnisse und Rundenergebnisse sowie die höchste Fertigungsstufe und das höchste Volumen an Pfeilen, die an einem Tag geschossen wurden. Die höchste Punktzahl im Training zeigt sich in **Grün**, die persönliche Bestleistung im Wettkampf in **Rot**. Spezielle persönliche Bestleistungen, wie z.B. die höchste Aufnahmeleistung an einem Tag, werden in **Blau** angezeigt. Wenn die P.B. neueren Datums (7, 14, 30 oder 90 Tage alt, je nach Einstellung), wird dies mit: NEU angezeigt.

Es gibt nicht viel Funktionalität hier, außer dem Anklicken des Datums in einem PB, das die Liste der Übereinstimmungen des jeweiligen Tages aufruft.

Record Type	Date	Score
18m round (10 ring face)	Jan 24, 2016	562
70m round	Jun 16, 2016	621
Highest Skill Level	Nov 29, 2015	98.4
18m Recurve	Oct 3, 2015	284
18m Recurve	Nov 29, 2015	290
30m Recurve (NEW)	Jul 1, 2016	344
50m Recurve		316

Menüpunkt	Zweck/Beschreibung
	Kalender und persönliche Bestoptionen
	Hilfe

3.1.5 Trainings-Scans

Irgendwann während der sportlichen Laufbahn eines Top-Bogenschützen wirst du Ermüdung erleben - entweder für ein paar Tage oder vielleicht für mehrere Monate. Müdigkeit bei ansonsten gesunden Sportlern ist typischerweise das Ergebnis einer emotionalen, psychischen oder körperlichen Überlastung oder einer Kombination aus allen drei Faktoren.

Top-Bogenschützen (auch wenn man meinen mag, dass sie körperlich nicht so hart oder intensiv trainieren wie andere Athleten) trainieren hart und sind besonders anfällig für Überlastung. Zu viel Training, vor allem in Kombination mit den hohen mentalen Belastungen, die sie erfahren, und oft mit unvollständiger Genesung, kann zu einem überforderten oder gar Übertrainierten Sportler führen.

Der Begriff " **Übertreibung** " wird von den Sportwissenschaftlern verwendet, um die kurzfristige Überlastung zu beschreiben, von der der Erholungsprozess einige Tage dauern kann. Und obgleich die Übertreibung zeitweise funktionieren kann (in einem Prozess, der als Superkompensation bezeichnet wird), kann sich die anhaltende Übertreibung zu einem **Übertraining** entwickeln, das ein sehr ernster Zustand ist, von der man sich nur schwer erholen kann.

Sowohl das Übertreiben als auch das Übertraining kann durch das Erkennen der Frühsymptome gesteuert werden. Es gibt verschiedene Tests, die verschiedene Parameter messen, von Blut-Biomarkern über physiologische Messungen bis hin zu fortgeschrittenen Fragebögen. Beispiele für solche fortgeschrittenen Fragebögen sind das "Profile of Mood States" (POMS) oder der Recovery

Str

ess Questionnaire for Athletes (RESTQ-sport). Aber auch wenn ein Fragebogen wie POMS (oder RESTQ-sport) weniger invasiv ist als Bluttests oder physiologische Messungen, so ist es doch sehr unwahrscheinlich, dass er ernsthaft im Bogenschiessen eingesetzt wird (selbst auf höchstem Niveau), da er einfach zu viel Arbeit für den Bogenschützen bedeutet, und zu viel Arbeit, um die Ergebnisse für den Trainer zu analysieren.

Artemis Coached hat einen sehr einfachen, aber effizienten Trainingsscan eingebaut, die Kuipers-Frageliste. Diese Liste besteht aus einem Satz von 13 Ja/Nein-Fragen:

1. Fühlst du dich in den letzten Tagen schneller müde?
2. Hast du das Gefühl, dass du dich nicht vollständig erholt hast?
3. Erbringst du momentan Leistungen auf niedrigerem Niveau?
4. Kostet das Training mehr Aufwand als üblich?
5. Möchtest du diese Übungseinheit lieber überspringen?
6. Hast du eine vermehrte Muskelsteifheit oder Muskelkater?
7. Bist du gereizt / verärgert leichter?
8. Hast du Schwierigkeiten beim Einschlafen?
9. Hast du weniger Appetit?
10. Sind deine Übungen / Trainings ist zu eintönig?
11. Ist deine Motivation vermindert?
12. Geniesst du das Bogenschiessen weniger?
13. Hast du oft keine Lust zum Üben / Trainieren?

Diese Fragen müssen in regelmäßigen Abständen gestellt werden. Der Intervall ist zwar in ArtemisCoached konfigurierbar, aber der Ratschlag lautet, sie alle 14 Tage zu fragen. Forschungsergebnisse deuten darauf hin, dass die Fragenliste von Kuipers ein guter Indikator für Übertreibungen und Übertraining sein kann.

Die Fragen selbst zeigen nicht direkt an, ob der Bogenschütze übertreibt oder übertrainiert, aber die Anzahl der positiven Antworten (die Anzahl der Ja-Stimmen) kann einen Trend anzeigen. Der Bogenschütze oder Coach kann diesen Trend beobachten und darauf reagieren.

Um es dem Bogenschützen noch einfacher zu machen, wurden die 13 Fragen in 13 Piktogrammen dargestellt.

Die 13 Fragen und ihre Piktogramme lauten wie folgt;

	1. Fühlst du dich in den letzten Tagen schneller müde?		2. Hast du das Gefühl, dass du dich nicht vollständig erholt hast?
	3. Erbringst du momentan Leistungen auf niedrigerem Niveau?		4. Kostet das Training mehr Aufwand als üblich?
	5. Möchtest du diese Übungseinheit lieber überspringen?		6. Hast du eine vermehrte Muskelsteifheit oder Muskelkater?
	7. Bist du gereizt / verärgert leichter?		8. Hast du Schwierigkeiten beim Einschlafen?
	9. Hast du weniger Appetit?		10. Sind deine Übungen / Trainings ist zu eintönig?
	11. Ist deine Motivation vermindert?		12. Genießt du das Bogenschiessen weniger?
	13. Hast du oft keine Lust zum Üben / Trainieren?		

Der Trainings-Scan kann in den ISA-Optionen aktiviert werden (siehe 3.5.3). Wenn aktiviert, wird bei jedem Start/Anwendung von Artemis (abhängig vom Intervall) der Bogenschütze mit dem Bildschirm auf der rechten Seite angezeigt. Die 13 Fragen sind mit den 13 Symbolen gekennzeichnet. Vergraut (standardmäßig) bedeutet "nein".

Ein Streichen nach links oder rechts auf der Kachel zeigt die Frage im Text an.

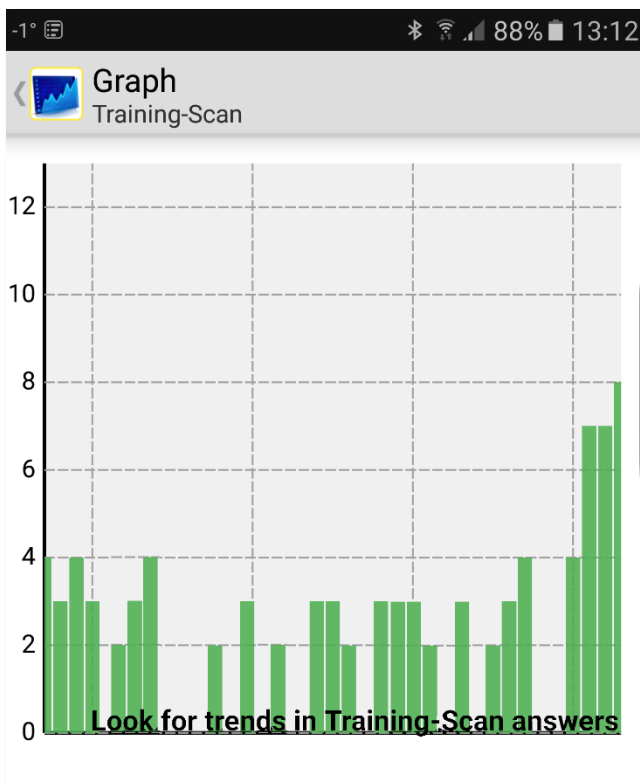
Ein Klick auf die Kachel selektiert oder deselektiert sie. Eine ausgewählte (hervorgehobene) Kachel bedeutet: "ja".

Im Screenshot rechts zeigt dieser Bogenschütze an, dass er sich in den letzten Tagen müder fühlt, nicht vollständig erholt ist und das Training ihm mehr Mühe als üblich kostet.

Nach einigen Monaten ist der Bogenschütze oder Coach in der Lage, in der Analyse/Grafik-Sektion von ArtemisCoached nach Trends zu suchen.

Im folgenden Screenshot ist ein solches Diagramm dargestellt.

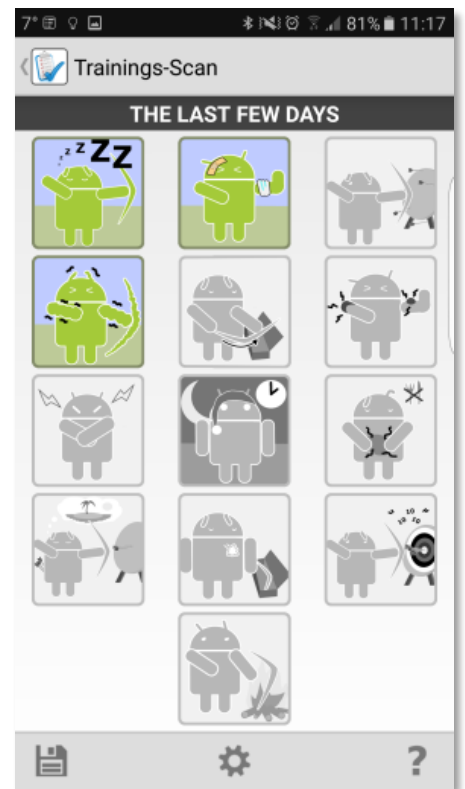
In diesem Beispiel hat der Bogenschütze oft mit "ja" geantwortet; zwischen 2 und 4 Fragen wurden



durchschnittlich mit "ja" beantwortet. Dies sollte als die Norm für dieses Individuum betrachtet werden. Diese Norm kann von Bogenschütze zu Bogenschütze unterschiedlich sein. Die Anzahl der positiven (ja) Antworten dieser Bogenschützen nimmt jedoch in den letzten paar Malen zu.

Ist das ein Zeichen von Übertreibung oder Übertraining? Die App weiß es nicht, der Entwickler der App weiß es nicht, und der Bogenschützencoach weiß es auch nicht!

Aber jeder gute Trainer würde diese Zeichen benutzen, um zusätzliche Zeit mit diesem Bogenschützen zu verbringen; setzen Sie sich hin und besprechen Sie die Intensität des Trainingsplans, die persönliche Situation und das allgemeine Wohlbefinden!

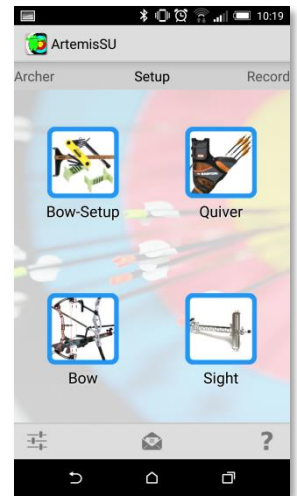


3.2 Einstellungen

Der zweite Abschnitt, **Einstellungen**, hat vier Kacheln. Bevor Artemis von Nutzen sein kann, müssen Sie einige Details über das von Ihnen verwendete Visier und einige grundlegende Informationen über den Bogen angeben, bevor Sie ein Bogen-Setup definieren können. Auch um ein Match zu schießen, musst du einige Informationen über den Köcher oder das Pfeil-Set und jeden einzelnen Pfeil eingeben.

Beim ersten Start der Anwendung werden einige generische Daten erzeugt, die du ebenfalls verwenden könntest;

- zwei gebräuchliche Bögen (Compound und Recurve),
- zwei gebräuchliche Visier,
- zwei Bogen-Setups (Compound und Recurve), und
- zwei Pfeil-Sets (dicke Pfeile und Pfeile mit kleinem Durchmesser).



Lasse uns die typischen Setup-Schritte durchgehen und beginne mit einem Bogen.

3.2.1 Bogen







Wenn du Bogen auswählst, wird eine Liste der aktuell definierten Bögen angezeigt. Diese können vom Typ Recurve, Compound oder Crossbow sein. Du erstellst einen Bogen, um die nicht stimmungsrelevanten Informationen zu speichern, d.h. die Art des Griffs und die Art der Wurfarme. Die variablen Tuning-Informationen, wie z.B. die Standhöhe, Nockpunkt, etc. werden im Bow-Setup gespeichert.

Wenn du in der Anwendung eine Liste siehst, kannst du auf zwei Arten mit ihr interagieren;

- 1 Klicke auf einen Menüpunkt
- 2 Langer Druck auf einen Menüpunkt

In diesem Fall führen beide Aktionen dazu, dass das gleiche Kontextmenü erscheint.

Menüpunkt	Zweck/Beschreibung
	Bearbeiten des ausgewählten Bogens
	Löschen des ausgewählten Bogens
	Kopieren des ausgewählten Bogens
	Neuen Bogen hinzufügen

! Sei sehr vorsichtig mit dem Löschen von Objekten! Wenn du z.B. ein Visier löschst, wird auch das Bogen-Setup, das dieses Visier benutzt, gelöscht. Aber das ist noch nicht alles. Alle Matches, d.h. alle aufgenommenen Schüsse, die mit diesem Bogen-Setup gemacht wurden, werden ebenfalls gelöscht.

3.2.1.1 Einen neuen Bogen erstellen

Beginne mit dem Erstellen eines Bogens. Wenn du auf "Bogen" klickst, wird der Bildschirm "Bogenliste" angezeigt. Diese Liste ist zunächst leer. Typischerweise kannst du bei Listen in Artemis den kleinen '+' -Button in der Aktionsleiste benutzen, um einen neuen Eintrag, in diesem Fall einen neuen Bogen, zu erstellen. Gib die folgenden Informationen über deinen Bogen an. Die erforderlichen Informationen sind **fettgedruckt rot** dargestellt.

Name; ist der Identifizierungsstring (Name) dieses Bogens. Wähle eine aus, damit du sie schnell auswählen kannst. Für Bogenschützen mit mehr als einem Bogen (z.B. Ersatzrüstung) wähle einen eindeutigen Namen, z.B. Green Ion-X und Red Ion-X, wenn du zwei hast.

Type; lässt dich zwischen Recurve und Compound wählen. Du musst Compound auswählen, wenn du Wertungsregeln für Compound auf den verschiedenen Zielflächen haben möchtest.

Mittelstück; freier Text

Wurfarme; freier Text

Cams; (Nur für Compound), Type der Cams

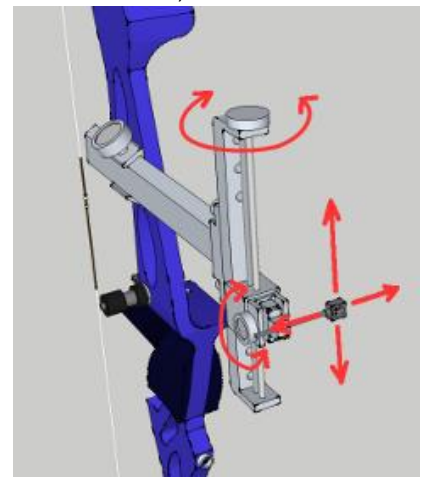
Notizen; alles andere, was relevant ist.





3.2.2 Visier



Als nächstes brauchen wir ein Visier, um den Bogen anzulegen. Das Visier spielt eine wichtige Rolle in der App. Basierend auf den Informationen, die in der "Visier" zur Verfügung gestellt werden, ist die App in der Lage, sehr genaue Visiereinstellungen oder Visierempfehlungen während des Wettkampfes zu berechnen. Nach jedem aufgenommenen Schuss führt Artemis eine komplexe Berechnung des bewegten Trends deiner letzten Schüsse durch und vergleicht diese mit deiner Fähigkeit als Bogenschütze. Wenn errechnet wird, dass du von einer Visiereinstellung profitierst, wirst du benachrichtigt, dies zu tun, einschliesslich der tatsächlichen Anpassung, die du vornehmen musst (abwechselnd und Klicks in beide Richtungen). Es ist also wichtig, dass wir das richtig machen! Durch Auswahl von Sight wird eine Liste der aktuell definierten Visiere angezeigt.



Das Visiermenü enthält

Menüpunkt	Zweck/Beschreibung
	Bearbeiten des ausgewählten Visiers
	Löschen des ausgewählten Visiers
	Kopieren des ausgewählten Visiers
	Ein neues Visier hinzufügen

3.2.2.1 Erstellen eines neuen Visiers

Neben einer Bezeichnung oder einem Namen sind die Visierdetails in Parameter nach oben/unten und links/rechts unterteilt. Diese Parameter werden für die Berechnung der Visierempfehlung benötigt. Die beiden Werte (Höhen oder Vertikalbewegung, und Seiten- oder Horizontalbewegung) definieren die Bewegung des Visierpins in mm pro Umdrehung des Einstellknopfs für das Visier.

Geben Sie für das Visier folgende Informationen an;

Name; irgend ein Text genügt, mache ihn einfach zu einem eindeutigen Namen, damit er leicht identifiziert werden kann. Zum Beispiel "Black Shibuya Ultima".

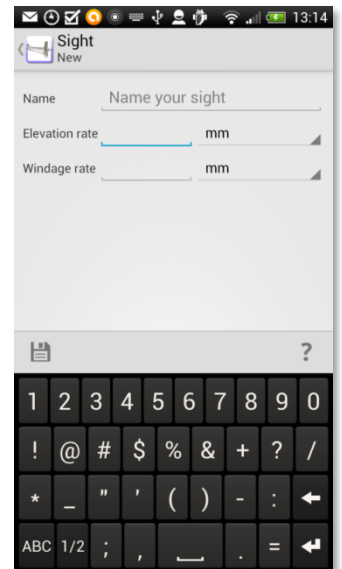
Hinauf/Hinunter-mm; die vertikale Werte oder Elevation, ist ein Mass dafür, wie stark sich der Visierpin nach oben oder unten bewegt, wenn der Einstellknopf bewegt oder eine volle Umdrehung gedreht wird. Dies kann anhand der unten beschriebenen Vorgehensweise ermittelt werden.

Hinauf/Hinunter-Klicks; die meisten Visiere haben eine Klickverstellung. Zähle die Anzahl der Klicks für eine volle Umdrehung und gib diese Zahl ein. Gib 0 ein, wenn das Visier keine Klickeinstellungen hat.

Links/Rechts-mm; die horizontale Werte oder Seitwärtsbewegung ist ein Mass dafür, wie stark sich der Visierpin nach links und rechts bewegt, wenn der Einstellknopf bewegt oder eine volle Umdrehung gedreht wird. Dies kann anhand der unten beschriebenen Vorgehensweise ermittelt werden.

Links/Rechts -Klicks; die meisten Visiere haben eine Klickverstellung. Zähle die Anzahl der Klicks für eine volle Umdrehung und gib diese Zahl ein. Gib 0 ein, wenn das Visier keine Klickeinstellungen hat.

Manchmal stellt ein Hersteller von Sehenswürdigkeiten alle Spezifikationen auf seiner Website zur Verfügung. Ein gutes Beispiel ist Shibuya, schau für das Beispiel auf ihrer Website. <http://www.shibuya-archery.com/english/index.html>



		Carbon Model	Standard Model
Mass Weight		218 g	223 g
Aperture Distance (APD)		MAX 248mm MIN 83mm	MAX 248mm MIN 96mm
Elevation	Adjustment Model	Screw Drive with No-Lock Quick Adjust Function	
	Length	133mm (approx. 5.2")	
	Adjustable Range	approx. 109mm	
	Adjustment Increments	1/24" per revolution (approx. 1mm)	
		1/480" per click (approx. 0.05mm)	
Tilt Adjustment	adjustable $= 1/24 * 25.4 = 1.058 \text{ mm/rev}$		
Windage	Adjustable Range	5.4mm	
	Adjustment Increments	1/32" per revolution (approx. 0.8mm)	
		1/640" per click (approx. 0.04mm)	
	Compatible Apertures	No. 8-32 threaded sight plate $= 1/32 * 25.4 = 0.794 \text{ mm/rev}$	
Extension	Length	233mm (approx. 9")	225mm (approx. 9")
	Adjustable Range	6.5" (approx. 165mm)	6" (approx. 152mm)
	Adjustment Increments	1/2" (approx. 12.7mm)	1" (approx. 25.4mm)
Elevation		6000 series aluminum alloy	

Wenn der Hersteller des Visiers wie Shibuya ist, ist es sehr einfach, die richtige Höhe und horizontale Einstellung zu finden und einzugeben. Wenn jedoch die Höhe und die Horizontale für ein Visier unbekannt ist, kann es mit folgendem Verfahren gemessen werden:

Eine einfache Strategie zur Messung dieser beiden Werte lautet;

1. Stelle dein Visier (z.B. Elevation) auf eine beliebige Position (irgendwo in der Mitte) und markiere es.
2. Drehe den Höhenregler um 20 volle Umdrehungen.
3. Markiere die neue Position.
4. Messe den Abstand zwischen den beiden markierten Positionen (in den Einheiten deiner Wahl)
5. Dividiere / 20

Die resultierende Zahl ist der Wert, den du eingeben musst. Das Gleiche gilt für das Seitenverhältnis.

⚠ Kopiere nicht einfach die Seitwärts-werte. Die meisten Visiere haben unterschiedliche Werte für oben/unten und links/rechts.

Wenn du nicht genug Platz hast, um 20 volle Umdrehungen zu drehen, benutze 10 und dividiere durch 10.

Du musst nicht die Anzahl der Klicks pro Umdrehung angeben. Wenn du diese "Anzahl der Klicks pro Umdrehung" nicht ausfüllst, hat die Visierberatung folgendes Format:

Bewege dein Visier um 1,3 Umdrehungen nach links und 0,5 Umdrehungen nach unten.

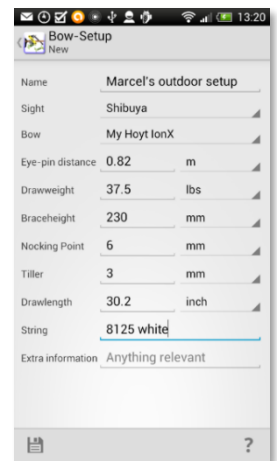
Wenn du jedoch die "Anzahl der Klicks pro Runde" eingibst, wird die vorherige Visierempfehlung lauten (vorausgesetzt, dein Visier hat 20 Klicks pro Umdrehung).

Bewege dein Visier 1 volle Umdrehung und 6 Klicks nach links und 10 Klicks nach unten.

3.2.3 Bogen-Setup



Das Bogen-Setup-Feld zeigt eine Liste deiner bisherigen und gegenwärtigen Bogen-Setups. Ein Bogen-Setup kann verwendet werden, um Parameter zu speichern, die die meisten Recurve- und Compound-Bogenschützen verwenden, um einen Bogen zu tunen. Wenn du irgendetwas an deiner Einstellung änderst, ist es am besten, wenn du ein neues Bow-Setup erstellst, das du dann für deine neuen Wettkämpfe verwendest. Auf diese Weise kann man die Unterschiede in der Abstimmung und Gruppierung analysieren.



3.2.3.1 Erstelle ein neues Bogen-Setup

Gebe die folgenden Informationen für dein Bogen-Setup an. Einiges davon ist wichtig, da es in der App verwendet wird, um verschiedene Dinge zu berechnen; die meisten Informationen werden nicht von der App verwendet, sondern für die eigene Referenz.

- ! *Tipp: Wenn du Artemis für mehr als einen Bogenschützen verwenden möchtest, kannst du das Bogen-Setup nach dem Bogenschützen benennen (wie im Beispiel rechts). Es ist jedoch immer besser für jeden Bogenschützen, eine eigene App und damit eine eigene Datenbank zu haben! Verwende dazu das Coached-Upgrade.*
- ! *Wichtiger Tipp: Einige Bogenschützen müssen beim Schiessen auf grössere Entfernungen ihre Visiere einziehen. Das bedeutet, dass der Abstand zwischen den Augen-Pins unterschiedlich ist. Diese Bogenschützen MÜSSEN zwei (oder vielleicht mehr) verschiedene Bogen-Setups erstellen. Wenn Sie z.B. 90m in die Ferne zielen. Benennen Sie Ihre Bogensetups "Outdoor 90m" und "Outdoor bis 70m", um die beiden Setups leicht unterscheiden zu können.*

Erforderliche Parameter für ein Bow-Setup

Name; jeder Name genügt, aber es ist einfacher, wenn du ihn eindeutig und beschreibend machst.

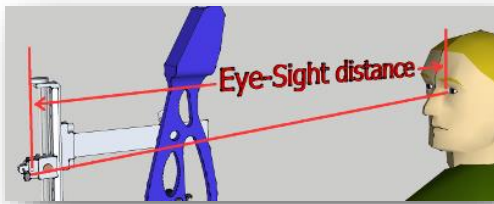
Visier; wähle dein Visier aus (wie in Visier definiert).

Bogen; wähle deinen Bogen (wie in Bogen definiert)

Je nach Bogentyp (Recurve oder Compound) erhältst du verschiedene Parameter, die du einstellen kannst.

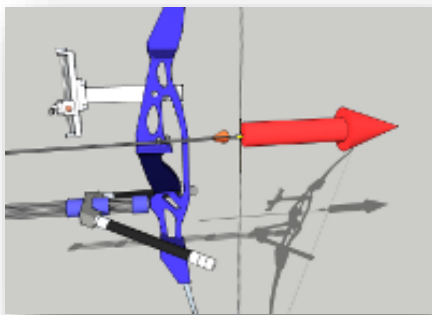
3.2.3.1.1 Für Recurve

Bogen-Setup-Parameter für ein Recurve-Setup.

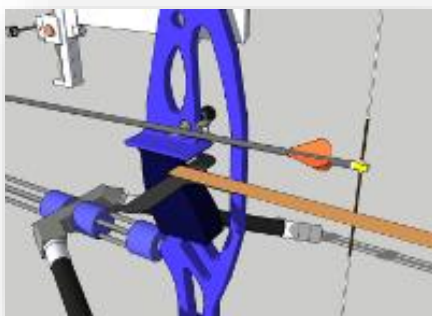


Augen-Pin Abstand; ist ein sehr wichtiger Parameter, um richtig zu funktionieren. Sie definiert den Abstand zwischen dem Auge des (Recurve-)Bogenschützen und dem Visierpin und wird zur Berechnung von Visierhinweisen verwendet.

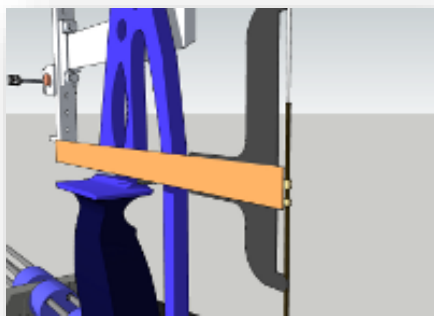
- ⚠ Eine Möglichkeit, den Abstand zwischen Auge und Pin zu messen, ist diese. Du benötigst eine Schnur und einen Freund / Kameraden Bogenschützen. Lege eine der Endschlaufen der Schnur um deinen Zielpin. Ziehe jetzt deinen Bogen und bitte deinen Freund, die Schnur zu benutzen, die du an deinem Pin befestigt hast, um den Abstand zu deinem Auge zu messen..



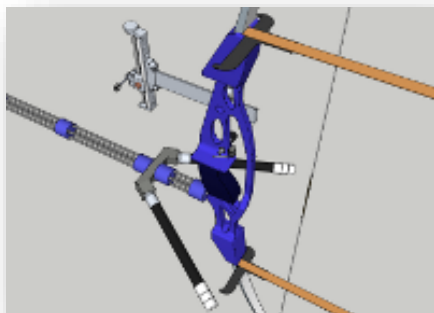
Zuggewicht; Dein Haltegewicht oder Gewicht bei voller Zugkraft



Standhöhe; die Standhöhe des Bogens



Nockpunkt; der Abstand der Nocke (Unterseite der Nocke) liegt oberhalb des rechten Winkels.



Tiller; der Unterschied zwischen dem Oberen- und Unteren Tiller.

Auszugslänge. Deine volle Auszugslänge.

📌 *AMO Draw Length Standard; ist der Abstand im Vollauszug vom Nockpunkt der Sehne bis zum Drehpunkt des Bogengriffs (oder die theoretische vertikale Projektion einer Geraden zum Drehpunkt parallel zur nicht gezogenen Sehne) plus 1 3/4 Zoll.*

Um das Leben einfacher zu machen, haben die meisten modernen Recurve-Griffe ihr nächstes Knopfloch direkt über der senkrechten Linie durch den Drehpunkt des Bügelgriffs. Wenn jemand deinen Pfeil an der Stelle markiert, an der er den Knopf berührt, wenn du im vollem Auszug bist, füge 1 3/4 Zoll hinzu und du hast deine Auszugslänge.

Sehne; freie Textzeichenfolge, um z.B. das Material der Sehne, die Anzahl der Stränge usw. zu beschreiben.

Button-Feder; Jede von Soft, Medium, Firm, Hard, Hard oder NONE.

Button centershot; der Abstand, in dem die Spitze des Buttons aus der Innenseite des Bugfensters herausragt.

Buttoneinstellung; die Steifigkeitseinstellung des Buttons.

Hinweise zur Einstellung des Stabilisators; Typ/Marke/Anzahl der Gewichte, Dämpfer, etc.

Allgemeine Notizen; alles, was du sonst noch aufnehmen möchtest.

3.2.3.1.2 Für Compound

Bogen-Setup Parameter für ein Compound-Setup.

Peep-Scope Abstand; ist ein sehr wichtiger Parameter, um richtig zu funktionieren. Es definiert den Abstand zwischen Peep-Sight und Scope und wird zur Berechnung von Visiervorschlägen verwendet.

📌 *Eine Möglichkeit, die Entfernung des Peep-Scope zu messen, besteht darin, den Bogen selbst zu zeichnen und einen Freund zu bitten, ihn zu messen.*

Zuggewicht; das Spitzengewicht deines Bogens.

LetOff-gewicht; das Haltegewicht deines Bogens.

Standhöhe; die Standhöhe des Bogens.

Nockpunkt; der Abstand, in dem die Nocke (Unterseite der Nocke) über der Pfeilauflage liegt.

Tiller; der Unterschied zwischen dem Oberen- und Unteren Tiller.

Auszugslänge. Deine volle Auszugslänge.

Sehne; freie Textzeichenfolge, um z.B. das Material der Sehne, die Anzahl der Stränge usw. zu beschreiben.

Top Cam Timing; Das Timing deiner Top-Cam (z.B. früh/spät um 1/8 Zoll).

Pfeilauflage Horizontal Position; die horizontale Position deiner Pfeilauflage.

Pfeilauflage Vertikale Position; die vertikale Position deiner Pfeilauflage.

Pfeilauflagensteifigkeit; die Steifigkeit der Pfeilauflage.

Pfeilauflagen Type; die Art der Pfeilauflage.

Scope Vergrößerung; die Vergrößerung Ihres Scopes.

Peep-Nock Distanz; die Entfernung Ihres Peep-Sight zu Ihrem Nockpunkt.

Hinweise zur Einstellung des Stabilisators; Typ/Marke/Anzahl der Gewichte, Dämpfer, etc.

Allgemeine Notizen; alles, was du sonst noch aufnehmen möchtest.

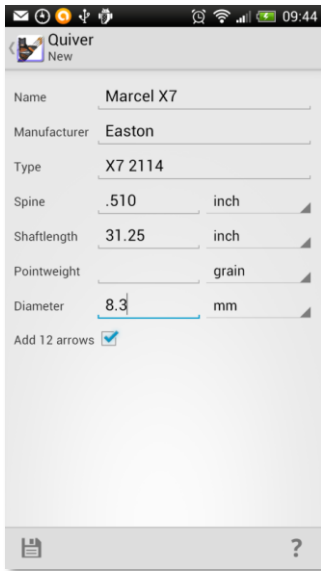
3.2.4 Köcher/Pfeilesatz




Die Kachel "Köcher" oder "Pfeile" zeigt eine Liste von Köcher/Peilesets an. Ein Köcher oder ein Pfeilset definiert die Gesamtparameter der einzelnen Pfeile, die er enthält. Wenn du einen Köcher erstellst, erstellst du tatsächlich einen leeren Köcher, den du mit ein paar Pfeilen füllen musst, bevor du dieses Set benutzen kannst.

Jeder Eintrag in der Pfeil-Set-Liste zeigt (von links nach rechts) ein Symbol mit dem Erstellungsdatum darunter, den Namen des Sets mit einer Informationszeile darunter; Anzahl der Pfeile im Set, Typ, Spine, Pfeilspitzengewicht und Anzahl der mit diesem Set aufgenommenen Schüsse.

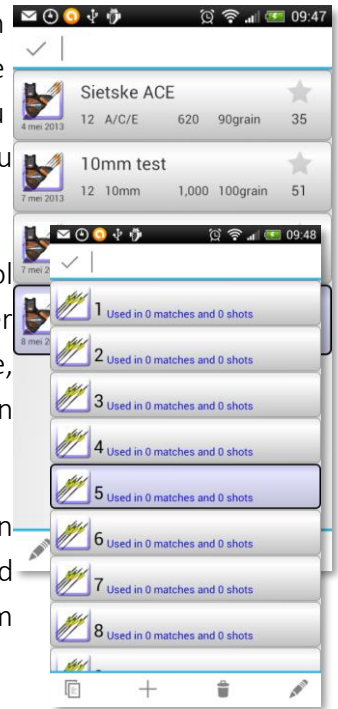
Du kannst mehrere verschiedene Köcher haben, z.B. einen mit deinen Indoor-Pfeilen mit großem Durchmesser und einen mit deinen Outdoor-Pfeilen mit kleinem Durchmesser.










Nur ein Köcher kann dein Standard-Set sein.

Dies wird durch den blauen Pin  rechts neben der Köcherliste angezeigt. Du kannst einen Standard auswählen, indem du ein Pfeilset auswählst und auf das Standard-Pin-Symbol klickst, oder indem du einfach auf den hellgrauen Stern im Pfeilset deiner Wahl klickst.

Wenn du einen einzelnen Köcher auswählst, erscheint ein Kontextmenü, das aus den folgenden Symbolen besteht. Abhängig von der Hardware können einige Menüs im Overflow-Menü gesammelt werden.



Menüpunkt	Zweck/Beschreibung
	Bearbeiten des ausgewählten Köchers/Peilesets
	Zeigt die Liste der einzelnen Pfeile des ausgewählten Köchers/Pfeilsatzes an
	Das ausgewählte Köcher-/Pfeilset als Vorgabe für die Visiereinstellungen und neue Runden/Matches festlegen
	Entfernen des ausgewählten Köcher-/Pfeilersatzes
	Kopieren des ausgewählten Köcher-/Pfeilersatzes (einschliesslich der Pfeile). Verwende diese Option, um schnell einen neuen Satz Pfeile zu generieren.
	Erstellen eines neuen Köcher-/Pfeilesets

 Sei sehr vorsichtig mit dem Löschen von Köcher/ Pfeilesets! Wenn du eine löschst, werden alle Runden und Matches, also alle aufgenommenen Schüsse, die mit Pfeilen aus diesem Köcher/Pfeilset gemacht wurden, ebenfalls gelöscht.

3.2.4.1 Ein neues Pfeilset erstellen

Gib die folgenden Informationen für dein Köcher/Pfeileset an. Die **rot fettgedruckten** Parameter sind erforderlich; der Rest kann leer gelassen werden, da sie von der App nicht für Berechnungen verwendet werden, sondern nur als Referenz.

Name: Gib deinen Pfeileköcher einen eindeutigen Namen (z.B. meine Outdoor A/C/E's).

Hersteller: Hersteller (z.B. Easton, Carbon Express, etc.)

Typ: Typ des Schaftes (z.B. A/C/E oder X10, etc.)

Spine: Der Wert des Spine (in 1000stel Zoll). Beispiel: Ein A/C/E 620 hat einen Spine-Wert von 0,620.

