BEDIENUNGSANLEITUNG

Grenzland Darters App & Grenzland Darts Scorer

Stand 27.10.2026

Immer aktuell in der App: https://app.grenzland-darters.de/hilfe/

Grenzland Darters n.e.V.

INHALT

A · Für alle Mitglieder

A1 Erste Schritte
A2 Getränke buchen
A3 Guthaben aufladen
A4 Historie und Kontoauszug
A5 Mein Konto
A6 An der Theke buchen
A7 Spielerbereich
A8 Jugendmitglieder und Datenschutz
A9 Gäste

B · Verkäufer

B1 Theke und Verkäufer-Menü
B2 Verkaufen
B3 Aufladen einbuchen
B4 Für andere buchen und nachbuchen
B5 Storno
B6 Gästekonten
B7 Tagesverkauf
B8 Minus-Freigabe

C · Admins

C1 Anmeldung mit Zwei-Faktor
C2 Konten
C3 Aufladen, Nachbuchen, Verlauf und Storno
C4 Getränkekarte
C5 Einstellungen und Thekengeräte
C6 Monatsabschluss und KAB-Abrechnung
C7 Berichte
C8 Änderungsprotokoll
C9 Spielerprofile am Konto

D · Turnierverwalter

D1 Verwaltung im Spielerbereich
D2 Turnier anlegen und Teilnehmer
D3 Turnierform und Auslosung
D4 Am Turniertag
D5 Nach dem Turnier
D6 Spaßturnier
D7 Turnierserien
D8 Turniere nachtragen
D9 Öffentlicher Link und QR-Code
D10 Bestleistungen, Saison und Aushang
D11 Verlauf aus Scorer
D12 Spiele von Hand nachtragen
D13 Boards und Scorer-Updates
D14 Board-Drehung
D15 Training: Trainer und Trainingspläne
D16 Ligaspiele (für TCs)

E · Scorer

E1 Überblick und Tastatur
E2 Spielersync
E3 Spiel laden und Verlauf
E4 Solo spielen: Geist und Bot
E5 Turnier am Board
E6 Spaßturnier am Board
E7 Einstellungen und Admin-Code
E8 Training am Board
E9 Ohne Internet

Häufige Fragen

Mitglieder (16)

Verkäufer (8)

Admins (8)

Turnierverwalter (7)

Scorer (6)

A FÜR ALLE MITGLIEDER

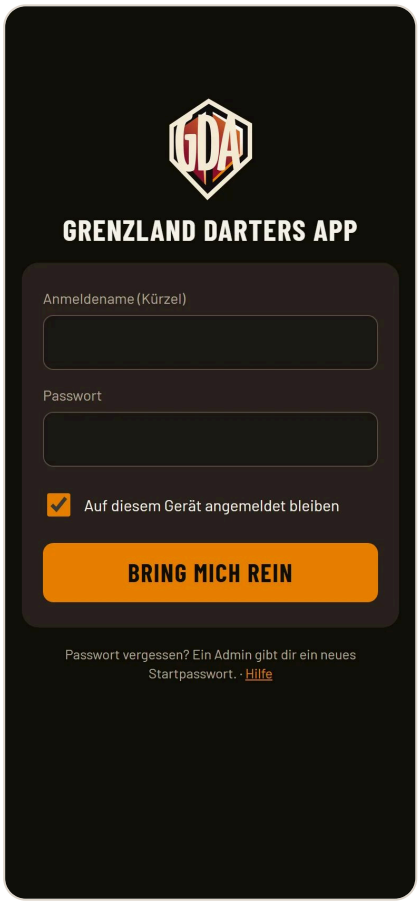
Grenzland Darters App: buchen, aufladen, Spielerbereich

A1 Erste Schritte

Die Grenzland Darters App (kurz **GDA**) läuft im Browser deines Handys – du musst nichts aus einem App-Store laden. Sie ist dein Getränkedeckel mit Guthabenkonto und zugleich dein Spielerbereich.

Anmelden

1. Öffne **app.grenzland-darters.de** im Browser deines Handys.
2. Gib dein **Kürzel** (Anmeldename) und dein **Startpasswort** ein. Beides bekommst du persönlich vom Schatzwart. Groß- und Kleinschreibung beim Kürzel ist egal.
3. Lass **Auf diesem Gerät angemeldet bleiben** angehakt – dann musst du dich 90 Tage lang nicht neu anmelden.
4. Tippe auf **BRING MICH REIN**.
5. Beim ersten Mal wählst du ein **eigenes Passwort**. Das Startpasswort gilt danach nicht mehr.



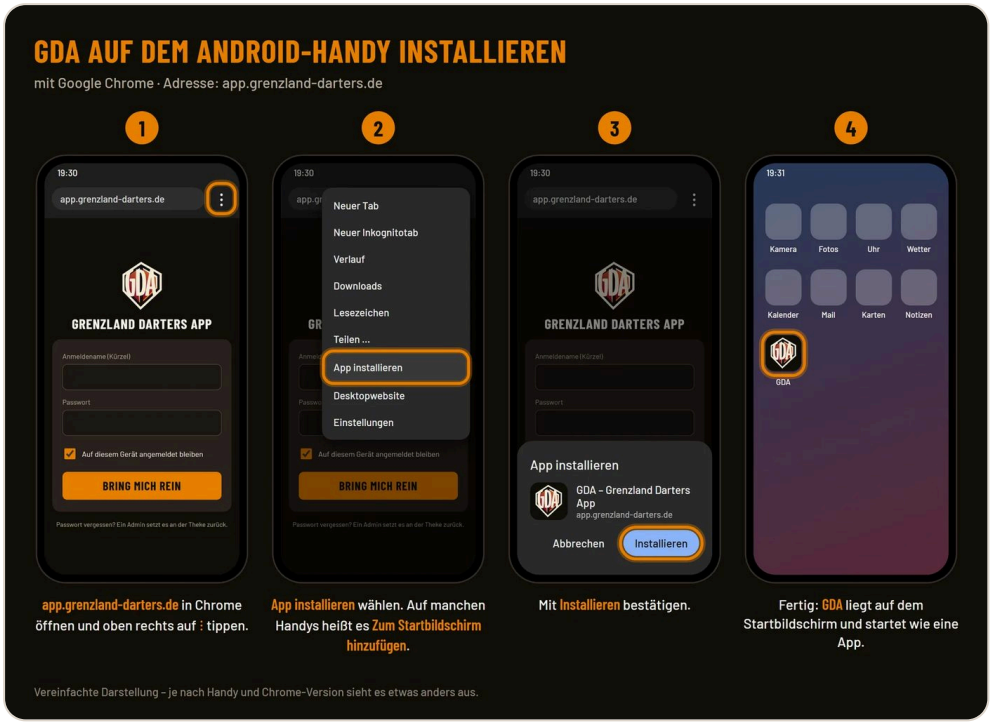
Die Anmeldeseite

> **Gesperrt?** Nach 5 falschen Passwörtern ist die Anmeldung 5 Minuten gesperrt. Passwort vergessen? Ein Admin gibt dir ein neues Startpasswort.

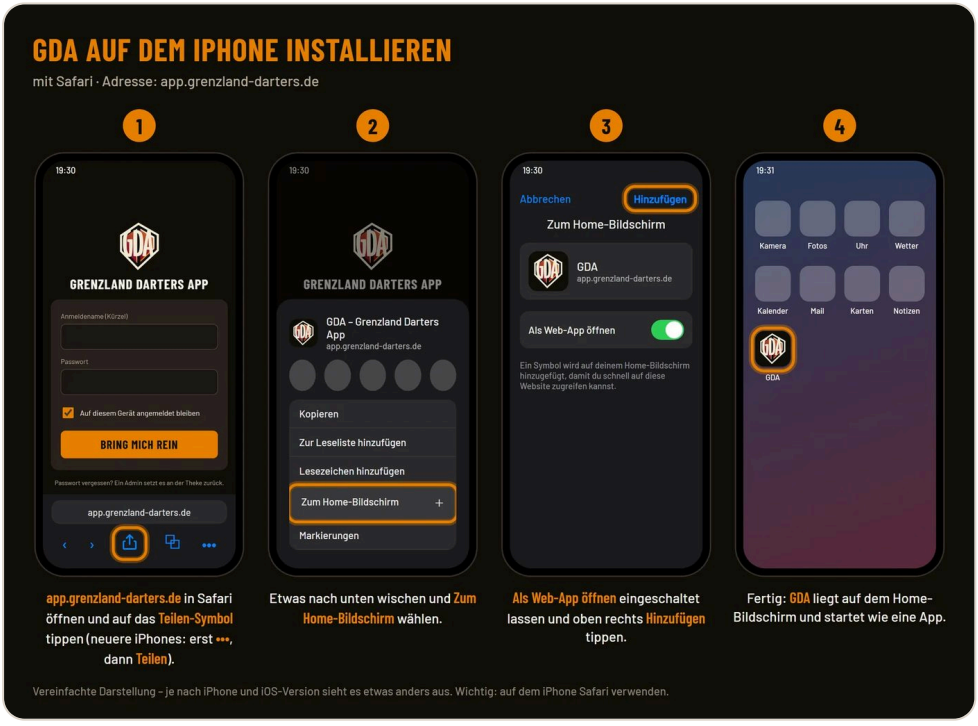
Als App auf den Startbildschirm

Damit die GDA wie eine richtige App mit eigenem Symbol startet, legst du sie einmal auf den Startbildschirm:

- **Android (Chrome):** oben rechts ⋮ → **App installieren** (oder **Zum Startbildschirm hinzufügen**) → **Installieren**.
- **iPhone (Safari):** **Teilen-Symbol** (bei neueren iPhones erst •••, dann **Teilen**) → **Zum Home-Bildschirm** → **Hinzufügen**. Wichtig: auf dem iPhone Safari verwenden.



Android: Installation in vier Schritten (vereinfachte Darstellung)



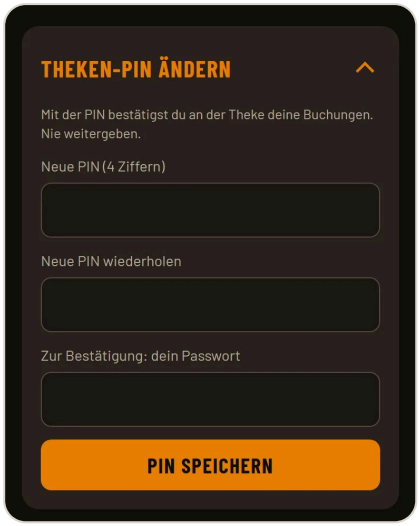
iPhone: Installation in vier Schritten (vereinfachte Darstellung)

Theken-PIN festlegen

Am Theken-PC buchst du nicht mit Passwort, sondern mit deinem Namen und einer **4-stelligen PIN**. Die legst du einmal selbst fest:

1. Oben rechts auf das Personen-Symbol tippen (**Mein Konto**).
2. Karte **THEKEN-PIN ÄNDERN** aufklappen.

3 Neue PIN zweimal eingeben und zur Bestätigung dein Passwort, dann **PIN SPEICHERN**.



Theken-PIN unter „Mein Konto“

> **Passwort oder PIN?** Das **Passwort** brauchst du für die App auf deinem Handy, die **PIN** nur an der Theke. Gib beide nie weiter.

