

## Aktives Gespräch auf das Mobilteil/Tischtelefon übertragen

Szenario: Sie nehmen ein Gespräch am Tischtelefon an, stellen aber mitten im Gespräch fest, dass Sie doch das Mobilteil benötigen, z.B. weil sie das Gespräch in den Nebenraum mitnehmen müssen.

Eine Möglichkeit wäre es natürlich, aufzulegen und den Anrufer zurückzurufen. Das ist aber alles andere als elegant. Besser ist es, die "Parkpositionen" der 3CX zu verwenden.

Mittels der Parkpositionen können Sie einen angenommenen Anruf übergangsweise "parken" und dann von dem anderen Telefon zurückholen. Der Anrufer bekommt solange er geparkt ist, die Wartemelodie zu hören.

Dieses Thema kann sehr komplex sein. Der Einfachheit halber beschränken wir uns hier also auf den einfachsten Fall und fassen diesen kurz und knapp zusammen.

## Anruf übertragen

1. Drücken Sie auf die Transfertaste an Ihrem Telefon (abhängig vom Telefon, in der 3CX App klicken Sie auf "Transfer")
2. Stellen Sie einen angenommenen Anruf auf die Rufnummer **\*01** durch. Dies parkt das Gespräch auf Parkposition 1.  
(Durch wählen von \*02 parken Sie das Gespräch auf Position 2, \*03 auf Position 3, usw.)
3. Holen Sie en Anruf am anderen Gerät durch Wählen von **\*11** zurück  
(Durch Wählen von \*12 holen sich sich das Gespräch auf Position 2 heran, mit \*13 das von Position 3, usw.)

Eine ausführlichere Anleitung mit Beispielen zum Thema Parkpositionen (z.B. das Parken von mehreren Anrufen auf der gleichen Parkposition) finden Sie in der [3CX Hilfe](#). Abschließend noch eine ausführliche Unterscheidung zwischen regulären und gemeinsamen Parkpositionen anhand eines Fallbeispiels direkt aus dem [3CX Blog](#).

3CX über KAPA beziehen:

[Hier der Link zur KAPA-3CX-Themenseite. Klicken und kostenlose Testversion herunterladen!](#)

**Ihr 3CX-Partner:**  
[KAPA Computer GmbH](#)

**Tel:** 02361 3773-0  
**Mail:** [kapa@kapa.de](mailto:kapa@kapa.de)



# Ein Dokument der FAQ der KAPA Computer GmbH (faq.kapa.de)

Eindeutige ID: #1414

Verfasser: n/a

Letzte Änderung: 2024-07-05 15:05