Schaftlänge: Die Schaftlänge.

Spitzengewicht: Das Gewicht der Pfeilspitze.

Durchmesser: Der Durchmesser des Schaftes. Dieser Parameter wird verwendet, um Pfeile in der korrekten Grösse auf der Zielfläche zu visualisieren, daher ist es wichtig, dass du die richtige Grösse hast. Ein Easton A/C/E hat z.B. einen Durchmesser von ca. 5,6 mm.

12 Pfeile hinzufügen: Das Kontrollkästchen ist standardmäßig aktiviert. Dies bedeutet, dass 12 Pfeile erstellt werden (mit Nummern/Identifikationen 1...12) und in diesen Köcher eingesetzt werden.

Wenn du das Kontrollkästchen "12 Pfeile hinzufügen" deaktivierst, erstellst du einen leeren Köcher. Dieser Köcher kann in keinem Match verwendet werden, weil er keine Pfeile enthält. Deaktiviere es nur, wenn du weisst, was du tust.

3.2.4.2 Pfeile

Wenn du Pfeile manuell erstellen, weitere Pfeile hinzufügst oder die Pfeile bearbeiten möchtest, gehe zurück zur Köcherliste, wähle einen Köcher mit einem langen Druck und drücke den Knopf, der wie ein Satz Pfeile aussieht. Du bekommst die Pfeilliste für den jeweiligen Köcher, in der du jeden Pfeil einzeln bearbeiten kannst.


In der Pfeil-Liste kannst du neue Pfeile hinzufügen, bestehende Pfeile bearbeiten, einen bestehenden Pfeil kopieren oder einen Pfeil löschen. Die Kopieraktion erstellt eine Kopie des ausgewählten Pfeils, gibt ihm aber eine neue eindeutige Nummer.

Du kannst jedem Pfeil eine (andere) Nockfarbe geben. Dies kann beim Tuning hilfreich sein, siehe Abschnitt 4.4

Wenn du einen Pfeil bearbeitest, kannst du die Nummer des Pfeils in der App eingeben. Es wäre sehr klug, eindeutige Nummern zu haben! Du kannst leichtgewichtige Pfeil-Nummernaufkleber kaufen und sie entweder auf eine Flügel oder dem Schaft aufbringen. Oder verwende einen wasserfesten Marker, um die Nummer auf einen Schaft zu schreiben. Jeder Pfeil kann ein blanker Schaft sein oder nicht und sein Gesamtgewicht kann eingegeben werden. Du kannst einen Pfeil auch als unbrauchbar oder zerstört markieren.

Du kannst sogar die Nockfarbe des Pfeils angeben.

Ein ausgewählter Pfeil kann ebenfalls entfernt werden, aber verwenden dies mit Vorsicht

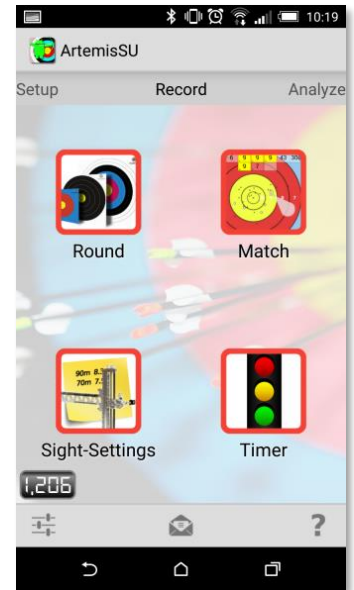
 Beachte, wenn du einen Pfeil verloren oder zerstört hast, könntest du versucht sein, diesen Pfeil aus der Datenbank zu löschen; **NICHT!** Das Löschen von Pfeilen aus der Datenbank löscht auch alle Treffer, die mit diesem Pfeil geschossen wurden. Markiere einfach den Pfeil als **unbrauchbar**.


3.3 Aufzeichnungen

Die Registerkarte Aufzeichnungen wird verwendet, um so viele Informationen wie möglich über deine Schüsse zu sammeln. Schiesse viele Pfeile; im Wettkampf oder Training, und zeichne alle Schüsse auf, die du schiesst. Auf der Registerkarte "Aufzeichnungen" findet man auch die Visiereinstellungen und einen schönen Bogenschießtimer.

Es ist wichtig zu verstehen, was Artemis unter einer Runde und einem Match versteht.

Ein einzelner Treffer ist ein einzelner Eintrag in der Datenbank von etwas, das du getan hast. Dies kann ein einzelner Score sein, z.B. 30 Pfeile auf 18m, oder ein Aufwärmvolumen, das du gemacht hast, oder ein einzelnes Ausscheidungsspiel, usw. Eine Runde ist einfach eine Sammlung von Matches. Du könntest eine Runde als einen Windows-Ordner betrachten, in dem sich ein paar Dateien (Matches) befinden. Du kannst eine leere Runde (oder einen leeren Ordner) erstellen und Matches (Dateien), die du anschliessend in dieser bestimmten Runde erzeugst, oder du kannst Matches vorab erstellen, wenn du eine Runde erstellst. Du kannst auch Matches aus den Runden entfernen. Eine Sache, die sich von der Windows-Ordner/Dateien-Analogie unterscheidet, ist, dass eine Runde tatsächlich weiss, was ein Match ist, und die Gesamtpunktzahl aller Matches in der Runde anzeigt (mit Ausnahme der Runde mit Ausscheidungsspielen, dann wird nur die Summe der Qualifikationswerte angezeigt).



Ein Match, das Teil einer Runde ist, wird durch eine kleine Büroklammer + in der Matchliste angezeigt.

Zum Beispiel: Deine Übungseinheiten bestehen aus 5x6 Pfeile Warm-up, dann zeichne 36 Pfeile für die Punktzahl auf 50m @ 80cm Zielfläche, und dann entscheidest du dich für ein paar (4) von 15 Pfeil-Eliminierungen.

Du solltest dies als 6 individuelle Match-Einträge eingeben: 1 Volumen-Match mit 30 Pfeilen, 1 Match mit 36 Pfeilen für den Score und 4 Matches für den Score mit 15 Pfeilen.

Die Trainingseinheit für diesen Tag besteht aus 6 einzelnen Einträgen.

Nehmen wir an, du gehst zu einem Wettkampf; eine 720er Runde auf 70m mit Ausscheidungsrunden.




3.3.1 Runde







Eine Runde ist eine Sammlung von Matches, bei der die Gesamtpunktzahl der Runde die Summe der einzelnen Matches ist. Zum Beispiel ist die World Archery 1440 Runde für Senioren die Sammlung von 4 Matches, von denen jeder 36 Pfeile auf 90m und 70m auf einer 122cm grossen Scheibe und 36 Pfeile auf 50m und 30m auf einer 80cm (oder gleichwertigen) Scheibe geschossen werden. Die Gesamtpunktzahl der 1440er Runde ergibt sich aus der Summe der Einzelspiele.

3.3.1.1 Rundenliste

Die Rundenliste zeigt eine Liste der Runden an. Von jeder Runde werden die Gesamtpunktzahl, die Anzahl der geschossenen Pfeile (aus einem Maximum von...) und einige andere Informationen angezeigt.

Menüpunkt	Zweck/Beschreibung
	Fügt eine neuen Runde hinzu
	Hinzufügen einer neuen Runde durch Scannen eines QR-Tags
	Hilfe zur Rundenliste

Durch langes Drücken eines Rundeneintrags werden weitere Menüpunkte angezeigt.

Menüpunkt	Zweck/Beschreibung
	Bearbeiten der ausgewählten Runde
	Teilen der ausgewählten Runde
	Erstellt ein QR-Tag der ausgewählten Runde. Dieses QR-Tag kann von einem zweiten Gerät gescannt werden, um eine Kopie der Runde zu erstellen.
	Entfernt die ausgewählte Runde

3.3.1.2 Eine neue Runde erstellen

Wähle die Runde aus, die du schiessen willst. Artemis wird die korrekte Anzahl der Matches (Ziele auf Entfernungen) mit der Anzahl der Pässe und Pfeile pro Pässe erstellen. Jedes Match wird dann mit der erstellten Runde verknüpft. Artemis unterstützt die folgenden Runden:

Round	Description
<u>World Archery Outdoor rounds</u>	
1440 round Men	Lange Distanzen 6 Pässen mit 6 Pfeilen und kurze Distanzen 12 Pässen mit 3 Pfeilen
1440 round Women	Lange Distanzen 6 Pässen mit 6 Pfeilen und kurze Distanzen 12 Pässen mit 3 Pfeilen
1440 round Junior Men	Lange Distanzen 6 Pässen mit 6 Pfeilen und kurze Distanzen 12 Pässen mit 3 Pfeilen
1440 round Junior Women	Lange Distanzen 6 Pässen mit 6 Pfeilen und kurze Distanzen 12 Pässen mit 3 Pfeilen

1440 round Cadet Men	Lange Distanzen 6 Passen mit 6 Pfeilen und kurze Distanzen 12 Passen mit 3 Pfeilen
1440 round Cadet Women	Lange Distanzen 6 Passen mit 6 Pfeilen und kurze Distanzen 12 Passen mit 3 Pfeilen
1440 round Men PRO	Alle Entfernungen 6 Passen mit 6 Pfeilen
1440 round Women PRO	Alle Entfernungen 6 Passen mit 6 Pfeilen
1440 round Junior Men PRO	Alle Entfernungen 6 Passen mit 6 Pfeilen
1440 round Junior Women PRO	Alle Entfernungen 6 Passen mit 6 Pfeilen
1440 round Cadet Men PRO	Alle Entfernungen 6 Passen mit 6 Pfeilen
1440 round Cadet Women PRO	Alle Entfernungen 6 Passen mit 6 Pfeilen
70m round	2x 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 70m (122cm)
70m round + elimination	2x 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 70m (122cm) und 5 Ausscheidungsmatches mit 5x3 Pfeilen. (1/16th, 1/8th, 1/4th, Semifinale und Finale)
50m round	2x 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 50m (80cm)
50m round + elimination	2x 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 50m (80cm) und 5 Ausscheidungsmatches mit 5x3 Pfeilen. (1/16th, 1/8th, 1/4th, Semifinale und Finale)
<u>World Archery Indoor rounds</u>	
18m round	Auf 40cm 10ring Auflage
18m round	2x 10 Passen mit 3 Pfeilen auf 40cm vertical three spot
18m round + elimination	2x 10 Passen mit 3 Pfeilen, ein 40cm vertical three spot und 5 Matches mit 5x3 Pfeilen. (1/16th, 1/8th, 1/4th, Semifinale und Finale.)
<u>Formerly known as FITA Indoor rounds</u>	
25m round	2x 10 Passen mit 3 Pfeilen auf 25m (60cm)
Combined 25m/18m round	2x 10 Passen mit 3 Pfeilen auf 25m (60cm) und 2x 10 Passen mit 3 Pfeilen auf 18m (40cm)
<u>Formerly known as FITA Outdoor rounds</u>	
Metric II	6 Passen mit je 6 Pfeilen auf 60 und 50m auf 122cm Auflage und 10 Passen mit je 3 Pfeilen auf 40m und 30m auf einer 80cm Auflage
Metric III	6 Passen mit je 6 Pfeilen auf 50 und 40m auf 122cm Auflage und 10 Passen mit je 3 Pfeilen auf 30 und 20m auf einer 80cm Auflage
Metric IV	6 Passen mit je 6 Pfeilen auf 40 und 30m auf 122cm Auflage und 10 Passen mit je 3 Pfeilen auf 20 und 10m auf eine 80cm Auflage
Metric V	6 Passen mit je 6 Pfeilen auf 30 und 20m auf 122cm Auflage und 10 Passen mit je 3 Pfeilen auf 15m und 10m auf einer 80cm Zielscheibe
900 round	5 Passen mit 6 Pfeilen auf 60, 50 und 40m, alle auf 122cm Auflage
<u>Special indoor rounds</u>	
25m 1p	25 Passen mit 1 Pfeil (in 5er-Sätzen geschrieben) auf 25m auf einer 60cm-Auflage

Vegas	2x 10 Passen mit 3 Pfeilen auf 18m auf die 40cm Auflage, wobei die Recurve 10 als 10 Punkte gezählt werden, sowohl für Recurve als auch für Compound
Kings of Archery	3x 10 Passen mit 3 Pfeilen auf 18m auf die 40cm Auflage mit Recurve 10 als 10 Punkte für Compound und Recurve 10 und 9 Ringe für 10 Punkte für Recurve
GNAS Indoor	
Bray I	10 Passen mit 3 Pfeilen auf 20 Yards auf die 40cm Auflage.
Bray II	10 Passen mit 3 Pfeilen auf 25 Yards auf die 60cm Auflage.
Stafford	2x 12 Passen mit 3 Pfeilen auf 30 Yards auf die 80cm Auflage.
Portsmouth	2x 10 Passen mit 3 Pfeilen auf 20 Yards auf die 60cm Auflage.
Worcester	12 Passen mit 5 Pfeilen auf 20 Yards auf die 16inch Auflage.
GNAS Outdoor	
York	Imperiale Wertung auf 122cm Zielfläche. 12 Passen mit 6 Pfeilen auf 100 Yards, 8 Passen mit 6 Pfeilen auf 80 Yards und 4 Passen mit 6 Pfeilen auf 60 Yards.
Hereford	Imperiale Wertung auf 122cm Zielfläche. 12 Passen mit 6 Pfeilen auf 80 Yards, 8 Passen mit 6 Pfeilen auf 60 Yards und 4 passen mit 6 Pfeilen auf 50 Yards.
Bristol I	Imperiale Wertung auf 122cm Zielfläche. 12 Passen mit 6 Pfeilen auf 80 Yards, 8 Passen mit 6 Pfeilen auf 60 Yards und 4 passen mit 6 Pfeilen auf 50 Yards.
Bristol II	Imperiale Wertung auf 122cm Zielfläche. 12 Passen mit 6 Pfeilen auf 60 Yards, 8 Passen mit 6 Pfeilen auf 50 Yards und 4 passen mit 6 Pfeilen auf 40 Yards.
Bristol III	Imperiale Wertung auf 122cm Zielfläche. 12 Passen mit 6 Pfeilen auf 50 Yards, 8 Passen mit 6 Pfeilen auf 40 Yards und 4 passen mit 6 Pfeilen auf 30 Yards.
Bristol IV	Imperiale Wertung auf 122cm Zielfläche. 12 Passen mit 6 Pfeilen auf 40 Yards, 8 Passen mit 6 Pfeilen auf 30 Yards und 4 passen mit 6 Pfeilen auf 20 Yards.
St. George	Imperiale Wertung auf 122cm Auflage. 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 100 Yards, 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 80 Yards und 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 60 Yards.
Albion	Imperiale Wertung auf 122cm Auflage. 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 80 Yards, 6 Passen mit 6 Pfeilen bei 60 Yards und 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 50 Yards.
Windsor	Imperiale Wertung auf 122cm Auflage. 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 60 Yards, 6 Passen mit 6 Pfeilen bei 50 Yards und 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 40 Yards.
Short Windsor	Imperiale Wertung auf 122cm Auflage. 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 50 Yards, 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 40 Yards und 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 30 Yards.
Junior Windsor	Imperiale Wertung auf 122cm Auflage. 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 40 Yards, 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 30 Yards und 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 20 Yards.
New Western	Imperiale Wertung auf 122cm Auflage. 8 Passen mit 6 Pfeilen auf 100 Yards, 8 Passen mit 6 Pfeilen auf 80 Yards.
Long Western	Imperiale Wertung auf 122cm Auflage. 8 Passen mit 6 Pfeilen auf 80 Yards, 8 Passen mit 6 Pfeilen auf 60 Yards.

Western	Imperiale Wertung auf 122cm Auflage. 8 Passen mit 6 Pfeilen auf 60 Yards, 8 Passen mit 6 Pfeilen auf 50 Yards.
Short Western	Imperiale Wertung auf 122cm Auflage. 8 Passen mit 6 Pfeilen auf 50 Yards, 8 Passen mit 6 Pfeilen auf 40 Yards.
Junior Western	Imperiale Wertung auf 122cm Auflage. 8 Passen mit 6 Pfeilen auf 40 Yards, 8 Passen mit 6 Pfeilen auf 30 Yards
Short Junior Western	Imperiale Wertung auf 122cm Auflage. 8 Passen mit 6 Pfeilen auf 30 Yards, 8 Passen mit 6 Pfeilen auf 20 Yards.
American	
St. Nicolas	
New National	
Long National	
National	
Short National	
Junior National	
Short Junior National	
New Warwick	
Long Warwick	
Warwick	
Short Warwick	
Junior Warwick	
Short Junior Warwick	
<u>Danish Outdoor rounds</u>	
1440 round Kadet	6 Passen mit 6 Pfeilen auf 50 und 40m auf 122cm Auflage und 12 Passen mit 3 Pfeilen auf 30 und 20m auf 80cm Auflage.
1440 round Mini	6 Passen mit 6 Pfeilen auf 40 und 30m auf 122cm Auflage und 12 Passen mit 3 Pfeilen auf 30 und 20m auf 80cm Auflage.
1440 round Mikro	6 Passen mit 6 Pfeilen auf 20 und 15m auf 122cm Auflage und 12 Passen mit 3 Pfeilen auf 15 und 10m auf 80cm Auflage.
70m round Kadet	2x 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 40m auf 122cm Auflage.
70m round Mini	2x 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 30m auf 122cm Auflage.
70m round Mikro	2x 6 Passen mit 6 Pfeilen auf 15 auf 122cm Auflage.
<u>Danish Indoor rounds</u>	
12m round Kadet	2x 10 Passen mit 3 Pfeilen auf 12m auf 40cm 5-ring Auflage
12m round Mini	2x 10 Passen mit 3 Pfeilen auf 12m auf 40cm 5-ring Auflage
8m round Mikro	2x 10 Passen mit 3 Pfeilen auf 8m auf 40cm 5-ring Auflage
<u>Australian rounds</u>	
Fremantle	
Intermediate	
Horsham	
Long Sydney	
Sydney	
Long Brisbane	
Brisbane	
Adelaide	
Short Adelaide	
Hobart	
Perth	
Canberra	
Short Canberra	

 Junior Canberra

Grange

Melbourne

Darwin

Geelong

Newcastle

Holt

Drake

Wollongong

Townsville

Launceston

International Crossbow Shooting Union (IAU) Rounds

IAU Outdoor IR1800

2x IAU Outdoor IR900

IAU Outdoor IR900

30 Bolzen auf jedem dieser Ziele: 60cm Auflage auf 65 Meter, 60cm Auflage auf 50 Meter, 40cm reduzierte Auflage auf 35 Meter

IAU Indoor 25m IR600

60 Bolzen auf 40cm reduzierte Auflage auf 25 Meter

IAU Indoor 18m IR600

60 Bolzen auf 25cm Auflage auf 18 Meter

IAU Indoor 18m IR1800

2x IAU Indoor 18m IR600

IAU Indoor 10m IR400

40 Bolzen auf 25 reduzierte Auflage auf 10 Meter mit speziellen 10 Meter Punktregelung

3.3.2 Durchgang



Ein Durchgang ist ein Eintrag in Ihr Trainingsprogramm. Um den Überblick über alles, was du tust, zu behalten, kannst du drei Arten von Einträgen anlegen;

- Ausgabe Match
- Neue Punktzahl
- Neues Volumen

Bei "**Ausgabe Match**" ist eine Serie von Passen gemeint, wobei jede Passe die gleiche Anzahl von Schüssen hat. Z.B. 12 Passen mit 3 Pfeilen, die auf eine 80 cm Auflage in 50 m Entfernung geschossen wurden. Im aufgezeichneten Match werden alle Schüsse aufgezeichnet.

Die Kategorie "**Neue Punktzahl**" ist eine Serie von Passen, wobei jede Passe die gleiche Anzahl von Schüssen hat. Z.B. 10 Passen mit 3 Pfeilen, die auf eine 40 cm Auflage in 18 m Entfernung geschossen wurden. In der Kategorie "Neue Punktzahl" gibst du nur das Gesamtergebnis (die Punktzahl) ein.

Die Art des Eintrags "**Neues Volumen**" dient dazu, die Anzahl der Aufnahmen/Trainings, die du machst, im Auge zu behalten. Du kannst die Anzahl der Pfeile, die du in einer Sitzung schiesst, im Auge behalten.

Wenn du einen neuen Match erstellst, kannst du aus mehreren vordefinierten Formaten wählen.

Diese Formate sind;

Custom format	GNAS Outdoor
WA Outdoor	GNAS Indoor
WA Indoor	DK Outdoor
WA Field	DK Indoor
Vegas	Australian Outdoor
FITA Outdoor	IFAA Indoor
FITA Indoor	IFAA Field
NL Indoor	IFAA Hunter
Beursault	IAU Indoor
	IAU Outdoor

Im Falle eines benutzerdefinierten Formats (**Custum**) kann ein Match so angepasst werden, dass es von einem Pfeil bis zu 12 Pfeilen pro Passe und von einer Passe bis zu 99 Passen reicht, wobei alle Schüsse in der gleichen (willkürlichen) Entfernung auf die gleiche Auflage geschossen werden (aber jede Auflage kann ausgewählt werden).

Im Falle des Formats "**WA Field**" kann das Match zwar noch für die Anzahl der Passen und die Anzahl der Pfeile pro Passe angepasst werden, aber die Auflage und die Entfernung sind nicht festgelegt (Du kannst sie auswählen, aber sie werden nicht fixiert). Am Anfang jeder Passe kannst du eine neue Auflage und (geschätzte) Entfernung eingeben.

In allen anderen Formaten sind die Auflagen aus denen du wählen kannst, auf ein bestimmtes Format beschränkt. Zum Beispiel im Format "WA Indoor" ist die Auswahl auf die Auflagen beschränkt, die bei World Archery Indoor-Wettbewerben verwendet werden.

3.3.2.1 Liste der Durchgänge

Die Durchgangs-Liste zeigt alle Treffer in der Datenbank an. Es können verschiedene Matches angezeigt werden, und jedes Match hat eine Menge Informationen.

Zuerst wird jeder Eintrag farblich gekennzeichnet. Die linke Seite kann entweder blau, rot oder grün sein;

- Blau; ein Tuning-Eintrag
- Rot; ein Wettbewerbsbeitrag (Competition)
- Grün; ein Trainingseintrag

Im farbigen Teil jedes Eintrags zeigt ein Zielflächensymbol an, welche Auflage in der Sitzung verwendet wurde. Auf der rechten Seite kann eine Wertung angezeigt werden. Die Schriftart der Wertung zeigt an;

- **FETT-SCHWARZ**; Eine Gesamtpunktzahl der Einheit, und die Einheit wurde geplottet.
- **FETT-BLAU**; eine Teilbewertung (die Einheit ist noch nicht beendet/abgeschlossen)
- **KURSIV**; eine Gesamtpunktzahl der Einheit, aber die Einheit selbst wurde nicht aufgezeichnet, sondern nur ein Punktestand erfasst.

Match	Date	Location	Distance	Score
Eclipse Field	Jun 11, 2014	Den Haag	50m	386
Eclipse Field	Jun 11, 2014	Den Haag	50m	342
Cyborg outdoor #2	May 31, 2014	Haaksbergen	70m	334
Cyborg outdoor #2	May 31, 2014	Haaksbergen	60m	339
Haaksbergen	May 31, 2014	Haaksbergen	50m	337

Jeder Eintrag in der Matchliste enthält zusätzliche Informationen darüber, wann und wo die Einheit abgehalten wurde, unter welchen Bedingungen, Distanz, Anzahl der Passen, Pfeile pro Passe, Skill-Level, etc.

The screenshot shows a match entry with the following details:

- Date and Location:** 17.01.2018, OBSG Gründenmoos
- Distance:** 70m
- Format:** 6x6
- Score:** 334
- Weather:** Cloudy, 4 (likely wind speed)
- Skill Level:** 4

Red boxes highlight the target icon, the date/location, the distance, the score, and the weather/skill level information.

Punkte
334

70m
6x6

17.01.2018
OBSG Gründenmoos







4

Wetter
Windstärke
Windrichtung












Skill Level

Distanz
Passen X Pfeile
Verbunden mit einer Runde

Das Durchganglistenmenü hat folgende Optionen

Menüpunkt	Zweck/Beschreibung
	Erstellt einen neuen Match. Es gibt drei Typen: Ausgabe Match, neue Punktzahl oder neues Volumen, siehe 3.3.2.2.2
	Zeigt eine Liste der vorhandenen Tags an (und wählt Übereinstimmungen aus, die ein Tag haben)
	Erstellt eine Match aus einem QR-Tag. Dadurch wird ein QR-Tag-Leser gestartet (oder du wirst aufgefordert, einen zu installieren) und sobald er gestartet ist, kann der QR-Tag-Leser einen Tag scannen. Dieser Tag wird verwendet, um ein Match zu erstellen.
	Filtert die Match-Liste. Wenn das rote ! angezeigt wird, wird die Matchliste derzeit gefiltert (d.h. es werden nicht alle Matches angezeigt). Wenn du dies auswählst, wird ein Dialog gestartet, in dem du die Match-Liste filtern kannst. Zum Beispiel Distanz, Training/Wettkampf, in Progress/Fertigstellung.
	Alle Matches auf einer Google-Karte anzeigen
	Zeigt eine Hilfedatei an.

Die Auswahl eines Matches öffnet den Match-Eingabebildschirm, siehe Abschnitt 3.3.3.3. Bei **lange antippen und halten** stehen folgende Optionen zur Verfügung (je nach Zustand des Matches)

Menüpunkt	Zweck/Beschreibung
	Bearbeitet das ausgewählte Match. Auch wenn ein Match beendet ist, kannst du es bearbeiten. Du kannst sogar die Anzahl der Passen erhöhen und den gleiche Match weiter schiessen
	Löscht einen Match
	Tag den Match
	Beendet dieses Match (auch wenn es noch Pfeile/Passen zum Schiessen gibt, kannst du diesen Match als beendet markieren.
	Nimm ein Bild und füg es zu diesem Match hinzu
	Ein oder mehrere Bilder sind zu diesem Match hinzugefügt worden
	Teile diesen Match.
	Löscht die Verknüpfung des ausgewählten Matches aus seiner Runde.
	Fügt das ausgewählte Match zu einer Runde hinzu.
	Erstellt ein QR-Tag aus dem ausgewählten Match.
	Dieses Match auf der Google Map anzeigen



Errechnet das "Bestes Gruppierungspfeil-Set" unter Verwendung der ausgewählten Übereinstimmung (oder mehrerer Übereinstimmungen) als Eingabe, siehe Abschnitt 4.5 für ein grossartiges Beispiel



Startet die Funktion "Sjef's Arrow Selector" mit der ausgewählten Übereinstimmung (oder mehreren Übereinstimmungen) als Eingabe, siehe Abschnitt 3.4.3 und Abschnitt 4.5.1

3.3.2.2 *Einen neuen Match erstellen*

Wenn du einen neuen Match erstellst, musst du zuerst Bogensetup und Pfeileset auswählen, die du für diesen Match verwenden willst. Um die Sache zu vereinfachen, sind Ihre Standardeinstellungen und Arrowset voreingestellt.

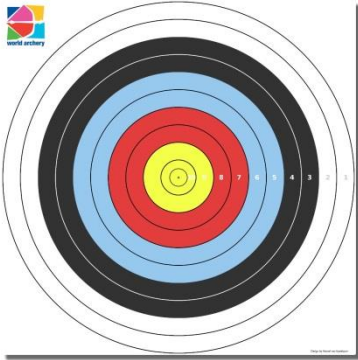











Um den Überblick über alles, was du tust, zu behalten, kannst du drei Arten von Matches erstellen;

- Ausgabe Match
- Neue Punktzahl
- Neues Volumen

Ziel von "**Neues Volumen**" ist es, die Menge des Trainings, das du machst, im Auge zu behalten (das Volumen des Trainings). Wenn du viele Pfeile auf die leere Scheibe schiesst, kannst du auch diese Schüsse eingeben, um später dein tägliches (wöchentliches oder monatliches) Volumen im Auge zu behalten. Klicke einfach auf, $+$ und wähle nur Volumen. Gib nun Informationen über Entfernung und Auflage (oder leere Scheibe) ein und gib die Anzahl der Pfeile ein, mit denen du schiesst (oder schiessen wirst). Später kannst du diese Zahl immer noch anpassen.

Zweck des Menue "**Neue Punktzahl**" ist es, den Überblick über deine Punktzahl zu behalten, aber nicht, sie zu zeichnen. Klicke erneut auf die Schaltfläche, $+$ wähle die Art des Spiels und gib die Punktzahl ein, die du erzielt hast (oder gib danach die Punktzahl ein).

Die "**Ausgabe Matche**" wird durch Klicken $+$ und Auswählen der Art des Matche gestartet. Wenn du ein benutzerdefiniertes Format wählst, kannst du ein beliebiges Match erstellen; schiesse in beliebiger Entfernung, mit bis zu 12 Pfeilen pro Passe für maximal 99 Passe. Du kannst aus der folgenden Liste der Auflagen, die in beliebiger Entfernung aufgestellt wurden, auswählen. Die Punktzahl hängt auch davon ab, welche Auflage du wählst. Zum Beispiel eine World Archery 40cm, 5 Ringe Ziel Auflage, wenn sie mit einem Compound geschossen wird, wird anders bewertet als eine Vegas 40cm, 5 Ringe Auflage.

Target Face	Description
	<p>World Archery 122cm, 10 rings</p>
	<p>World Archery 80cm, 10 rings</p>
	<p>World Archery 80cm, 6 rings</p>
	<p>World Archery 80cm, 5 rings</p>
	<p>World Archery 60cm, 10 rings</p>
	<p>World Archery 60cm, 5 rings</p>
	<p>World Archery 40cm, 10 rings</p>
	<p>World Archery 40cm, 5 rings with inner ten and recurve ten</p>
	<p>World Archery 40cm, 5 rings with inner ten only</p>
	<p>World Archery 40cm, 5 rings with recurve ten only</p>
	<p>Vegas 40cm, 5 rings, with compound scoring 10 for recurve ring</p>
	<p>World Archery Field 80cm</p>



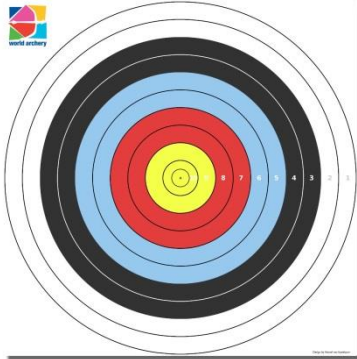
World Archery Field 60cm



World Archery Field 40cm



World Archery Field 20cm



GNAS 122cm (Imperial 9,7,5,3,1 scoring zones)



GNAS 16inch (Worcester)



IFAA Field 65cm



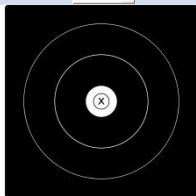
IFAA Field 50cm



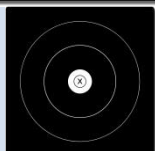
IFAA Field 35cm



IFAA Field 20cm



IFAA Hunter 65cm










IFAA Hunter 50cm



IFAA Hunter 35cm




IFAA Hunter 20cm

	IFAA Indoor 2 rings (5 spot)
	IFAA Indoor 5 rings
	Beursault target face
	IAU 60cm target face
	IAU 40cm reduced target face
	IAU 25cm target face
	Blank bale (only possible to choose this in <i>Volume only</i> matches)

3.3.2.3 Ein Match teilen

Wenn du ein Match aus der Match-Liste freigeben möchtest, bekommst du einen Dialog "Teilen mit...". Abhängig von den verschiedenen Apps, die du auf deinem Gerät installiert hast, werden alle Apps, die mit Text und Bildern umgehen können, im Dialogfeld angezeigt. Zum Beispiel kannst du mit deiner Google Mail-Anwendung teilen. Artemis erstellt eine E-Mail mit Text und einem Bild, das das Ziel und die Pfeile dieses Ziels anzeigt. Artemis erstellt nun eine Mail für dich mit textuellem Inhalt deiner Scorekarte und fügt für jede Passe, die du geschossen hast, ein Bild der Auflage mit den Pfeilen dieser Passe, die in der Auflage angezeigt werden, hinzu.

3.3.2.4 Verwendung des QR-Tags

 Schnell verschiedene Matches erstellen, ohne alle Informationen eingeben zu müssen? Kopiere ganz einfach das Match oder die Runde, die dein Schützenfreund gerade erstellt hat? Biete einen Service für Bogenschützen an, die auf deinem lokalen Wettkampf schießen. Oder erstelle einen kompletten Trainingsplan für deine Bogenschützen?

Mit Artemis kannst du einen QR-Tag scannen, und den Match oder die Runde wird für dich erstellt. Du kannst auch manuell ein Match oder eine Runde erstellen und deinem Schützenfreund ein QR-Tag geben, der dann in der Lage sein wird, das Tag zu scannen und dein Match oder deine Runde zu kopieren.

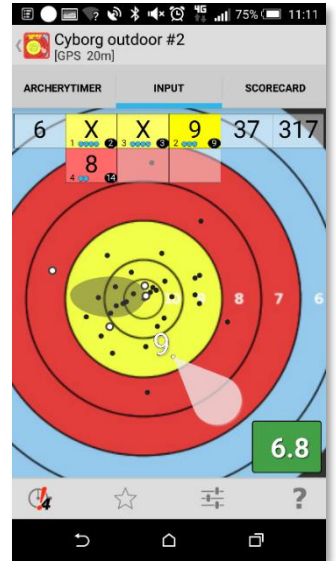


Gehe zur Match-Liste oder zur Rundliste und klicken auf die QR-Aktionsschaltfläche (Du musst den BarCode-Scanner installiert haben, sonst bekommst Du einen Benachrichtigungsdialog). Als Beispiel: Scanne den Tag links und eine WA 1440 Runde für Männer mit allen Distanzen in 6 Passen mit 6 Pfeilen und die verknüpften 4 Matches (90m, 70m, 50m und 30m), die in Purmerend (Niederlande) ausgetragen werden, werden in einem Augenblick erstellt.

3.3.3 Einen Match aufzeichnen

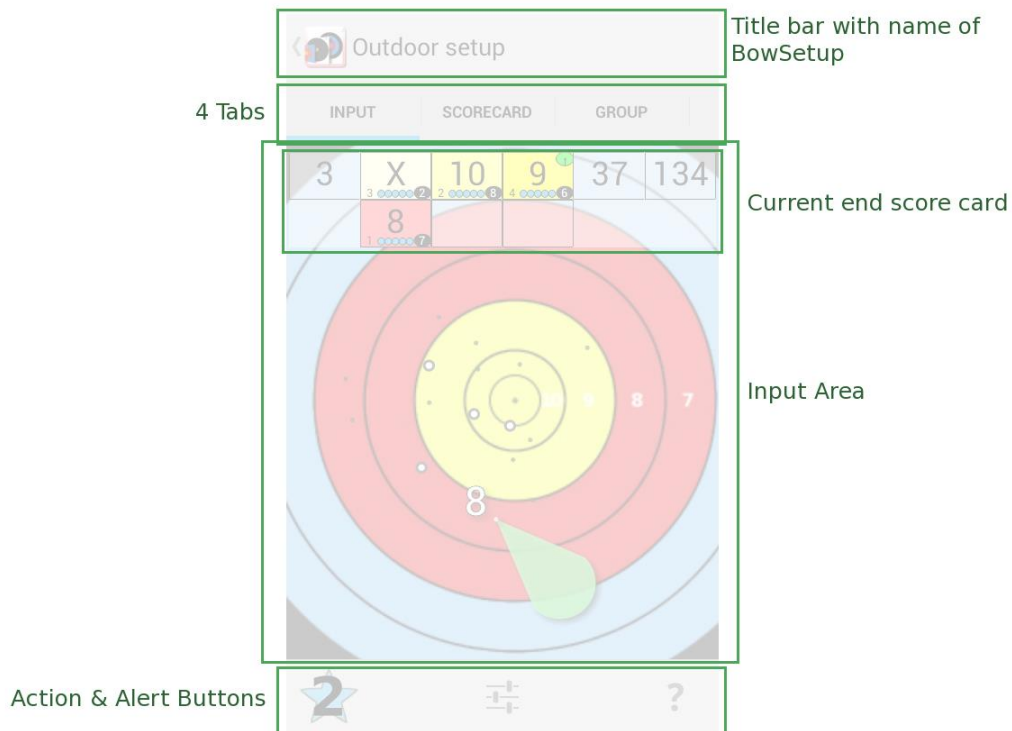
Klicke auf dem Hauptbildschirm auf das Symbol Durchgang, um die Liste der Matches zu öffnen. Klicke dann auf einen Matche, um die Eingabemaske anzuzeigen. In der Eingabeschnittstelle können du als Bogenschütze deine Schüsse eingeben. Es ist wichtig, dass du alle Informationen so schnell und genau wie möglich eingeben kannst. Du möchtest nicht am Ziel herumstehen und versuchen, deine Schüsse in einem seltsamen Format oder einer nicht reagierenden, nicht intuitiven Anwendung einzugeben. Artemis wurde für eine einfache Bedienung entwickelt. Ein einfacher und schneller Workflow für die Eingabe von Schüssen war eines der wichtigsten Designkriterien der Anwendung.