So findest du dich zurecht

Oben rechts stehen immer drei Knöpfe: **Kasse** (Buchen, Historie, Aufladen), **Spielerprofil** (Stats, Spiele, Turniere) und **Mein Konto** (Passwort, PIN, Abmelden). Der Bereich, in dem du gerade bist, ist orange. Unten rechts im Menü steht **Verein** – dort findest du die **Dokumente** des Vereins (Satzung, Verordnung für Mitgliedsbeiträge und Nutzungsgebühren, Datenschutzerklärung, Elterninformation zum Jugendtraining, Regelung zu privaten Geräten, Schutzkonzept mit Ehrenkodex und Meldeformular – als PDF zum Ansehen und Herunterladen) und diese **Hilfe**. Satzung, Datenschutzerklärung und Elterninformation stehen auch ohne Anmeldung auf der Anmeldeseite. Wer etwas verwalten darf (Admins, Turnierverwalter, Trainer), findet im selben Menü zusätzlich seine Bereiche: **Kassen-Verwaltung**, **App-Verwaltung** (Turniere, Boards, Bestleistungen) und **Training**.



Menü „Verein" unten rechts

Fotos fürs Vereinsarchiv schicken

Unter **Verein** → **Dokumente** → **Fotos schicken** kannst du Fotos vom Vereinsleben ans Leitungsteam schicken: Anlass eintragen (z. B. „Monatsturnier Oktober"), Fotos auswählen (bis zu 20 auf einmal, je höchstens 15 MB, auch HEIC vom iPhone), bestätigen, dass du sie weitergeben darfst, abschicken. Jedes Foto geht einzeln hoch – du siehst, wie weit es ist.

Das Leitungsteam entscheidet, was ins Vereinsarchiv kommt; der Rest wird sofort gelöscht. Eine Rückmeldung je Foto gibt es nicht. Die Fotos werden unverändert aufbewahrt – samt der Aufnahmedaten, die dein Handy hineinschreibt (Uhrzeit, ggf. Ort). Gäste schicken Fotos ohne Anmeldung über den Knopf in der Gäste-Ansicht, den Link „Fotos schicken" unten auf der Website oder den QR-Code am Aushang.

Feedback geben

Im Menü **Verein** steht **Feedback**. Dort kannst du Lob, Kritik, Fehler und Ideen loswerden:

- **Verein** – liest das Leitungsteam.
- **App** und **Scorer** – liest die App-Betreuung.

Unter **Meine Feedbacks** siehst du den Stand: 👁 gelesen, ⚙ in Bearbeitung, ✓ erledigt oder ✗ abgelehnt – eine Ablehnung wird immer begründet. Solange noch niemand dein Feedback gelesen hat, kannst du es zurückziehen. Erledigte und abgelehnte Feedbacks werden nach 30 Tagen gelöscht; vorher kannst du sie **als PDF sichern**.

Dateien anhängen: Unter dem Text kannst du bis zu 5 Dateien mitschicken – Fotos und Screenshots (JPG, PNG, WebP, HEIC), Videos (MP4, MOV) sowie PDF, Word, Excel, PowerPoint und OpenDocument-Dateien ohne Makros. Je Datei bis 15 MB, Videos bis 100 MB. Fotos speichern wir ohne Ort und Aufnahmedaten; bei Videos und

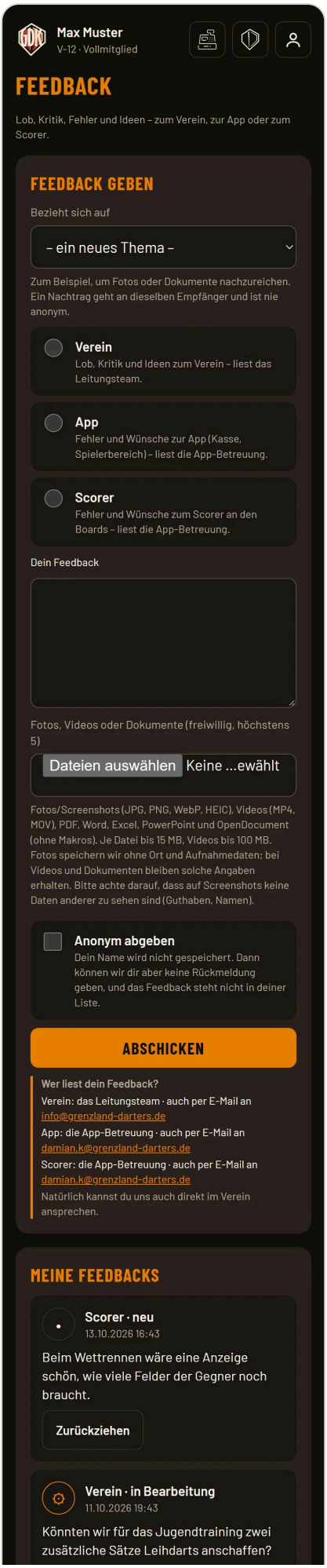
Dokumenten bleiben solche Angaben erhalten. Achte darauf, dass auf Screenshots keine Daten anderer zu sehen sind. Die Dateien sehen nur du und die Empfänger; sie werden mit dem Feedback gelöscht.

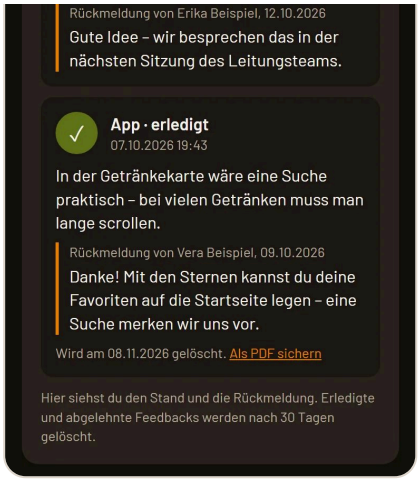
Nachtrag: Unter **Bezieht sich auf** wählst du ein früheres eigenes Feedback – zum Beispiel, um ein Foto oder Dokument nachzureichen. Der Nachtrag geht an dieselben Empfänger und ist nie anonym.

Wer liest es? Vereinsfeedback das Leitungsteam (auch per E-Mail an info@grenzland-darters.de), App- und Scorer-Feedback die App-Betreuung (auch an damian.k@grenzland-darters.de). Das steht auch unter dem Formular.

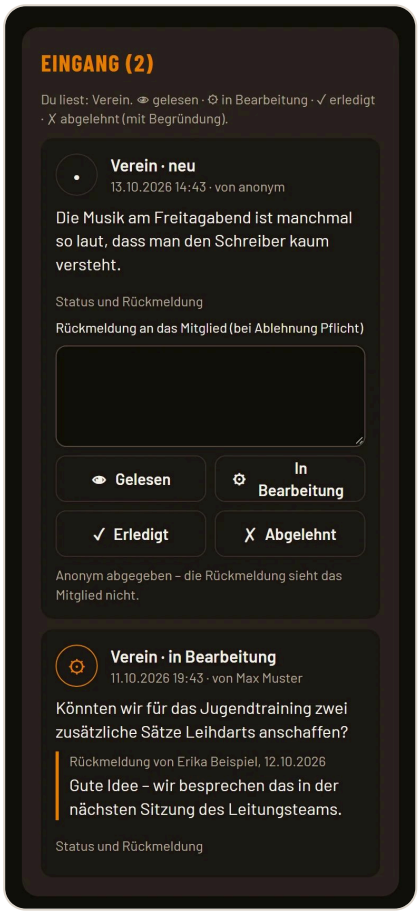
Mit dem Haken **Anonym abgeben** wird dein Name nicht gespeichert. Dann können wir dir aber keine Rückmeldung geben, und das Feedback steht nicht in deiner Liste.

> **Leitungsteam und App-Betreuung** sehen auf derselben Seite oben den **Eingang** (mit Zahl am Menü): Rückmeldung schreiben und den Status antippen. „Bearbeitet" lässt sich als PDF sichern. Wer App- und Scorer-Feedback bekommt, legt ein Admin am Konto fest (Haken „App-Betreuung").


Max Muster
V-12 · Vollmitglied
FEEDBACK
Lob, Kritik, Fehler und Ideen – zum Verein, zur App oder zum Scorer.
FEEDBACK GEBEN
Bezieht sich auf
– ein neues Thema –
Zum Beispiel, um Fotos oder Dokumente nachzureichen. Ein Nachtrag geht an dieselben Empfänger und ist nie anonym.
Verein
Lob, Kritik und Ideen zum Verein – liest das Leitungsteam.
App
Fehler und Wünsche zur App (Kasse, Spielerbereich) – liest die App-Betreuung.
Scorer
Fehler und Wünsche zum Scorer an den Boards – liest die App-Betreuung.
Dein Feedback
Fotos, Videos oder Dokumente (freiwillig, höchstens 5)
Dateien auswählen
Keine ...ewählt
Fotos/Screenshots (JPG, PNG, WebP, HEIC), Videos (MP4, MOV), PDF, Word, Excel, PowerPoint und OpenDocument (ohne Makros). Je Datei bis 15 MB, Videos bis 100 MB. Fotos speichern wir ohne Ort und Aufnahmedaten; bei Videos und Dokumenten bleiben solche Angaben erhalten. Bitte achte darauf, dass auf Screenshots keine Daten anderer zu sehen sind (Guthaben, Namen).
Anonym abgeben
Dein Name wird nicht gespeichert. Dann können wir dir aber keine Rückmeldung geben, und das Feedback steht nicht in deiner Liste.
ABSCHICKEN
Wer liest dein Feedback?
Verein: das Leitungsteam · auch per E-Mail an info@grenzland-darters.de
App: die App-Betreuung · auch per E-Mail an damian.k@grenzland-darters.de
Scorer: die App-Betreuung · auch per E-Mail an damian.k@grenzland-darters.de
Natürlich kannst du uns auch direkt im Verein ansprechen.
MEINE FEEDBACKS
Scorer · neu
13.10.2026 16:43
Beim Wettrennen wäre eine Anzeige schön, wie viele Felder der Gegner noch braucht.
Zurückziehen
Verein · in Bearbeitung
11.10.2026 19:43
Könnten wir für das Jugendtraining zwei zusätzliche Sätze Leihdarts anschaffen?



Feedback geben und der Stand deiner Feedbacks



Eingang für Leitungsteam und App-Betreuung

Formulare selbst ausfüllen

Menü **Verein** → **Dokumente** → Karte **Formulare**: **Anmeldung** (für ein neues Mitglied), **Einwilligung**, **Ehrenkodex**, **Verschwiegenheit** und **Widerruf**. Du füllst das Formular aus und unterschreibst mit dem Finger – für dich oder über **Ich fülle aus für …** für jemand anderen, z. B. dein Kind. Danach bestätigt der Verein (Leitungsteam, bei Anmeldung und Einwilligung auch Admins und Verkäufer) und unterschreibt dabei für den Verein; erst dann entsteht das PDF und geht an den Verein und – mit E-Mail-Adresse – an dich.

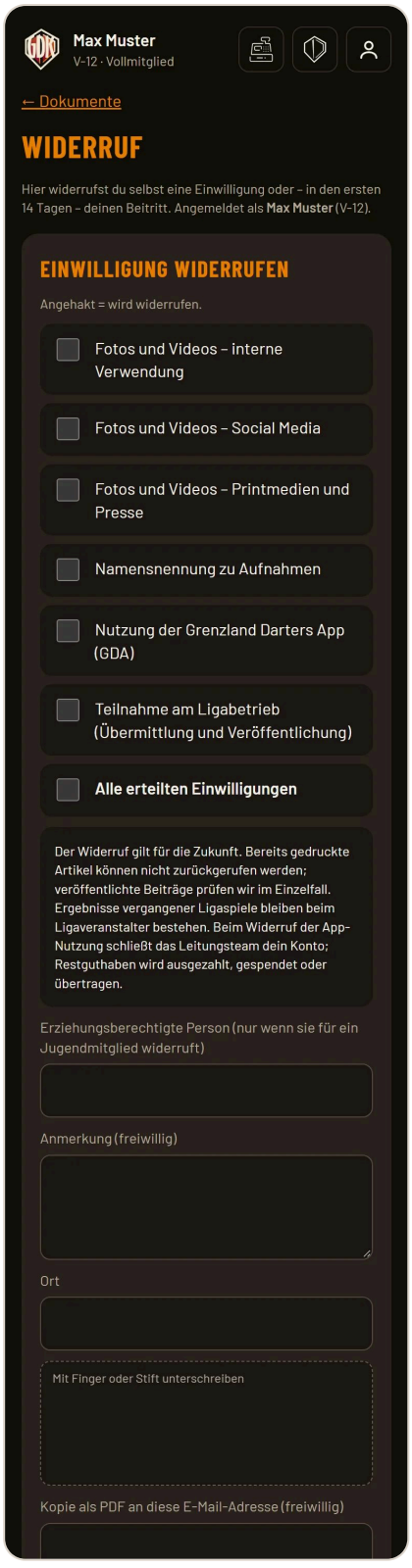
Solange das Formular wartet, steht es auf derselben Seite unter **Warten auf die Bestätigung**; dort kannst du es zurückziehen. Deine Angaben werden nur bis zur Bestätigung gespeichert und danach gelöscht, unbestätigte nach 30 Tagen. Die Formulare gehen auch ohne Anmeldung – z. B. für neue Mitglieder.

Einwilligung oder Beitritt widerrufen

Menü **Verein** → **Dokumente** → **Widerruf erklären**. Du bist mit deinem eigenen Zugang angemeldet – deshalb brauchst du keinen Zeugen.

- **Einwilligung widerrufen** – hake an, was du widerrufst (Fotos und Videos, Namensnennung, App, Liga), unterschreibe mit dem Finger und sende ab. Der Widerruf gilt sofort und für die Zukunft. Widerruft eine erziehungsberechtigte Person für ein Jugendmitglied, trägt sie ihren Namen ein.
- **Beitritt widerrufen** – geht in den ersten **14 Tagen** nach dem Beitritt. Danach geht ein **Austritt** nach § 7 Abs. 2 der Satzung mit einer Frist von 14 Tagen zum Ende des laufenden Monats: schriftlich per Post, per E-Mail oder über den Vereinsplaner. Das Leitungsteam bestätigt dir die Kündigung mit einem PDF, in dem steht, wann die Mitgliedschaft endet und was du noch erledigen musst (z. B. deinen Vereinsplaner-Zugang selbst löschen). Bereits gezahlter Beitrag wird dann nicht anteilig erstattet (siehe Verordnung für Mitgliedsbeiträge und Nutzungsgebühren).
- **Widerspruch gegen Ranglisten** – du möchtest nicht mit Namen in den Bestleistungs-Ranglisten und im Aushang stehen? Dann sende den Widerspruch ab (Unterschrift freiwillig). Das Leitungsteam entscheidet; gibt es statt, zählen deine Bestleistungen in den Ranglisten und im Aushang nicht mehr, und für dich werden keine neuen erfasst. Die Antwort kommt als Benachrichtigung. Ohne Konto geht das über den Link „Widerspruch Ranglisten“ unten auf der Website.
- **Für eine andere Person** (z. B. dein Kind) – Abschnitt „Ich widerrufe für eine andere Person …“ aufklappen und Name sowie Mitgliedsnummer eintragen; das Leitungsteam ordnet den Widerruf zu.

Der Widerruf geht als PDF an den Verein; mit deiner E-Mail-Adresse bekommst du eine Kopie. Unter **Meine Widerrufe** siehst du, ob er schon umgesetzt ist, und kannst das PDF laden.



Widerruf erklären

A2 Getränke buchen

Was du trinkst, buchst du selbst – am Handy oder an der Theke. Der Betrag geht von deinem Guthaben ab. Mitglieder zahlen immer den Mitgliedspreis.

Schnell buchen (Startseite)

Auf der Startseite (**Buchen**) siehst du oben deinen Kontostand und darunter deine Lieblingsgetränke.

1. Tippe ein Getränk an – jedes Antippen zählt eins mehr (**× 2** = zwei Stück). Mit dem roten **–** nimmst du eins zurück.
2. Unten erscheint die Leiste mit Anzahl und Summe.
3. Tippe auf **BUCHEN**. Fertig.



Startseite: zwei Pils und eine Cola im Warenkorb, unten BUCHEN

Getränkekarte und Favoriten

Über den orangen Knopf **GETRÄNKEKARTE** kommst du an alle Getränke. Buchen geht dort genauso. Mit dem **Stern ☆** machst du ein Getränk zum Favoriten – Favoriten stehen dann auf der Startseite unter „Schnell buchen“ (bis zu 6). Ohne Favoriten zeigt die Startseite deine meistgebuchten Getränke.



Getränkekarte – der Stern markiert Favoriten

Vertippt? Rückgängig machen

Nach dem Buchen siehst du, was gebucht wurde. **2 Minuten lang** kannst du die Buchung mit **VERTIPPT? RÜCKGÄNGIG MACHEN** selbst zurücknehmen. Danach hilft ein Verkäufer oder Admin (Storno).

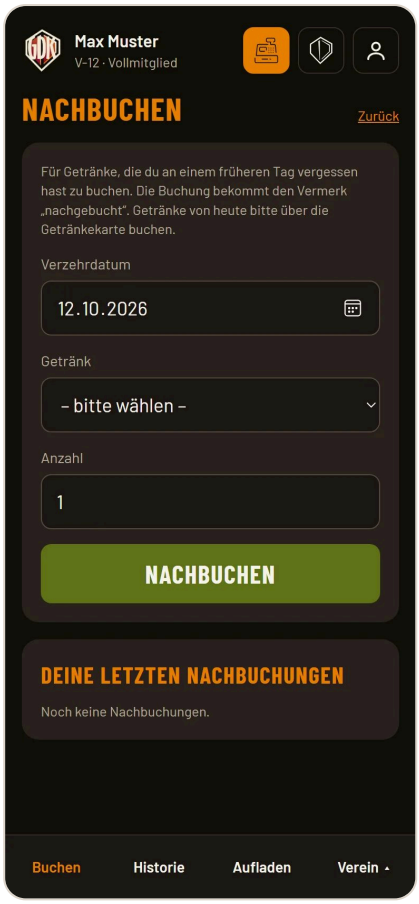


Nach dem Buchen: 2 Minuten zum Rückgängigmachen

Vergessen zu buchen? Nachbuchen

Hast du an einem früheren Abend vergessen zu buchen, nimm **Nachbuchen** unter der Getränkekarte:

1. **Verzehrdatum** wählen (nur frühere Tage – Getränke von heute bitte über die Getränkekarte).
2. Getränk und Anzahl wählen.
3. **NACHBUCHEN** tippen. Die Buchung bekommt den Vermerk „nachgebucht".



Nachbuchen für einen früheren Tag

Deckel von heute

Weiter unten auf der Startseite zeigt der **Deckel von heute** deine heutigen Getränke als Striche – wie früher auf dem Bierdeckel.



Deckel von heute

A3 Guthaben aufladen

Die Kasse arbeitet mit **Guthaben**: Du lädst Geld auf dein Konto, deine Getränke werden davon abgezogen.

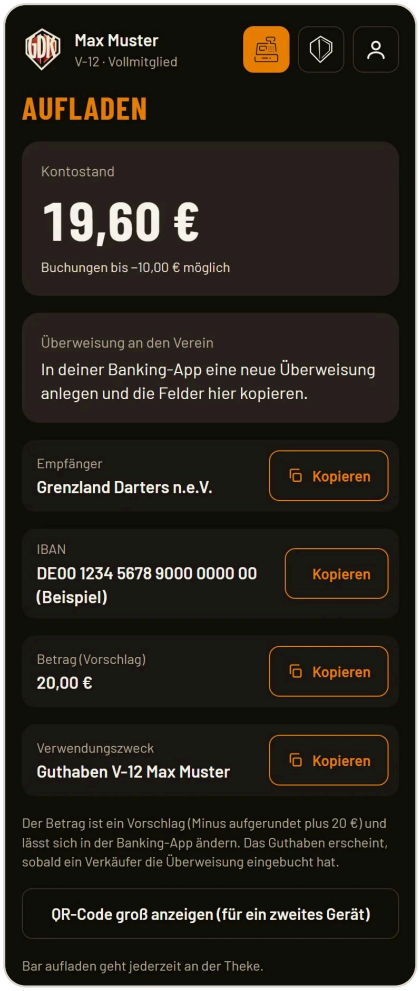
Bar aufladen

Gib das Geld an der Theke einem Verkäufer oder Admin. Er bucht es sofort auf dein Konto.

Per Überweisung aufladen

1. Unten auf **Aufladen** tippen (oder auf der Startseite **JETZT AUFLADEN**).

2. In deiner Banking-App eine neue Überweisung anlegen und Empfänger, IBAN, Betrag und Verwendungszweck mit den **Kopieren**-Knöpfen übernehmen. Alternativ: **QR-Code groß anzeigen** und mit einem zweiten Gerät scannen (GiroCode).
3. Den **Verwendungszweck genau so** übernehmen – daran erkennt der Schatzwart, wem das Geld gehört.



Aufladen per Überweisung (die IBAN im Bild ist nur ein Beispiel)

> **Wann ist das Geld da?** Eine Überweisung erscheint erst, wenn sie auf dem Vereinskonto eingegangen ist und ein Verkäufer oder Admin sie eingebucht hat – das kann ein paar Tage dauern.

Wie weit darf ich ins Minus?