Der Bildschirm, den du am meisten sehen wirst, ist der Match-Eingabebildschirm. Sein Layout ist unten dargestellt.



Der Bildschirm ist in verschiedene Teile gegliedert: eine Titelleiste, eine Tab-Leiste mit 4 Registerkarten, ein Eingabebereich und eine Aktionsleiste mit Aktions- und Alarmbuttons. Der Eingabebereich kann optional mit einer Single End Scorecard ausgestattet sein, die Ihnen die Punktzahl der aktuellen Passe anzeigt. Das Hauptmerkmal des Eingabebereichs ist eine große Zielfläche, die es Ihnen ermöglicht, Ihre Schüsse einzugeben.

In der Titelleiste wird der Name des BowSetup angezeigt, den du benutzt.



In der Tab-Leiste befinden sich einige Registerkarten, die für die folgenden Aufgaben verwendet werden;

- **Schiessuhr:** Ein Zeitmesser für das Bogenschiessen mit Sprach-Countdown und vielen Optionen
- **Eingabe:** Ermöglicht es dir, deine Schüsse einzugeben, indem du sie auf der Zielfläche plotten kannst.
- **Schiesszettel:** (Scorecard) Zeigt eine Ergebnisliste mit dem aktuellen Ergebnis an und ermöglicht die Eingabe von Ergebnissen ohne Plotten.
- **Durchschnitt:** Zeigt eine Analyse deiner Gruppe und des Trends an.
- **Pfeile:** Zeigt eine Analyse der Leistung der einzelnen Pfeile an.
- **Schüsse:** (Optional) Zeigt 3 bis 6 Zielflächen an, wobei jede Auflage die Gruppe aller ersten Schüsse pro Passe, aller zweiten Schüsse pro Passe, aller dritten Schüsse usw. anzeigt.

3.3.3.1 Tab: ArcheryTimer

TBD

3.3.3.2 Tab: Input

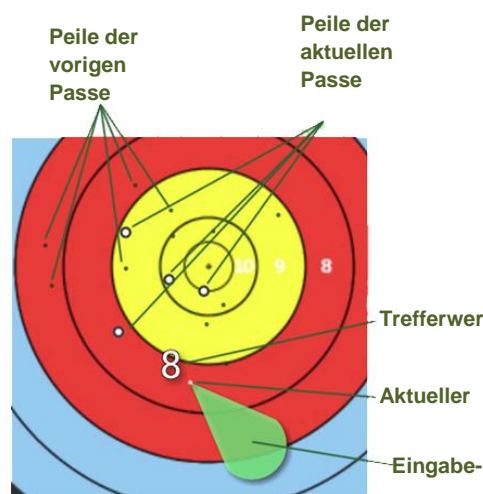
Der Hauptteil des Bildschirms ist die Schnittstelle für die Eingabe von Schüssen. Alle Eingaben erfolgen mit einem einzigen Finger. Multi-Touch wird nicht unterstützt. Es gibt zwei Gründe: Nicht alle Android-Plattformen unterstützen Multi-Touch und es ist einfacher, dein Android-Gerät (normalerweise dein Handy) mit einem Finger (Daumen) zu bedienen, während du es in einer Hand hältst.



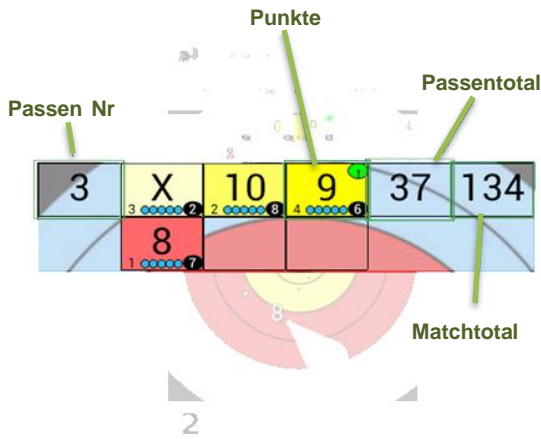
Das vielleicht wichtigste Objekt auf der Zielfläche ist der Eingabe-Zeiger. Du verwendest diesen Eingabe-Zeiger, um die Position der Pfeile anzuzeigen und den Pfeil zu platzieren. Der dicke Teil des Eingabe-Zeigers kann mit dem Finger oder Daumen berührt und bewegt werden. Die spitze Seite ist die Stelle, an der der Pfeil platziert wird. Der Pfeil

wird in einer korrekten Skalierung in Bezug auf die Zielfläche dargestellt, so dass er recht klein sein kann. Oben links neben dem Pfeil wird der Scoring-Wert angezeigt, so dass du alle Linien exakt positionieren kannst. Im Menü Optionen kann die Ausrichtung des Eingabe-Zeigers je nach Vorliebe nach links, rechts oder gerade nach unten umgeschaltet werden.

Neben dem Zeiger werden auch die Pfeile der aktuellen Passe und die Pfeile der vorhergehenden Passe auf die Zielfläche gezeichnet. Die Pfeile der vorigen Passe sind maßstabsgetreu gezeichnet (sie können recht klein sein) und die aktuellen Pfeile sind zur besseren Sichtbarkeit etwas übertrieben.



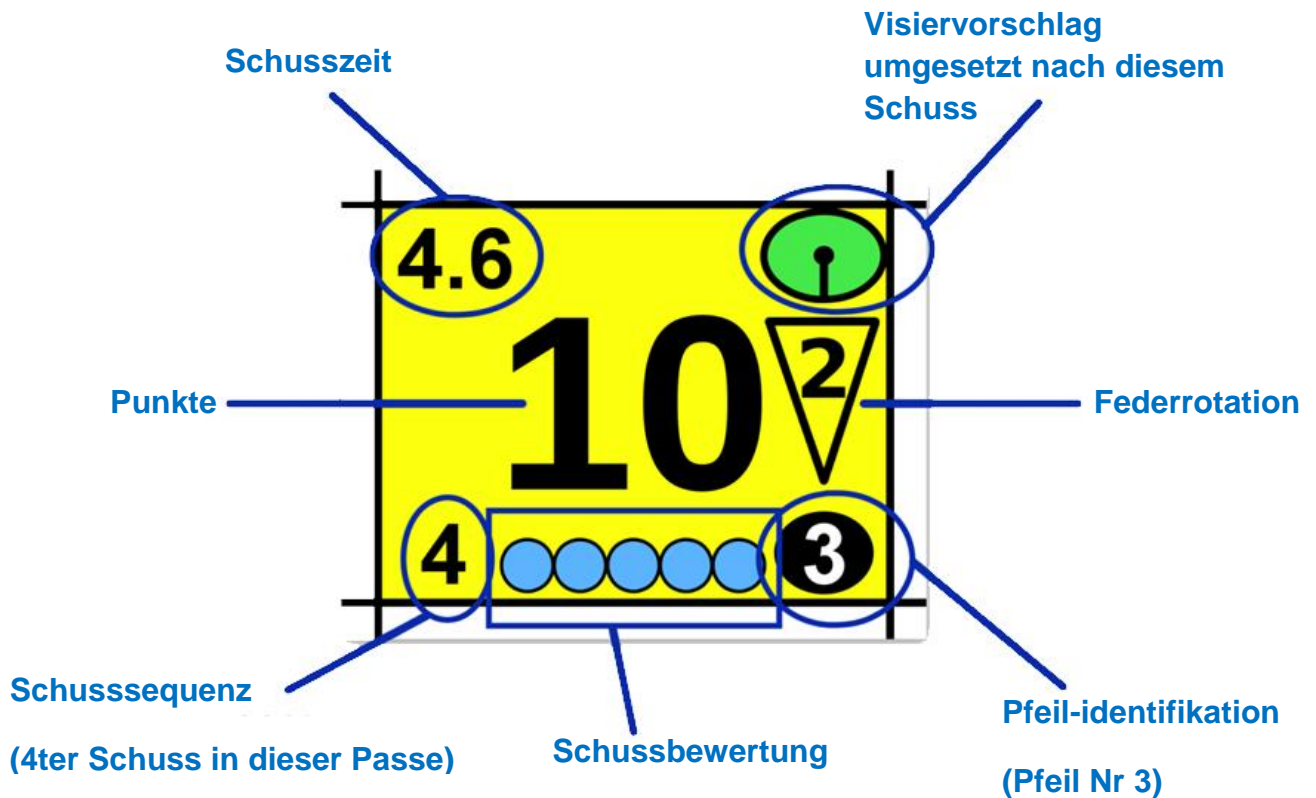
Wenn du möchtest, kannst du die Pfeile der vorhergehenden Pässe in den Optionen deaktivieren.



Die aktuelle Pässe der Scorecard wird oben auf der Zielfläche angezeigt. Es zeigt die aktuelle Passennummer, die Scoringwerte, die Passensumme und die laufende Summe. Der farbige Hintergrund und alle weiteren Informationen in der Scorecard sind konfigurierbar. Das Scorekarten-Overlay auf der Zielfläche kann im Optionsmenü ein-/ausgeschaltet werden.

Jede Scorezelle kann viele Informationen enthalten. Neben dem offensichtlichen Pfeilwert in der Mitte enthält er die Schussfolge, die Pfeilidentifikation (welcher Pfeil wurde für diesen bestimmten Schuss verwendet), deine (oder die Bewertung Ihres Trainers), wie gut der Schuss war, das Timing des Schusses und ob ein Visier Ratschlag akzeptiert wurde.

Gehen wir zurück zur Eingabe der Pfeile. Es gibt verschiedene Arten der Interaktion:



Interaktion mit dem Zielbild

Berühren und Bewegen; ermöglicht es dir, die Zielfläche zu bewegen.

Berühren und halten; vibriert das Telefon und zeigt eine **Zoom-Leiste** an. Wenn die Zoom-Leiste eingeblendet ist, kannst du (ohne den Finger zu heben) das Zielfeld zoomen, indem du nach oben und unten streichst. Der Mittelpunkt des Zooms ist die Position, an der du die Zielfläche zuerst berührt hast.

Solange der Match noch nicht beendet ist, kannst du auch einen neuen Schuss aufnehmen. Der Eingabe-Zeiger wird angezeigt. Wenn nicht, zoome heraus, um ihn zu finden. Der Eingabe-Zeiger hat die Form eines Mauszeigers, wobei an der Spitze des Zeigers der Pfeil steht, den du auf dem Ziel aufnehmen willst. Oben links vom Pfeil gibt es einen Hinweis auf den Scoring-Wert des Pfeils, wenn er so platziert werden würde, wie er ist.

Interaktion mit dem Eingabe-Zeiger

Berühren und Bewegen; ermöglicht es dir, den Eingabe-Zeiger in die richtige Position zu bewegen. In der Zwischenzeit zeigt der Eingabe-Zeiger den korrekten Wert des Schusses an (unter Berücksichtigung der Linienschneider)

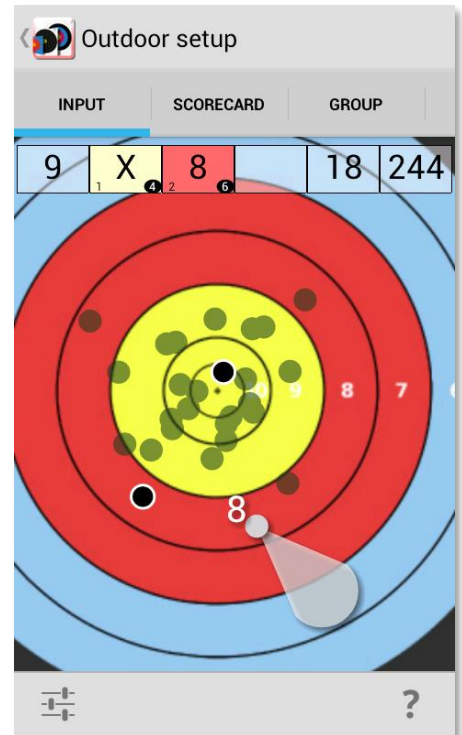
Tippen; wird den Schuss an dieser Stelle platzieren, mit dem angegebenen Punktwert.

Wenn dir die Tap-Funktionalität nicht gefällt, kannst du sie (in Optionen) durch eine Schaltfläche ersetzen, die du anklicken musst, um den Pfeil tatsächlich zu positionieren.

Interaktion mit den Pfeilen und der Scorecard

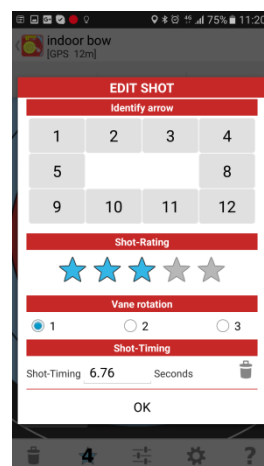
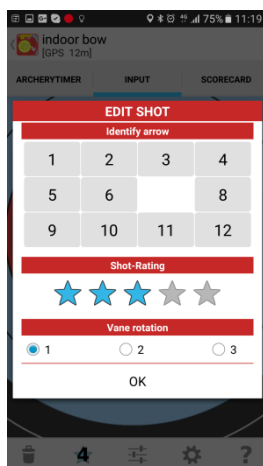
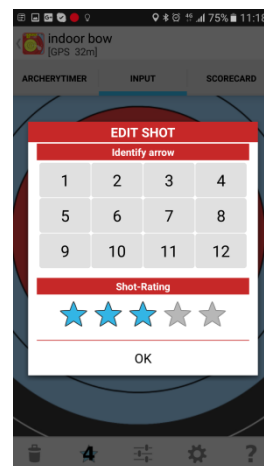
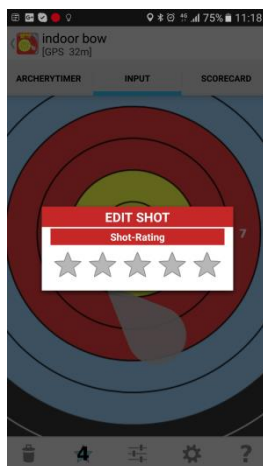
Die Pfeile, die an den vorhergehenden Passen aufgezeichnet wurden, werden in transparentem Grau dargestellt und können nicht verändert werden. Die Pfeile, die in der aktuellen Passe aufgezeichnet wurden, sind schwarz mit weißem Umriss oder weiss mit schwarzem Umriss dargestellt und können durch Antippen ausgewählt werden. Nach der Auswahl erscheint ein grüner Umriss um den Pfeil herum. Auf der Scorecard wird auch der entsprechende Scoring-Wert angewählt (mit grünem Kreis). Du kannst auch auf die Scorecard tippen, um einen Scoring-Wert auszuwählen (der den entsprechenden Pfeil auf der Zielfläche hervorhebt).

Sobald ein Pfeil ausgewählt wurde, erscheint in der Aktionsleiste eine zusätzliche Schaltfläche (Papierkorb), mit der du diesen bestimmten Schuss entfernen kannst.



3.3.3.2.1 Schussdetails

- Das Dialogfeld Schussdetails, das geöffnet wird, wenn ein Schuss auf die Zielfläche gelegt wird, dient dazu, zusätzliche Informationen über einen Schuss einzugeben. Wie viele zusätzliche Informationen es gibt, hängt davon ab, was unter Optionen ausgewählt wurde. Das ist vielleicht der wichtigste Teil der App. Die zusätzlichen Informationen, die du hier hinterlegst, sind für die Analyse wertvoll. Du kannst hinzufügen:
 - Schussbewertung; Wie gut sich der Schuss anfühlte (oder, als Trainer, wie gut ein Schuss aussah). Diese Bewertung kann später verwendet werden, um Fehlschüsse in der Analyse herauszufiltern, oder um Fehlschüsse für die Visier- und Pfeilberater herauszufiltern.
 - Pfeil-Identifikation; gibt an, welcher Pfeil für den jeweiligen Schuss verwendet wurde. Dies ist wichtig, um herauszufinden, ob du einen inkonsistenten Pfeil hast (worum es bei der Pfeilberaterfunktion geht). Wenn du ein Pfeil-Set mit exakten Nockfarben erstellt hast, werden die Schaltflächen in der Farbe der Nocke des Pfeils angezeigt.
 - Federnrotation; dies wird vor allem von Armbrustschützen verwendet, die einstellen wollen, welche Feder sich in der Spur der Armbrust befand. Compound- und Recurve-Bogenschützen könnten dies nutzen, um die Nockenrotation zu tunen.



Die vorherige Seite zeigt einige der fünf verschiedenen Arten von Detaildialogen, die möglicherweise angezeigt werden. Eine weitere Möglichkeit (für die sehr schnelle Eingabe von Schüssen) ist, überhaupt keine Schussdetails anzugeben. Wenn du eine Schussbewertung verwendest, vergiss nicht, die Standardbewertung (unter Optionen) einzustellen. Wenn du die Federrotation verwendest, vergiss nicht, die Standarddrehung der Feder einzustellen. Das erspart dir die zeitaufwändige Eingabe. Wenn das Schussdetailfenster nach der Bewertung oder der Federrotation fragt, wird der Wert zusammen mit dem Schuss gespeichert. Wenn keine Bewertung oder Federrotation angefordert wird, wird keine Bewertung oder Federrotation mit der Aufnahme gespeichert (auch wenn du vielleicht einen Standardwert eingestellt hast).

Der Pfeilauswahlbereich zeigt die Pfeile, die du in deinem Pfeil-Set (Köcher) hast. Pfeile, die in der aktuellen Pässe verwendet wurden, wurden bereits ausgefiltert, so dass du nur einen Pfeil auswählen kannst, den du noch nicht geschossen hast. Pfeile, die eigentlich nur aus blanken Schäften bestehen, werden in kreisförmigen Schaltflächen anstelle von rechteckigen angezeigt. Pfeile werden auch in der Farbe ihrer Nocke angezeigt (falls konfiguriert).

3.3.3.2 Stoppuhr

Ein wichtiger Bestandteil der Schussform ist das Timing. Ein Element, das fast alle Elitebogenschützen gemeinsam haben, ist ein sehr konsistentes Timing ihrer Schüsse. Artemis kann von einem Trainer/Coach verwendet werden, um wichtige Rückmeldungen zu Timing-Themen zu erhalten. Um diese Funktion nutzen zu können, muss die Stoppuhrfunktionalität aktiviert sein.

Aktiviere die Stoppuhr: Aktiviere die Stoppuhr im Menü der Match-Eingabe-Optionen (Mit Stoppuhr). Dadurch wird eine Schaltfläche in der unteren rechten Ecke des Zieleingabebildschirms eingeblendet (nur wenn es auch einen Eingabe-Zeiger gibt). Diese Taste dient lediglich als Stoppuhr. Wenn du darauf tippst, beginnt es aufwärts zu zählen (in Zehntelsekunden). Wenn du noch einmal tippst, stoppt es. Wenn du noch einmal tippst, setzt er sich auf Null zurück und beginnt wieder von vorne. Bei der Eingabe einer Punktzahl wird der in der Stoppuhr angezeigte Wert (wenn gestoppt und ungleich Null) zur Schussinformation addiert.

Aufnahme eines Schusses: Um einen Schuss aufzunehmen, drücke die Stoppuhr-Taste, wenn der Bogenschütze den Bogenarm anhebt. Warte nun auf den Schuss und stoppe die Stoppuhr beim Lösen. Benutze nun den Zeiger, um den Schuss einzugeben (und eventuell weitere Informationen über den Schuss; z.B. Pfeilerkennung und/oder Schussbewertung). Die von der Stoppuhr angezeigte Zeit erscheint in der linken oberen Ecke der Punktezeile.

Die Zeitinformation wird auch in der Scorecard dargestellt und du kannst damit verschiedene Arten von Analysen durchführen (z.B. einen Zusammenhang zwischen Timing und Genauigkeit finden...)

Es wurde für mehrere internationale Top-Bogenschützen zu einem gewissen Vorteil genutzt. Ihr Trainer startete die Stoppuhr, als der Bogenschütze den Bogenarm hob, und stoppte die Zeit, als der Schuss löste. Dann wurde der Pfeil geplottet. Danach konnte der Trainer feststellen, dass die Schüsse innerhalb eines bestimmten Zeitfensters ebenfalls am besten abgeschnitten haben. Die Schüsse ausserhalb dieses Zeitfensters waren in der Regel niedriger (ihre Gruppen waren größer).

3.3.3.3 Tab: Schiesszettel

Auf der Registerkarte "Schiesszettel" wird eine Scorecard mit den Ergebnissen und der laufenden Summe angezeigt. Es zeigt die Passennummer in der ersten Spalte, die Einzelwerte jedes Pfeils (in den nächsten drei Spalten), eine 3-Pfeil-Zwischensumme und eine laufende Punktzahl in der 6.

Die Scorecard zeigt Ihren bisherigen Punktestand an. Es gruppiert jede Passe in Reihen von drei Pfeilen und sortiert sie in absteigender Reihenfolge (nach den Regeln des World-Archery) oder in Schussreihenfolge, die in den Einstellungen ausgewählt werden kann. Es werden die drei Pfeil-Summen sowie eine laufende Summe angezeigt.

Die Scorecard kann zu jedem Score/Schuss zusätzliche Informationen anzeigen (abhängig davon, welche Optionen ausgewählt sind):

Der Hintergrund des Pfeilwertes ist farblich mit der Farbe bzw. dem Zielflächenring gekennzeichnet (z.B. gelb, rot, blau, etc. für Zielflächen oder gelb und schwarz für Feldflächen),

Unten rechts zeigt ein kleiner schwarzer Kreis mit einer Nummer an, welcher Pfeil (Pfeilidentifikation) für den Schuss verwendet wurde. Eine kleine Zahl am linken unteren Rand zeigt die Reihenfolge an, in der du den Pfeil geschossen hast (der erste, zweite, usw. Schuss der Passe). Beachte, dass diese Reihenfolge nicht angezeigt wird, wenn die Passe in der Schussfolge angeordnet ist, die in den Optionen eingestellt werden kann.

1 bis 5 blaue Kreise (im unteren Teil der Zelle) zeigen die Schussbewertung an.

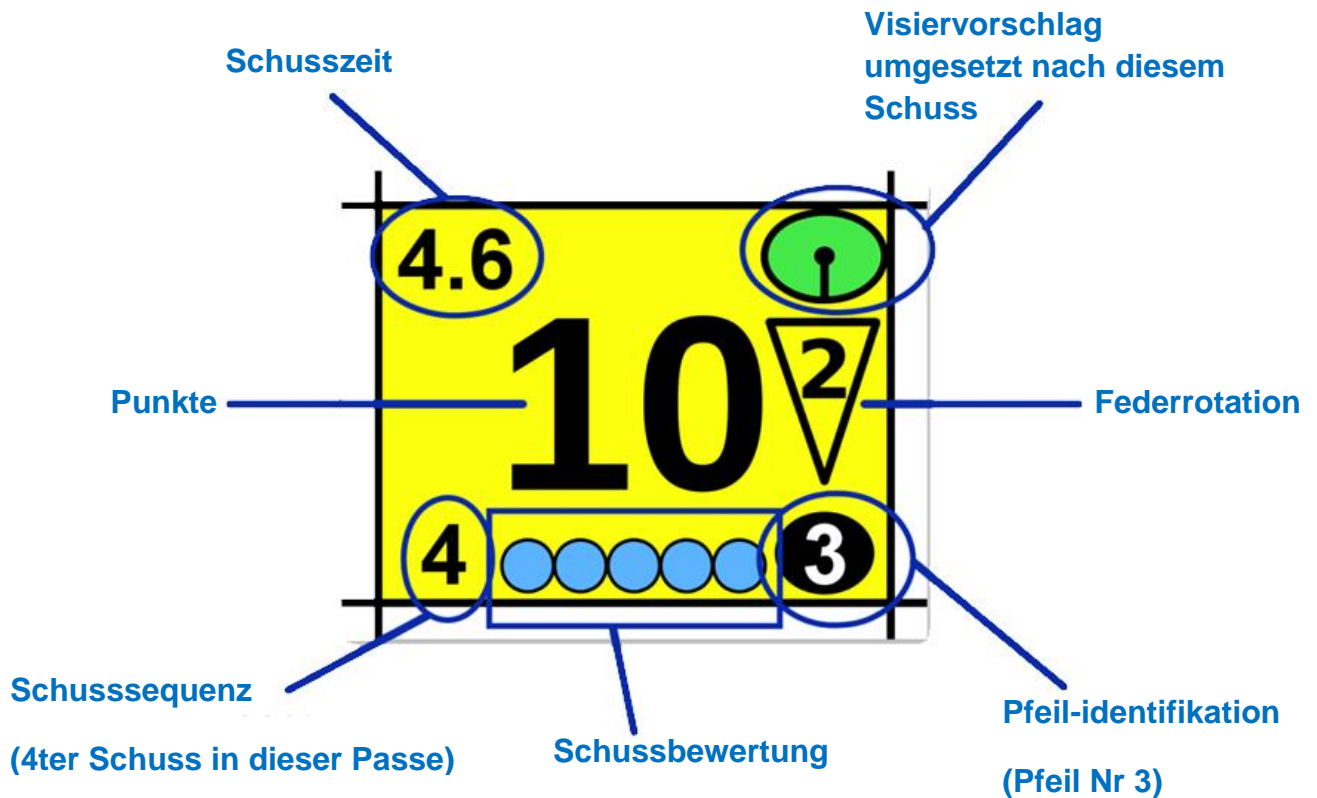
In der linken oberen Ecke wird die Zeitinformation angezeigt (falls vorhanden). Diese Information kann in Sekunden (mit Zehntelsekunden) oder farbcodierten Kreisen angegeben werden.

Oben rechts kann ein kleines grünes Symbol für einen Visierstift stehen. Dies deutet darauf hin, dass nach diesem Schuss dem Bogenschützen eine Visierempfehlung vorgelegt und akzeptiert wurde.

Diese zusätzlichen visuellen Informationen können im Optionsmenü ein-/ausgeschaltet werden.

INPUT	SCORECARD	GROUP
4	9 9 9	27 113
5	X 9 8	27 140
6	10 9 9	28 168
7	X 9 9	28 196
8	10 10 9	29 225
9	10	10 235

Skill Level	10/Gold	X	Average	Score
86.9	24	6	9.4	235



Am unteren Rand des Bildschirms ist eine Scorebar in rot dargestellt. Der Balken kann mit dem kleinen Pfeil nach oben/unten am oberen Rand des Balkens nach oben/unten bewegt werden. Die Leiste zeigt Informationen über die Fähigkeitslevel des Bogenschützen, 10er-Zählung, X-Zählung, Durchschnittswert und laufende Summe. Mit den Schaltflächen auf der Leiste können Sie auch eine Punktzahl eingeben. Dieser Punktstand enthält keine Positionsinformationen (d.h. kein Plot), kann aber zur schnellen Eingabe von Punktzahlen verwendet werden.

- **10** : Ein normaler (gerader) Schriftsatz zeigt an, dass auf der Zielfläche (Plot) eine Punktzahl eingegeben wurde
- **10** : Kursivschrift zeigt an, dass eine Punktzahl nur als Punktzahl eingegeben wurde (es wurde keine Position/Plot auf der Zielfläche angegeben)
- 10 : Ein unterstrichener Score bedeutet, dass dieser Score der zuletzt eingegebene Score war.
- **10** : Ein grüner Kreis um eine Punktzahl bedeutet, dass diese Punktzahl ausgewählt ist (zu entfernen/bearbeiten/verschieben/verbessern/erweitern/etc).

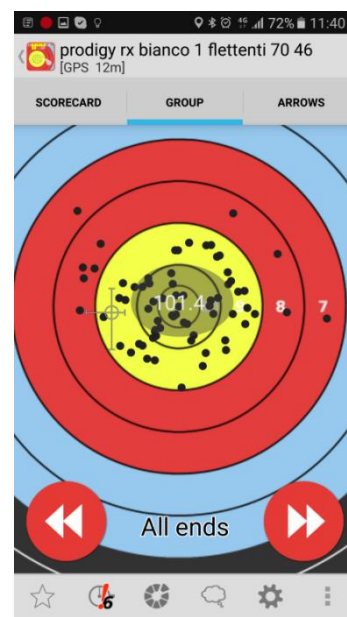
Im Aktionsmenü öffnet sich ein Dialog, in dem der Fähigkeitslevel mit einer 70m Runde, einer 50m Runde und einer Männer und Frauen 1440 Runde verglichen wird.

3.3.3.4 Tab: Durchschnitt

Die Registerkarte "Durchschnitt" zeigt die Gruppierung Ihrer Schüsse im aktuellen Spiel. Diese Gruppierung basiert auf der Gesamtzahl der Schüsse und den letzten "X" Schüssen im aktuellen Match.



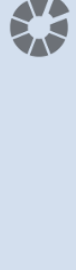






Im Screenshot rechts zeigt die Gruppenansicht die asymmetrische Standardabweichung aller deiner Aufnahmen (der gemalte 'Blob' mit der Zahl 101.4).

Die Gruppenansicht zeigt auch einen Trend (gekreuzter Kreis mit herausstehenden Linien), im Screenshot links neben dem Blob. Wenn der 'Blob' auf allen Schüssen des Matches basiert, dann basiert der Trend nur auf den letzten "X" Schüssen. Die Zahl "X" kann in den Optionen eingestellt werden und wird im Sichtsymbol angezeigt (im Screenshot basiert die Empfehlung auf den letzten 6 eingegebenen Schüssen). Die Mitte des Kreises gibt den Mittelwert des Trends an und die herausstehenden Linien zeigen die Streuung (wiederum eine asymmetrische Standardabweichung) der letzten Schüsse.



Mit den beiden grossen roten Tasten kannst du durch die einzelnen Passen vor- und zurückspulen. Es werden nur Aufnahmen von diesem bestimmten Passen (und dem 'Blob') gezeigt.

Mit dem Visierknopf unten links kannst du dir eine Visierempfehlung geben lassen. Dieser Ratschlag wird mit Hilfe des Bow-Setup (Visiervlängerung) und der Visierspezifika (auf/ab und links/rechts Informationen) berechnet. Der Ratschlag ist so, dass er den Trend zurück in die Mitte des Ziels bringt. Die Symbole in der Menüleiste lauten wie folgt;




Menüpunkt	Zweck/Beschreibung
	Verwende für alle Berechnungen in dieser Ansicht nur Aufnahmen mit dieser Bewertung oder höher. Ein leerer Stern bedeutet: "Alle Schüsse berücksichtigen"
	Errechnet eine Visierempfehlung basierend auf den letzten 4 Schüssen
	Wähle diese Option, um das Layout des Blobs zu ändern:  Zeigt eine "Kuchen"-Verteilung aller Schüsse an  Zeigt eine "Cluster"-Verteilung aller Schüsse an  Zeigt eine "normale" Verteilung aller Schüsse an
	Dare-2-Dream. Berechnet, ob eine höhere Punktzahl möglich war, indem man die Gruppe einfach auf der Zielfläche bewegt. D.h. es berechnet die maximale (theoretische) Punktzahl der Schüsse für eine gegebene Gruppe, wenn das Visier genauer eingestellt würde. Es ist ein Indikator für die Treffsicherheit des Schützen.
	Besondere Einstellungen
	Hilfe

3.3.3.5 Tab: Pfeile

Die Registerkarte Pfeile zeigt die Gruppierung der einzelnen Pfeile. Mit dieser Anzeige kannst du die Leistung der einzelnen Pfeile vergleichen. Wenn du einen Pfeil hast, der ständig ausserhalb der Gruppe trifft, solltest du ihn dir ansehen.

Während der Aufnahme warnt Artemis dich automatisch, wenn der Verdacht besteht, dass ein Pfeil verbogen oder beschädigt ist.

Die Symbole in der Menüleiste lauten wie folgt;

Menüpunkt	Zweck/Beschreibung
	Verwende für alle Berechnungen in dieser Ansicht nur Aufnahmen mit dieser Bewertung oder höher. Ein leerer Stern bedeutet: "Alle Schüsse berücksichtigen"
<input checked="" type="checkbox"/> ... <input type="checkbox"/> ...	Zeigt einen Dialog an, in dem du auswählen kannst, welche einzelnen Pfeildurchschnitte und ihre einzelnen Schüsse angezeigt werden sollen
	Besondere Einstellungen
	Hilfe

3.3.3.6 Tab: Schüsse


This optional tab appears when the number of arrows shot per end lies between 2 and 6.

TBD

3.3.3.7 Echtzeit-Beratung

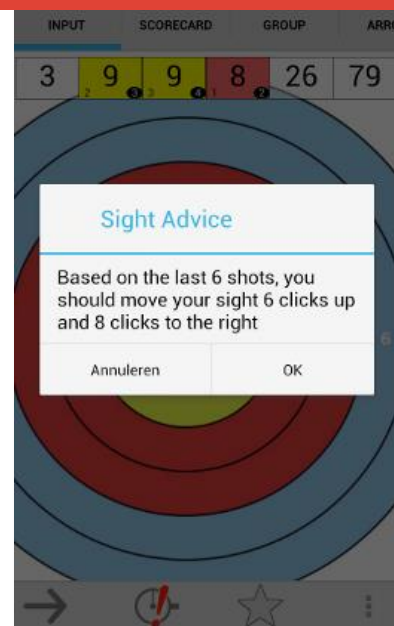
TBD

3.3.3.7.1 Visierberatung

 Eine der fortschrittlichsten Funktionen von Artemis, die ab und zu ein paar Punkte sparen können, ist der Visierberater. Während der Aufnahme von Schüssen verfolgt Artemis einige statistische Daten über die Positionen, an denen die Pfeile landen, und gibt eine Warnung aus, wenn eine Visiereinstellung erforderlich ist. Es warnt nicht nur, sondern gibt auch Ratschläge, wie weit die Visiereinrichtung so eingestellt werden muss, dass die Gruppe wieder in den Mittelpunkt rückt.

Weitere Einzelheiten zur Einstellung und Beratung finden sich unter Punkt 5.1.

Die Mathematik hinter den Ratschlägen ist ziemlich kompliziert, aber zusammenfassend gesagt;



1. Der durchschnittliche Aufprallpunkt der letzten paar Schüsse wird berechnet.
2. Die durchschnittliche Gruppengröße in allen vier Richtungen (aufwärts, abwärts, links und rechts) wird berechnet.
3. Wenn der durchschnittliche Einschlagpunkt der letzten paar Schüsse (der Trend) mehr aus der Mitte driftet, als der Schütze (unter Berücksichtigung seiner Fähigkeiten) schießen kann, wird ein Ratschlag gegeben.
4. Ein Visiertipp erscheint als kleiner Visierstift mit rotem Ausrufezeichen, wie rechts dargestellt.



Bei Bedarf wird ein Visiervorschlag gegeben!

Sehen wir uns zum Beispiel den Screenshot auf der rechten Seite an. In der Eingabe-Registerkarte hättest du das Symbol mit dem Ausrufezeichen bemerkt, das dir mitteilt, dass es eine Visierempfehlung gibt. Wenn du auf die Registerkarte "Gruppe" klickst, um die Gruppe anzuzeigen, wird ein grüner Blob angezeigt, der die durchschnittliche Gruppierung aller Pfeile im Match angibt. Das schwarze Fadenkreuz zeigt den Trend der letzten 6 Pfeile an, die geschossen wurden. In diesem Fall liegen sowohl der Trend als auch die gesamte Gruppe bei etwa Liner-10 bei 2 Uhr leicht daneben.