- **Vollmitglieder und Mitarbeiter:** bis −10,00 €. Darunter lehnt die Kasse die Buchung ab – an der Theke kann ein Admin oder berechtigter Verkäufer im Einzelfall eine Ausnahme freigeben.
- **Jugendmitglieder:** kein Minus.

Rutschst du ins Minus, erinnert dich die App mit „Jetzt aufladen“. Dein Kontostand und wie weit du noch buchen kannst stehen immer oben auf der Startseite.

A4 Historie und Kontoauszug

Unter **Historie** siehst du alle Buchungen deines Kontos – Getränke, Aufladungen, Stornos – nach Tagen sortiert, monatsweise.

- Die neuesten 3 Tage sind aufgeklappt, ältere tippst du an. Neben jedem Tag steht der Kontostand an diesem Tag.
- Mit ← **September** usw. blätterst du in frühere Monate.
- Nachgebuchte Getränke tragen den Vermerk „nachgebucht“ und den Tag, an dem getrunken wurde.
- Stornierte Buchungen bleiben sichtbar und sind gekennzeichnet, zählen aber nicht.



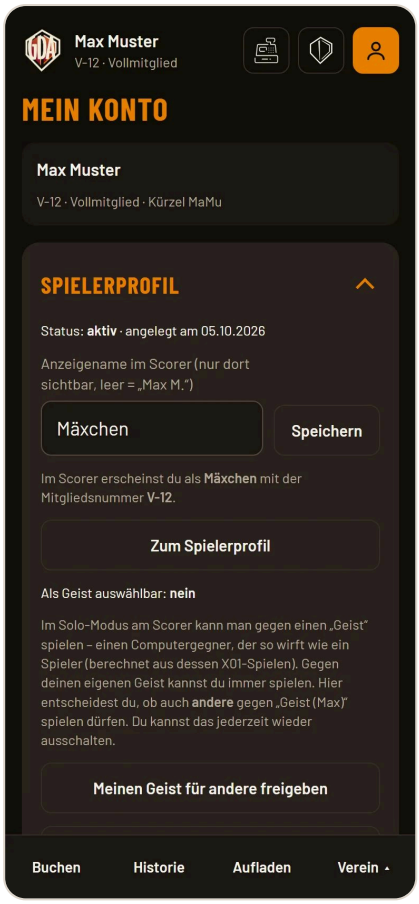
Historie eines Monats

Kontoauszug als PDF

Mit **Kontoauszug … als PDF** lädst du den ausgewählten Monat als PDF herunter – zum Ablegen oder Ausdrucken.

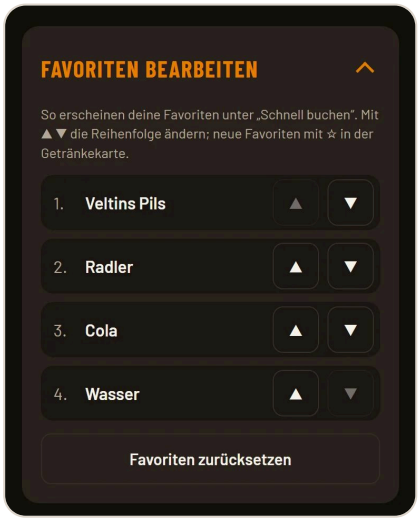
A5 Mein Konto

Oben rechts führt das Personen-Symbol zu **Mein Konto**. Die Karten dort klappst du mit dem Pfeil auf und zu.



Mein Konto

- **Spielerprofil** – anlegen, Anzeigename im Scorer, archivieren oder löschen (siehe unten).
- **Favoriten bearbeiten** – Reihenfolge deiner Favoriten mit ▲ ▼ ändern oder mit **Favoriten zurücksetzen** alle Sterne entfernen.
- **Passwort ändern** – altes und neues Passwort eingeben.
- **Theken-PIN ändern** – siehe „Erste Schritte".
- **Abmelden** – nur nötig auf fremden Geräten.



Favoriten sortieren

Spielerprofil

Mit einem Spielerprofil sammelst du deine Spiele am Scorer, Statistiken und Bestleistungen und kannst dich zu Vereinsturnieren anmelden. Das ist **freiwillig**. An den Spielerbereich gehen nur dein Name und deine Mitgliedsnummer – kein Guthaben, keine Buchungen.

1. Karte **SPIELERPROFIL** → **SPIELERPROFIL ANLEGEN**.
2. Optional einen **Anzeigenamen im Scorer** (Spitzname) eintragen und **Speichern** – ohne Spitzname erscheinst du als „Vorname N.".
3. Oben im Kopf erscheint jetzt das **Flight-Symbol** – darüber kommst du in den Spielerbereich.

- **Meine X01-Vorgabe (Chancenausgleich)**: eigener Startwert („wie im Spiel", 170, 301, 501, 701, 901) und Check-Out (Double, Single, Master Out). Gerade am Anfang hilft z. B. 301 Single Out. Wählst du dich am Scorer per Spielersync aus, übernimmt er deine Vorgabe für deinen Platz – die anderen spielen mit ihrer eigenen. Lässt du „wie im Spiel" und Double Out stehen, hast du keine eigene Vorgabe und spielst immer, was am Board eingestellt ist. Solche Spiele stehen mit „Chancenausgleich" im Verlauf. Bestleistungen: Highscores zählen immer, Highfinishes nur im Double Out, Shortgames nur bei 501 Double Out. „Mein Jahr" im Spielerprofil zählt nur deine Spiele mit 501 Double Out; alle anderen findest du unter Stats in eigenen Reitern (z. B. „301 SO").
- **Als Geist auswählbar**: Im Solo-Modus am Scorer kann man gegen einen „Geist" spielen – einen Computergegner, der so wirft wie ein Spieler. Gegen deinen eigenen Geist kannst du immer spielen. Mit **Meinen Geist für andere freigeben** erlaubst du, dass auch andere gegen „Geist (dein Vorname)" spielen; mit **… sperren** nimmst du das jederzeit zurück. Voreingestellt ist „nein". Bei Jugendmitgliedern gibt ein Admin den Geist frei.
- **Profil archivieren**: Das Profil ist unsichtbar, es zählen keine neuen Spiele, deine Statistik bleibt. Du kannst es jederzeit wieder aktivieren.
- **Profil vollständig löschen …**: Statistik und Profil werden endgültig gelöscht (mit Passwort). In Spielen anderer steht dann „gelöschter Spieler". Deine Einträge in der Vereinsrangliste der Bestleistungen bleiben bestehen.

Meine Quittungen

Stellt der Verein eine Quittung für dich aus (z. B. für eine Auslage oder eine Auszahlung), findest du sie unter „Mein Konto" → **Meine Quittungen** – mit Hinweis aufs Handy, wenn du Benachrichtigungen eingeschaltet hast. Bittet der Verein um deine Unterschrift, steht oben **Bitte unterschreiben** (auch als Hinweis auf der Startseite): mit Finger oder Stift unterschreiben, **Unterschreiben** – erst dann geht die Quittung an den Verein. Du hast 14 Tage Zeit; danach wird sie mit dem Vermerk „nicht unterschrieben" abgeschlossen. Wo keine Unterschrift verlangt ist, kannst du freiwillig unterschreiben; der Verein entscheidet dann, ob er eine neue Fassung ablegt.

Das PDF kannst du 7 Tage nach der letzten Unterschrift herunterladen, danach bleibt die Quittung als Eintrag sichtbar. Fragen dazu am besten über **Feedback**.

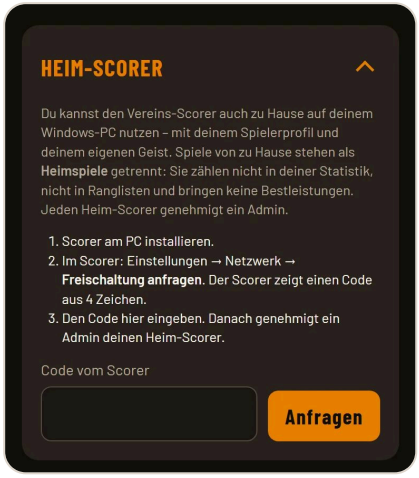
Darlehen & Vorleistungen

Hast du dem Verein Geld gegeben oder etwas für ihn bezahlt, erscheint die Karte **Darlehen & Vorleistungen**: Betrag, was schon zurückgezahlt ist, was offen ist, und die geplante Rückzahlung. Unter **Gesamtabrechnung (PDF)** lädst du die Übersicht mit allen Rückzahlungen. Das sehen nur du und die Ämter im Leitungsteam. Zahlt der Verein als Getränkeguthaben zurück, steht die Gutschrift auch in deiner Historie.

Heim-Scorer

Mit einem aktiven Spielerprofil kannst du den Vereins-Scorer auch **zu Hause** auf deinem Windows-PC nutzen – mit deinem Spielerprofil und deinem eigenen Geist. Jeden Heim-Scorer genehmigt ein Admin.

1. Unter **Mein Konto** die Karte **HEIM-SCORER** öffnen – am besten gleich am PC – und dort den **Installer herunterladen** und den Scorer installieren.
2. Im Scorer: Einstellungen → Netzwerk → **Freischaltung anfragen**. Der Scorer zeigt einen Code aus 4 Zeichen.
3. Den Code in der App bei **Code vom Scorer** eingeben und **Anfragen**.
4. Sobald ein Admin genehmigt hat, holt sich dein Scorer die Freischaltung von selbst.



Mein Konto: Heim-Scorer anfragen

- **Heimspiele stehen getrennt.** Was du zu Hause spielst, zählt nicht in deiner Statistik, nicht in Ranglisten, nicht in dein Wurfprofil (Geist) und bringt keine Bestleistungen – zu Hause sieht niemand zu. Du findest die Spiele im Spielerbereich unter Spiele in der Kachel „Verlauf Heimscorer" und ihre Zahlen unter Stats in der Kachel „Heim".
- **Was dein Heim-Scorer kann:** alle Spiele, Solo gegen deinen eigenen Geist oder einen Bot, eigene Solo-Spiele und Heimspiele fortsetzen. Nicht: Geister anderer, Turniere, Spiele anderer Mitglieder. Im Hauptmenü steht „Heim-Scorer von …"; einen Admin-Code und die Mitgliedsnummer beim Spielersync braucht er nicht.
- **Ein Spiel aus der Spielstätte zu Hause beenden:** Offene Solo-Spiele erscheinen von selbst an deinem Heim-Scorer. Ein Spiel mit anderen Spielern erst, wenn es freigegeben ist: im Spielerbereich unter Spiele → Offene Spiele **Zu Hause weiterspielen …** antippen – ein Admin oder Turnierverwalter gibt es frei. **Achtung:** Geht das Spiel zu Hause weiter, ist es ein Heimspiel – es zählt nur noch in der Heimstatistik und bringt keine Bestleistungen mehr. Bestleistungen, die bis dahin in der Spielstätte gefallen sind, meldet ihr einem Admin; er trägt sie von Hand ein. Turnierspiele gehen nicht mit nach Hause. **Nur mit dem ursprünglichen Gegner:** Hat dein Gegner mit Spielersync gespielt, lässt sich das Spiel zu Hause erst öffnen, wenn er an deinem Heim-Scorer als Gast angemeldet ist.
- **Gäste:** Besucht dich ein Vereinskollege, meldet er sich für diesen Besuch an deinem Heim-Scorer an – mit einem Einmalcode aus seiner App (Spielerbereich → Spiele → „Zu Gast bei einem Vereinskollegen"). Du tippst den Code im Hauptmenü des Scorers unter **Gast anmelden …** ein. Danach steht er beim Spielersync zur Auswahl; die Spiele sind für euch beide Heimspiele. Die Anmeldung gilt höchstens 6 Stunden und endet, wenn er sie in der App beendet, du ihn abmeldest oder der Scorer geschlossen wird.
- **Ein Heim-Scorer je Mitglied.** Brauchst du einen weiteren (zweiter PC), kann ein Admin die Grenze für dich anheben.
- **Heim-Scorer trennen**: Der Scorer bekommt sofort keine Daten mehr. Der Scorer entfernt seinen Schlüssel und zeigt im Hauptmenü einen Hinweis. Eine neue Aktivierung – auch desselben Scorers – muss wieder ein Admin genehmigen.

Benachrichtigungen

Auf Wunsch meldet sich die App auf deinem Handy, auch wenn sie geschlossen ist. Das ist freiwillig und gilt **je Gerät**.

1. Unter „Mein Konto“ die Karte **Benachrichtigungen** öffnen und **AUF DIESEM GERÄT EINSCHALTEN** antippen.
2. Die Nachfrage des Browsers mit „Zulassen“ bestätigen.
3. Mit **Testnachricht senden** prüfen, ob etwas ankommt.

Du bekommst dann eine Nachricht, wenn

- dein **Getränkekonto aufgeladen** wurde (ohne Betrag und ohne Kontostand – die Nachricht kann auf dem Sperrbildschirm stehen; den Betrag zeigt die Historie),
- dir eine **Bestleistung gutgeschrieben** wurde,
- dein Trainer dir ein **Heimtraining** geschickt hat,
- im Turnier **dein Spiel an einem Board** ansteht.
- **Admins, Turnierverwalter und Trainer** haben in der Karte zusätzlich den Haken **Auch Verwaltungs-Hinweise auf diesem Gerät**. Dann meldet sich die App auch, wenn in der Verwaltung etwas auf dich wartet – dieselben Dinge, die die orange Zahl am Menüpunkt „Verwaltung“ zählt: Bestleistungs-Vorschläge, Scorer und Handys, die freigeschaltet werden wollen, „Zu Hause weiterspielen“-Anfragen und (für Trainer) Bestleistungen aus dem Training. Vorschläge und Scorer-Anfragen werden gesammelt: höchstens eine Nachricht alle 15 Minuten, mit der Zahl, die gerade wartet.
- **iPhone:** Benachrichtigungen gehen nur in der installierten App (Safari → „Teilen“ → „Zum Home-Bildschirm“, ab iOS 16.4) – die Karte erklärt das.
- **Ausschalten:** in derselben Karte mit **Auf diesem Gerät ausschalten**. Auch das Abmelden beendet die Benachrichtigungen dieses Geräts.
- **Nichts kommt an?** Prüfe, ob Benachrichtigungen für die App bzw. den Browser in den Einstellungen des Handys erlaubt sind. Im Stromsparmodus können sie sich verspäten – maßgeblich ist immer, was in der App steht.
- **Datenschutz:** Die Nachricht läuft verschlüsselt über den Zustelldienst deines Browsers (Google, Apple oder Mozilla); er sieht den Inhalt nicht.

Website und Vereinsplaner

Ganz unten auf der Startseite bringen dich zwei Knöpfe zur Vereinswebsite und in den Vereinsplaner. Ist die Vereinsplaner-App installiert, öffnet sie sich direkt.



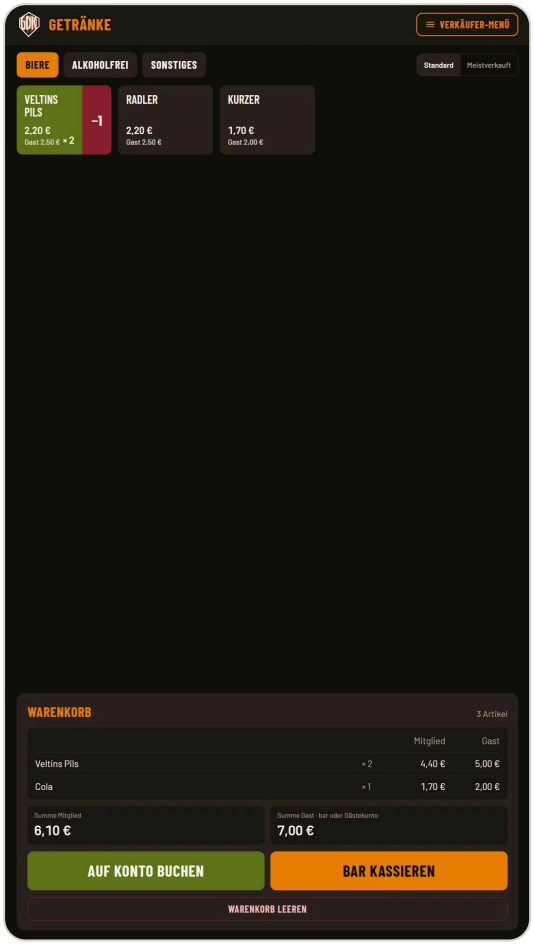
Abkürzungen zu Website und Vereinsplaner

A6 An der Theke buchen

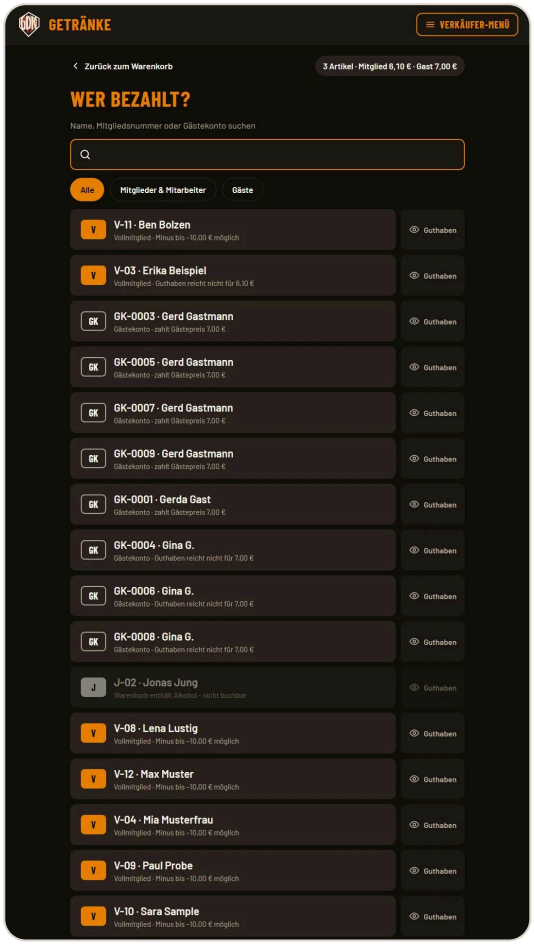
Am Theken-PC (und am Tablet) meldest du dich nicht an. Jede Buchung bestätigst du mit **deinem Namen und deiner PIN**.

1. Getränke antippen – sie landen im Warenkorb unten.

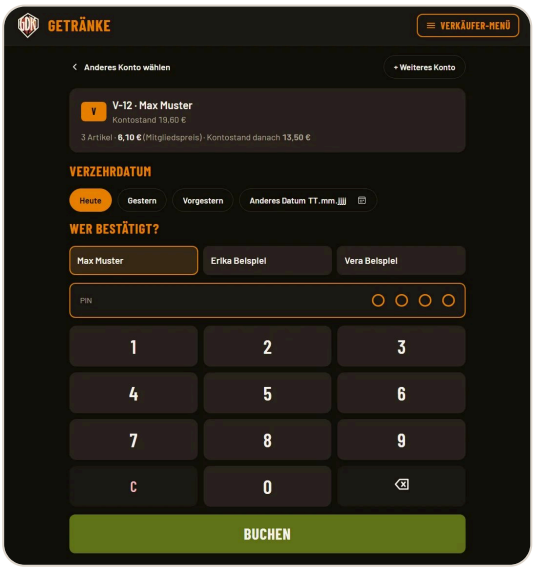
2. **AUF KONTO BUCHEN** tippen.
3. Unter **Wer bezahlt?** deinen Namen suchen und antippen. Guthaben sind verdeckt; das **Auge** zeigt sie kurz an.
4. Verzehrdatum lassen (**Heute**), unter **Wer bestätigt?** deinen Namen wählen und die PIN auf dem Zahlenfeld eintippen.
5. **BUCHEN** – fertig.



1. Getränke wählen



2. Wer bezahlt?



3. Mit Name und PIN bestätigen

- Als Mitglied bestätigst du nur Buchungen **von deinem eigenen Konto**. Für andere bucht ein Verkäufer.
- Nach **5 falschen PINs** ist deine PIN einige Minuten gesperrt (ein Admin kann die Sperre aufheben).
- Bleibt der Warenkorb 60 Sekunden unberührt, leert er sich – damit niemand aus Versehen auf deinen Einkauf bucht.
- „Alkohol" an einem Konto heißt: Für dieses Konto (z. B. Jugendmitglied) sind die Getränke im Warenkorb nicht erlaubt.

A7 Spielerbereich

Oben im Kopf stehen immer drei Knöpfe: **Kasse**, **Spielerprofil** (Flight-Symbol) und **Mein Konto** – der Bereich, in dem du gerade bist, ist orange. Mit einem aktiven Spielerprofil führt das Flight-Symbol in den Spielerbereich (ohne Profil zu „Mein Konto", wo du es anlegen kannst) mit den Reitern **Profil** · **Stats** · **Spiele** · **Turniere**. Zurück zur Kasse geht es über das Kassen-Symbol oben.

Profil

Die erste Kachel zeigt, wie du im Scorer heißt, und deine Mitgliedsnummer. **Am Board** tippst du neben dem Namensfeld auf das Flight-Symbol, wählst dich aus der Liste und gibst deine Mitgliedsnummer ein (z. B. 12 oder V-12) – dann zählt das Spiel für dich („Spielersync"). Darunter: **Mein Jahr · X01 501** mit 100+, 140+, 180ern, bestem Shortgame, höchstem Finish und Averages – nur aus Spielen mit Start 501. Spiele mit anderem Start (z. B. 170 oder 301) stehen unter Stats – dort hat X01 Tabs je Startwert (501 zuerst, „Alle" = zusammen).