INPUT	SCORECARD	GROUP	ARRO
1	10 8 9	27	27
2	9 9 8	26	53
3	8 9 9	25	79
4		0	79
5		0	79

Geh also zurück zu "Input" und klicke auf den Visierberater, um den aktuellen Rat zu erhalten, wie im Screenshot rechts zu sehen ist. Jetzt kannst du entweder den Rat annehmen und dein Visier anpassen oder ignorieren.

Da die Logik des Visierberaters wissen muss, ob du deine Visiereinrichtung zurückgesetzt/angepasst hast, um weiterarbeiten zu können, klicke auf "Visier verstellen", wenn du den Ratschlag annimmst, oder auf "Ignorieren", wenn du ihn ignorierst.

In der Scorecard und in der aktuellen Passe erscheint ein kleines grünes Icon (das wie ein Zielpin aussieht), das den Schuss anzeigt, nach dem das Visier eingestellt wurde. Der Sight Advisor wird zurückgesetzt und überwacht weiterhin nur die Schüsse, die nach dieser Änderung des Visieres eingegeben wurden.

Wenn du die Empfehlung annimmst, wird der Berater dich weiter beobachten und dir bei Bedarf wertvolle Ratschläge geben.

Für den noch fortgeschritteneren Einsatz; manchmal hast du einen Schuss, der technisch schlecht ausgeführt wurde. Dieser Schuss wird wahrscheinlich nicht im Zentrum landen, sondern wird vom Visierberater-Tool berücksichtigt. Das bedeutet, dass du einen Ratschlag bekommst, wie du deine Visiereinstellung anpassen kannst, basierend auf schlechten Schüssen. Das ist offensichtlich nicht das, was du willst!



Wenn du deine Schüsse bewertest (über den Bewertungsdialog), kannst (und solltest) du den schlecht ausgeführten Schüssen eine niedrigere Bewertung geben als deinen guten Schüssen. Angenommen, du gibst deinen normalen Schüssen eine 4-Sterne-Bewertung und deinen schlechten Schüssen eine 1 oder 2-Sterne-Bewertung. Wenn du auf den Bewertungsfilter-Button (den kleinen Stern in der Aktionsleiste) klickst und ihn auf z.B. 3-Sterne-Filter einstellst, werden die schlechten Schüsse (Schüsse mit 1 und 2 Sternen) herausgefiltert (und sie werden auch aus dem Visierberater herausgefiltert!).

Verwende die Schussbewertung in Kombination mit dem Bewertungsfilter, um eine möglichst genaue Visierberatung zu erhalten!

3.3.3.7.2 Verwendung der Schussleistung


Die Schussbewertung ist eine einfache Möglichkeit, dem System etwas über den Schuss mitzuteilen.


TBD

3.3.3.7.3 Pfeilempfehlung

Eine der fortgeschrittenen Funktionen von Artemis, die ab und zu ein paar Punkte sparen können, ist der Pfeilberater. Während der Aufnahme von Schüssen verfolgt Artemis einige statistische Daten über die Positionen, an denen jeder einzelne Pfeil endet. Um die Pfeilberatung nutzen zu können, muss der Pfeil für jeden Schuss identifiziert werden (aktiviere diese Funktion im Optionsmenü). Artemis gibt eine Warnung aus, wenn es notwendig ist, einen Pfeil zu überprüfen, weil er im Vergleich zu den anderen Pfeilen ein inkonsistentes Verhalten aufweist. Wenn z.B. eine Nocke beschädigt ist oder der Schaft leicht gebogen ist, könnte ein Pfeil, der sich perfekt gruppiert hat, aus der Gruppe herausfallen.

Die Mathematik dahinter ist ziemlich kompliziert, aber um es zusammenzufassen;

1. Es wird der Trend der durchschnittlichen Position und der Gruppengröße jedes einzelnen Pfeils berechnet.
2. Der Trend der durchschnittlichen Position und der Gruppengröße aller anderen Pfeile (mit Ausnahme des betrachteten Pfeils) wird berechnet.
3. Jeder einzelne Pfeil wird gegen die Gruppe aller anderen Pfeile geprüft,  und wenn Inkonsistenzen festgestellt werden, wird ein Alarm ausgelöst, der sogenannte Pfeilempfehlung. Die Pfeilempfehlung wird als eine kleine Gruppe von Pfeilen mit einem roten Ausrufezeichen angezeigt, wie rechts dargestellt.

 *Nimm die Pfeilempfehlungen immer ernst, untersuche den Pfeil und wenn du dir wirklich sicher bist, dass alles in Ordnung ist, kannst du sie wieder in das Set einbauen. Aber beachte, dass einige Schäden schwer zu identifizieren sind. Wettkampftipp: Nimm den Pfeil aus dem Set und untersuchen ihn während des Trainings.*

Schauen wir mal, warum du diesen Ratschlag bekommst. Klicke auf die Registerkarte "Pfeile". Auf dieser Registerkarte wird für jeden Pfeil die durchschnittliche Gruppierung im Spiel angezeigt.

Für den noch fortgeschritteneren Einsatz; manchmal hast du einen Schuss, der technisch

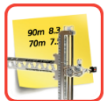
schlecht ausgeführt wurde. Dieser Schuss wird wahrscheinlich nicht im Zentrum landen, sondern wird vom

Pfeilberater-Tool berücksichtigt. Das bedeutet, dass du einen Ratschlag bekommst, einen Pfeil zu überprüfen, basierend auf einem schlechten Schuss mit diesem speziellen Pfeil. Das ist offensichtlich nicht das, was du willst!

Wenn du deine Schüsse bewertest (über den Bewertungsdialog), kannst (und solltest) du den schlecht ausgeführten Schüssen eine niedrigere Bewertung geben als deinen guten Schüssen. Angenommen, gib deinem normalen Schuss eine 4-Sterne-Bewertung und deinem schlechten Schuss eine 1 oder 2-Sterne-Bewertung. Wenn du auf den Bewertungsfilter-Button (den kleinen Stern in der Aktionsleiste) klickst und ihn auf z.B. 3-Sterne-Filter einstellst, werden die schlechten Schüsse (Schüsse mit 1 und 2 Sternen) herausgefiltert (und sie werden auch aus dem Sichtberater herausgefiltert!).

Verwende die Schussbewertung in Kombination mit dem Bewertungsfilter, um die genaueste Pfeilempfehlung zu erhalten!

3.3.4 Visiereinstellungen



TBD

3.3.4.1 Enter new sight setting

TBD

3.3.4.2 Compute sight settings

TBD

3.3.5 Schiessuhr



Die Schiessuhr, ist genau das; eine Schiessuhr. Der Countdown läuft von einer eingestellten Zeit bis auf Null. Es verfügt über drei Betriebsarten, die in den Optionen eingestellt werden können;

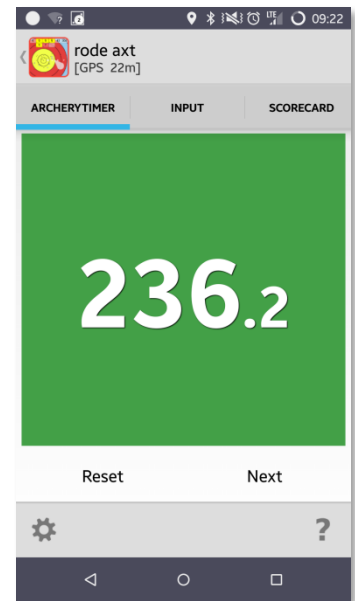
- **Countdown-Timer;** gewöhnlicher Countdown-Timer
- **Alternierend neue Schiesszeit;** alternierende Schießzeit mit eingestellter Zeit für zwei Bogenschützen/Teams. Die Zeit wird auf die Startzeit zurückgesetzt, und zwar bei jedem Durchgang.
- **Alternierend nur Restzeit;** wechselndes Schiessen mit der totalen Zeit für zwei Bogenschützen/Teams. Die Zeit wird nicht zurückgesetzt (der Countdown beginnt mit der Zeit, die in der letzten Runde noch übrig ist)

Drei verschiedene Zeiten können eingestellt werden;

- Vorbereitungszeit; die Zeit, die der Bogenschütze erhält, um sich vorzubereiten/zur Linie zu gelangen. In den aktuellen World Archery Regeln sind das 10 Sekunden.
- Schusszeit; die Gesamtzeit, die der Bogenschütze erhält, um die Pässe zu schießen. Bei einem 3-Pfeil-Wettkampf in der Halle ist dies nach den aktuellen Regeln des World Archery, 2 Minuten oder 120 Sekunden.
- Orange time; die Zeit, in der das orange Signal angezeigt wird. In den aktuellen World Archery Regeln sind das 30 Sekunden.

Wenn du alleine trainierst und mit einem Timer schiest, möchtest du vielleicht eine Stimme zum Countdown der Zeit. Dies ist möglich, indem du die Option "Mit Ton" aktivierst (was die beiden vorzubereitenden Piepstöne, den einzelnen Piepston, um mit dem Schiessen zu beginnen und die drei Piepstöne, um das Schiessen zu beenden aktiviert), dann prüfst, welche Countdown-Stimme dir gefällt; eine normale Stimme oder die Stimme von George Tekmitchov, die herunterzählt.

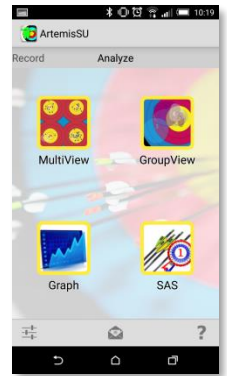
Im **Countdown-Timer-Modus** ist die Bedienung einfach; "reset" setzt den Timer zurück auf Start und "next" setzt ihn in den nächsten Zustand. Im Modus **Alternierende Schusszeiten** gibt es zwei Knöpfe "First" und "Second", die anzeigen, welche Seite gestartet wird und wie viele Schüsse jede Seite gemacht hat. Der Modus **Alternierend Restzeit** funktioniert genauso wie der Modus "Alternierende Schusszeit", nur dass die Zeit nicht auf Maximum zurückgesetzt wird, wenn man abwechselnd am schiessen ist.



3.4 Analyse

Die beste Eigenschaft von Artemis (Premium und höher...) ist die Fähigkeit, fast alles zu analysieren, was man sich vorstellen kann. Alle eingegebenen Daten können auf vielfältige Weise betrachtet und analysiert werden

1. Erstelle Ansichten von Schüssen, die auf eine Kombination von Attributen gefiltert sind, auf einer einzigen Auflage oder auf mehreren Auflagen.
2. Erstelle Diagramme mit verschiedenen Datenarten in der gewünschten Zeit
3. Analysiere deine Pfeil-Set, um den/die besten Pfeil(e) zu erhalten



3.4.1 Multiview / Gruppenansichten



TBD

3.4.2 Grafiken



Mit dieser Kachel kannst du ein Diagramm auswählen, in dem du deine Daten präsentieren möchtest.

Verfügbare Diagramme sind;

- **Tägliches Volumen;** Zeigt die Gesamtzahl der Aufnahmen pro Tag in einem Balkendiagramm an. Die Gesamtschüsse umfassen alle aufgezeichneten Schüsse, alle Ergebnisse und das gesamte Volumen.
- **Wochenvolumen;** Zeigt die Gesamtzahl der Aufnahmen pro Woche in einem Balkendiagramm an. Die Gesamtschüsse umfassen alle aufgezeichneten Schüsse, alle Ergebnisse und das gesamte Volumen.
- **Monatsvolumen;** Zeigt die Gesamtzahl der Aufnahmen pro Monat in einem Balkendiagramm an. Die Gesamtschüsse umfassen alle aufgezeichneten Schüsse, alle Ergebnisse und das gesamte Volumen.
- **Matchscore;** Zeigt den Matchscore (des abgeschlossenen Matches) in einem Liniendiagramm an.
- **Durchschnittliche Punktzahl;** Zeigt die durchschnittliche Punktzahl in einem Liniendiagramm an. Auf diese Weise ist es einfacher, Runden zu vergleichen, bei denen man nicht die gleiche Anzahl von Pfeilen geschossen hat (z.B. Satzfinalrunden).
- **Genauigkeit;** Ein Streudiagramm von Schüssen auf einer Zeitachse, bei dem eine Annäherung an Null eine höhere Genauigkeit bedeutet.
- **Fertigkeitslevel;** Das Fertigkeitslevel der Bogenschützen, die in einem Liniendiagramm

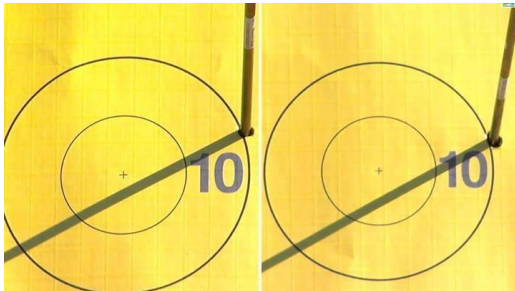
in Abhängigkeit von der Zeit angezeigt wird.

- **Timing;** Eine Streudiagramm des Timing-Wertes auf der horizontalen Achse im Vergleich zur Genauigkeit (näher bei Null, besser) auf der vertikalen Achse.

3.4.3 Sjeff's Pfeil Selector (SAS)



Der Unterschied zwischen der Platzierung für Gold und Silber für die Frauen Recurve bei den Outdoor-Bogenschiessen-Weltmeisterschaften in Belek, Türkei im Jahr 2013 betrug ca. 1mm.



Wie stellst du sicher, dass der Pfeil, den du für deinen wertvollsten Schuss verwenden wirst, die beste Wahl deines Sets ist?

Einführend. Sjeff's Arrow Selector (SAS), benannt nach dem Top Recurve Bogenschützen Sjeff VAN DEN BERG, der ursprünglich die Idee hatte.

Wenn du einen grossen Satz von Schüssen hast, kann Artemis die Gruppierungsleistung jedes Pfeils im Vergleich zur Gruppierungsleistung des restlichen Satzes beurteilen. Es ordnet dann den Satz der Pfeile von den Pfeilen mit der besten Leistung bis zu den Pfeilen mit der schlechtesten Leistung. Du kannst die beste Wahl für deine Pfeile treffen, deine besten 3 Pfeile für Ausscheidungen oder welche Pfeile du wahrscheinlich auf Beschädigungen überprüfen musst.

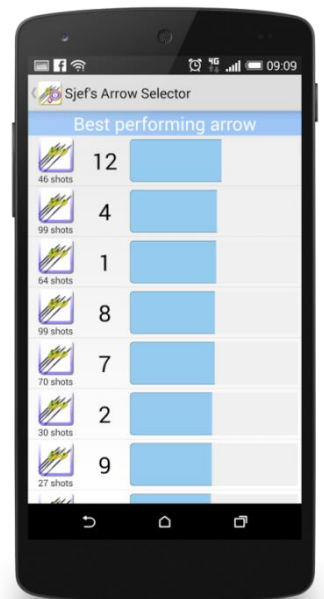



Die Menge der Schüsse, die als Grundlage für die Auswahl verwendet wird, kann ein einzelnes Match sein. In diesem Fall drückst du lange auf einen Treffer in der Matchliste und die SAS-Menü-Schaltfläche erscheint. In einem typischen Match wird ein bestimmter Pfeil jedoch nicht oft geschossen. Es wäre besser, eine größere Anzahl von Aufnahmen zu verwenden.



Für eine bessere Genauigkeit kann man die Schaltfläche SAS in der Registerkarte Analyse der App verwenden. Erzeuge einen Filter (in der Registerkarte Analysieren), in dem du eine grosse Anzahl von Schüssen auswählen kannst (z.B. alle Schüsse, die du in den Wochen vor einem grossen Turnier mit diesem Pfeil aufgenommen hast). Artemis wird die Leistung jedes Pfeils so genau wie möglich berechnen.

Pfeile werden nach ihrer Leistung geordnet. Je besser die Einzelleistung im Vergleich zur gesamten Gruppe, desto höher ist der Pfeil in der Rangliste. Normalerweise willst du einfach die besten Pfeile für dein Wettkampfsatz auswählen.



 Bogenschiessen wurde zu einem Spiel der Statistik...!

3.4.4 Was ist ein Filter?

Wenn du viele Daten über dein (oder deiner Athleten) Schüsse gesammelt hast, kannst du verschiedene Arten von Analysen durchführen. Der erste Schritt ist die Definition von Filtern. Ein Filter ist eine Auswahl oder Teilmenge von Aufnahmen aus allen Aufnahmen in deiner Datenbank. Die folgenden Selektionen sind Beispiele für Filter

- *Alle Schüsse, die an einem bestimmten Datum aufgenommen wurden.*
- *Alle Schüsse, die in einer bestimmten Entfernung geschossen wurden.*
- *Alle ersten Schüsse von jeder Pässe, die du je geschossen hast.*
- *Alle Schüsse mit einem bestimmten Bogen-Setup*
- *Etc.*

Noch besser wird es, wenn man diese beiden Elemente miteinander kombiniert

- *Alle Schüsse, die in einem bestimmten Zeitraum, auf Entfernungen von mehr als 50m, aufgenommen wurden, die der erste Schuss in jeder Pässe waren, geschossen mit einem bestimmten Bogen-Setup.*
- *Etc.*

Wenn du die Analyse-Registerkarte auswählst und darin die Gruppen- oder Multiview-Kachel, bekommst du eine Filter-Seite angezeigt. Diese Seite besteht aus 6 Registerkarten (für maximal sechs verschiedene Filter).

3.4.4.1 Einrichten eines Filters

Oben auf der Filterseite werden insgesamt 6 Registerkarten angezeigt. Jede Registerkarte repräsentiert einen Filter. Jeder Filter wird entweder aktiviert oder deaktiviert. Ein Häkchen-Symbol

zeigt an, dass der Filter aktiviert ist und das nicht markierte Symbol zeigt an, dass er

deaktiviert ist. Mit diesem Checkbutton kann ein Filter aktiviert und deaktiviert werden. Ein Filter kann einen Namen haben und wird in einer bestimmten Farbcodierung angezeigt. Am wichtigsten ist, dass ein Filter eine Liste von Filter-Elementen hat.

Filterelemente sind Teile des Filters, mit denen man eine Auswahl von Aufnahmen definieren kann. Filterelemente können einzeln aktiviert werden, indem man ihre Kontrollkästchen aktiviert

- Eintrag
- Eintragsänderung
- Frage
- Bogen-Setup
- Köcher
- Durchgang
- Entfernung
- Passen/Serie
- Schuss-Reihenfolge

- Schussbewertung
- Schuss-Timing
- Genauigkeit
- Anzahl Pfeile
- Auflage
- Datum
- Wetter

Wenn mehrere Filterelemente aktiv sind, müssen alle gleichzeitig wahr sein, wenn der Filter wahr sein soll. Wenn z.B. der Datums-Filtereintrag aktiv ist und der Setup-Filtereintrag aktiv ist, ist die resultierende Auswahl der Aufnahmen die Menge der Aufnahmen, die sowohl dem Datums-Filtereintrag als auch dem Setup-Filtereintrag entsprechen.

3.4.4.1.1 Filterelement: Eintrag

Wähle alle Schüsse/Matches aus, bei denen dieser Eintrag zum Match hinzugefügt wurde

3.4.4.1.2 Filterelement: Frage

Wähle alle Schüsse/Matches aus, die an Tagen aufgenommen wurden, an denen die ausgewählte Frage mit der ausgewählten Antwort beantwortet wurde

3.4.4.1.3 Filterelement: Eintragsänderung

Wähle alle Aufnahmen vor oder nach der ausgewählten Eintragsänderung aus

3.4.4.1.4 Filterelement: Bogen-Setup

Wähle alle Aufnahmen aus, die mit dem gewählten Bogen-Setup gemacht wurden

3.4.4.1.5 Filterelement: Köcher

Wähle alle Schüsse, die mit Pfeilen aus dem ausgewählten Köcher gemacht wurden. Ausgehend vom ausgewählten Köcher kann die Auswahl noch spezifischer getroffen werden:

- Wenn angehakt, wähle nur Schüsse, die mit einem ausgewählten Pfeil (Kennzeichen) oder mit allen Pfeilen gemacht wurden, deren Kennzeichnung höher oder niedriger als ausgewählt ist.
- Wenn diese Option aktiviert ist, wählst du nur Pfeile mit der gewählten Nockfarbe aus.
- Wenn diese Option aktiviert ist, schliesst du die Blankschäfte aus.
- Wenn angekreuzt, wählst du nur blanke Schäfte aus.
- Wenn diese Option aktiviert ist, werden nur Aufnahmen ausgewählt, bei denen die Leitfedern in einer bestimmten Rotation stehen (Crossbow-Funktion)

3.4.4.1.6 Filterelement: Datum

Wähle alle Aufnahmen aus, die innerhalb des gewählten Datumsbereichs gemacht wurden

3.4.4.1.7 Filterelement: Durchgang

Wählt alle Schüsse aus, die mit dem Matchfilter übereinstimmen;

- War der Schuss im **Wettkampf**
- War der Schuss im **Training**
- War der Schuss in einem **WA Outdoor** Durchgang
- War der Schuss in einem **WA Feld** Durchgang
- War der Schuss in einem **WA Indoor** Durchgang
- War der Schuss in einem **IFAA** Durchgang
- War der Schuss in einem **GNAS** Durchgang

3.4.4.1.8 Filterelement: Entfernung

Wählt nur Schüsse aus, die in der angegebenen Entfernung oder größer oder kleiner als die angegebenen Entfernungen geschossen wurden oder innerhalb eines bestimmten Entfernungsbereichs liegen

3.4.4.1.9 Filterelement: Wetter

Wählt alle Aufnahmen aus, die in dem gewählten Wettertyp mit der gewählten maximalen Windstärke gemacht wurden.

3.4.4.1.10 Filterelement: Passe/Serie

Wählt alle Schüsse aus, die in der gewählten Passe aufgenommen wurden.

3.4.4.1.11 Filterelement: Schuss-Rheienfolge

Wählt alle Schüsse aus, deren Schussreihenfolge pro Passe (die Reihenfolge, in der der Schuss pro Passe geschossen wurde) innerhalb eines Bereichs liegt.

3.4.4.1.12 Filterelement: Schussbewertung

Wählt alle Schüsse aus, die bewertet wurden und deren Bewertung zwischen der gewählten von und bis Bewertung liegt

3.4.4.1.13 Filterelement: Schuss-Timing

Wählt alle Aufnahmen aus, deren Timing innerhalb des angegebenen Bereichs liegt

3.4.4.1.14 Filterelement: Volumen

Alle Aufnahmen, die den Filtern entsprechen, werden nach Datum und Uhrzeit sortiert. Dieser Filter überspringt dann <Offset>Anzahl der Aufnahmen und zeigt nur <Limit>Anzahl der Aufnahmen an.

3.4.4.1.15 Genauigkeit

Dieser Filter wählt nur die Aufnahmen aus, die innerhalb eines bestimmten Genauigkeitsbereichs liegen. Das verwendete Messbereich ist ein Kreis mit einem Radius in mm/m (Millimeter pro Meter Flug).

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über diese Werte;

Score	R in mm/m für ein Ziel...		
	18m 40cm	50m 80cm	70m 122cm
10	1.1	0.8	0.9
9	2.2	1.6	1.7
8	3.3	2.4	2.6
7	4.4	3.2	3.5
6	5.6	4.0	4.5

3.4.4.2 Laden und Speichern von (voreingestellten) Filtern

TBD

3.5 Einstellungen und Optionen



Einstellungen und Optionen sind in mehrere Abschnitte unterteilt. Wenn du auf dem Hauptbildschirm auf die Schaltfläche Optionen klickst, wird eine Liste aller Optionskategorien angezeigt;

- Infos
- Schütze
- Kalender
- ISA
- Analyse & Tipps
- Eingabe
- Schiesszettel
- Schuss Details
- Schiessuhr
- Datenbankmanagement
- Farben
- IANSEO
- Experimental

In anderen Ansichten wird durch Klicken auf Optionen nur die entsprechende Kategorie angezeigt. Wenn man z. B. auf der Registerkarte Schiesszettel im Bildschirm Eingabe auf Optionen klickt, werden die Optionen der Schiesszettel-Kategorie angezeigt.

3.5.1 Schütze

Zeigt einen Bildschirm an, auf dem der Bogenschütze seine Anmeldedaten eingeben kann. Diese Informationen können auf Scorecard-PDFs verwendet werden.

3.5.2 Kalender

Kalender

Woche startet Montags	Markiere diese Option, um anzugeben, ob der erste Tag der Woche ein Montag ist. Deaktiviere das Kontrollkästchen, wenn der erste Tag der Woche ein Sonntag ist.
Neue persönliche Bestleistung innerhalb...	Stelle das Zeitfenster ein, in dem eine Wertung noch als "neuer" P.B. gezählt/angezeigt wird. In der Persönlichen Bestenliste.

3.5.3 Eigenbeurteilung

Eigenbeurteilung	
Fragen	Zeigt eine Liste aller Fragen, die definiert wurden. Enthält eine Übersicht über alle Antworten, die pro Frage gegeben wurden
Antworten	Zeigt eine Liste individueller Antworten
Trainingsanalyse intervall	Ein-/Ausschalten der Trainingsanalyse und Einstellen der Scanhäufigkeit; Aus; jeden Tag; 7-Tage-Intervall; 14-Tage-Intervall oder 30-Tage-Intervall)
Letzte Trainingsanalyse	Überprüfe (oder ändern) die Antworten des letzten Trainingscans

3.5.4 Analyse & Tipps

WA REGELN UND AUSLEGUNG

WA Richtlinien	Die Funktion der Visierberatung ist während der WorldArchery-Veranstaltungen illegal. Aktiviere dieses Kontrollkästchen, um die App legal zu machen! D.h. durch Ankreuzen des Kontrollkästchens gibt die App keine Ratschläge mehr für die Visiereinrichtung.
WA REGELN UND AUSLEGUNG	Click on menu item to get our interpretation of World Archer rules on using digital devices for score keeping, arrow plotting and sight advice
Analyse Einstellungen	
Pfeilzähler links unten	Auf dem Haupteingabebildschirm. Es können zwei Zähler angezeigt werden. Die unten links kann verwendet werden, um eine Summe von anzuzeigen; <ul style="list-style-type: none"> Keine Angabe Pfeile geschossen heute Pfeile, die in den letzten 7 Tagen geschossen wurden Pfeile, die in den letzten 30 Tagen geschossen wurden Alle Pfeile, die in der Datenbank eingegeben wurden
Pfeilzähler rechts unten	Auf dem Haupteingabebildschirm. Es können zwei Zähler angezeigt werden. Die unten links kann verwendet werden, um eine Summe von anzuzeigen; <ul style="list-style-type: none"> Keine Angabe Pfeile geschossen heute Pfeile, die in den letzten 7 Tagen geschossen wurden Pfeile, die in den letzten 30 Tagen geschossen wurden Alle Pfeile, die in der Datenbank eingegeben wurden
Minimale Werte um zu analysieren	Mindest-Bewertung für einen Schuss, der in die Visier- oder Pfeilempfehlung aufgenommen werden muss. Alle Schüsse mit einer niedrigeren Bewertung werden nicht berücksichtigt.
Fenster für Visierempfehlung	Sowohl der Trend in der Gruppendarstellung als auch die Visier- und Pfeilanzeige basieren auf einem gleitenden Fensterdurchschnitt. Das bedeutet, dass die letzten X Schüsse zur Berechnung des Trends und der Visierempfehlung verwendet werden.
Number of clusters	Anzahl der anzuzeigenden Gruppen in der Gruppe Analyse
Best arrow-group size	Die Ermittlung der besten Gruppierungspfeile sucht nach einem Satz starker Pfeile (Standard: 8 Pfeile).

3.5.5 Eingabe

DISPLAY

Zeige nur Teile der Auswertung	Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Zählung der aktuellen Passe einer Scorecard als Overlay über dem Zielflächen-Eingabebereich angezeigt.
Messe den jetzigen Durchgang	Skaliert die aktuelle Passe um diesen Prozentsatz
Zeige vorherige Passe	Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Positionen der vorhergehenden Passe auch auf der Zielfläche angezeigt.
Messe den vorherige Durchgang	Alle vorherigen Passen um diesen Prozentsatz skalieren
Zeige Durchschnitt der Passe	Zeigt die durchschnittliche Gruppe der aktuellen Passe auf der Zielfläche an
Mit geeigneter Nockenfarbe	Zeichne alle vorherigen Aufnahmen mit der korrekten Nockfarbe anstelle einer Standardfarbe
Zeiger	
Einen Schuss mittels Knopfdruck hinzugügen	Verwende eine Schaltfläche in der Aktionsleiste anstelle eines Fingertipps auf den Zeiger, um einen neuen Schuss hinzuzufügen
Pinter Grösse	Wähle die Grösse der Zeigerform aus
Links- oder Rechtshandbedienung	Wählt die Bedienung des Zeigers mit der linken oder rechten Hand (der Zeiger wird nach links oder rechts gezeichnet) oder gerade nach unten.
Vibrationseinstellung	Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Gerät kurzzeitig bei der Eingabe vibrieren.
Toneinstellungen	Wenn diese Option aktiviert ist, gibt das Gerät einen kleinen Piepton bei der Eingabe aus.

3.5.6 Schiesszettel

Schiesszettel

Zeige Pfeilnummer	Wenn angekreuzt und die Daten für den Schuss verfügbar sind, wird in der Scorekarte und in der aktuellen Passe auf der Zielfläche die Pfeil-Identifikation (Nummer) angezeigt. Die Identifikation wird in weissem Text in einem schwarzen Kreis in der rechten unteren Ecke jeder Scorezelle angezeigt.
Zeige Schussnummer	Wenn diese Option aktiviert ist, zeigt sie in der Scorekarte und in der aktuellen Passe auf der Zielfläche die Nummer des Schusses an (d.h. die Reihenfolge, in der der Pfeil in der Passe geschossen wurde). Die Schussnummer wird in weissem Text in der linken unteren Ecke jeder Scorezelle angezeigt.
Zeige Schuss Bewertung	Wenn angekreuzt und die Daten für den Schuss verfügbar sind, wird in der Scorekarte und in der aktuellen Passe auf der Zielfläche die Bewertung des Schusses in 1 bis 5 kleinen blauen Punkten angezeigt. Die Bewertung wird am unteren Rand jeder Scorezelle angezeigt.
Zeige Timing	Wenn angekreuzt und die Daten für den Schuss verfügbar sind, wird in der Scorekarte und in der aktuellen Passe auf der Zielfläche das Timing jedes Schusses angezeigt. Das Timing wird in der linken oberen Ecke jeder Scorezelle angezeigt.

Zeige zeitliche Bewertung	Wenn angehakt und wenn "Show timing" angehakt ist und die Daten für die Aufnahme zur Verfügung stehen, wird das Timing in Sekunden angezeigt. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, wird die Zeitinformation mit drei kleinen farbigen Punkten codiert. Wenn ein GRÜNER Punkt ein durchschnittliches Timing angibt, zeigt ein ROTER Punkt an, dass der Schuss länger als der Durchschnitt gedauert hat, und WEISSER Punkt zeigt an, dass der Schuss schneller als der Durchschnitt war.
Zeige farbigen Hintergrund	Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, stellt der Hintergrund jeder Scorezelle den Wert des Scores dar.
Zeige Federnrotation	Zeigt die Rotation der Federn auf der Strecke an (Crossbow-Funktion)
Sortiere nach Ringzahlen	Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Passe nach der Wertung sortiert (was in World Archery und vielen anderen Scorecards standardmäßig der Fall ist). Wenn nicht angehakt, wird die Passe nach der Reihenfolge geordnet, in der die Pfeile geschossen wurden. Für den niederländischen 25m 1arrow Wettbewerb ist dies in der Regel der Standardweg, um Punkte zu erfassen.

3.5.7 Schuss Details

Schuss Details

Standard-Schussbewertung	Wenn die Schussbewertung aktiviert ist, gibt die Standard-Schussbewertung an, welche Bewertung vorgewählt ist
Bewerte Deine Schüsse	Wenn diese Option aktiviert ist, muss jeder Schuss bewerten, werden nachdem du ihn eingegeben hast.
Bestätige den Pfeil	Wenn diese Option aktiviert ist, muss jeder Pfeil (Identifiziert) bestätigt werden, nachdem du einen Schuss eingegeben hast.
Mit Federnrotation	Mit Erkennung der Federnrotation in RAuflage oder auf der Spur (Crossbow-Funktion)
Standart Federnrotation	Wähle die standardmässige Federnrotation, die angezeigt werden soll, wenn Schussdetails angezeigt werden (Crossbow-Funktion)
Mit Stoppuhr	Wenn diese Option aktiviert ist, erscheint eine Stoppuhr-Schaltfläche, mit der man für jeden Schuss Zeitinformationen erfassen kann.

3.5.8 Schiessuhr

Schiessuhr

Schiessuhr Modus	<p><i>Countdown-Timer</i>; gewöhnlicher Countdown-Timer</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Alternierend neue Schiesszeit</i>; alternierende Schießzeit mit eingestellter Zeit für zwei Bogenschützen/Teams. Die Zeit wird auf die Startzeit zurückgesetzt, und zwar bei jedem Durchgang. • <i>Alternierend nur Restzeit</i>; wechselndes Schiessen mit der totalen Zeit für zwei Bogenschützen/Teams. Die Zeit wird nicht zurückgesetzt (der Countdown beginnt mit der Zeit, die in der letzten Runde noch übrig ist)
Anzahl Pfeile	Im Falle des Modus = "Alternierend nur Restzeit", muss die App wissen, wieviele Seitenwechsel/Pfeile es gibt
Vorbereitungszeit	Zeit für Rotlicht (in der sich Bogenschützen vorbereiten)
Schiesszeit	Zeit für grünes + oranges Licht (Gesamtschusszeit)
Gelbphase	Zeit für Warnlicht (orange)
Mit Sound	Wenn diese Option aktiviert ist, gibt der Timer die korrekten Signaltöne wieder

COUNTDOWN

Stimme beim Countdown	Der Timer zählt die letzten paar Sekunden in der gewählten Sprache
Stimme von George Tekmitchov	Der Timer wird mit der Stimme von GT heruntergezählt
20	Wähle für "20 sekunden"
15	Wähle für "15 sekunden"
10	Wähle für "10"
9,8,7,6	Wähle für "9", "8", "7", "6"
5,4,3,2,1	Wähle für "5", "4", "3", "2", "1"
Mit MP3 Datei	Verwende eigene MP3-Datei für den Countdown-Sound
20, 15, 10, 9,	The custom MP3 files

3.5.9 Datenbankmanagement

Die aktive Datenbank ist der wertvollste Teil von Artemis. Hier werden alle deine Informationen gespeichert, **auf dem Gerät selbst**. Das bedeutet, dass du jederzeit alle Daten, die du jemals eingegeben hast, einsehen und analysieren kannst. Du brauchst deine Daten nicht auf deinen PC herunterzuladen, um sie zu analysieren. Wir bei Artemis sind der Meinung, dass deine Daten **vertraulich** sind! Es ist nicht erforderlich, dass ein Server eines Drittanbieters deine Daten speichert (du kannst, aber es ist nicht erforderlich, damit Artemis funktioniert).

Das bringt auch ein Risiko mit sich: das Risiko, dass deine Daten verloren gehen. Wenn du dein Gerät fallen lässt und es kaputt geht, sind deine Daten weg! Wenn du ein neues Gerät kaufst, sind deine Daten nicht auf diesem Gerät! Wenn deine Datenbank aufgrund eines fehlgeschlagenen Updates beschädigt wird, sind deine Daten weg!



Es ist unerlässlich, dass du Sicherungskopien deiner Datenbank machst!