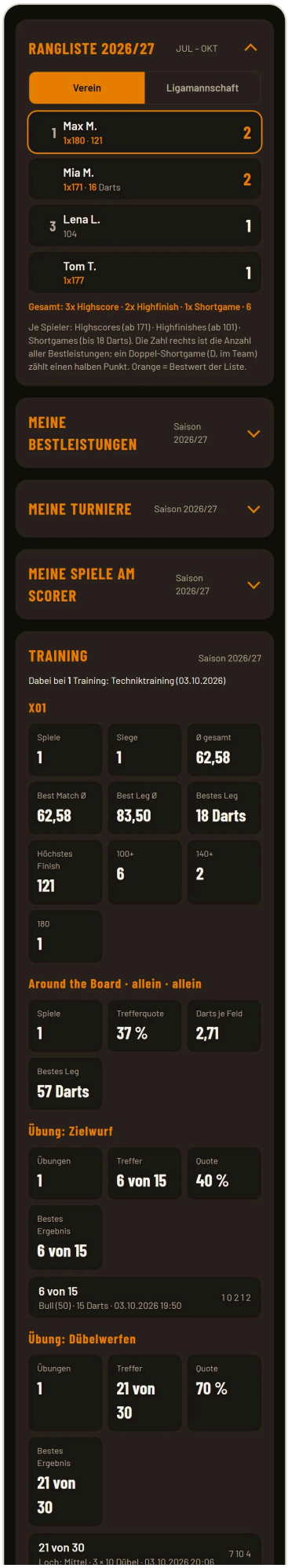
Spielerprofil mit Anzeigename im Scorer und „Mein Jahr"

Stats

- **Rangliste** (ganz oben) – Vereins- und Ligarangliste der Bestleistungen; deine Zeile ist hervorgehoben.
- **Meine Bestleistungen** – Highscores (ab 171), Highfinishes (ab 101) und Shortgames (bis 18 Darts) der laufenden Saison oder des Jahres.
- **Meine Turniere** – Turniere, beste Platzierung, Schnitt, 180/140+/100+.
- **Meine Spiele am Scorer** – je Spielart (X01, Cricket, …).
- **Training** – erscheint, sobald du in einem Training mit Trainingsplan gespielt hast: Trainingsspiele je Spielart, allein gespielte Spiele, deine **Übungen** (Zielwurf, Dübelwerfen, Doublefolgen, Checkout-Training mit Treffern, Quote, bestem Ergebnis und den letzten Durchgängen) und die **Bestleistungen im Training** mit ihrem Stand: liegt beim Trainer → an die Admins weitergereicht → in die Rangliste übernommen (oder nicht übernommen). Diese Karte siehst du selbst, dein Trainer sieht die Ergebnisse seiner Trainings; nichts davon zählt in Statistik oder Rangliste, solange kein Admin eine Bestleistung übernimmt. Die App löscht deine Trainingsergebnisse 12 Monate nach deinem letzten Training (Jugendmitglieder auch beim Wechsel zu den Erwachsenen); mit **Meine Trainingsergebnisse jetzt löschen** geht das sofort.
- **Solo** – deine Solo-Spiele am Scorer: bei X01 gegen Geist oder Bot (Spiele, Siege, Average, Bilanz je Gegner, Solo-Bestleistungen, letzte Spiele), bei 9-Darter, Around the Board, Splitscore und Cricket allein oder gegen einen Bot – je Spielart mit den passenden Werten (z. B. Trefferquote, Marks je Runde). Diese Karte siehst **nur du**; Solo-Spiele zählen in keiner Statistik und in keiner Rangliste. Wie Solo geht, steht unter Solo spielen: Geist und Bot.

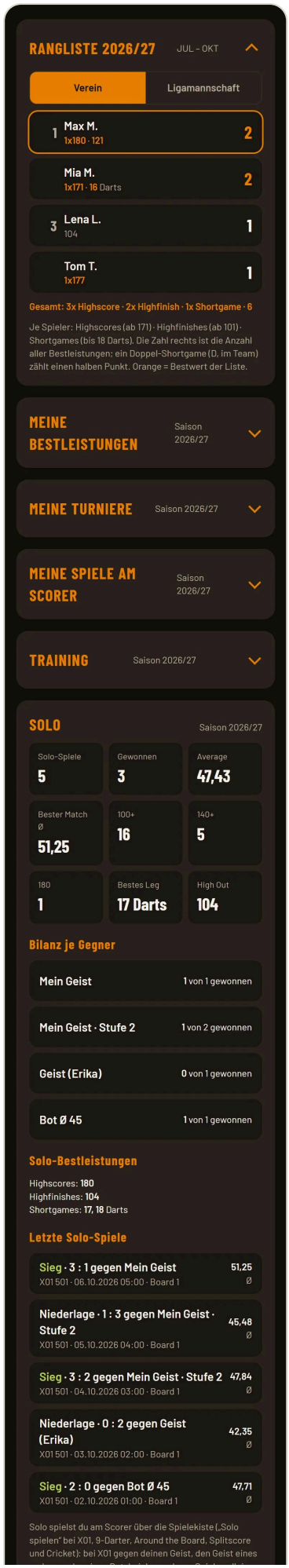


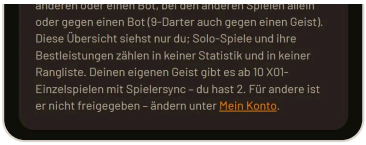
Stats – die Karten klappen auf und zu





Training – deine Trainingsspiele, Übungen und Bestleistungen


RANGLISTE 2026/27
JUL – OKT
Verein
Ligamannschaft
1 Max M.
1x180 · 121
2
Mia M.
1x171 · 16 Darts
2
3 Lena L.
104
1
Tom T.
1x177
1
Gesamt: 3x Highscore · 2x Highfinish · 1x Shortgame · 6
Je Spieler: Highscores (ab 171) · Highfinishes (ab 101) · Shortgames (bis 18 Darts). Die Zahl rechts ist die Anzahl aller Bestleistungen; ein Doppel-Shortgame (D, im Team) zählt einen halben Punkt. Orange = Bestwert der Liste.
MEINE BESTLEISTUNGEN
Saison 2026/27
MEINE TURNIERE
Saison 2026/27
MEINE SPIELE AM SCORER
Saison 2026/27
TRAINING
Saison 2026/27
SOLO
Saison 2026/27
Solo-Spiele
5
Gewonnen
3
Average
47,43
Bester Match Ø
51,25
100+
16
140+
5
180
1
Bestes Leg
17 Darts
High Out
104
Bilanz je Gegner
Mein Geist
1 von 1 gewonnen
Mein Geist · Stufe 2
1 von 2 gewonnen
Geist (Erika)
0 von 1 gewonnen
Bot Ø 45
1 von 1 gewonnen
Solo-Bestleistungen
Highscores: 180
Highfinishes: 104
Shortgames: 17, 18 Darts
Letzte Solo-Spiele
Sieg · 3 : 1 gegen Mein Geist
X01 501 · 06.10.2026 05:00 · Board 1
51,25 Ø
Niederlage · 1 : 3 gegen Mein Geist · Stufe 2
X01 501 · 05.10.2026 04:00 · Board 1
45,48 Ø
Sieg · 3 : 2 gegen Mein Geist · Stufe 2
X01 501 · 04.10.2026 03:00 · Board 1
47,84 Ø
Niederlage · 0 : 2 gegen Geist (Erika)
X01 501 · 03.10.2026 02:00 · Board 1
42,35 Ø
Sieg · 2 : 0 gegen Bot Ø 45
X01 501 · 02.10.2026 01:00 · Board 1
47,71 Ø
Solo spielst du am Scorer über die Spielekiste („Solo spielen" bei X01, 9-Darter, Around the Board, Splitscore und Cricket): bei X01 gegen deinen Geist, den Geist eines



Solo – nur für dich sichtbar

Spiele

Hier stehen die Spiele, bei denen du dich am Board ausgewählt hast – ohne Angabe die der letzten 30 Tage, gegliedert nach Monaten und Tagen (nur der laufende Monat ist aufgeklappt, die anderen öffnest du durch Antippen). Über der Liste filterst du nach Spielart, Board und Zeitraum (von/bis); **Gesamter Verlauf** zeigt auch ältere Spiele. Neue Spiele zählen sofort. Jedes Spiel hat drei Knöpfe:

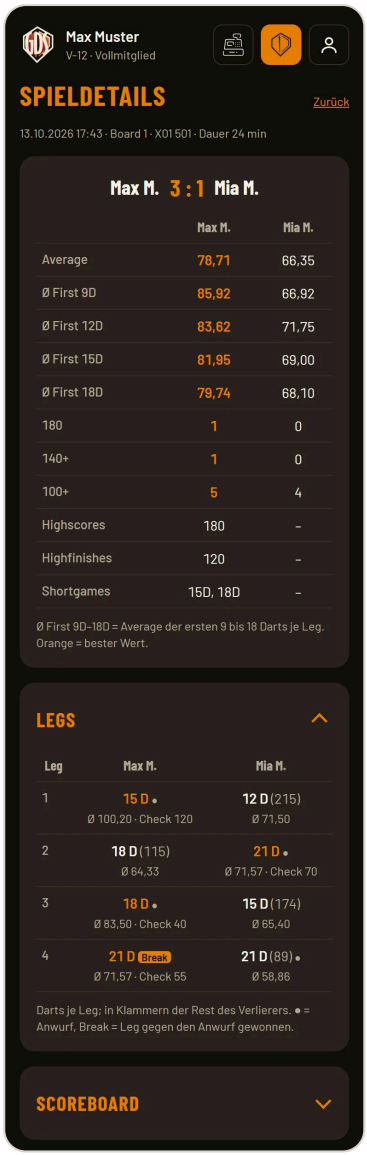
- ✓ **Das war ich** – nur „gesehen und in Ordnung".
- ✗ **Das war ich nicht** – das Spiel verschwindet aus deiner Liste und Statistik; die Verwaltung sieht den Hinweis und ordnet es, wenn möglich, dem richtigen Spieler zu. Über „Abgelehnte Spiele anzeigen" holst du es zurück.
- 👁 **Nicht werten** – das Spiel bleibt in der Liste, zählt aber nicht für deine Statistik (nochmal antippen = zählt wieder).

Mit **Details ›** öffnest du die **Spieldetails**. Bei X01: Averages, First 9 bis 18 Darts, 100+/140+/180, Darts und Checkouts je Leg und das Scoreboard. Bei allen anderen Spielen (Cricket, Kopfgeld, Wettrennen …): die Auswertung, die auch am Board nach dem Spiel steht – Übersicht je Spieler und die einzelnen Legs bzw. Durchgänge zum Aufklappen. Mitspieler ohne Spielersync heißen dort „Gast" bzw. „Spieler 2". Solo-Spiele haben ihre Details unter Stats → Solo. Details gibt es für Spiele ab Scorer-Version 0.44; nach einem Jahr werden die einzelnen Aufnahmen und Details gelöscht, Ergebnis und Statistik bleiben. Unterbrochene Spiele stehen unter **Offene Spiele** – sie lassen sich an jedem Board unter „Spiel laden" fortsetzen. Hast du einen Heim-Scorer, steht dort **Zu Hause weiterspielen …** (siehe „Mein Konto" → Heim-Scorer); Heimspiele stehen unten in der eigenen Kachel **Verlauf Heimscorer** (die letzten fünf, mit „Alle Heimspiele" samt Filtern); ihre Zahlen zeigt Stats in der Kachel **Heim**.

Zu Gast bei einem Vereinskollegen: Spielst du bei jemandem zu Hause an dessen Heim-Scorer, tippst du unter Spiele auf **EINMALCODE ERZEUGEN**. Der Code (6 Ziffern) gilt 10 Minuten und einmal; der Gastgeber tippt ihn an seinem Scorer ein. Danach bist du dort höchstens 6 Stunden angemeldet – die Spiele zählen für dich als Heimspiele (eigene Liste, keine Bestleistungen, nicht in Statistik und Ranglisten). Mit **Jetzt beenden** nimmst du dem Scorer den Zugriff sofort wieder; ein gerade laufendes Spiel kann noch zu Ende gespielt werden.



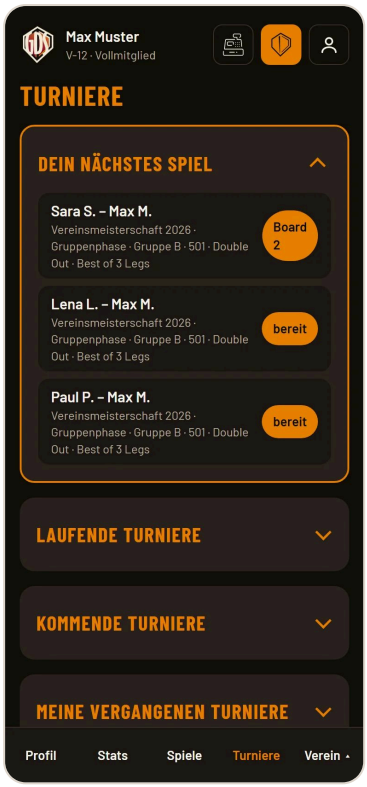
Spiele mit ✓ ✗ 👁



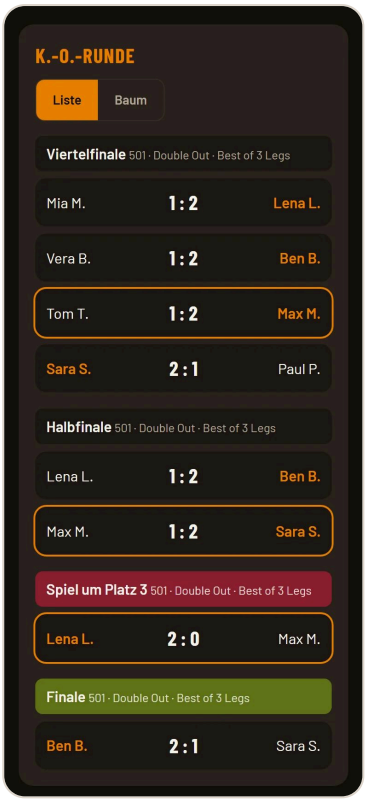
Spieldetails

Turniere

- **Kommende Turniere** – mit **Anmelden** / **Abmelden** (bis zum Turniertag, solange das Turnier noch nicht ausgelost ist). Tippst du auf den Namen (**Details ›**), siehst du alles zum Turnier – Datum, Einwerfen, Start, Spielstätte, Turnierform, Spielmodus, Startgebühr – und wer schon angemeldet ist; anmelden kannst du dich dort auch.
- **Ich bin da** – am Turniertag ab „Einwerfen ab" meldest du dich selbst als anwesend.
- **Dein nächstes Spiel** – während des Turniers mit Gegner und Board.
- **Laufende Turniere** – **LIVE ›** zeigt Boards, Tabellen und Ergebnisse, alle paar Sekunden aktualisiert.
- **Spielplan** – Gruppen, K.-o.-Runde als **Liste** oder **Baum**, Endstand, Statistik und „Mein Turnier" mit Platz und Bilanz.
- **Meine vergangenen Turniere**, **Turnierserien** (Ranglisten der Serien) und **Alle Turniere** (Eventübersicht).



Turniere: angemeldet zum nächsten Monatsturnier



K.-o.-Runde als Liste

Doppelturniere

Bei einem Doppelturnier steht bei „Kommende Turniere“, wie die Paare entstehen:

- **Partner wird ausgelost** oder **die Turnierverwaltung legt die Paare fest** – du meldest dich wie gewohnt einzeln an.
- **Als Paar anmelden** – es reicht, wenn einer von euch das macht: **ALS PAAR ANMELDEN**, Partner aus der Liste wählen (oder den Namen eines Gasts eintippen) und absenden. Dein Partner bekommt eine Nachricht und kann sich selbst wieder abmelden. Bei einem internen Turnier muss die Turnierverwaltung einen Gast erst bestätigen.
- **Paarname:** Sobald dein Paar steht, könnt ihr euch unter „Paarname aussuchen“ einen Namen geben – er steht im Spielplan und in der Statistik.
- **Abmelden** löst das Paar auf: Dein Partner bleibt angemeldet (ohne Partner) und wird benachrichtigt; ein mitgebrachter Gast wird mit abgemeldet.

Spaßturnier

Beim Spaßturnier gibt es Stationen statt Spielplan: Jeder spielt für sich, die Reihenfolge ist frei, an jeder Station bis zu drei Versuche – es zählt der beste. Am Board wählst du die Station, tippst deinen Namen an und bestätigst (siehe Teil Scorer, „Spaßturnier am Board“).

- In der App (Reiter Turniere → das Spaßturnier) siehst du während des Turniers **Mein Stand** (wie viele Stationen du gespielt hast), **Noch zu spielen**, welche Stationen gerade frei sind, und **Meine Ergebnisse** mit allen Versuchen.
- Plätze und Punkte bleiben geheim, bis die Turnierleitung das Turnier auflöst. Danach stehen dort die Gesamtrangliste und die Ranglisten je Station für alle.

- Wer im Spielerprofil Single Out eingestellt hat, spielt mit Chancenausgleich nach der leichteren Regel der Station.

Ligamannschaft

- Unter **Turniere** führt **Ligamannschaft** zu den Ligaspielen der Saison mit Ergebnis und zur Bilanz unserer Spieler (Einzel, Doppel, Legs). Am Spieltag steht dort „Ligaspiel heute" mit der Live-Anzeige.
- **Ligaspieler** sehen unter **Stats** zusätzlich die Karte **Liga**: Ligaspiele, Einzel und Doppel, Legs sowie Average, 100+/140+/180, High Out und bestes Leg aus den Ligaspielen an unseren Boards. Ligaspiele stehen dort getrennt und zählen nicht bei „Meine Spiele am Scorer".
- Wer in der Ligamannschaft spielt, braucht ein Spielerprofil – es lässt sich erst archivieren oder löschen, wenn man die Mannschaft verlässt.

A8 Jugendmitglieder und Datenschutz

Jugendmitglieder

- Ein Jugendkonto gibt es nur mit Zustimmung der Eltern.
- Getränke „ab 16" und „ab 18" sind für Jugendkonten **immer gesperrt** – auch wenn jemand anderes mitbezahlt.
- Jugendkonten können nicht ins Minus gehen (eine Ausnahme nur, wenn die Eltern im Anmeldeformular „Freigabe ins Minus" bestätigt haben).
- Ein Spielerprofil von Jugendlichen wird erst sichtbar, wenn ein Admin es nach Zustimmung der Eltern freigegeben hat.

Welche Daten werden gespeichert?

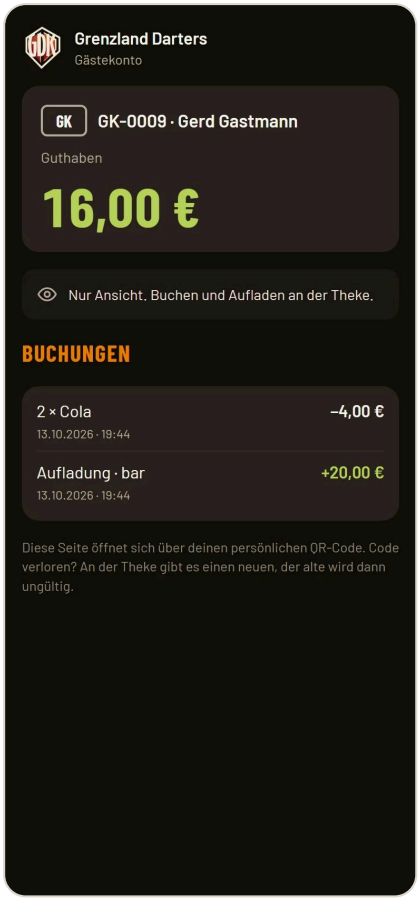
- **Kasse:** Name, Mitgliedsnummer, Kürzel und Login, Guthaben und Buchungen. **Keine Bankdaten** der Mitglieder.
- **Spielerbereich (nur mit Spielerprofil):** Name, Mitgliedsnummer, Spiele und Statistiken vom Scorer. Das Profil ist freiwillig und lässt sich archivieren oder löschen.
- **Bestleistungen** stehen in der Vereinsrangliste mit „Vorname N." – auch ohne Spielerprofil, und sie bleiben beim Löschen des Profils bestehen (Vereinsinteresse, wie früher auf der Tafel).
- Die App läuft auf einem eigenen Server des Vereins. Passwörter und PINs werden nur verschlüsselt gespeichert.

A9 Gäste

Gäste können ein **Gästekonto** bekommen (z. B. GK-0003) – zum Aufladen und Abbuchen wie ein Mitglied, aber zum Gästepreis und ohne Minus.

- Angelegt, aufgeladen und gebucht wird an der Theke durch einen Verkäufer.
- Der Gast bekommt einen **QR-Code**. Damit sieht er am eigenen Handy sein Guthaben und seine Buchungen – ohne Anmeldung, nur zum Ansehen.
- QR-Code verloren? An der Theke gibt es einen neuen, der alte wird damit ungültig.

- Beim Schließen des Gästekontos wird das Restguthaben ausgezahlt, gespendet oder auf ein Mitgliedskonto übertragen.



Ansicht für Gäste über den QR-Code

B VERKÄUFER

Theke: verkaufen, aufladen, stornieren, Gästekonten, Tagesverkauf

B1 Theke und Verkäufer-Menü

Kassiert wird an der **Theke** – das ist die App auf einem von einem Admin freigeschalteten Gerät: der Theken-PC mit Hochkant-Monitor, das Tablet oder das persönliche Handy eines Verkäufers. An der Theke meldet sich niemand an: **Jede Aktion wird mit Name und PIN** einer berechtigten Person bestätigt.

Was darf ein Verkäufer?

- **Immer:** bar kassieren, Guthaben aufladen, für andere buchen und nachbuchen, Gästekonten anlegen und schließen, Tagesverkauf starten und beenden.
- **Nur mit Zusatzrecht** (vergibt ein Admin): stornieren und Minus freigeben.
- Admins dürfen alles.