NAME	
	Der Backup-Name der Datenbank
GOOGLE DRIVE	
Sichern als	Sichere einen Abbild deiner Datenbank auf Google Drive (mit Angabe eines Namens)
Wiederherstellen	Stellt eine Datenbank wieder her, die sich auf deinem Google Drive befindet
Synchronisierung mit Google Drive (<i>Coached only</i>)	Synchronisieren der Datenbank automatisch mit einer Datei auf dem Google Drive. Diese Datei kann z.B. mit einem Coach geteilt werden, siehe Abschnitt 3.5.9.4, wie man die Synchronisation einrichtet
LOCALE SD CARD	
Backup auf die locale SD Karte	Sichere einen Abbild deiner Datenbank auf der lokalen SD Karte
Wiederherstellen	Stellt eine Datenbank wieder her, die sich auf deiner lokalen SD Karte befindet

Die aktive Datenbank ist nur eine einzige Datei, die sich im Installationsordner von Artemis befindet. Diese Datenbank (Datei) muss regelmässig gesichert werden. Es gibt mehrere Möglichkeiten, deine Datenbank zu sichern


1. Lokale Sicherung auf dem Gerät selbst (auf der SD Karte)
2. Ein Backup in Google Drive

3.5.9.1 Active, snapshot, SdCard or in the Cloud?

Die von Artemis verwendete Datenbank wird als aktive Datenbank bezeichnet und ist nur eine Datei, die sich irgendwo im Installationsordner von Artemis befindet. Dies ist in der Regel vor dem Benutzer verborgen. Man kann eine Kopie der aktiven Datenbank erstellen. Diese Kopie wird alles enthalten (alle Schüsse, Setups, Pfeile, Fragen, Formularänderungen, etc.) bis zu dem Moment, in dem du die Kopie machst, deshalb wird sie als Snapshot der Datenbank bezeichnet. Du kannst so viele Schnapshots machen, wie du willst. Ein Snapshot kann auf einer lokalen SD Karte (falls auf deinem Gerät vorhanden) oder in der Cloud (Google Drive) gespeichert werden. Sobald du einen Snapshot gemacht hast (wieder; es ist nur eine Datei), kannst du diese Datei weitergeben.

 Wenn etwas wirklich Schlimmes mit deinem Gerät passiert, z.B. wenn du es aus 10 Stockwerken fallen lässt, wird der gesamte interne Speicher (Telefonspeicher) höchstwahrscheinlich zerstört oder nicht mehr zugänglich sein, aber die externe SD-Karte überlebt in der Regel.

Die aktive Datenbank wird am oberen Rand der Datenbank-Optionen-Bildschirme angezeigt. Wenn die aktive Datenbank gesichert oder wiederhergestellt wurde, wird hier der Name des Snapshots angezeigt. Wenn die aktive Datenbank Änderungen gegenüber dem letzten Snapshot enthält, wird sie auch hier angezeigt.

 Wenn du versuchst, einen Snapshot wiederherzustellen und deine aktive Datenbank Änderungen (d.h. ungesicherte Informationen) enthält, erhältst du eine Warnung! Stelle

sic

her, dass du weisst, was du tust, wenn du diese Warnung ignorierst, weil du deine aktive Datenbank überschreibst!

3.5.9.2 Lokale Sicherung auf SD Karte und Wiederherstellung von SD Karte



Der Standardname für den Snapshot ist das aktuelle Datum und die aktuelle Uhrzeit. Dies garantiert, dass alle Snapshots einzigartig sind. Du kannst deinen Snapshot auch selbst benennen. Wenn du ein Coach bist und mehrere Athleten-Datenbanken und deren Backups hast, kann es eine gute Idee sein, dem Datum und der Uhrzeit den Namen des Athleten voranzustellen (z.B. FRIEDAUERMarcel-2018-01-20-103718):

`/sdcard/Artemis/Backups/<databases>`

3.5.9.3 Sicherung und Wiederherstellung von Google Drive (Premium-Funktion)



Wenn du Premium-Features hast und besonders sicher sein willst, falls deinem Gerät etwas Schlimmes zustösst, kannst du Backups auf deinem Google Drive erstellen. Backups können auch von Google Drive aus wiederhergestellt werden.

⚠ Bitte sei vorsichtig, wenn du zwei Geräte mit demselben Konto hast. Beide Geräte können die gleichen Datenbank-Snapshots aus demselben Google Drive-Konto sichern und wiederherstellen. Sicherungen nicht versehentlich überschreiben!

3.5.9.4 Synchronisation der Google Drive-Datenbank (Coached Feature)

Es gibt eine Auto-Synchronisationsfunktion (nur im Coached-Modus), mit der du eine Freigabe zwischen dir und deinem Coach/Trainer/usw. einrichten kannst. Es erlaubt dir, deine aktive Datenbank regelmässig in die Cloud und deinen Coach/Trainer/usw. hochzuladen. Der Coach kann es in Artemis herunterladen und den Fortschritt verfolgen oder analysieren. Gehe folgendermassen vor, um die Datenbanksynchronisation einzurichten


Voraussetzungen:

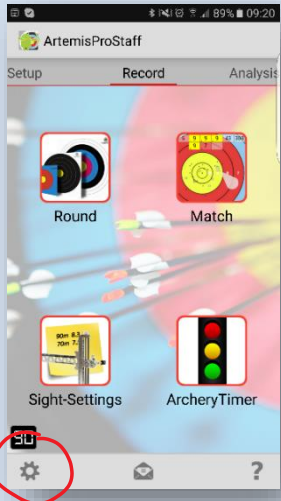
1. Sowohl der Bogenschütze als auch der Trainer müssen Artemis zu ArtemisCoached aufgerüstet haben.
2. Sowohl der Bogenschütze als auch der Coach müssen ein Google Drive-Konto und die Google Drive-App installiert haben

Der Prozess der gemeinsamen Nutzung von Datenbanken besteht aus drei Teilen: Der erste Teil ist in ArtemisCoached, wo man die Synchronisation der Datenbanken mit Google Drive einrichten muss. Der zweite Teil ist in der Google Drive App, wo du deine Datenbank mit deinem Coach teilst. Der dritte Teil ist, wo Ihr Coach deine Kopie der Datenbank in seiner eigenen Kopie von ArtemisCoached lädt/wiederherstellt.



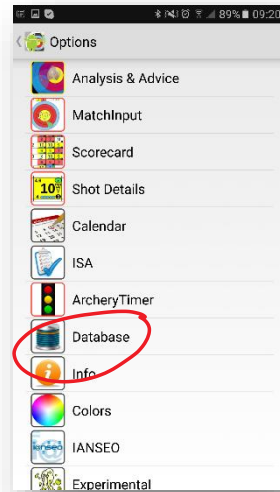
Teil 1: Schütze; Setup-Synchronisation mit Google Drive

1 Gehe zu Einstellungen 

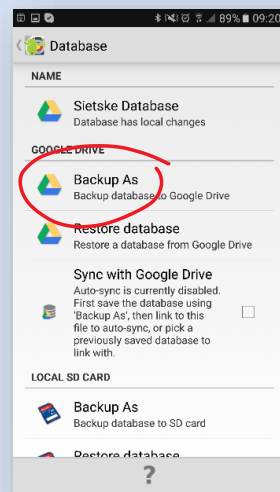


The screenshot shows the ArtemisProStaff app interface. The app has three tabs: Setup, Record, and Analysis. The Setup tab is active, showing four icons: Round, Match, Sight-Settings, and ArcheryTimer. A red circle highlights the gear icon in the bottom navigation bar.

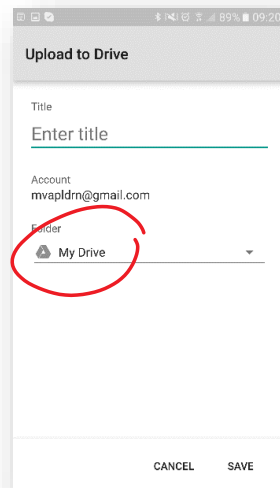
2 Wähle Datenbankmanagement



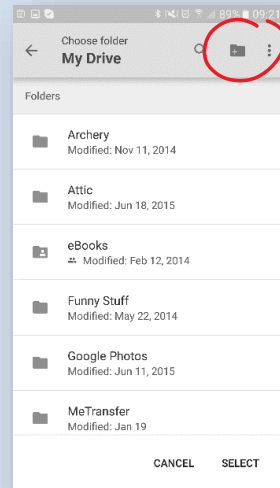
3 Wähle "sichern als", um ein Backup der aktiven Datenbank auf Google Drive zu erstellen



4 Dieser Google Drive-Bildschirm erscheint, wähle die Dropdown-Liste "Meine Ablage"

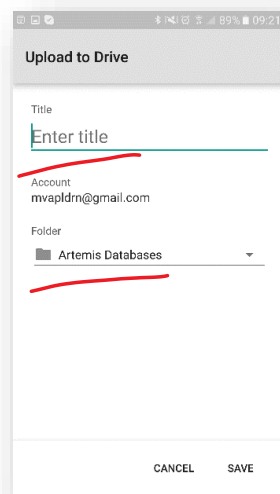


- 5 Nachdem du auf die Dropdown-Liste "Meine Ablage" geklickt hast, bekommst du eine Übersicht über dein Google Drive. Es ist ratsam, einen speziellen Ordner für deine Datenbanksicherung anzulegen. Erstelle einen neuen Ordner, indem du auf das Ordnersymbol klickst



- 6 In diesem Beispiel wurde der Ordner Artemis Databases benannt.

Gib nun einen Namen für deine Datenbankdatei an

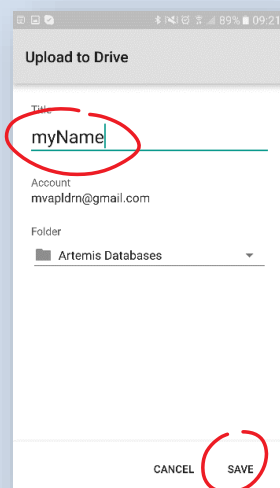


4

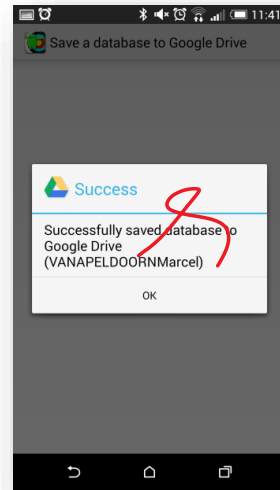
- 7 Die Datenbank in diesem Beispiel heißt "myName".

Es ist wahrscheinlich besser, deinen eigenen Namen zu verwenden (damit dein Trainer weiss, wessen Datenbank er/sie lädt).

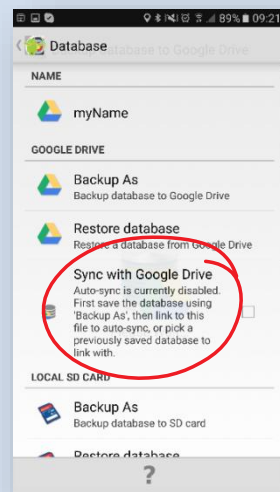
Und klicke auf Speichern ...



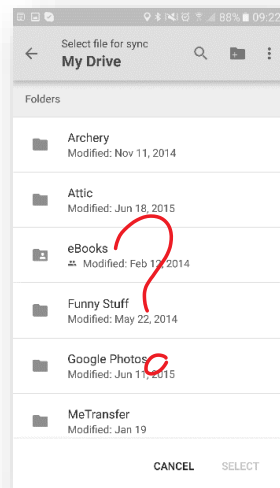
8 Warte, bis der Erfolgsmeldung angezeigt wird



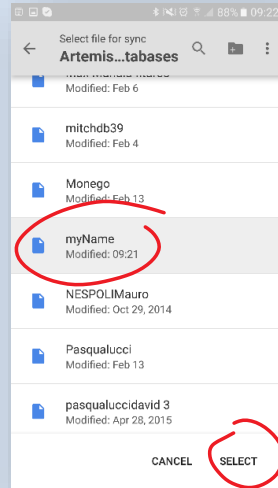
9 Nachdem nun ein Backup auf Google Drive erstellt wurde, ist es an der Zeit, die Synchronisation mit diesem Backup einzurichten. Klicke auf "Mit Google Drive synchronisieren"



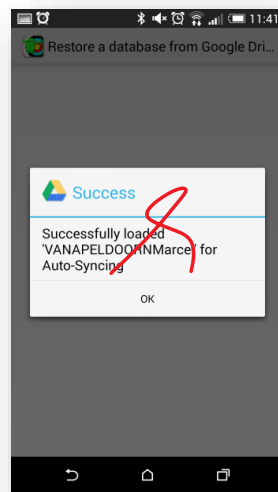
10 Wenn du auf Sync klickst, wird Google Drive wieder geöffnet. Suche den Ordner und die Datei, die du gerade gespeichert hast.



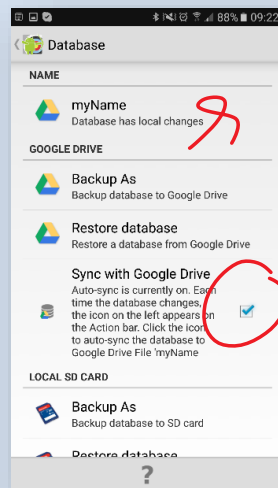
- 11 Wähle die Datei aus, die du gerade auf Google Drive erstellt hast.
Im Beispiel die Datei "myName" im Ordner Artemis Databases



- 12 Warte, bis der Erfolgsmeldung angezeigt wird



- 13 Das Kontrollkästchen sollte aktiviert sein und die aktive Datenbank (oben auf dem Bildschirm) trägt nun den Namen "myName" und wird (fast) automatisch synchronisiert

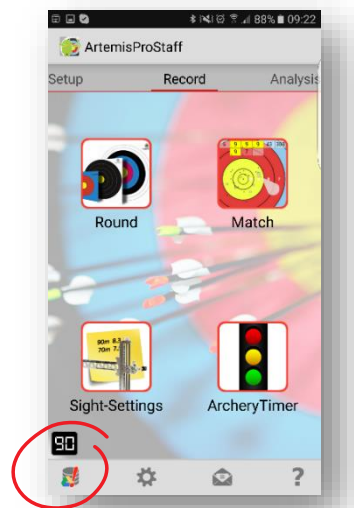


- 14** Von jetzt an..... Wenn die aktive Datenbank Änderungen (neue Daten) gegenüber der mit Google Drive verknüpften Datenbank enthält, erscheint ein kleines Symbol (links) in der ActionBar (unten für Mobiltelefone oder oben für Tablets). Wenn du auf dieses Symbol klickst, synchronisiert die App die aktive Datenbank mit der Google Drive-Datenbank.



Die Synchronisation ist eine Methode!! Von Artemis zu Google Drive.

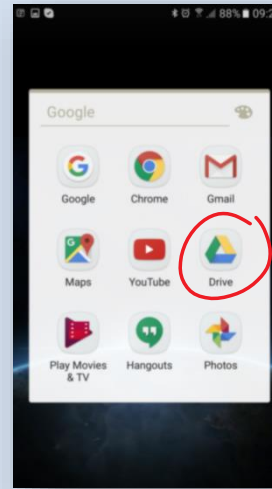
Du musst das nicht die ganze Zeit machen, sondern nur einmal am Tag oder in der Woche.



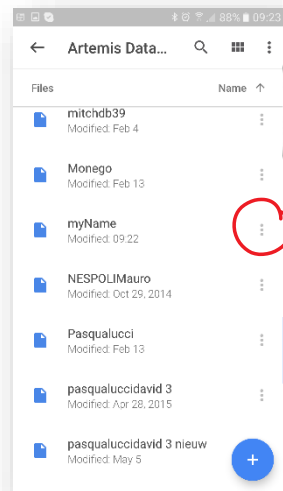
Teil 2: Bogenschütze; Teilen der Datenbank auf Google Drive mit deinem Trainer

Der nächste Schritt besteht darin, die Datei auf Google Drive deinem Coach/Trainer zur Verfügung zu stellen. Gehe dazu folgendermassen vor

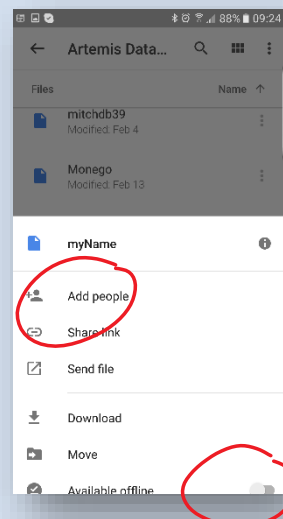
1 Öffne die Google Drive App



2 Wählen den Ordner, in dem du den Datenbank-Snapshot gespeichert hast. Im Beispiel Artemis Datenbanken. Klicke nun auf die drei vertikalen Punkte (oder in manchen Fällen auf ein kleines Info-Symbol) direkt neben dem Dateinamen des Datenbank-Snapshot

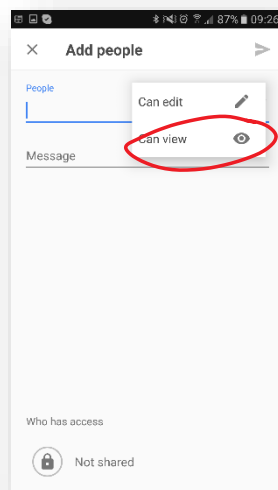


3 Stelle "Offline verfügbar" auf "Ein" und klicke auf "Personen einladen"

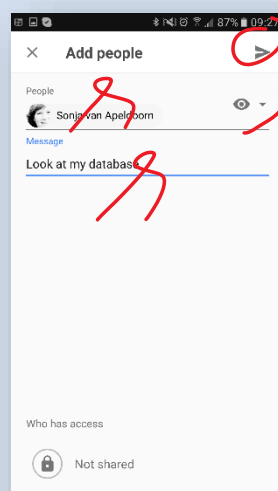


- 3 Füge das Google-Konto oder die Google-E-Mail deines Coachs/Trainers hinzu.

Wähle "Darf lesen". Dies ist wichtig, da standardmässig "Can edit" ausgewählt ist und du nicht willst, dass deine Datenbank beschädigt wird, wenn dein Coach/Trainer/etc. versehentlich Änderungen vornimmt.

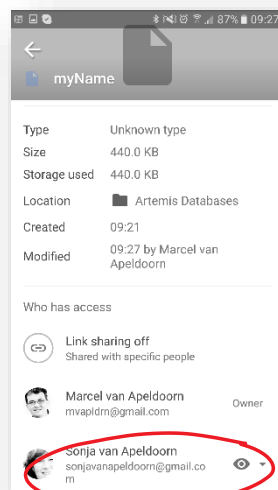


- 4 Füge eine Notiz hinzu und klicke auf "Senden"



- 5 Bei Erfolg erhältst du eine kleine Benachrichtigung und die Person, die du hinzugefügt hast, wird zur Liste der Personen hinzugefügt, die Zugang haben.

Du kannst es jederzeit überprüfen, indem du auf das kleine I (Info-Button) der Datei klickst. Unten siehst du die Personen, die Lese- oder Schreib-/Lesezugriff auf deine Datei haben.

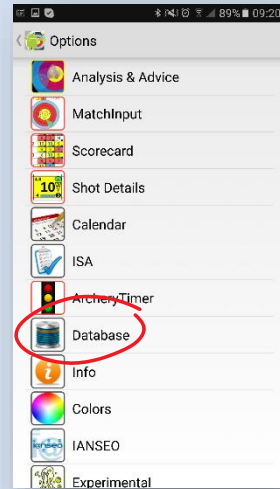


- 6 Der Bogenschütze kann den Zugriff jederzeit widerrufen!

Teil 3: Coach; Zugriff auf die Datenbank des Bogenschützen

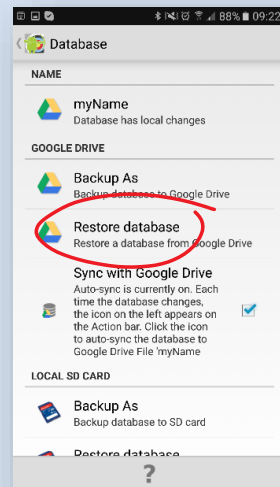
Der letzte Teil ist, wie der Trainer die Datenbank des Bogenschützen lädt.

- 1 Gehe in ArtemisCoached zu den Hauptoptionen und wähle die Datenbank aus

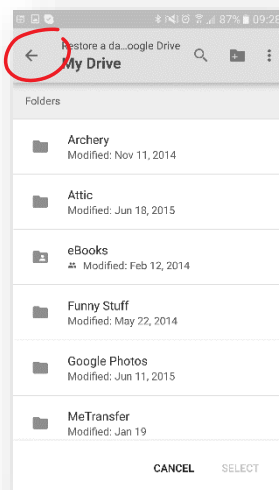


- 2 **Achtung!** Das Wiederherstellen einer Datenbank (in Schritt 3) bedeutet, dass die ursprüngliche Datenbank auf dem Gerät überschrieben wird! Mache bei Bedarf ein Backup!

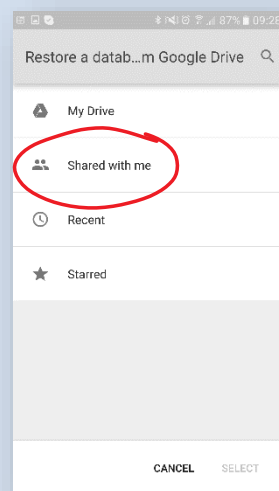
- 3 Wähle "Google Drive", "Datenbank wiederherstellen"



- 4 Klicke in der Ansicht "Google Drive" auf den Zurückspfeil (oben links im Screenshot).



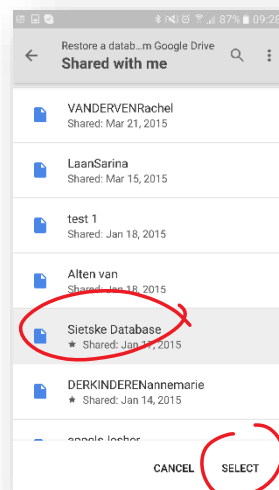
- 5 Klicke nun auf "Mit mir teilen". Hier werden alle Dateien angezeigt, die andere über Google Drive freigegeben haben. Es sollte die Datenbank des Bogenschützen enthalten.



- 6 Wähle die Datenbank des Bogenschützen aus.

Dadurch wird die Datenbank des Bogenschützen geladen und der Trainer ist nun in der Lage, die Leistung des Bogenschützen zu betrachten und/oder zu analysieren.

Bitte beachte, dass, wenn der Bogenschütze die Datenbank aktualisiert, diese nicht automatisch auf dem Gerät des Trainers aktualisiert wird. Der Coach muss die Datenbank von Google Drive regelmässig wiederherstellen, um die neueste Version zu erhalten.



3.5.10 Info

SPRACHE

Sprache	Ändert die Standardsprache der Anwendung
Want to help with translation	Website, die erklärt, was zu tun ist, wenn du bei der Übersetzung von Artemis in deine Sprache helfen willst
Über	
Version	Zeigt die Version der App an. Durch Anklicken wird das Dialogfeld "Was gibt es Neues?" angezeigt.
Änderungsverfolgung	Zeigt den gesamte Change Log an
Datenschutzerklärung	Öffnet die aktuelle Datenschutzerklärung
Unlock with developer key	Zeigt einen Dialog zum Freischalten von Sonderfunktionen an. Dies ist NUR für die Freischaltung der App auf spezielle Anfragen. Wenn du Premium- oder Coached-Features freischalten möchtest, musst du dies im Hauptmenü der Hilfe tun Im Dialogfeld wird eine Sicherheitszeichenfolge angezeigt (die auf dem Google-Konto und der Geräte-ID basiert). Die Antwort auf diese Sicherheitszeichenfolge sollte eine Nummer sein, die du vom Entwickler erhalten hast. Gib diese Nummer ein und deine App erhält die entsprechenden Berechtigungen

ERSTMALIG

Wiederherstellen der Anfangshilfe anzeigen	Alle First-Time-Help-Dialoge, die du mit "Nicht mehr anzeigen" markiert hast, werden zurückgesetzt und damit wieder angezeigt
Hintergrund wiederherstellen	Stellt den Hintergrund auf den in der Version aktuellen Hintergrund ein.
Zurücksetzen auf Standards	Setzt alle Werte auf den Anfang zurück

BENACHRICHTIGUNGEN

Anmelden (Neue Veröffentlichungen)	Benachrichtig, wenn neue Veröffentlichungen erscheinen.
Anmelden (Neuigkeiten)	Benachrichtigungen des Entwicklers

3.5.11 Farben

Die meisten Farben, die in der App verwendet werden, können angepasst oder auf ihre Standardwerte zurückgesetzt werden.

3.5.12 IANSEO

IANSEO

Device Id	Enter the device ID
Reset IANSEO	Reset the IANSEO info (uncouples any match that is in progress)

3.5.13 Experimental

Wie der Name schon sagt, handelt es sich hierbei um experimentelles Material, das mit jeder Veröffentlichung geändert werden kann. Bitte verwende es mit Vorsicht!

 **MACHE IMMER EIN BACKUP DEINER DATENBANK, BEVOR DU EXPERIMENTELLES ZEUG AUSPROBIERST!**

4 Tips und Tricks

Der beste Weg, um zu lernen, ist durch ausprobieren!. Und da Artemis seit mehr als 5 Jahren vom Team Netherlands in Weltcups, Europa- und Weltmeisterschaften erprobt und getestet wird, findest du in diesem Kapitel einige Beispiele mit aktuellen Daten aus dieser Zeit.

4.1 Schiessreihenfolge

Ein Beispiel dafür, welche Art von Analyse mit ArtemisLite möglich ist. Dies ist ein Beispiel aus der Praxis! Ein Bogenschütze (Recurve Woman) schoss die Qualifikationsrunde beim World Cup Wroclaw in Polen im Jahr 2013..



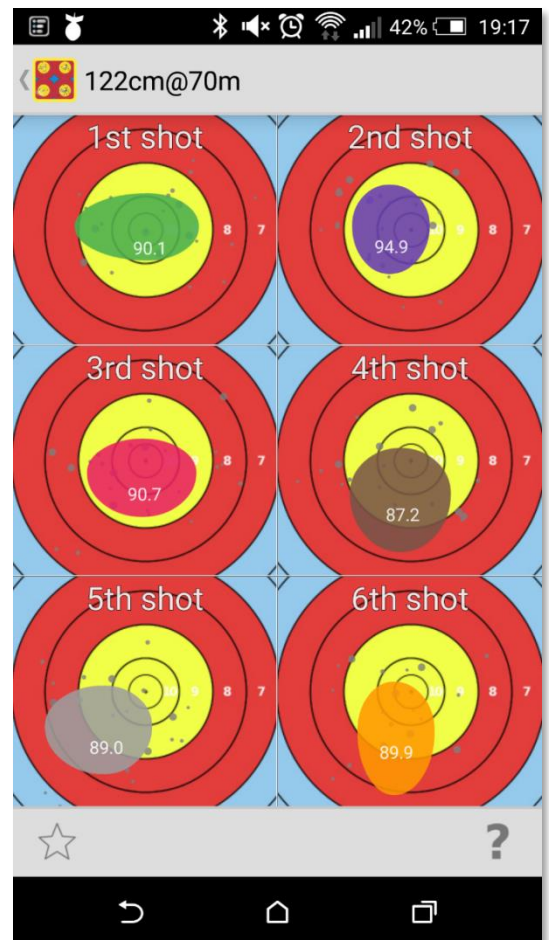
Alle Aufnahmen wurden in Schussreihenfolge aufgenommen. Die Qualifikationsrunde war eine 1440er Runde, d.h. die 144 Pfeile wurden auf 4 verschiedenen Distanzen (70m, 60m, 50m und 30m) pro Distanz in 6 Passen von 6 Pfeilen aufgezeichnet. Artemis ist in der Lage zu berechnen, wo alle Schüsse gelandet wären, wenn sie auf 70m geschossen worden wären, also schauen wir uns all diese Schüsse auf einer einzigen 70m-Zielfläche an. Siehe Bild links.

Im Bild links sieht es so aus, als hätte der Bogenschütze das Visier nicht genau genug eingestellt, aber ist das das eigentliche Problem?

In der Registerkarte Analyse kann die sogenannte Multi-View verwendet werden, um andere Muster darzustellen. Wir zeichnen

alle Pfeile des ersten Schusses von jeder Passe in einer einzigen Zielfläche auf, dann alle Pfeile des zweiten Schusses von jeder Passe, usw. bis alle Pfeile des sechsten Schusses aufgezeichnet sind. Das Ergebnis ist im Bild rechts zu sehen.

Die Mehrfachansicht zeigt deutlich einen Trend; der Bogenschütze beginnt jede Passe durchschnittlich in der Mitte der Auflage (also kein Visierproblem!), kriecht aber langsam am Ende von 6 Pfeilen nach links unten. Dies gilt für alle 4 Entfernungen, die geschossen wurden. Also kein Problem mit der Optik!? Wie und warum dies geschieht und wie man es löst, bleibt dem Bogenschützen und Trainer überlassen, aber es zeigt die Stärke eines Analysetools wie ArtemisLite.

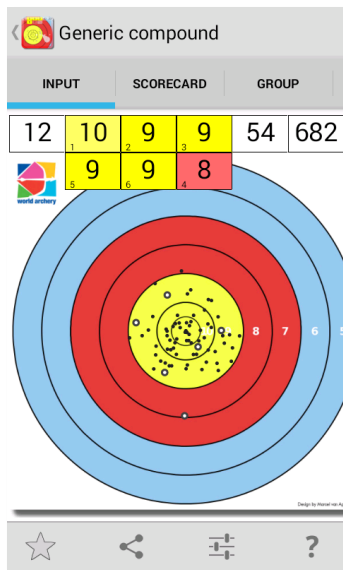


4.2 Dare-2-Dream

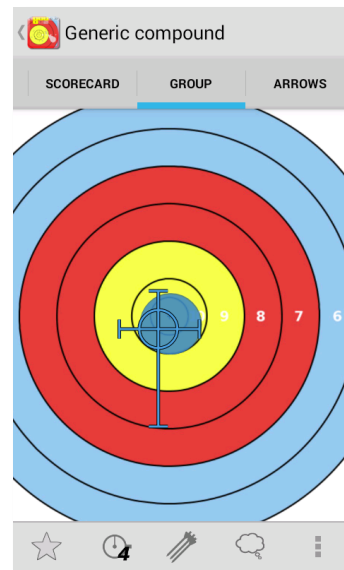
Einführung der Funktion Dare2Dream. Diese Funktion nimmt eine Reihe von Schüssen, z.B. das Match, in dem du gerade gespielt hast, und berechnet die theoretische maximale Punktzahl, die erreicht werden könnte, wenn die Gruppe besser positioniert wäre.

Nimm zum Beispiel diese (wahren) Daten von einem Compound Bogenschützen, der im Wettkampf eine schöne Punktzahl (682 auf 50m) geschossen hat. Alles war in Ordnung, so dass es nicht nötig war, das Visier zu justieren..... oder etwa doch?

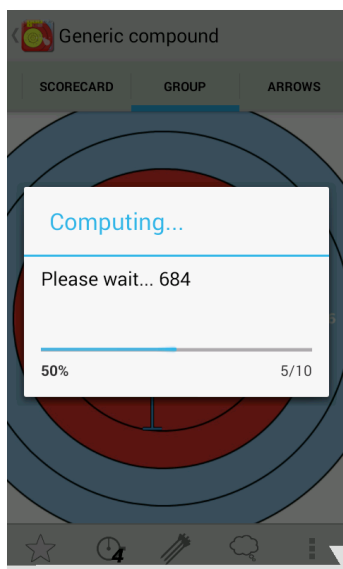
1) Gehe zu Durchgang-Eingabe



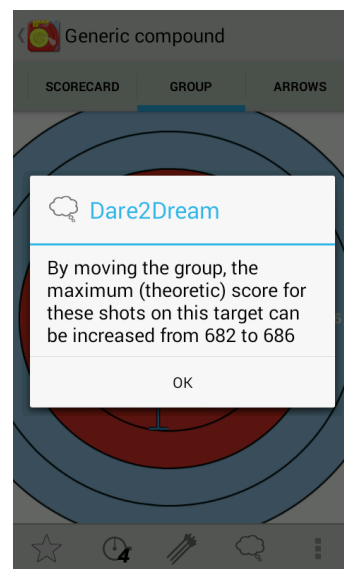
2) Tippe auf Durchschnitt



3) Drücke 'Dare2Dream' Wolke (Ist evtl über die 3 Punkte zu erreichen)




4) Artemis berechnet und informiert dich über die maximale theoretische Punktzahl, die mit genau diesen Schüssen möglich gewesen wäre.

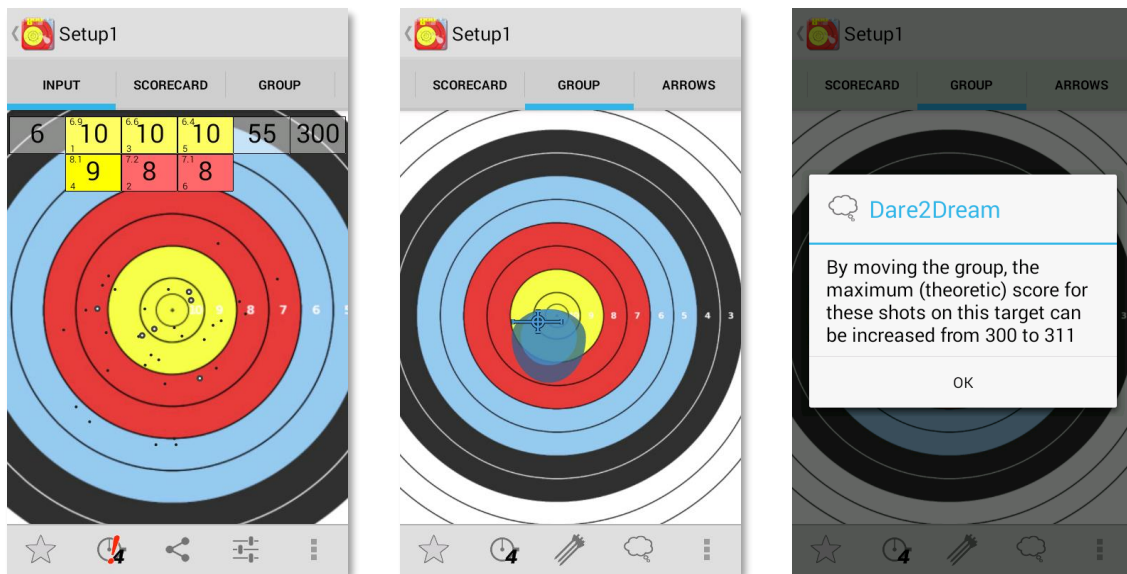


Nicht wirklich ein grosser Unterschied. Die Gruppe hätte vielleicht nur einen Bruchteil besser (+4 Punkte) abgeschnitten, wenn das Visier richtig eingestellt gewesen wäre. Im internationalen Wettbewerb bedeutet typischerweise ein zusätzlicher Punkt eine Position höher in der Qualifikation!

Einige mögen argumentieren, dass dies Ihrem Spiel nichts hinzufügen wird, dass es nur Wunschdenken ist. Ich stimme teilweise zu, ja, es ist Wunschdenken, aber ich bin anderer Meinung, ob es ihrem Spiel nichts hinzufügen wird. Es zeigt dir, was deine Punktzahl als Bogenschütze ist (d.h. die Fähigkeit, präzise Schüsse zu schießen). Aber gleichzeitig zeigt es einem, wie gut und aufmerksam man seine Visiereinrichtung einstellt. Es ist ein sehr häufiger Fehler, besonders bei modernen Visieren, die sehr fein zu justieren sind, die zur Veränderung des Visiers benötigte Dosis zu unterschätzen. Wenn du oft einen signifikanten Punktunterschied zwischen deiner tatsächlichen Punktzahl und der Punktzahl von "Dare2Dream" hast, dann musst du vielleicht einige Trainingseinheiten damit verbringen, wie du deine Optik anpassen kannst. Und zu wissen, wie man sein Visier bedient, ist viel leichter zu erlernen, als seine Schüsse noch präziser zu schießen, als man es bereits tut.

 *Lerne, wie du deine Visierung nutzen kannst!*

Hier ist ein weiteres Beispiel aus dem echten Leben eines Recurve-Bogenschützen, der 300 Punkte auf 70m erzielt hat.



4.3 Eintragsänderung

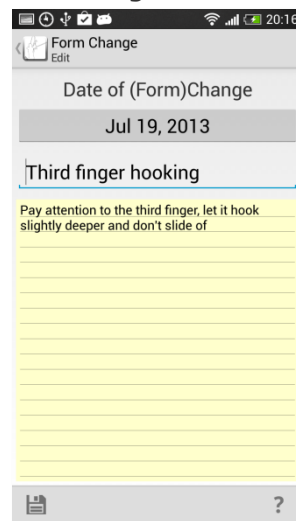
Mit ArtemisPremium ist es möglich, die Leistung des Bogenschiessens vor und nach einer beliebigen Änderung zu vergleichen. Diese Änderung kann alles sein, was es wert ist, aufgeschrieben zu werden, so dass sie später verwendet werden kann, um die Leistungen in einem Vorher/Nachher-Vergleich zu vergleichen. Es könnte eine technische Änderung in der Schiessform der Bogenschützen sein, eine gewohnheitsmässige Änderung, andere Bekleidung/Fussbekleidung, andere Zubereitung/Ernährung usw. Eine Änderung wird irgendwann wirksam. Später kann ein Filter erstellt werden, um Schüsse vor und nach dieser (Eintrags-)Änderung auszuwählen und zu überprüfen, ob es die Leistung des Schützen verbessert hat.

Siehe untenstehendes Beispiel, in dem eine Änderung des Fingerhakens (insbesondere der dritte Finger wurde etwas tiefer gegriffen) zu einem bestimmten Zeitpunkt eingeführt wird.

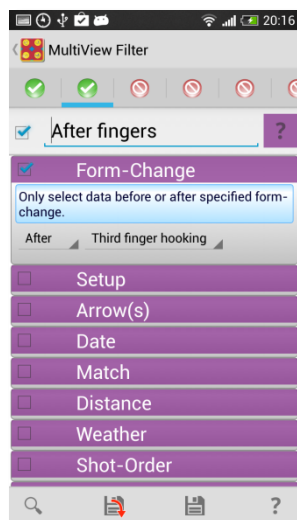
1) Gehe zum Tab Schütze



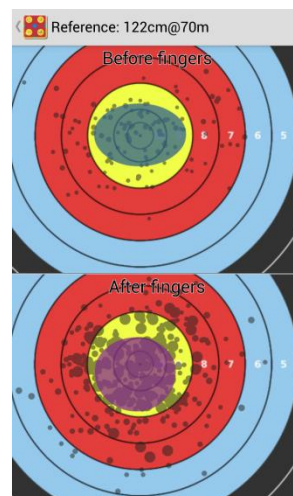
2) Wähle Eintragsänderung und erfasse eine neue Änderung



3) Lege auf der Registerkarte Analyse jeweils einen neuen Formularfilter für die Zeit vor und nach der Eintragsänderung an




4) Ergebnis der Eintragsänderung überprüfen



Im Tab "Schütze" (1) wird eine neue Eintragsänderung angelegt (2). Notiere dir alles Wichtige über die Eintragsänderung. Nun trainiere was das Zeug hält... Nach einer Woche (oder mehr) und

ca. 500 Pfeilen können weitere zwei Filter erstellt werden; ein Filter, der alle Schüsse vor der Änderung auswählt und ein Filter, der alle Schüsse nach der Änderung auswählt (3), drücke auf die Analyse und schau dir die Ergebnisse an (4)

 *Das sieht nach einer einfachen Funktion aus, ist aber sehr nützlich. Es gibt eine Menge Dinge, die einem Bogenschützen helfen, besser zu werden oder eine höhere Punktzahl zu erreichen. Alles von Ernährung, Kleidung, Schuhen, geistiger Verfassung und Vorbereitung. All diese Dinge haben nichts mit dem Aufbau deines Bogens zu tun (obwohl du sie in Setup aufschreiben könntest), es geht nur um den Bogenschützen selbst! Was hast du an dir selbst verändert, und hat es funktioniert???*

4.4 Pfeil-Tuning

Vor Beginn der Outdoor-Saison 2014 wählte Weltmeister Mike Schloesser mit ArtemisPremium zwischen zwei verschiedenen Pfeil-Varianten. Die Pfeile wurden teils auf eine Weise und die andere



Teilmenge in einer anderen Weise vorbereitet. Als nächstes wurden mehrere hundert Schüsse mit Pfeilen aus beiden Teilmengen nach dem Zufallsprinzip geschossen, die aber durch die Pfeilidentifikation aufgezeichnet wurden.

Nach der Hälfte des Trainings zeigte sich bereits ein Erfolg. Die Teilmenge in der oberen Zielfläche zeigte eine deutlich kleinere Gruppe als die Teilmenge in der unteren Zielfläche.

Die Auswahl der Ausrüstung wurde auf der Grundlage der von ArtemisPremium berechneten Werte getroffen.

Einige argumentieren, dass man das mit einer Schiessmaschine machen kann. Ich bin anderer Meinung! Eine Schiessmaschine feuert perfekte Pfeile ab, und obwohl Mike Schloesser (meistens) wie eine Schiessmaschine agiert, ist er es nicht. Die gelegentlichen "nicht so guten" Aufnahmen sind diejenigen, die du auf die Mitte einstellen möchtest. Eine Schiessmaschine ist perfekt, um ein Pfeil-Set zusammenzustellen, aber nicht sehr nützlich, um ein Pfeil-Set auf den besonderen Schiessstil eines Bogenschützen abzustimmen.

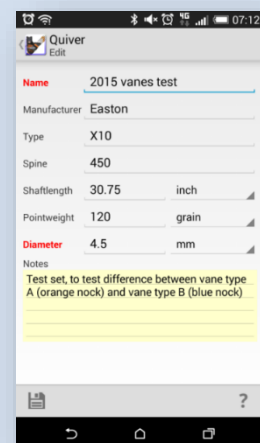
Du könntest dieser Prozedur folgen, indem du deine Pfeile so abstimmst, wie Mike es getan hat:

🟢 *Angenommen, ein Bogenschütze möchte verschiedene Federn (oder verschiedene Versätze der Federn) oder ein Pfeilset testen: Tune deine Pfeile*

1. Gehe zu Einstellungen → Köcher und erstelle ein neues Pfeilset.

In diesem Beispiel heisst es "2015 Vanes Test".

Mache es zur Standardeinstellung, um mit den kommenden Tagen zu schiessen.

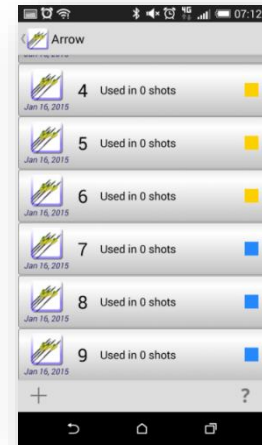


2. Fülle es mit der Anzahl der Pfeile, die du testen willst.

In diesem Beispiel werden 12 Pfeile verwendet.

Legen Sie eine Art von Federn auf die Hälfte des Satzes und die andere Art von Federn auf die andere Hälfte. Verwende zwei verschiedenfarbige Nocken in jedem Set.

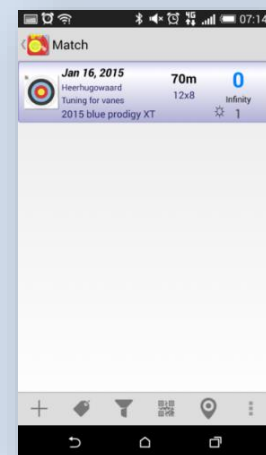
In diesem Beispiel haben die Pfeile mit Federn Typ A orangefarbene Nocken und die Pfeile mit Federn Typ B blaue Nocken



3. Erstelle ein Match und schiesse mit dem Test Pfeileset.

In diesem Beispiel wird ein Match von 12 Passen mit 8 Pfeilen geschossen.

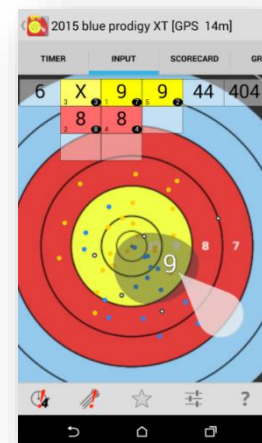
- ❗ **Wichtig:** Wähle vor dem Plotten eine Nockfarbe (z.B. die orangefarbenen) und stelle das Visier für diesen Pfeiltyp richtig ein, bevor du mit dem Aufzeichnen beginnst.
- ❗ Tue das jedes Mal (jeden Tag) vor dem Aufzeichnen. Wähle immer die gleiche Farbe Nocke, um dein Visier einzustellen, und wenn du anfängst zu zeichnen, verstelle das Visier nicht!



4. Stelle sicher, dass beim Aufzeichnen die Pfeilidentifizierung eingeschaltet ist.

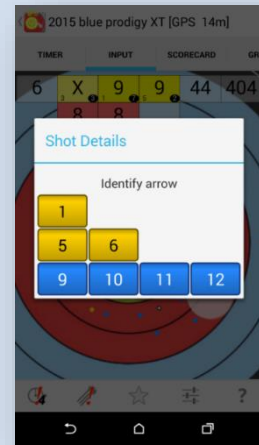
Einstellungen → Bestätige den Pfeil

Schiesse Pfeile, indem du zufällig Orange und Blau auswählst, und zeichne sie auf.



5. Das Identifizieren von Pfeilen kann nur auf Nockfarbe erfolgen. Es ist nicht nötig, sich die genauen Pfeilnummern anzusehen, sondern nur die Farben zu zeichnen.

Wähle für jede orangefarbene Nocke einen orangenen Pfeil und für blaue Nocken einen blauen Pfeil.

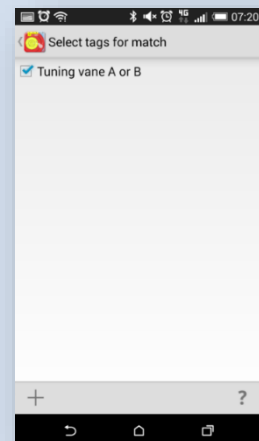


6. Wenn das Spiel zu Ende ist, gibt es eine weitere Sache, die wir tun müssen. Wähle die Match und füge eine Markierung hinzu, so dass es später leicht zu finden ist, wenn du Pfeile filterst.

Markiere es durch langes Drücken auf den Match → Tag




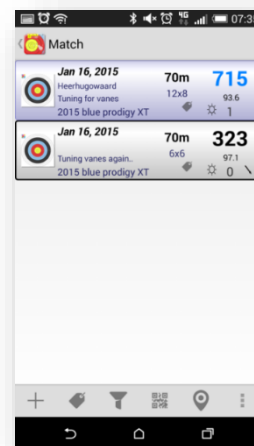
7. In diesem Beispiel ist das Spiel mit " Tuning vane A or B " gekennzeichnet.



8. Je mehr Matches geschossen werden, desto mehr Informationen werden gesammelt und desto genauer ist das Ergebnis.

Vergewissere dich, dass jedes Match mit dem gleichen Tag versehen ist und dass es auf die gleiche Art und Weise geschossen und aufgezeichnet wurde.

 *Das Schiessen in verschiedenen Entfernungen und mit unterschiedlichen Auflagen ist kein Problem. Artemis wird all das berücksichtigen.*



9. Um die Analyse zu starten, gehe zu Analyse → Gruppenansicht.

Wähle den ersten Filter aus, schalten ihn ein und gib ihm einen Namen.

In diesem Beispiel heisst der erste Filter "Orange (Schaufel A)".

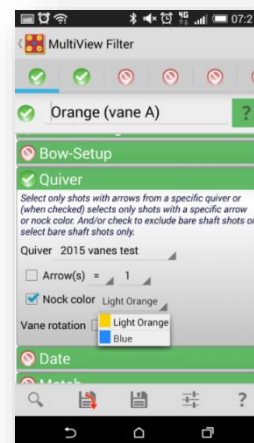
Wähle alle Aufnahmen mit dem Stichwort "Tuning Vane A oder B", und....



10.wähle das richtige Pfeilset/Köcher aus

In diesem Beispiel "2015 Vanes Test".

...und wählen die Farbe der Nocke und wählen die orangefarbenen Nocken aus..



11. Erstelle einen zweiten Filter für die blauen Nocken.

Wähle alle Schüsse mit dem Stichwort "Tuning Vane A oder B" aus und wähle die Pfeiltaste "2015 Vanes Test" und markiere die Pfeile mit blauen Nocken.



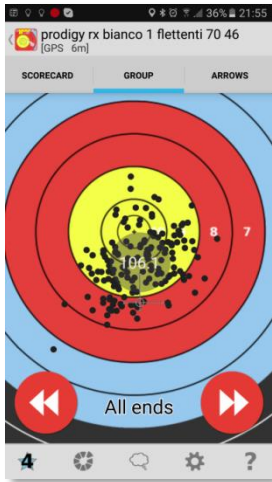
12. Zum Schluss vergleiche sie auf einer 70m 122cm Scheibe und wähle die gewünschte Feder. In diesem Beispiel hatte die zweite Feder (Feder B) einen etwas grösseren Versatz und damit etwas mehr Luftwiderstand, deshalb sind ihre Gruppen niedrig, aber viel besser als Schaufel A.

Also, wähle die beste (kleinste) Gruppe. Die Gruppen müssen nicht unbedingt in der Mitte sein, da die Visiereinrichtung nur für eine der beiden Optionen eingestellt wurde (und dies ist möglicherweise nicht die Option mit der engsten Gruppe)



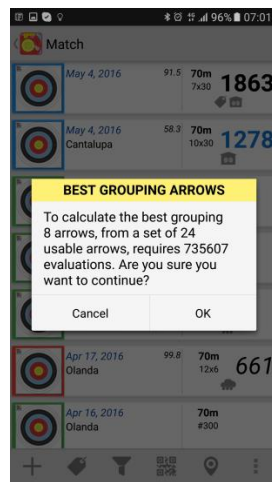
4.5 Vorbereitung auf die Olympischen Spiele in Rio 2016

Angenommen, du hast ein paar Sets von Easton X10's (insgesamt 30 Pfeile). Diese werden alle abgelängt, neue Spitzen eingebaut und frisch befiedert. Und nehmen wir an, du befindest dich in der letzten Vorbereitungswoche für die Olympischen Spiele in Rio 2016. Alle deine Pfeile sind in Ordnung und schiessen gut, aber welche sind die, die du im Wettkampf benutzen wirst? Und spielt das eine Rolle? Kannst du einfach einen zufälligen Satz von 6 Pfeilen aus den 30 Pfeilen in deinem Köcher auswählen, oder solltest du spezifischer sein? Und wenn ja, welche 6 Pfeile solltest du in der Rio 2016 Ranking Runde verwenden?

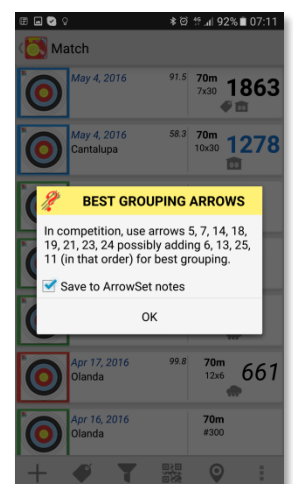
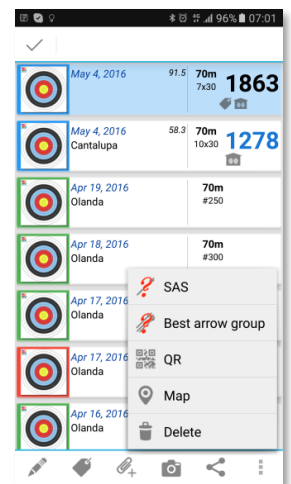


In den Monaten vor den Olympischen Spielen haben Italiens Cheftrainer Wietse van Alten und der internationale Spitzenschütze David Pasqualucci an der Entwicklung und Erprobung eines experimentellen Features von Artemis teilgenommen; wie man die 6 besten Gruppierungspfeile aus einem Satz von 30 Pfeilen auswählt.

Zuerst haben sie ein Match aus 7 Passen mit 30 Pfeilen erstellt, so dass jeder einzelne Pfeil der 30 Pfeile in jeder Passe abgeschossen wurde. Das Match wurde in einer 70m Reichweite **ohne Visiereinstellung** im Innenbereich geschossen und mit einer Pfeil-Identifikationsnummer dargestellt. Die resultierende Gruppe ist im Screenshot oben links zu sehen (die Gruppe ist niedrig, weil die Visiereinrichtung nicht angepasst wurde). Sie muss während des gesamten Verfahrens gleich bleiben!)



Der Algorithmus wählt zunächst die Pfeile mit den Nummern 1, 2, 3, 3, 4, 5, 6, 7 und 8 aus und wertet deren Gruppierungsmuster aus. In diesem Beispiel wird eine Gruppe von 56 Schüssen ausgewertet, d.h. die 8 ausgewählten Pfeile werden alle 7 mal pro Passe geschossen. Die Gruppenleistung wird durch die Berechnung des ASL (= Mass für die Gruppengröße) der Gruppe ermittelt, unabhängig davon, wo sich die Gruppe auf der Zielfläche befindet. Der Algorithmus kümmert sich nicht darum, wo sich die Gruppe auf der Zielfläche befand, sondern nur darum, wie klein sie war. Dann macht es dasselbe für die Pfeile mit den Nummern 1, 2, 3, 3, 4, 5, 6, 7 und 9. Es berechnet die Gruppengröße erneut und vergleicht sie mit der Gruppengröße des vorherigen Sets.



Artemis durchsucht **alle** möglichen Kombinationen von 8 aus 24, um die höchste ASL-Nummer (= beste Gruppe) zu finden. Für eine Teilmenge von 8 Pfeilen, die aus einer Gesamtmenge von 24 ausgewählt wurden, beträgt die Anzahl der Kombinationen **735.471!** So dauert es Minuten und manchmal auch viel länger, um zu berechnen¹.

Wenn es fertig ist, zeigt Artemis die 8 Pfeile, die zusammen die höchste ASL (und damit die beste/kleinste Gruppe) haben. Es ist dieser Satz von Pfeilen, der am besten im Wettbewerb zu verwenden ist!

Das Ergebnis wird im Note-Bereich der Pfeilset gespeichert, um es später zu überprüfen.

Interessant ist es, herauszufinden, wie gross der Gruppierungsunterschied (ausgedrückt in Punkten) zwischen den "besten" 8 Pfeilen im Vergleich zu einer zufällig ausgewählten Menge von 8 Pfeilen aus den insgesamt 24 Pfeilen ist. Obwohl dieser Datensatz nur 240 Aufnahmen enthielt, können wir mit Artemis dennoch einen groben Eindruck gewinnen.



In der Analyse-Sektion wird die Gruppe der 8 besten Gruppierungspfeile mit der Gruppe der 8 zufällig ausgewählten Pfeile desselben Pfeilsatzes verglichen und die Differenz ist tatsächlich höher als erwartet. Siehe Screenshot links.

Die 8 zufällig ausgewählten Pfeile gruppieren sich mit einer ASL von 104,8, was einer 70m-Runde von 672 entspricht. Die 8 besten Gruppierungspfeile hatten jedoch eine ASL von 113,8, was einer 70m-Runde von 690 entspricht!

Wiederum waren es nur 240 Schüsse, also nur wenig statistisch relevant, aber dennoch Grund genug, sich die Mühe zu machen, die besten 8 Pfeile auszuwählen. Nebenbei bemerkt, David Pasqualucci schoss die dritthöchste Punktzahl in der Rio 2016 Rangliste, eine Punktzahl von 685, die sehr nahe an die vorhergesagten 690 Punkte heranreicht.

Wie kannst du diese Funktion nutzen?

Es gibt mehrere Möglichkeiten, diese Funktion zu nutzen, aber nehmen wir an, du hast (wie die meisten von uns) einen Satz von nur 12 Pfeilen und es ist ein paar Tage vor einem 70m (720 Runde) Wettbewerb. Es ist schönes Wetter (kein Wind) und du hast dich bereits aufgewärmt, und dein Visier ist mehr oder weniger korrekt. Die folgende Prozedur führt zu einer Auswahl der besten Gruppierungspfeile.

1. Erstelle einen Match (Typ: Aufzeichnung, Tuning, 70m, 122cm Zielfläche) aus 8 Passen von 12 Pfeilen.
2. Starte den Match und lege die Optionen fest
 - a. 'Standard-Schussbewertung' auf 5 Sterne
 - b. Aktiviere die Einstellung "Bewerte deine Schüsse"
 - c. Aktiviere die Einstellung "Bestätige den Pfeil"

¹ Dieses Beispiel wurde auf einem Samsung S7 Edge berechnet und dauerte ca. 10 Minuten.

3. Beginne den Match und vergewissere dich, dass das Sternchen-Symbol im Menü "3" anzeigt. Es werden also nur die Aufnahmen mit der Bewertung 3 und höher angezeigt. Und da du die Voreinstellung auf 5 gesetzt hast, werden alle Schüsse angezeigt. Die Stern-Bewertung wird auch von der Berechnung der "besten Pfeilgruppe" verwendet, da sie nur Schüsse berücksichtigt, die eine Bewertung haben, die gleich oder höher als die eingestellte ist.
4. Schiesse nun das Match und zeichne jeden Pfeil nach der Nummer auf. Verändere dein Visier nicht während der 8 Passen. Wenn du einen Pfeil hast, der wirklich schlecht ausgeführt wurde, dann wird dieser Pfeil das Ergebnis aus den falschen Gründen beeinflussen, also markiere diesen bestimmten Schuss mit einem einzelnen Stern (1 Stern). Alle normal ausgeführten Schüsse bleiben 5 Sterne.
5. Wenn der Match beendet ist, wähle den Match aus der Matchliste aus und wähle die beste Pfeilgruppenfunktion. Der Algorithmus wird alle Schüsse aller Pfeile berücksichtigen, die:
 - a. Wurden mehr als 3-mal geschossen (in diesem Fall sollten sie alle 8-mal geschossen und aufgezeichnet worden sein),
 - b. Eine Schussleistung haben, die höher ist als die angegebene Schussleistung.
6. Die Berechnung der besten Gruppen von 8 Pfeilen aus einem Satz von 12 Pfeilen erfolgt fast sofort (nur 495 verschiedene Kombinationen möglich).
7. Benutze die empfohlenen Pfeile für deinen nächsten Wettkampf.

4.5.1 Unterschied zwischen "Beste Pfeilgruppe" und "SAS"

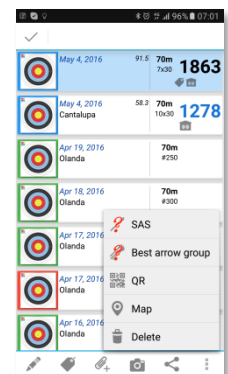
Durch (langes) Selektieren eines Matches (oder mehrerer Matches, die mit dem gleichen Pfeil-Set geschossen wurden), enthält das Auswahlmenü folgende zwei Einträge;



SAS



Pfeile mit der besten Gruppe



Der Unterschied ist subtil, aber wichtig;

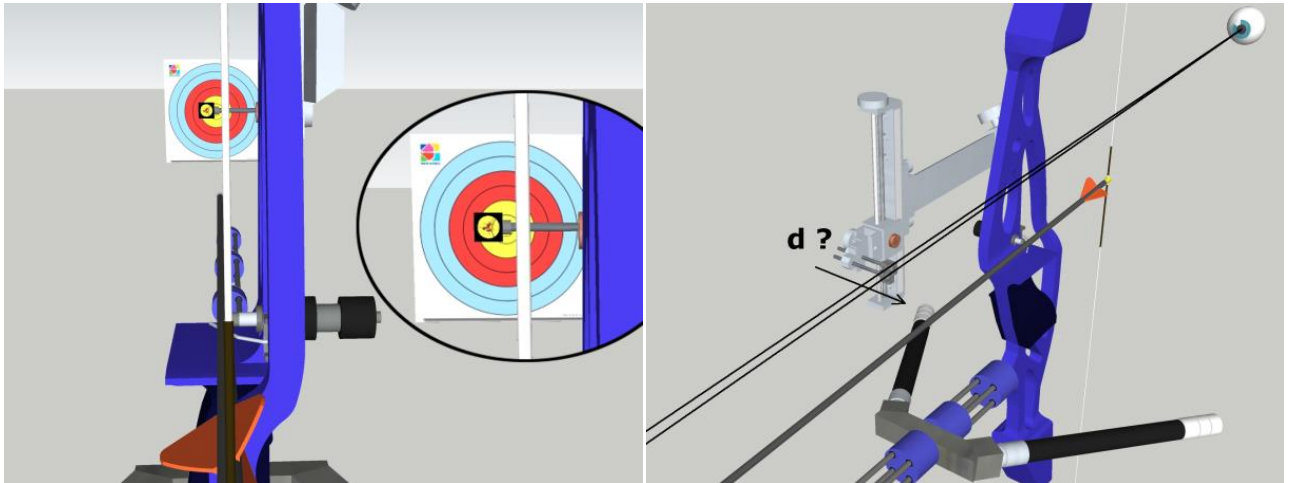
(1) Du schiesst einen Wettkampf und zeichnest deine Pfeile auf und jetzt musst du den besten Shoot-off-Pfeil auswählen. Wähle die derzeitige Übereinstimmung und wähle den Punkt "SAS". Dadurch wird die Leistung jedes einzelnen Pfeils in dem Match berechnet, den du gerade geschossen hast. Die Leistung der einzelnen Pfeile ist ein Mass für die Konsistenz der einzelnen Pfeile (Gruppengröße) und die Nähe zur Mitte des jeweiligen Pfeils. Mit anderen Worten, es wird der beste Pfeil angezeigt, den du als Shoot-off-Pfeil auswählen kannst.

(2) Du bereitest dich auf einen Wettkampf vor und möchtest den besten Gruppierungssatz von Pfeilen aus deinem Köcher auswählen. Verwende in diesem Fall die Funktion "Beste Pfeilgruppe". Diese Funktion betrachtet keine einzelnen Pfeile und berücksichtigt nicht die Nähe zum Zielzentrum. Es wird nur die Gruppenleistung (d.h. die Gruppengröße) betrachtet!

! Die ursprüngliche Idee des "Besten Shoot-off-Pfeil " stammt aus einer der vielen grossartigen Diskussionen, die ich normalerweise mit Sjef van den Berg führe. Ich glaube, dass dieser Fall während des Wartens auf den Zoll in Istanbul, Türkei, auf dem Weg zur Fußballweltmeisterschaft in Antalya vor einigen Jahren stattgefunden hat. Sjef erwähnte auch die "beste Gruppierung von Pfeilen", aber aus technischen Gründen, die damals nicht realisierbar waren, musste diese Funktion warten. Schliesslich können ab v3.9 beide Arten von Pfeilselektionen in der Premium-Version von Artemis verwendet werden.

5 Technische Details

Dieses Kapitel beschreibt die technischen Details und die mathematischen Grundlagen der App. Es beschreibt, wie die Visierberatung wirklich funktioniert, wie die Datenbank aussieht und warum eine Normalverteilung unzureichend ist und eine neue Art der Verteilung verwendet wird. Es ist eher technisch und nicht immer leicht zu verstehen. Dieses Kapitel richtet sich an alle, die wissen wollen, "wie die Dinge funktionieren!"



Die Frage ist also, wie hoch ist der Wert d , wie im Bild unten dargestellt? Dieser Wert d gibt an, um wie viel der Visierpin bewegt werden muss.

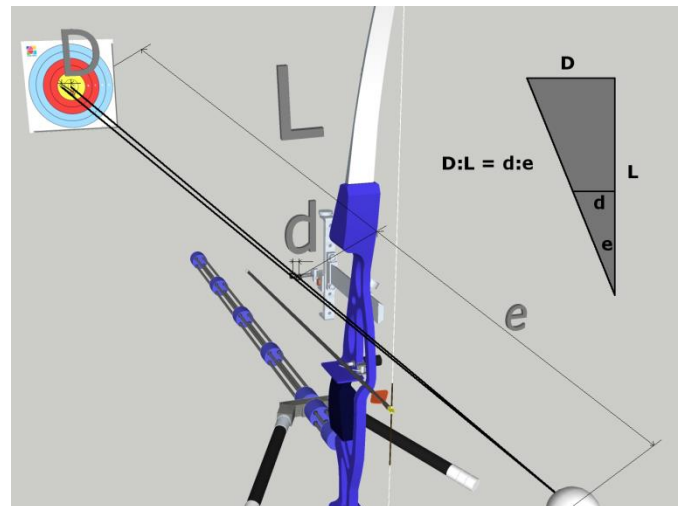
Das kleine Diagramm im obigen Bild gibt die Antwort. Alles andere ist gleich, das Verhältnis D (D = Gruppenabweichung auf der Zielfläche) zu L (L = Entfernung des Bogenschützenauges zum Ziel) entspricht dem Verhältnis d (d = erforderliche Visiereinstellung) zu e (e = Entfernung des Visierstiftes zum Bogenschützenauge).

Lass uns einige typische Werte ausprobieren:

e = Bogenschützenauge zu Visierpin = 85cm = 0,85m

L = 50m

D = 60mm (eine Gruppe, deren Mittelpunkt sich in der Mitte des 9-Rings auf einer 80cm-Zielfläche befindet, liegt ca. 60mm von der Mitte entfernt)



$$d = \frac{D}{L} * e = \frac{60\text{mm}}{50\text{m}} * 0.85\text{m} = 1.02\text{ mm}$$

Wenn dies von einem Recurve-Bogenschützen mit dem Shibuya Ultima RC Visier geschossen wurde, ist die Seitenverstellung 1/32 Zoll pro Umdrehung, was ungefähr 0,8 mm pro Umdrehung entspricht. Um diese Gruppe in den Mittelpunkt zu rücken, brauchen wir also **mehr als eine volle Umdrehung** des Visierknopfes. Bei einem solchen Visier mit 20 Klicks in jeder vollen Umdrehung würden das **26 Klicks sein!!**

Nur zum Spass, lasse uns berechnen, wie viel ein Klick unsere Gruppe auf 70m bewegt. Mit dem Shibuya Ultima, 1 Klick bewegt sich der Visierpin um 0.04mm

$$D:L = d:e \rightarrow D = L * \frac{d}{e} = 70\text{m} * \frac{0.04\text{mm}}{0.85\text{m}} = 3.3\text{mm}$$

Jeder Klick bewegt das Zentrum Ihrer Gruppe auf 70m, nur etwas mehr als 3mm!!

5.1.1 Sehnen-Ausrichtung

Schauen wir uns den Unterschied an, den die Sehnen-Ausrichtung auf dem Visierberater hat. Es gibt zwei Möglichkeiten;

1. Der Bogenschütze richtet die Sehne (Sehnenschatten) auf den Griff aus
2. Der (Recurve-)Bogenschütze richtet die Sehne (Sehnenschatten) auf die Visieröffnung aus

Der 2. Fall ist genau das, was ein Compound Bogenschütze tut. Die Schnur (Peep-Sight) ist auf die Visieröffnung ausgerichtet (im Compound Fall auf das Scope).

In beiden Fällen muss die Visierempfehlung leicht abweichend berechnet werden, wie die folgende Abbildung zeigt.

Auf der linken Seite haben wir einen Bogenschützen, der sich am Griff ausrichtet. Die Linie E(ye) - P(in) - C(enter) ist die Linie vom Bogenschützenauge durch den Visierstift zum Zielpunkt. Diese Linie wird konstant gehalten. Der Pfeil landet irgendwo auf der Zielfläche in Punkt A(rrow). Diese Position hat eine feste Beziehung zu der Stelle, zu der der Bogen zeigt. Wenn wir also den Bogen bewegen (tatsächlich drehen), bewegen wir den Pfeil auf der Zielfläche. Im Bild links, wenn die Schnur auf den Griff ausgerichtet ist und wir das Visier (Windage/Horizontal) um eine Distanz w verschieben, drehen wir den Bogen tatsächlich um das Auge des Bogenschützen (Punkt E) und der Pfeil bewegt sich von A nach A' auf der Zielfläche; eine Distanz y .

Die Formel wird;

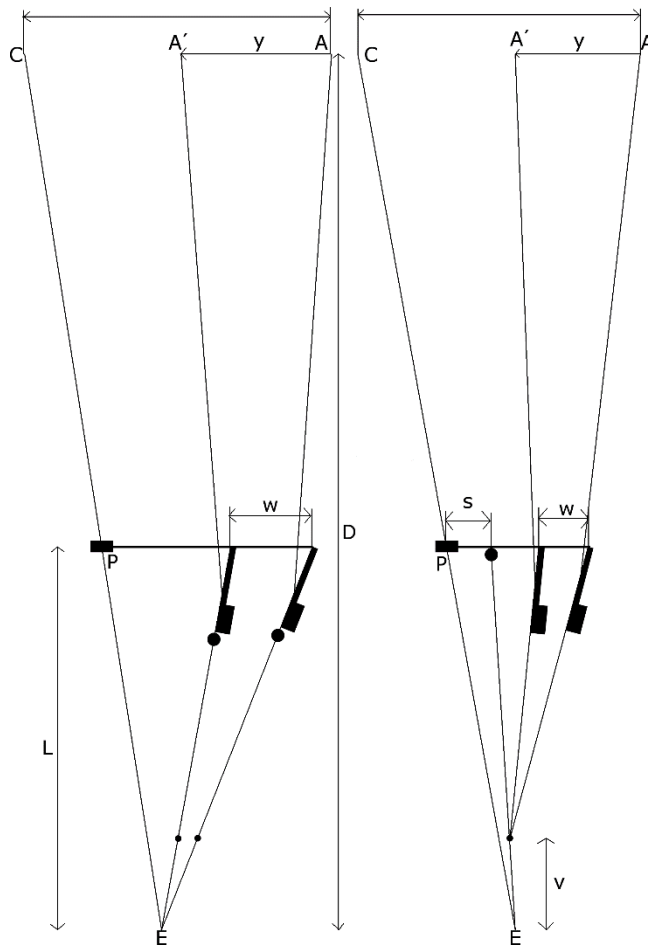
$$\frac{w}{L} = \frac{y}{D} \rightarrow w = \frac{yL}{D}$$

Auf der rechten Seite haben wir einen Bogenschützen, der auf die Visieröffnung ausgerichtet ist. Dieser Bogenschütze hält den Schatten der Sehne in einem festen Abstand s vom Pin. Wenn dieses ein Compound Schütze wäre, wäre die Ausrichtung der Schnur (eigentlich Peep) perfekt ausgerichtet, also $s=0$ in diesem Fall.

Auch hier ist die Linie E(ye) - P(in) - C(enter) die Linie vom Bogenschützenauge durch den Visierstift zur Zielmitte. Diese Linie wird konstant gehalten. Im Falle von Compound befindet sich der Peep ebenfalls auf dieser Linie ($s=0$). Der Pfeil landet irgendwo auf der Zielfläche in Punkt A(rrow). Diese Position hat eine feste Beziehung zu der Stelle, an der der Bogen zeigt. Wenn wir also den Bogen bewegen (tatsächlich drehen), bewegen wir den Pfeil auf der Zielfläche. Im Bild rechts, wenn die Sehne auf das Visier ausgerichtet ist und wir das Visier (Windage/Horizontal) um eine Distanz w verschieben, drehen wir den Bogen tatsächlich um die Sehne oder den Piep, und der Pfeil bewegt sich von A nach A' auf der Zielfläche; eine Distanz y .

Die Formel wird dann;

$$^3 \frac{w}{L-v} = \frac{y}{D-v} \rightarrow W = \frac{y(L-v)}{D-v}$$



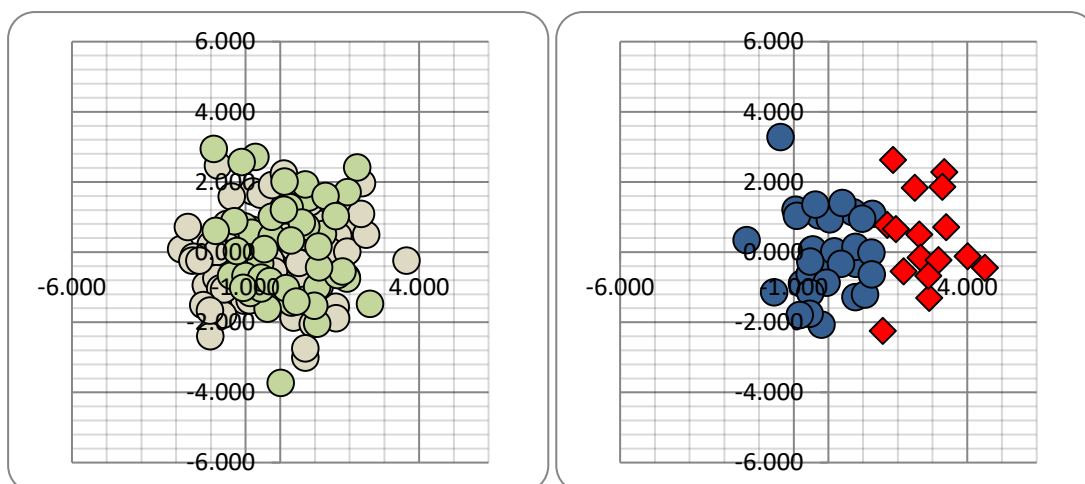
³ Die Drehwinkel sind so klein, dass wir die Auswirkungen des Visiers vernachlässigen können, das eigentlich senkrecht zum Griff steht.

5.2 Pfeil-Beratung

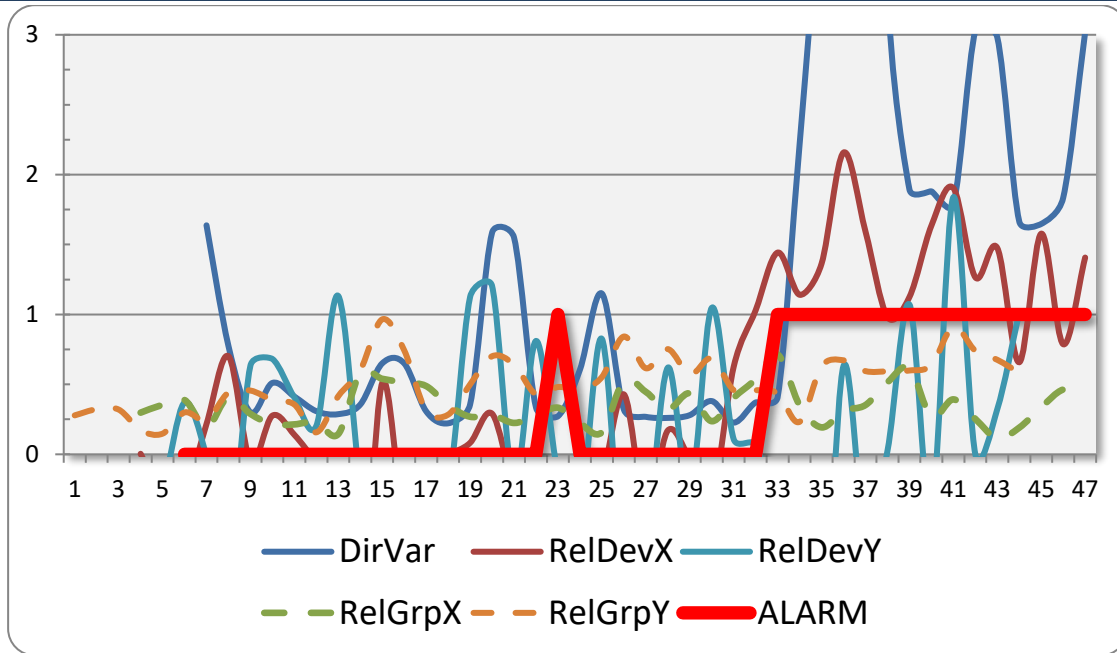
Die Pfeilberatung versucht, inkonsistentes Pfeilverhalten zu finden. Die Herausforderung besteht darin, ihn so schnell wie möglich zu finden, aber der Bogenschütze ist immer noch menschlich und keine Schiessmaschine, so dass die meisten Fehler (Abweichungen) vom Bogenschützen verursacht werden, und nur einige davon können auf die Tatsache zurückzuführen sein, dass der Pfeil gebrochen oder auf andere Weise inkonsistent ist.

Es wurden Simulationen mit dem Arrow Advice Algorithmus durchgeführt, um mit den verschiedenen Fähigkeitsstufen des Bogenschützen zu arbeiten. Je höher die Stufe, desto kleiner ist die Pfeilfehler, die du identifizieren willst.

Die beiden untenstehenden Diagramme zeigen eine solche Simulation. Links sind Schüsse von einem Bogenschützen mit Geschicklichkeitsstufe 90 (ca. 9 ½ durchschnittlich auf 18m). Die Schüsse auf der linken Seite sind mit übereinstimmenden Pfeilen. Die Schüsse im rechten Plot werden simuliert, wobei ein Pfeil konsistent ist (blau) und plötzlich (bei Schuss Nummer 31) inkonsistent wird (in diesem Fall beginnt er, sich im Durchschnitt nach rechts zu gruppieren)



Die nächste Grafik zeigt das Wirkungsprinzip der Pfeilberaterfunktion. Es erkennt die Richtungsvarianz der gleitenden Durchschnittsposition des Pfeils im Vergleich zur Position der anderen Pfeile. Man erwartet, dass die Varianz hoch ist (ein Pfeil, der konsistent zu einer Seite gruppiert ist, hat eine geringe Richtungsvarianz). Wenn also der Kehrwert wächst, verhält sich der Pfeil inkonsistent. Der zweite (und dritte) Parameter ist die relative Abweichung der Position des Pfeils von der Standardabweichung der Gruppe der anderen Pfeile. In der menschlichen Sprache: Wenn der Pfeil ausserhalb der Gruppe der anderen Pfeile gruppiert ist, ist er inkonsistent. Der vierte (und fünfte) Parameter ist die relative Grösse der Gruppe im Vergleich zur relativen Grösse der anderen Pfeile. Wiederum in menschlicher Sprache; wenn die Gruppe des Pfeils grösser wird als die Gruppe aller anderen Pfeile, ist sie inkonsistent.



Wie in der Grafik dargestellt, wird die Warnung bei Schuss 33 ausgelöst (nur zwei Schüsse des inkonsistenten Pfeils waren nötig, um ihn zu identifizieren!

Dieses Frühwarnsystem bedeutet auch, dass manchmal (siehe Grafik um Schuss 23) auch Fehlalarme ausgelöst werden.

5.3 Koordinaten-Referenzsysteme

Die meisten Tools, die mit dem Bogenschiessen zu tun haben, speichern die Pfeilpositionen in einem Koordinatensystem relativ zur Zieloberfläche, auf die geschossen wurde. Diese Position wird üblicherweise in sogenannten Polarkoordinaten (z.B. eine Sieben auf 3 Uhr) oder in rechtwinkligen Koordinaten (10cm rechts vom Zentrum und 8cm über dem Zentrum) ausgedrückt. Auch die Einheiten können sich unterscheiden. Anstelle von cm's könnte man Pixel (auf dem Bild des Zielflächenbildes), mm's statt cm's, Ringe (10, 9, 8, etc.) oder Grad anstelle der Uhr-Anzeige verwenden. Alle diese Koordinatensysteme scheitern daran, dass sie alle relativ zur Zielfläche und relativ zur Schussentfernung sind. Jeder Bogenschütze, der schon einmal auf verschiedene Distanzen geschossen hat, weiss, dass einige Distanzen "harter" sind als andere, d.h. die persönliche Bestnote auf 30m (auf einer 80cm-Auflage) ist immer besser als die auf 50m (auf einer 80cm-Auflage).

5.3.1 Einheitsbezugssystem

Die Fähigkeit des Bogenschützen, die ihm innewohnt, ist ein Indikator dafür, wie "gut" ein Bogenschütze ist, unabhängig von der Entfernung, der Grösse der Zielfläche, der Punktzahl und der Anzahl der geschossenen Pfeile. Die Fertigungsstufe des Bogenschützen bestimmt die Genauigkeit,



mit der ein Pfeil geschossen wird. Ein Pfeil wird mit einem anfänglichen Fehler losgelassen und dieser Fehler wird um die zurückgelegte Wegstrecke vergrössert. Ein Pfeil, der auf 18m geschossen wurde und auf dem Rand der Neun landet (siehe Bild links), hat in etwas mehr als 18m Entfernung 40mm von der Mitte der Auflage abgewichen. Er weicht

$40/18 \text{ mm/m} = 2,22 \text{ mm pro Meter}$ ab.



Wenn dieser Pfeil auf, sagen wir 50m an einer 80cm-Auflage, geschossen worden wäre, wäre er nicht auf dem Rand der Neun gelandet, er wär (Parabolische Effekte, Luftwiderstand und Wind aus der Gleichung herausnehmend) $2,22\text{mm} \times 50\text{m} = 111\text{mm} = 11,1\text{cm}$ von der Mitte entfernt (weit im 8er Ring, einige Millimeter von einer 7 entfernt), gelandet wie im Bild rechts dargestellt.

Neuere Studien haben gezeigt, dass menschliche Fehler im Bogenschiessen sowohl aus linearen als auch quadratischen Varianten bestehen, die die Distanz erhöhen ⁴.

Artemis verfolgt einen anderen Ansatz als die meisten anderen Anwendungen. Es speichert die Position des Pfeils in einem rechtshändigen rechtwinkligen kartesischen Koordinatenbezugssystem in sogenannten udevs oder Einheitenabweichungen. Ein udev (x,y) wird in mm/Pm (Millimeter pro Parkmeter) ausgedrückt. wobei x den Betrag der horizontalen Abweichung von der Mitte oder der Zielfläche und y den Betrag der vertikalen Abweichung von der Mitte darstellt.

⁴ Siehe J.L.Park, "Modelling archers' score at different distances to quantify score loss due to equipment selection and technique errors", Part P: Journal of Sports Engineering and Technology

Warum solltest du also die Pfeile in diesem nicht intuitiv zu bedienenden und komplexen Koordinatensystem speichern wollen?

Die Antwort ist ganz einfach. Beim Bogenschiessen dreht sich alles um Statistiken, und um statistische Analysen durchführen zu können, musst du in der Lage sein, alle verfügbaren Daten zu vergleichen. Wenn du deine Pfeile in einem zielflächen- und entfernungsabhängigen Koordinatensystem speicherst, kannst du nur dann Daten vergleichen, wenn du die gleiche Entfernung auf die gleiche Zielfläche schiesst. Aber wenn man eine Outdoor-FITA-Runde auf 4 verschiedene Distanzen schiesst oder wenn man eine Feldrunde auf alle Distanzen und Zielflächen schiesst, kann man seine Daten nur dann vergleichen, wenn sie in einem entfernungs- und zielflächenunabhängigen Koordinatensystem gespeichert sind.

5.3.2 Gruppen und Verteilungen

Denkt man an einen Pfeil auf einem Bogen, der schussbereit ist, als winzigen kleinen Punkt (anstelle des Objekts, das er tatsächlich ist), der an einer bestimmten Stelle beginnt und sich auf irgendeinem Weg bis zu seiner endgültigen Position auf der Zielfläche bewegt, gibt es drei verschiedene (gerade) Linien, die wir zeichnen können.

Ziel-Referenzpunkt; das ist der Mittelpunkt des Ziels.

Point-of-Aim; das ist der Punkt auf dem Ziel, auf den wir zielen. Ein theoretisch perfekter Pfeilschuss aus einem theoretisch perfekten Bogen bei perfekten Bedingungen (kein Wind), mit perfekter Technik und perfektem Ziel, würde direkt am **Point-of-Aim** auftreffen. Und wenn das Visier richtig eingestellt ist, dann ist es am **Ziel-Referenzpunkt** genau in der Mitte.

Point-of-Impact, d.h. der Punkt, an dem der Pfeil tatsächlich in die Zielfläche geschossen wird.

Wenn der Pfeil nicht in der Mitte des Ziels getroffen wurde, kann dies nur aus zwei Gründen geschehen:

1. Du hast es mit perfektem Ziel und perfekter Ausrüstung unter perfekten Bedingungen und mit perfekter Form geschossen, aber du hast das Visier nicht richtig eingestellt, so dass der Pfeil auf die Zielfläche traf, wo er landen musste.
2. Du hast es versäumt, es mit perfekter Form zu schießen, du hattest keine perfekte Ausrüstung und die Bedingungen waren nicht perfekt.

Es gibt keine Möglichkeit zu wissen (zumindest für einen einzelnen Pfeil), ob im zweiten Fall das Visier richtig eingestellt ist oder nicht! Und unglücklicherweise, da wir alle Menschen sind, ist es der zweite Fall, in dem wir unsere Pfeile in die Wüste schießen.

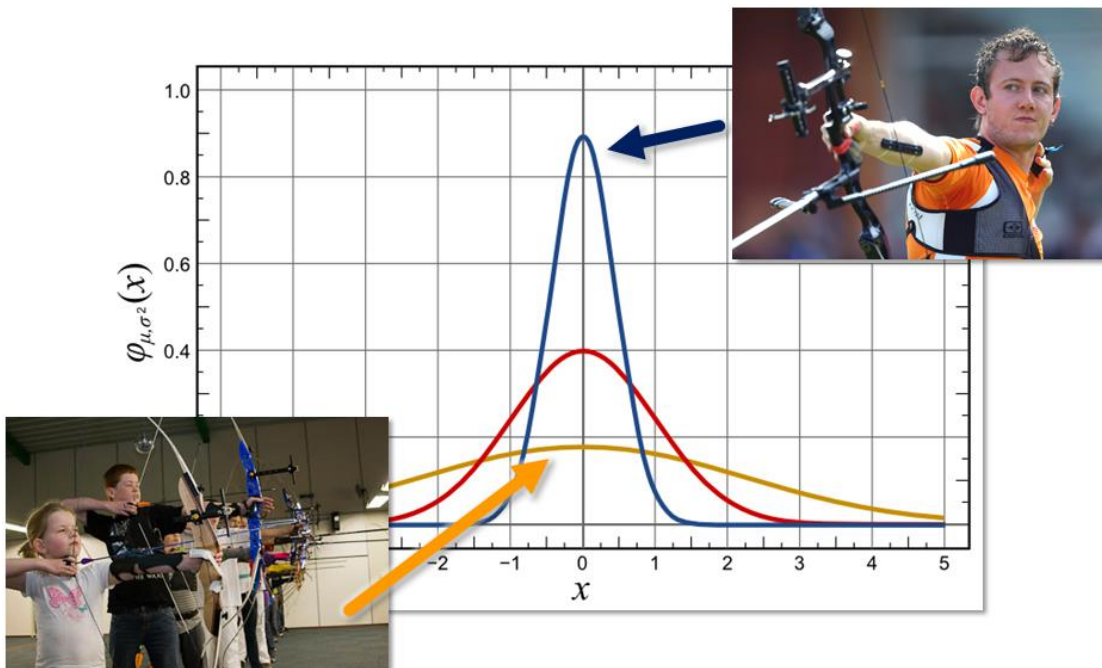
Artemis geht davon aus, dass jeder Bogenschütze seine Pfeile schießt, die um den Zielpunkt herum verstreut sind. Die meisten Pfeile landen in der Nähe dieses Punktes und einige Pfeile landen weiter von diesem Punkt entfernt. Die Verteilung, in der dies geschieht, wird als Normalverteilung angenommen⁵. In der statistischen Analyse ist eine Normalverteilung eine sehr häufige

⁵ In einer aktuellen Studie von J.L.Park wurde diese Vermutung bestätigt

symmetrische Verteilung. Eine Normalverteilung wird durch ihre Form, ihren Mittelwert und ihren Standardabweichungswert definiert.

5.3.2.1 Die Normalverteilung

Eine Normalverteilung ist symmetrisch um den Durchschnittspunkt auf der Zielfläche (die mit der Mitte der Zielfläche übereinstimmt, wenn das Visier richtig eingestellt ist). Alle Bogenschützen aller Fähigkeiten und Niveaus (Olympiasieger oder Vereinseinsteiger), die ihre Ziele richtig gesetzt haben, schießen im Durchschnitt perfekte Zehner! Ihre Normalverteilung unterscheidet sich nur in der Standardabweichung. Die Standardabweichung (σ) ist eine Zahl, die (bei Normalverteilungen) angibt, wieviel Prozent aller Pfeile, die geschossen werden, innerhalb einer gewissen Entfernung vom Durchschnitt getroffen werden. Bei normalverteilten Schüssen liegen 68% im Bereich von $-\sigma$ bis $+\sigma$ und 98% im Bereich von -2σ to $+2\sigma$.



Zum Beispiel bedeutet ein Bogenschütze mit einer Standardabweichung von 1 Ring (auf einem 40cm Auflage bei 18m), dass ein Bogenschütze 68% seiner Pfeile in der 10 schießt (σ). Ein Bogenschütze, der eine Standardabweichung von 2 Ringen hat (wiederum auf einer 40cm Fläche bei 18m), schießt 68% seiner Pfeile in der 9 (σ) oder höher. Theoretisch können beide Bogenschützen das Ziel immer noch komplett verfehlen, nur mit unterschiedlichen Wahrscheinlichkeiten. Der erste Schütze schießt durchschnittlich 290 und der zweite Schütze durchschnittlich 266.

Wie erklärt, ist der Unterschied zwischen einem mittelmässigen Bogenschützen und einem guten Bogenschützen seine Standardabweichung, d.h. wie genau er/sie auf seinen/ihrer durchschnittlichen Zielpunkt schießt. Im Bogenschiessen ist dies bekannt als die Grösse der Gruppen.

Aber das ist alles Theorie; ein Bogenschütze ist nicht symmetrisch, wenn er seine Fehler macht, warum also sollte die Verteilung symmetrisch sein? Artemis geht davon aus, dass der horizontale Fehler vom vertikalen Fehler abgekoppelt ist und dass daher die Werte für die horizontale

Nor

malverteilung von den Werten der vertikalen Normalverteilung abweichen können. Eine zweite Annahme ist, dass Bogenschützen keine symmetrischen Fehler machen und dass beide Verteilungen (horizontal und vertikal) in links/rechts und oben/unten aufgeteilt werden müssen.

5.3.2.2 Mathematische Definition der Normalverteilung

! Für diejenigen, die Mathe nicht mögen, springt zum nächsten Abschnitt.

Für jeden Satz von N Werten z kann der durchschnittliche z_{avg} dieses Satzes wie folgt berechnet werden:

$$z_{avg} = \frac{\sum_{i=1..N} z_i}{N}$$

Die Standardabweichung dieses Satzes kann berechnet werden mit:

$$\sigma = \frac{\sum_{i=1..N} (z_i - z_{avg})^2}{N}$$

Für einen gegebenen Satz von Schüssen ist die Berechnung des Mittelwerts einfach. Wenn der Pfeil i am Punkt P_i landet, der durch die rechtwinkligen Koordinaten x_i und y_i definiert ist, dann wird der durchschnittliche Punkt des Treffers P_{avg} mit den Koordinaten x_{avg} und y_{avg} für eine Reihe von i-Schüssen wie folgt berechnet;

$$x_{avg} = \frac{\sum x_i}{N} \text{ and } y_{avg} = \frac{\sum y_i}{N}$$

Und weil wir die horizontalen und vertikalen Fehler als entkoppelt angenommen haben, können die Standardabweichungen berechnet (entkoppelt) werden als:

$$\sigma_x = \frac{\sum (x_i - x_{avg})^2}{N} \text{ and } \sigma_y = \frac{\sum (y_i - y_{avg})^2}{N}$$

Dies ist für den symmetrischen Fall. Für den asymmetrischen Fall, den Artemis annimmt, gilt weiterhin die Formel für die Durchschnittswerte, aber für die Standardabweichungen werden die folgenden Werte verwendet;

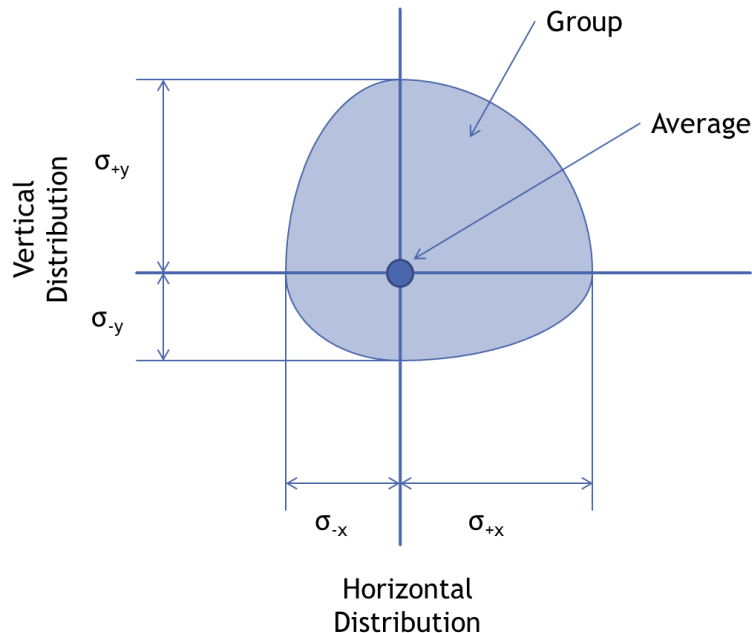
$$\sigma_{x \geq 0} = \frac{\sum (x_i - x_{avg})^2}{N_{x \geq 0}} \forall x \geq 0 \text{ and } \sigma_{x < 0} = \frac{\sum (x_i - x_{avg})^2}{N_{x < 0}} \forall x < 0 \text{ and } N_{x < 0} + N_{x \geq 0} = N$$

$$\sigma_{y \geq 0} = \frac{\sum (y_i - y_{avg})^2}{N_{y \geq 0}} \forall y \geq 0 \text{ and } \sigma_{y < 0} = \frac{\sum (y_i - y_{avg})^2}{N_{y < 0}} \forall y < 0 \text{ and } N_{y < 0} + N_{y \geq 0} = N$$

Das sieht ziemlich komplex aus, aber sie sagen im Wesentlichen, dass die Standardabweichung in x-Richtung nach rechts die Standardabweichung desjenigen Teils der Population von Aufnahmen ist, der nach rechts irrt, während die Standardabweichung in x-Richtung nach links die Standardabweichung desjenigen Teils der Population von Aufnahmen ist, der nach links irrt. Und das Gleiche gilt für die y-Richtung.

5.3.3 Form von Gruppen

In Kapitel 5.3.2 wurde die Theorie der (symmetrischen und asymmetrischen) Normalverteilung vorgestellt. Dieses Prinzip wird in Artemis bei der Darstellung von Gruppen auf einer Zielfläche angewendet. Jede Gruppe in Artemis wird als "blob" dargestellt. Die Form des "blob" sagt etwas über Abweichungen aus. Im Bild unten können wir erkennen, dass der Bogenschütze mehr Fehler nach rechts und hoch als nach links und nach unten hat.



5.3.4 Fähigkeitslevel des Bogenschützen

Das Fähigkeitslevel des Bogenschützen ist ein Indikator dafür, wie "gut" der Bogenschütze ist. Diese Metrik wird in der gesamten App verwendet. Alle Gruppen können in Fähigkeitslevel ausgedrückt werden. Und angesichts der Entfernung, der Zielfläche, der Punktzahl und der Anzahl der Pfeile hat diese Zahl in der Tat einen direkten Bezug zur Punktzahl. Je höher die Punktzahl (d.h. je kleiner die Gruppe), desto höher ist das Fähigkeitslevel der Bogenschützen.

📌 *Der Vorteil der Verwendung des Fähigkeitslevel anstelle von Score ist, dass jedes beliebige Format (Distanz, Anzahl der Pfeile pro Passe, Anzahl der Passen, Auflage, Scoring-Werte) leicht verglichen werden kann.*

Schauen wir uns zum Beispiel die folgende Tabelle mit den verschiedenen Wettbewerbsformaten, den verschiedenen Punktzahlen und den Fähigkeitslevel der Bogenschützen an:

Schütze	70m	70m	1440	60m	1440	50m	18m	18m
Fähigkeits-Level	122cm	122cm	Senior Men	122cm	Senior Women	80cm	40cm	60cm
	36a	12a		36a		36a	60a	30a
80.0	296	99	1187	310	1233	296	551	288
85.0	307	102	1229	319	1269	306	562	292
90.0	315	105	1265	326	1300	316	571	295
100.0	330	110	1325	339	1351	330	586	299

In der ersten Spalte wird die Fähigkeitslevel des Bogenschützen angegeben. Unterschiedliche Punktzahlen in verschiedenen Wettbewerbsformaten sind eigentlich das gleiche "Level". Ein Recurve-Mann, der eine 315 Punkte auf 70m auf einer 122cm grossen Scheibe schießt, schießt mit der gleichen Genauigkeit wie eine Recurve-Frau, die eine 1300 Punkte auf eine 1440er Runde schießt.

Lassen Sie uns ein weiteres Beispiel für die Anwendung des Fähigkeitslevel geben.

Eine Recurve Woman schoss eine 1440er Runde mit folgenden Punkten;

$$311 + 324 + 308 + 326 = 1269$$

Wenn man sich diese Punkte als Trainerin ansieht, welche Punkte fallen auf?

Berechnen wir nun das Fähigkeitslevel der Bogenschützen für alle diese Punkte, siehe Tabelle unten;

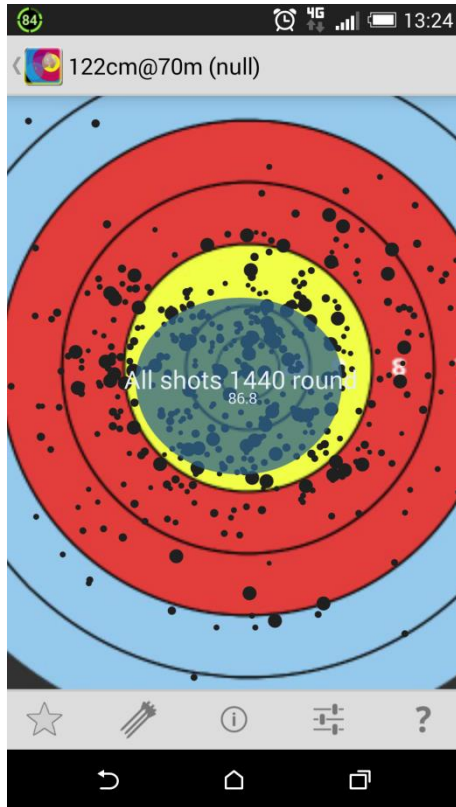
Recurve Woman, schoss die 1440er Runde in Almere 2014

Score	311	324	308	326 (339)	1269
Archers Skill Level	87.5	88.5	86.0	75.0	85.0

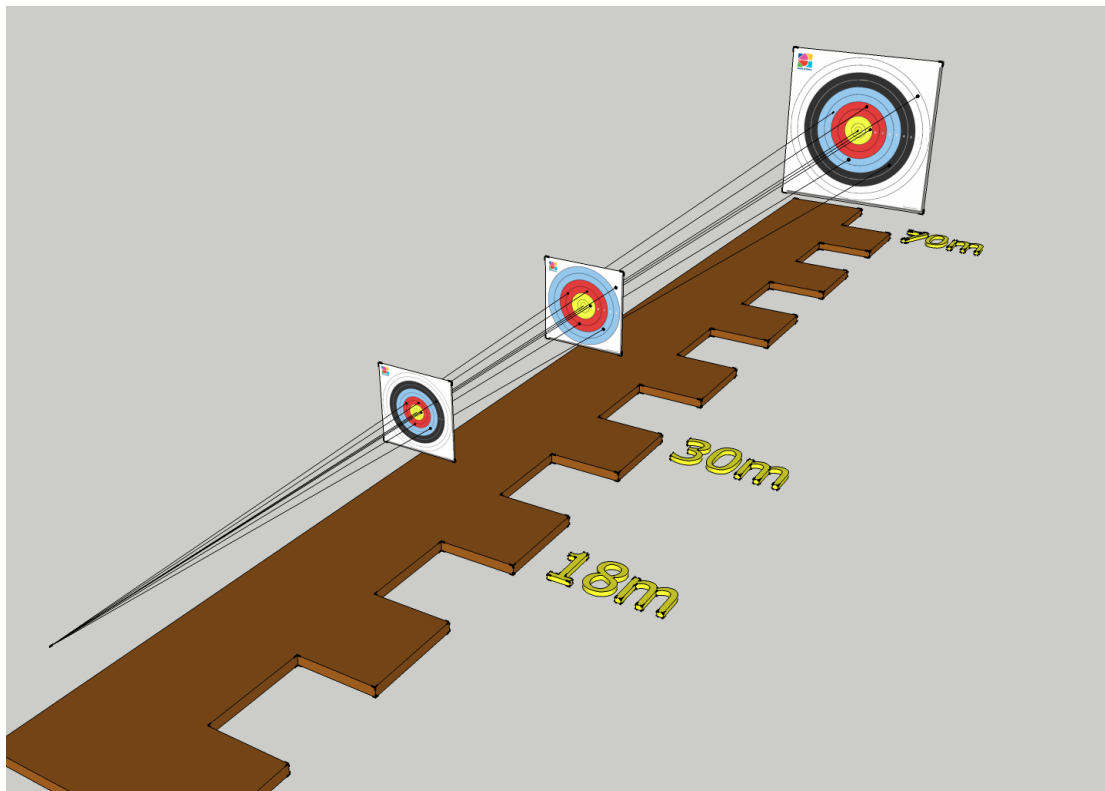
Hervorzuheben ist die Punktzahl auf 30m. Das Fähigkeitslevel (75,0) entspricht nicht den übrigen Fähigkeitsleveln (+85,0). Etwas ist passiert; Wind? Regen? Konzentration? Müde? Das ist Sache des Trainers. Aber es zeigt, dass das Fähigkeitslevel eine sehr nützliche Messgrösse ist.

In Kapitel 8 wird eine detailliertere (und mathematischere) Erklärung des Fähigkeitslevel des Bogenschützen geboten, sowie die Umrechnung zwischen den Punkten in verschiedenen Wettbewerbsformaten.

5.3.5 Relativer Pfeildurchmesser



Die Abbildung links zeigt eine recht merkwürdige Situation. Es zeigt alle Schüsse, die mit den gleichen Pfeilen geschossen wurden: alle mit dem gleichen Durchmesser. Aber sie werden mit unterschiedlichen Durchmessern dargestellt? Das ist schwer zu erklären. Angenommen, Du hast eine Reihe von Pfeilen auf 90m und einige auf 30m auf verschiedene Zielflächen geschossen, etc. Wenn du alle Aufnahmen vergleichen möchtest, muss Artemis sie auf der gleichen Auflage auf der gleichen Distanz zeigen. Es ist nicht richtig anzunehmen, dass ein Pfeil, der im 8-Ring bei 122cm Auflage bei 90m landete, mit der gleichen Genauigkeit geschossen wurde wie ein Pfeil, der im 8-Ring bei 80cm Auflage bei 30m landete. Um Schüsse richtig vergleichen zu können, berechnet Artemis die relative Position jedes Pfeils unabhängig von Entfernung und Auflage. Alle Pfeile werden auf einem Objekt berechnet, das als Einheitsauflage bezeichnet wird. Jedoch hat ein Pfeil, der auf 90m geschossen wird (mit einem tatsächlichen Pfeildurchmesser von 5,5mm), einen anderen relativen Durchmesser als derselbe Pfeil, der auf 30m auf einer 80cm-Fläche geschossen wird. Beide Schüsse mit dem gleichen Pfeil werden auf der Einheitszielfläche mit korrekten relativen Positionen und mit korrekten (aber unterschiedlichen) relativen Durchmessern dargestellt.



6 Quick start

Einmal installiert, möchtest du deine neue App so schnell wie möglich testen. Wenn du eine Neuinstallation durchgeführt hast, erhältst du beim ersten Start der App einen "Über" Bildschirm und einen " Was ist neu " Bildschirm. Beim ersten Neustart werden zwei generische Setups zur Datenbank hinzugefügt.;

1. Ein allgemeines Recurve-Setup
2. Eine allgemeine Compound-Konfiguration

Auch zwei Pfeil-Sets mit je 12 Pfeilen werden der Datenbank hinzugefügt ⁶:







1. Ein allgemeines Pfeil-Set mit kleinem Durchmesser
2. Ein allgemeines Pfeil-Set mit grossem Durchmesser

Um mit der App schnell zu starten, folge den Schritten in der linken Spalte der Tabelle. Um die App schnell zu nutzen und auch wertvolle Rückmeldungen zu den Visiereinstellungen zu erhalten, folge den Schritten in der rechten Spalte der Tabelle;







⁶ Wenn du diese generischen Setups und Pfeil-Sets (neu) erstellen willst, gehe zu Options, dann Database und wähle "Add generic data"

Quick Start

Quick start (ohne Visierberatung)

1. Wechsle zum Tab Einstellungen
2. Wähle Bogen-Setup 
3. Entscheide, welches Bogen-Setup du verwenden möchtest (Recurve oder Compound) und klicke auf das  Symbol, um dieses Setup zu deinem Standard-Setup zu machen (ein blauer  Pin wird im Setup angezeigt)
4. Klicke zurück und wähle den  Köcher aus
5. Entscheide, welches Pfeil-Set du verwenden möchtest (kleiner vs. grosser Durchmesser) und klicke auf das Symbol , um es zu deinem Standard-Pfeil-Set zu machen (wird zu einem blauen Pin )
6. Klicke zurück
7. Jetzt bist du bereit, deinen ersten Match zu erstellen.

Quick start mit korrekten Visierempfehlungen

1. Wechsle zum Tab Einstellungen
2. Wähle Bogen-Setup 
3. Entscheide, welches Bogen-Setup du verwenden möchtest (Recurve oder Compound) und wähle es aus.
4. Klicke nun auf das  Symbol in der Menüleiste, um dieses Setup zu deinem Standard-Setup zu machen (ein blauer Pin  wird im Setup angezeigt)
5. Klicke in der Menüleiste auf Bearbeiten, um das noch ausgewählte Setup zu bearbeiten.
6. Suche den Eintrag "Augen-Pin abstand", messe diesen (siehe 3.2.3.3.1) und gib diesen Wert ein
7. Klicke auf Speichern
8. Klicke zurück und wähle den  Köcher aus
9. Entscheide, welches Pfeil-Set du verwenden möchtest (kleiner vs. grosser Durchmesser) und klicke auf das Symbol , um es zu deinem Standard-Pfeil-Set zu machen (wird zu einem blauen Pin )
10. Klicke zurück
11. Jetzt bist du bereit, deinen ersten Match zu erstellen

Angenommen, du möchtest die App mit einem 30-Pfeile 18m Match ausprobieren. Gehe wie folgt vor;

1. Gehe zum Tab Aufzeichnungen



2. Wähle Durchgang
3. Klicke den \oplus Button, wähle "Ausgabe Match" um einen Match zu erstellen.
4. Beachte, dass das erste Element (Bow-Setup) deine Standardeinstellung und die Standardpfeilset bereits ausgewählt hat
5. Wähle unter Regeln als Typ "WA Indoor" aus. Dies ist standardmäßig ein 30 Pfeile 18m Match
6. Klicke sichern

1. Gehe zum Tab Aufzeichnungen



2. Wähle Durchgang
3. Klicke den \oplus Button, wähle "Ausgabe Match" um einen Match zu erstellen
4. Beachte, dass das erste Element (Bow-Setup) deine Standardeinstellung und die Standardpfeilset bereits ausgewählt hat
5. In "Format"
 - a. Wähle einen Typ aus, z.B. WA Indoor (WA Indoor)
 - b. Die Auflage ist standardmäßig auf ein 5-Ring 40cm Auflage eingestellt. Wenn du eine volle 40cm Auflage lieber magst, dann wähle das hier
 - c. Das Standardformat ist 10 Passen mit 3 Pfeilen (die bereits ausgewählt sind)
 - d. Du kannst das Kontrollkästchen "Wettkampf" aktivieren, wenn du einen Wettkampf schiesst. Für ein Training lassen es deaktiviert.
6. In "Umgebung"
 - a. Gib den Standort ein
 - b. Übernimm Datum oder ändere es
 - c. Bei Aussen Aktivitäten kannst du die Wettersituation erfassen
7. In "Notizen" kannst du schreiben was du möchtest.
8. Klicke sichern

Um eine Aufnahme zu starten

1. Select the created Match


2. Click the to start the next end
3. Enter your shots
 - a. Bewege die Auflage mit deinen Fingern
 - b. Zoome hinein/Hinaus in dem du mit dem Finger die Auflage hältst, dann streiche den Finger auf und ab
 - c. Bewege den Pointer an die richtige Stelle
 - d. Klicke den Pointer um den Pfeil zu setzen
 - e. Wähle die Pfeilnummer
4. Wiederhole das für 3 Pfeile
5. Starte wieder bei Schritt 2
6. Wenn du die Premiumversion hast;
 - a. Wenn das Pfeilhinweis Symbol erscheint, Drück auf das Symbol um einen Hinweis zu bekommen, welche Pfeile zu überprüfen sind

1. Wähle den erstellten Match aus

2. Klicke um die Passen zu erfassen
3. Erfasse deine Schüsse
 - a. Bewege die Auflage mit deinen Fingern
 - b. Zoome hinein/Hinaus in dem du mit dem Finger die Auflage hältst, dann streiche den Finger auf und ab.
 - c. Bewege den Pointer an die richtige Stelle
 - d. Klicke den Pointer um den Pfeil zu setzen
 - e. Wähle die Pfeilnummer
4. Wiederhole das für 3 Pfeile
5. Starte wieder bei Schritt 2
6. Wenn du die Premiumversion hast;
 - a. Wenn das Visierhinweis- Symbol erscheint. Drück auf das Symbol, um einen Vorschlag für die Visiervoreinstellung zu erhalten.
 - b. Wenn das Pfeilhinweis Symbol erscheint, Drück auf das Symbol um einen Hinweis zu bekommen, welche Pfeile zu überprüfen sind

7 Ikonographie (Ikon Übersicht)

Die folgende Liste von Kacheln wird in der gesamten App verwendet

Kachel	Zweck/Beschreibung
	Um ein Hauptmerkmal anzuzeigen, das nicht verfügbar ist. Dies geschieht, wenn nicht genügend Daten in der Datenbank vorhanden sind, um diese Funktion zu nutzen, oder wenn es sich bei dieser Funktion um eine Premium-Funktion handelt und die Anwendung nicht freigeschaltet ist
	Eintragsänderungen. Zeigt die Liste deiner Eintragsänderungen an. Eintragsänderungen können erstellt, bearbeitet oder entfernt werden und dienen der Analyse vor/nach der Ausführungsphase.
	Kalender. Zeigt einen Kalender mit deinem Zeitplan für das Bogenschiessen, wobei es die Art des Trainings, den Ort, die Anzahl der geschossenen Pfeile und die Antworten zur Selbsteinschätzung hervorhebt.
	Persönliche Bestleistungen. Zeigt eine Liste aller Ihrer aktuellen Bestzeiten, basierend auf den Einträgen in deiner Datenbank
	Fragen zur Selbsteinschätzung. Bei der Auswahl wird die aktuelle (heutige) Liste der Fragen zur Selbsteinschätzung angezeigt, die du beantworten kannst. Wenn du die Fragen und deren Antworten bearbeiten oder überprüfen möchtest, gehe zu Optionen und wähle dann ISA.
	Bogen. Zeigt die Liste deiner Bögen (Recurve, Compound oder Armbrust). Bögen können erstellt, bearbeitet oder entfernt werden und dienen zur Definition eines Bogen-Setups.
	Visier. Zeigt die Liste deiner Visiere an. Visiere können erstellt, bearbeitet oder entfernt werden und dienen zur Definition eines Bogen-Setups.
	Köcher. Zeigt die Liste der verschiedenen Pfeile an, die du definiert hast. Pfeile können erstellt, bearbeitet oder entfernt und mit individuellen Pfeilen gefüllt werden. Pfeile werden in Runden und Matches verwendet.
	Bogen-Setup. Zeigt die Liste der verschiedenen von dir definierten Setups an. Bogen-Setups können erstellt, bearbeitet oder entfernt werden und werden in Runden und Matches verwendet.
	Runde. Zeigt die Liste der Runden an, die du geschossen hast. Runden können angelegt, bearbeitet oder gelöscht werden. Runden sind nur eine Sammlung von Durchgängen.



Durchgang. Zeigt die Liste deiner Durchgänge an. Durchgänge können erstellt, bearbeitet oder entfernt werden.



Visiereinstellung.



Schuessuhr. Damit wird eine Schuessuhr gestartet. Ein einfacher Countdown-Timer, den du während des Trainings benutzen kannst.



Multiview analyse.



Gruppenansicht analyse












Grafiken










SAS "Sjef's Arrow Selector"

Die folgende Liste von Schaltflächen und Symbolen für Funktionen und Aktionen wird in der gesamten Anwendung verwendet

Schaltfläche	Zweck/Beschreibung
	Etwas hinzufügen
	Kopieren der markierten Elemente
	Bearbeiten des ausgewählte Elementes
	Löschen der markierten Elemente
	Hilfe
	Es gibt eine neue Mail von der Artemis-Website
	Lese die letzte (bereits gelesene) Mail von der Artemis-Website
	Starte den Match oder gehe zur nächsten Passe
	Hinzufügen eines neuen Schusses (wenn in den Optionen aktiviert)

	Der Ratingfilter ist aktiv und (in diesem Fall wie angegeben) auf 3 gesetzt
	Dare-2-dream über die aktuelle Wertung
	Analysieren
	Es gibt Pfeilvorschläge! Möglicherweise stimmt etwas nicht mit einem Pfeil, den du benutzt.
	Es gibt Visiervorschläge (in diesem Fall wird angegeben, dass diese auf den letzten 4 Schüssen basieren). Bitte lese die Ratschläge zur Einstellung deiner Visiereinrichtung.
	Sichern
	Einstellungen und Optionen
	Schussdetails
	Teile das ausgewählte Element
	Wähle, welche Daten angezeigt werden sollen
	Einen Filter auf die Liste der Durchgänge und Runden anwenden
	Ein Filter ist aktiv. Die angezeigte Trefferliste wird gefiltert
	Markieren dieses Match, oder gehen zu allen Tags
	Zeigt die GPS-Position (auf der Google-Karte) dieses Matches (oder der Matches) an
	Markiere einen unvollendeten Match als beendet
	Match beinhaltet ein oder mehrere Fotos
	Ein Bild aufnehmen (im ausgewählten Match speichern)
	Kalenderansicht
	Du musst deine Datenbank synchronisieren (einfach draufklicken)
	Hinzufügen des ausgewählten Durchganges zu einer Runde
	Voreingestellte Filtereinstellungen laden
	Macht dieses Bogen-Setup oder Pfeileset zur Standardeinstellung, die ab sofort verwendet wird.
	Dieses Bogen-Setup oder Pfeileset ist die Standardeinstellung, die beim Erstellen von Durchgängen, Visier-Einstellungen, etc. verwendet wird.
	Erstellen oder Scannen eines QR-Tags
	Startet die Funktion "Sjef's Arrow Selector" mit Angabe der ausgewählten Durchgänge
	Lösen der Verknüpfung des ausgewählten Durchganges aus der Runde

	Zeigt einzelne Pfeile an oder editiert einzelne Pfeile
	Der Filter ist aktiv (Einschalten)
	Der Filter ist inaktiv (Ausschalten)
	Visiereinstellung / Grafik
	Zeige den Gruppendurchschnitt als 2D-Standardabweichungs-Blob mit Skill-Level-Anzeige an
	Zeige die Gruppe als Tortendiagramm an.
	Cluster von Gruppen anzeigen

8 Bogenschützen Fähigkeitslevel

Das Fähigkeitslevel ist ein Indikator für die Genauigkeit eines Bogenschützen, unabhängig von der Entfernung, auf die der Bogenschütze geschossen hat, unabhängig von der Auflage und unabhängig von den Werten der Ringe und unabhängig von der Anzahl der geschossenen Pfeile. Das Fähigkeitslevel des Bogenschützen ist ein **Wert für die Leistung des Bogenschützen + Ausrüstung**. Daher wird das Fähigkeitslevel des Bogenschützen als Leistungskennzahl in der gesamten Artemis App verwendet. Für einen Bogenschützen ist es einfacher, in Punktzahlen zu denken, als in dem Fähigkeitslevel des Bogenschützen, also fangen wir mit einem Beispiel an;



Was wäre ein "realistisches" Vorgehen für einen älteren Recurve-Bogenschützen, um ein rotes Abzeichen (1300 Sterne) auf eine 1440er Runde zu schießen?

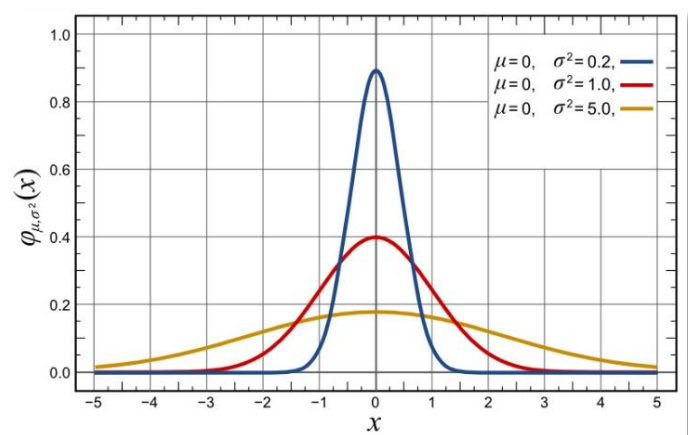
Viele würden sich ein Schema einfallen lassen, das ein wenig wie folgt aussieht;

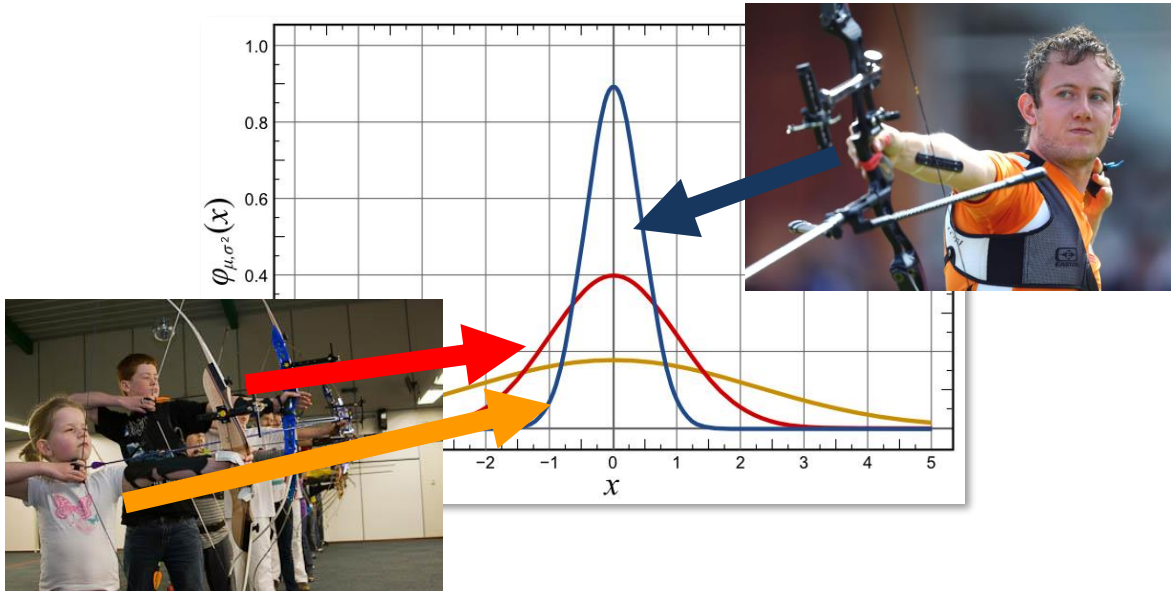
90m	70m	50m	30m	Total
300	325	325	350	1300

Was bedeutet ein solches System? Das bedeutet, dass bei konstanter Leistung eines Bogenschützen, wenn er 300 auf 90m schießen kann, er 325 auf 70m und 50m und 350 auf 30m schießen kann. Insgesamt 1300 Punkte. Diese Zahlen stammen aus Erfahrung und nicht aus reiner Mathematik, aber sie repräsentieren das Geschicklichkeitsmodell eines Bogenschützen.

In zwei Publikationen führte James Park ein mathematisches Modell ein, um den Skill Level des Bogenschützen darzustellen, der mit einer Normalverteilung beginnt.

Eine Normalverteilung, wie rechts dargestellt, definiert die Wahrscheinlichkeit (auf der vertikalen Achse), einen Wert zu finden (auf der horizontalen Achse). Stellen Sie sich den Wert 0 in diesem Bild als die Zehn oder das Zentrum des Ziels vor. Die drei verschiedenen Farbformen können als Gruppen auf der Zielfläche betrachtet werden. Eine kleine Gruppe (die blaue Linie) und zwei größere Gruppen (rot und orange). Die orangefarbene Gruppe wird wahrscheinlich die niedrigste und die blaue Gruppe die höchste Punktzahl erreichen.





Wenn du Mathematik nicht magst, überspringe den nächsten Teil... und fahre mit 8.2 fort

8.1 Theorie hinter der Wahrscheinlichkeitsdichtefunktion

Beim Bogenschiessen ist Beständigkeit der Schlüssel zum Erfolg. Der Bogenschütze schießt seine Pfeile mit kreisförmigen Ringen auf eine Zielfläche, wobei der innere Kreis die meisten Punkte erzielt. Im Allgemeinen schießt der Bogenschütze mehrere Pfeile in einer Passe und wiederholt diese mehrere Passen. Ohne das Visier zu verändern, bilden die Pfeile eine Gruppe. Diese Gruppengröße ist ein sehr wichtiges Merkmal im Bogenschiessen.

Unter bestimmten Annahmen können diese Gruppen durch einen einzigen Parameter charakterisiert werden: die Gruppenstandardabweichung σ

Die Position P eines einzelnen Pfeils in einem rechtshändigen Koordinatensystem wird als (x,y) bezeichnet. Mit der positiven x-Achse nach rechts und der positiven y-Achse nach oben.

Nehmen wir an;

- Das Visier des Bogenschützen ist korrekt eingestellt, so dass der Durchschnitt der Gruppe in der Mitte liegt $(0,0)$
- Die Gruppe ist kreisförmig, d.h. die Standardabweichung in x-Richtung entspricht derjenigen der y-Richtung, $\sigma = \sigma_x = \sigma_y$
- Die x- und y-Komponente sind unabhängig voneinander.

Die Verteilungsdichtefunktion wird dann zu

$$f(x, y) = \frac{1}{2\pi\sigma^2} e^{\left(-\frac{1}{2}\left[\left(\frac{x}{\sigma}\right)^2 + \left(\frac{y}{\sigma}\right)^2\right]\right)}$$

Wechsel zu Polarkoordinaten, mit $r^2 = x^2 + y^2$ and $\varphi = \arctan(y/x)$ gibt

$$f(r, \varphi) = \frac{1}{2\pi\sigma^2} e^{\left(-\frac{1}{2}\left(\frac{r}{\sigma}\right)^2\right)}$$

Die Integration der Verteilungsdichtefunktion über 2π und von 0 bis r ergibt die Wahrscheinlichkeitsdichtefunktion

$$f(r) = \int_0^{2\pi} \int_0^r f(r, \varphi) r \, dr \, d\varphi = \frac{r}{\sigma^2} e^{\left(-\frac{1}{2}\left(\frac{r}{\sigma}\right)^2\right)}$$

Die kumulative Wahrscheinlichkeitsfunktion $F(r)$ is

$$F(r) = \int_0^x f(r) dr \rightarrow F(r) = 1 - e^{\left(-\frac{1}{2}\left(\frac{r}{\sigma}\right)^2\right)}$$

Auflagen haben n Ringe mit Radius R_i also die kumulative Wahrscheinlichkeit, dass ein Pfeil innerhalb des Radius des i -ten Ringes trifft (unter Berücksichtigung der Tatsache, dass ein Pfeil mit Radius r nur die Linie des Ringes berühren muss);

$$F_i = 1 - e^{\left(-\frac{1}{2}\left(\frac{R_i+r}{\sigma}\right)^2\right)}$$

Wenn wir also den Wert der Standardabweichung σ kennen, können wir die Punktzahl für jedes beliebige Zielfeld berechnen.

$$S = \sum_{i=1}^n [(F_i - F_{i+1})V_i]$$

In Worten: Die erwartete Punktzahl S eines Einzelpfeils mit der Standardabweichung σ ist die Wahrscheinlichkeit, dass der Pfeil in den Radius des Ringes i trifft oder diesen berührt und nicht in den Radius des Ringes $i+1$ fällt, ergibt sich aus $F_i - F_{i+1}$ multipliziert mit dem Wert des Ringes i (hier als V_i bezeichnet). Wenn wir alle diese Bruchzahlen addieren, erhalten wir den erwarteten Pfeilwert.

Alles, was wir jetzt brauchen, ist ein Modell oder eine Formel für die Standardabweichung σ in Abhängigkeit des Fähigkeitslevel (I) und der Distanz (D).

In der Veröffentlichung von James Park wird die (revidierte) Formel für die Fähigkeitslevel des Bogenschützen wie folgt angegeben;

$$\sigma = \left(0.815D + 0.185 \frac{D^2}{50}\right) e^{(-0.027I+2.57)}$$

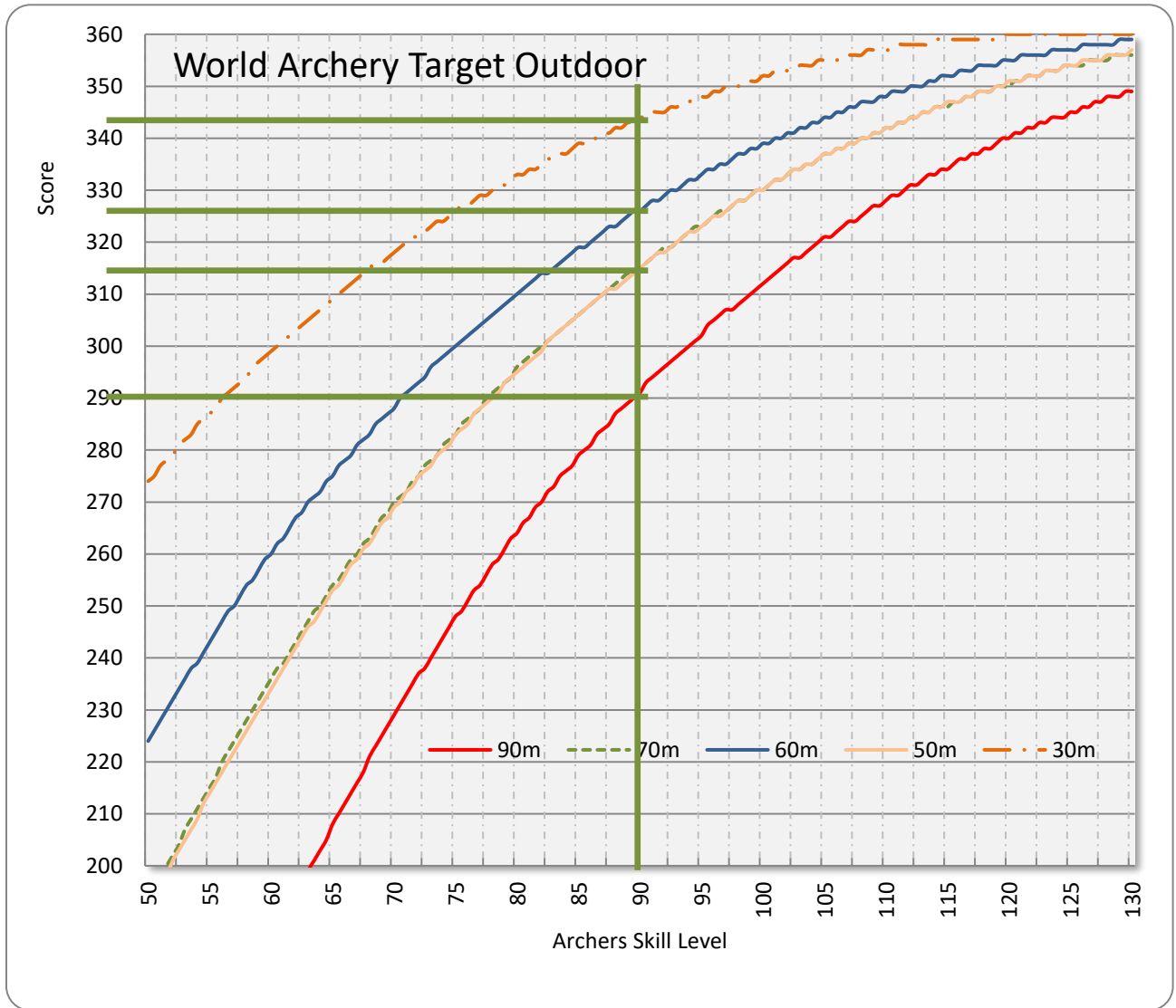
Das Verfahren zur Berechnung des erwarteten Werts S ist wie folgt;

- 1. Beginne mit dem Fähigkeitslevel des Bogenschützen und einer Distanz D*
- 2. Finde σ als Funktion von I und D*
- 3. Für jeden Ring mit dem Durchmesser $R(i)$ auf der Auflage wird der Pfeilradius r angegeben und $F(i)$ berechnet*
- 4. Benutze den Ringwert $V(i)$ und summiere alle Ringe der Zielfläche und erhalte den erwarteten Pfeilwert S*
- 5. Multipliziere S mit der Anzahl der geschossenen Pfeile, um die erwartete Gesamtpunktzahl zu erhalten*

In Artemis ist die Position jedes Pfeils auf der Zielfläche bekannt (weil er erfasst ist) und wird in einem speziellen Bezugssystem gespeichert, in dem die Entfernung ausgeschlossen wird, indem die Positionsinformation durch $(0.815D + 0.185 \frac{D^2}{50})$ geteilt wird. Das bedeutet, dass die berechnete Standardabweichung σ jeder Gruppe von Pfeilen, die in beliebiger Entfernung geschossen wurden, verwendet werden kann, um den für die jeweilige Gruppe erforderlichen Fähigkeitslevel des Bogenschützen zu ermitteln.

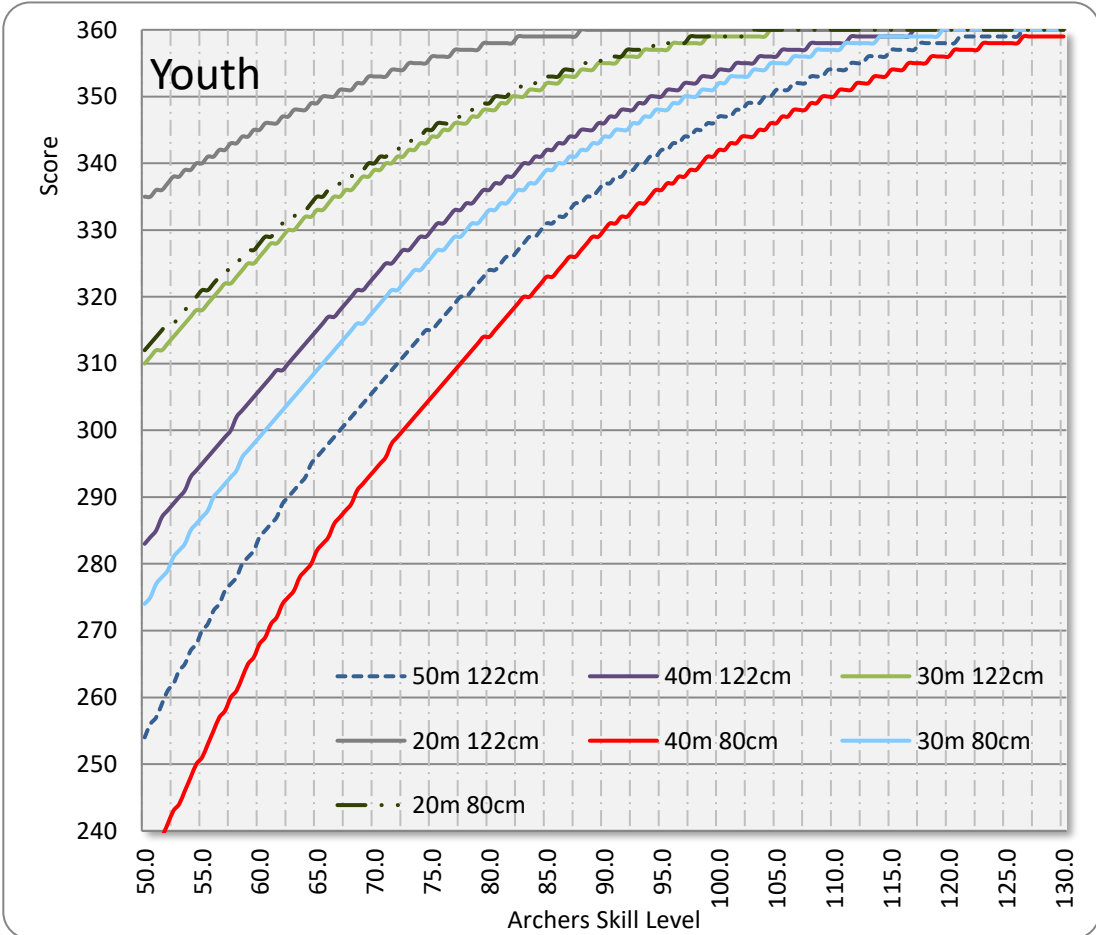
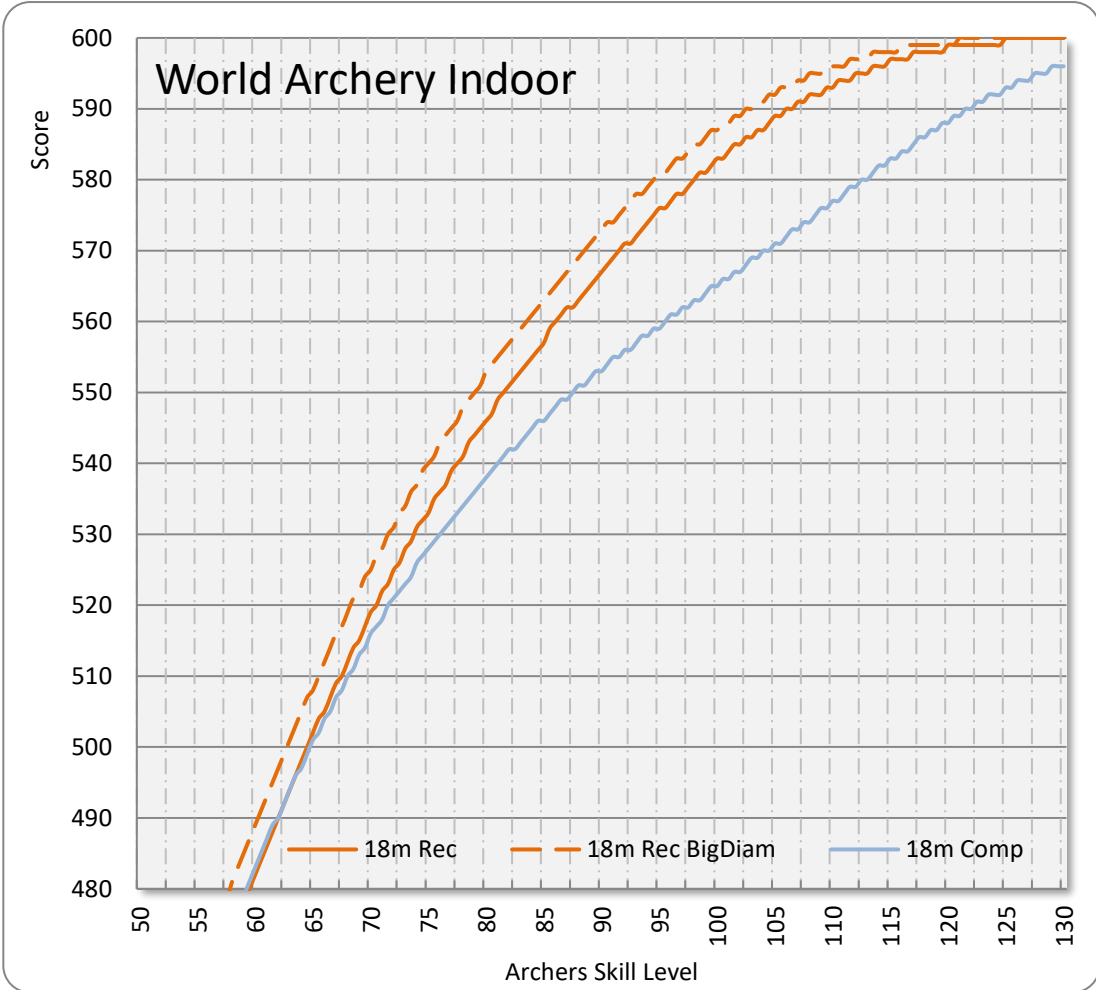
8.2 Das Fähigkeitslevel des Bogenschützen

In 8.1 wurde eine komplexe Formel für die Berechnung der Punktzahl des Fähigkeitslevels gegeben. Die folgenden Diagramme zeigen den relativ einfachen Zusammenhang zwischen Fähigkeitslevel und Punktestand. Die Punktzahlen werden für die aktuellen, von World Archery definierten Formate berechnet. Die Schritte, die du in der Grafik siehst, sind auf die Tatsache zurückzuführen, dass die Regeln des World Archery so genannte "Integer"-Werte (ganze Zahlen) und nicht Dezimalzahlen anwenden.



Die grün markierten Linien sind ein Beispiel: Bei einem konstanten Bogenschützen-Fähigkeitslevel von 90 sind die ungefähren Werte, die man auf den verschiedenen Outdoor-Distanzen erwarten kann, wie folgt;

30m	50m	60m	70m	90m
342	314	327	314	290



9 Inhalt

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	3
1.1	Bogenschiessen; ein Spiel der Statistik!.....	6
1.1.1	Golf.....	6
1.1.2	Überwachung und Analyse der Leistung des Bogenschiessens.....	7
1.2	Über den Autor.....	9
2	Installation.....	10
2.1	Erforderliche Hardware.....	11
2.2	Gratis- und In-App-Kauf.....	12
3	Übersicht.....	14
3.1	Schütze.....	16
3.1.1	Eintragsänderung.....	17
3.1.2	Sofortige Selbsteinschätzung.....	18
3.1.3	Kalender.....	20
3.1.4	Persönliche Bestleistung.....	21
3.1.5	Trainings-Scans.....	21
3.2	Einstellungen.....	25
3.2.1	Bogen.....	25
3.2.2	Visier.....	26
3.2.3	Bogen-Setup.....	29
3.2.4	Köcher/Pfeilesatz.....	33
3.3	Aufzeichnungen.....	36
3.3.1	Runde.....	37
3.3.2	Durchgang.....	41
3.3.3	Einen Match aufzeichnen.....	49
3.3.4	Visiereinstellungen.....	61
3.3.5	Schiessuhr.....	61
3.4	Analyse.....	63
3.4.1	Multiview / Gruppenansichten.....	63
3.4.2	Grafiken.....	63

3.4.3	Sjef's Pfeil Selector (SAS).....	64
3.4.4	Was ist ein Filter?	65
3.5	Einstellungen und Optionen	69
3.5.1	Schütze	69
3.5.2	Kalender	69
3.5.3	Eigenbeurteilung	70
3.5.4	Analyse & Tipps.....	70
3.5.5	Eingabe.....	71
3.5.6	Schiesszettel.....	71
3.5.7	Schuss Details	72
3.5.8	Schiessuhr	73
3.5.9	Datenbankmanagement	73
3.5.10	Info	86
3.5.11	Farben	86
3.5.12	IANSEO	87
3.5.13	Experimental	87
4	Tips und Tricks.....	88
4.1	Schiessreihenfolge	89
4.2	Dare-2-Dream.....	90
4.3	Eintragsänderung	92
4.4	Pfeil-Tuning.....	94
4.5	Vorbereitung auf die Olympischen Spiele in Rio 2016.....	99
4.5.1	Unterschied zwischen "Beste Pfeilgruppe" und "SAS"	101
5	Technische Details	103
5.1	Visiereinstellungen	104
5.1.1	Sehnen-Ausrichtung	106
5.2	Pfeil-Beratung.....	108
5.3	Koordinaten-Referenzsysteme	110
5.3.1	Einheitsbezugssystem	110
5.3.2	Gruppen und Verteilungen	111
5.3.3	Form von Gruppen	114
5.3.4	Fähigkeitslewel des Bogenschützen	114
5.3.5	Relativer Pfeildurchmesser	116

6	Quick start	117
7	Ikonographie (Ikon Übersicht).....	120
8	Bogenschützen Fähigkeitslevel	124
8.1	Theorie hinter der Wahrscheinlichkeitsdichtefunktion	126
8.2	Das Fähigkeitslevel des Bogenschützen	128

Index

A

Add 12 arrows · 33

Advice · 69

AMO Draw Length Standard · 30

Analysis · 69

Analyze · 13, 62

Android · 10

Archer · 13, 15

Archer's Skill Level · 127

Archers Skill Level · 113, 124

Arrow Advice · 59

Arrow Advisor · 59

arrow selection · 53

Arrows · 34, 49, 57

Arrow-set · 32

 Diameter · 33

 Manufacturer · 33

 Name · 33

 Point-weight · 33

 Shaft-length · 33

 Spine · 33

 Type · 33

ArtemisPremium · 11

ArtemisProStaff · 11

B

BarCode · 47

Bow · 24

Bow-Setup · 28

 Bow · 29

 Name · 28

 Sight · 28

C

Cams · 25

Cloud · 73

Compound Bow-setup

 Braceheight · 31

 Drawlength · 31

 Drawweight · 31

 General Notes · 32

 LetOffweight · 31

 Nocking point · 31

 Peep-Nock Distance · 32

 Peep-Scope distance · 31

 Rest Horizontal Position · 31

 Rest Stiffness · 31

 Rest Type · 32

 Rest Vertical Position · 31

 Scope Magnification · 32

 Stabiliser setup · 32

 String · 31

 Tiller · 31

 Top Cam Timing · 31

Coordinate Reference Systems · 109

cumulative probability function · 126

D

Dare2Dream · 90

Database · 72

default · 44

destroyed · 34

diameter · 115

E

Experimental · 87

F

Filter · 43, 64

Filter-item

 Arrowset · 65

 Date · 65

 Distance · 66

 Form-change · 65

 Match · 65

 Setup · 65

 Shot-Order · 66

 Shot-Rating · 66

 Shot-Timing · 66

 Volume · 66

 Weather · 66

Form Changes · 15, 92

G

Golf · 5

Google Play · 9

Graphs · 62

Group · 49, 56

GroupView · 62

H

Handle · 25

I

Ice Cream Sandwich · 9, 10
 Info · 86
 Input · 49
input-pointer · 49, 51
 Installation · 9
Interaction · 51
iOS · 9

J

James Park · 124, 127

L

landscape · 10
Limbs · 25

M

Match · 41
 MatchList · 42
 mathematical model · 124
 Multi-View · 62

N

Name · 25
 normal distribution · 111, 124
Notes · 25

O

Options · 68

P

Permissions
 BILLING · 9
 NETWORK_STATE · 9
 VIBRATE · 9

Q

QR tag · 47
 Quick start · 116
 Quiver · 32

R

Record · 13, 35, 48
 Recurve · 29
 Recurve Bow-setup
 Braceheight · 30
 Button centershot · 31
 Button setting · 31
 Button spring · 31
 Drawlength · 30
 Drawweight · 29
 Eye-pin distance · 29
 General Notes · 31
 Nocking point · 30
 Stabiliser setup · 31
 String · 31
 Tiller · 30
 Round · 36

S

SAS · 63
 score cell · 50
 scorecard · 50
 Scorecard · 49, 54, 70
 scoring value · 51
 select · 51
 Settings · 68
Setup · 13, 24
 Share · 47
 shooting form · 15
 Shooting order · 89
 Shot Details · 52
 Sight · 25
 Elevation · 26
 Left/Right clicks · 26
 Left/Right rate · 26
 Name · 26
 Up/Down clicks · 26
 Up/Down rate · 26
 Windage · 26
 sight adjustment · 57
 Sight Adjustments · 104
 sight advice · 56
 Sight Advice · 57
 SightSettings · 60
 standard deviation · 127
 stopwatch · 53
 Stopwatch · 53

T

Team Netherlands · 3, 8
 Timer · 60, 71

timing · 53
Tips · 88
trend · 56, 59
Tricks · 88
Tuning
 arrows · 94
Type · 25

U

un-usable · 34
Upgrading · 11

W

workflow · 48