Zahlenfeld oder Tastatur

Theken-PC und Tablet haben ein eigenes **Zahlenfeld** auf dem Bildschirm für PIN und Beträge. Auf einem Handy, das als Theke eingestellt ist („Tastatur des Geräts"), tippst du mit der normalen Zifferntastatur. Beträge laufen in beiden Fällen von rechts ein: **5 0 0** ergibt 5,00 €.

Das eigene Handy als Theke

Verkäufer und Admins können ihr Handy als Theke freischalten lassen – praktisch an Turniertagen:

1. In der App unter **Mein Konto** die Karte **THEKE AUF DIESEM HANDY** öffnen.
2. Namen für das Gerät prüfen und **THEKE FÜR DIESES HANDY ANFRAGEN** tippen.
3. Ein Admin gibt die Anfrage frei. Danach erscheint unten in der App der Reiter **Theke**.



Theke für das eigene Handy anfragen

Auf deinem persönlichen Gerät bist du beim Bestätigen schon vorausgewählt („Bestätigen als …") – die PIN brauchst du trotzdem. Über **Jemand anderes** bestätigt eine andere Person.

Das Verkäufer-Menü

Oben rechts an der Theke öffnet **VERKÄUFER-MENÜ** alle Aufgaben, die über das Kassieren hinausgehen:



Verkäufer-Menü

- **AUFLADEN**, **GÄSTEKONTO ANLEGEN**, **NEUER QR-CODE FÜR GAST**, **GÄSTEKONTO SCHLIESSEN**, **STORNO**, **TAGESVERKAUF**
- **ZUR VERWALTUNG** – nur für Admins, mit Anmeldung und Zwei-Faktor. Auf einem persönlichen Gerät zusätzlich **MEIN KONTO**.

Wenn die Kasse nicht erreichbar ist: Notfall-Strichliste

Fällt der Server oder das Internet aus, wird am Theken-PC trotzdem weiter aufgeschrieben – auf der **Notfall-Strichliste**. Sie steht auf dem Gerät bereit, auch ohne Verbindung (ein Admin schaltet sie je Gerät ein).

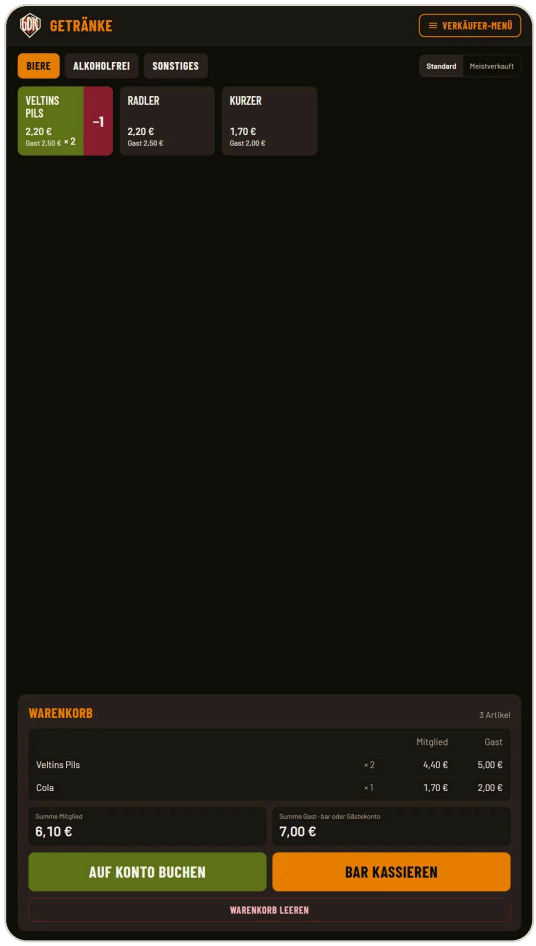
1. Zeigt die Theke „Keine Verbindung", tippe auf **NOTFALL-STRICHLISTE: GETRÄNKE AUFSCHREIBEN**.
2. **AUFS KONTO** wählen und den Namen antippen – oder **BAR BEZAHLT** (Gästepreis, Geld gleich in die Kasse).
3. Getränke mit **+** wählen und **AUFSCHREIBEN**. Eine PIN gibt es hier nicht.

Die Liste prüft weder Guthaben noch Minusgrenze, und **gebucht ist damit noch nichts**. Aufladen und Gästekonten gehen ohne Server nicht. Sobald die Kasse wieder erreichbar ist, überträgt das Gerät die Einträge von selbst.

Danach prüfen: Im Verkäufer-Menü steht **NOTFALL-STRICHLISTE · n ZU PRÜFEN**. Eintrag antippen, ansehen und mit Name und PIN **BUCHEN** – für den Tag und zu dem Preis, zu dem aufgeschrieben wurde. Reicht das Guthaben nicht, bietet die Kasse **MIT MINUS-FREIGABE BUCHEN** an (braucht das Recht dazu). Doppelt oder falsch Notiertes: **EINTRAG VERWERFEN**. Lief beim Aufschreiben ein Tagesverkauf, zählen die Einträge dort mit – auch wenn erst später gebucht wird.

B2 Verkaufen

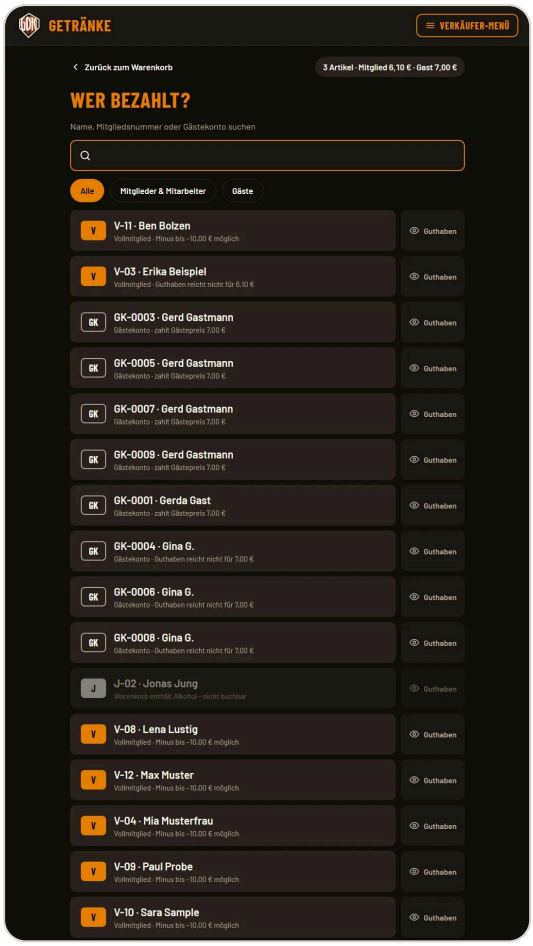
Jeder Verkauf beginnt mit dem **Warenkorb**: Getränke antippen (oben Kategorien, rechts „Standard" oder „Meistverkauft"), mit dem roten **–** eins zurücknehmen. Unten stehen beide Summen: Mitgliedspreis und Gästepreis.



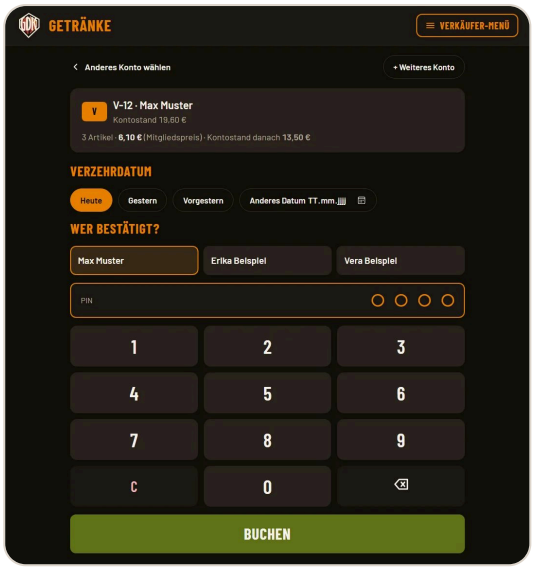
Warenkorb an der Theke

Auf Konto buchen

1. **AUF KONTO BUCHEN** – unter **Wer bezahlt?** das Konto suchen (Name, Mitgliedsnummer oder Gästekonto). Guthaben sind verdeckt; **Auge** zeigt sie kurz.
2. Verzehrdatum lassen (**Heute**).
3. **Wer bestätigt?** Bezahlt ein Mitglied allein von seinem Konto, bestätigt es selbst mit seiner PIN. Bei Gästekonten, mehreren Konten oder Bar-Rest bestätigt ein Verkäufer.
4. **BUCHEN**. Die Theke zeigt „GEBUCHT“ und springt nach ein paar Sekunden zurück.



Wer bezahlt?



Verzehrdatum und Bestätigung

> **Preise:** Mitglieder und Mitarbeiter zahlen den Mitgliedspreis, Gästekonten und Barverkauf den Gästepreis. Bei mehreren Konten bestimmt das erste (Haupt-)Konto den Preis.

Guthaben reicht nicht

Reicht das Guthaben nicht, zeigt die Theke, wie viel fehlt. Die Bestätigung bleibt 3 Minuten für denselben Warenkorb gültig – du musst die PIN nicht noch einmal eingeben.

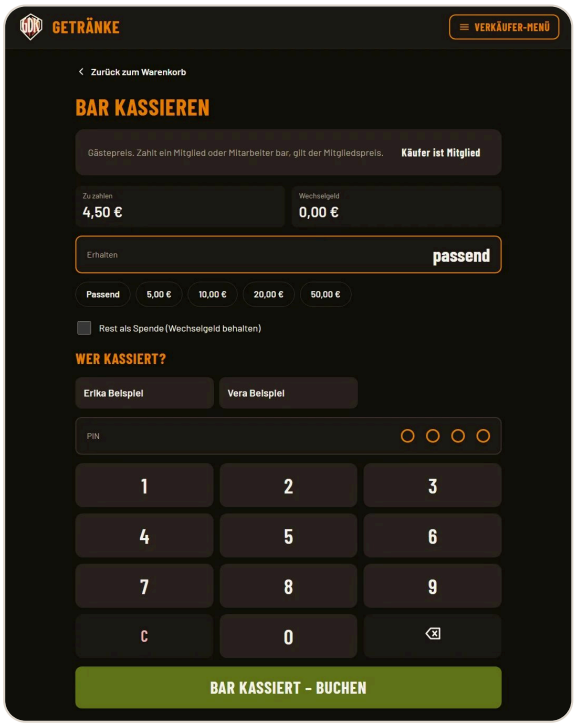
- **WEITERES KONTO HINZUNEHMEN** – ein zweites Konto zahlt den Rest (Mitgliedskonten bis zu ihrer Minusgrenze).
- **REST BAR ZAHLEN** – der Rest wird bar kassiert.
- **MINUS FREIGEBEN (ADMIN)** – nur mit Zusatzrecht, siehe „Minus-Freigabe“.



Guthaben reicht nicht

Bar kassieren

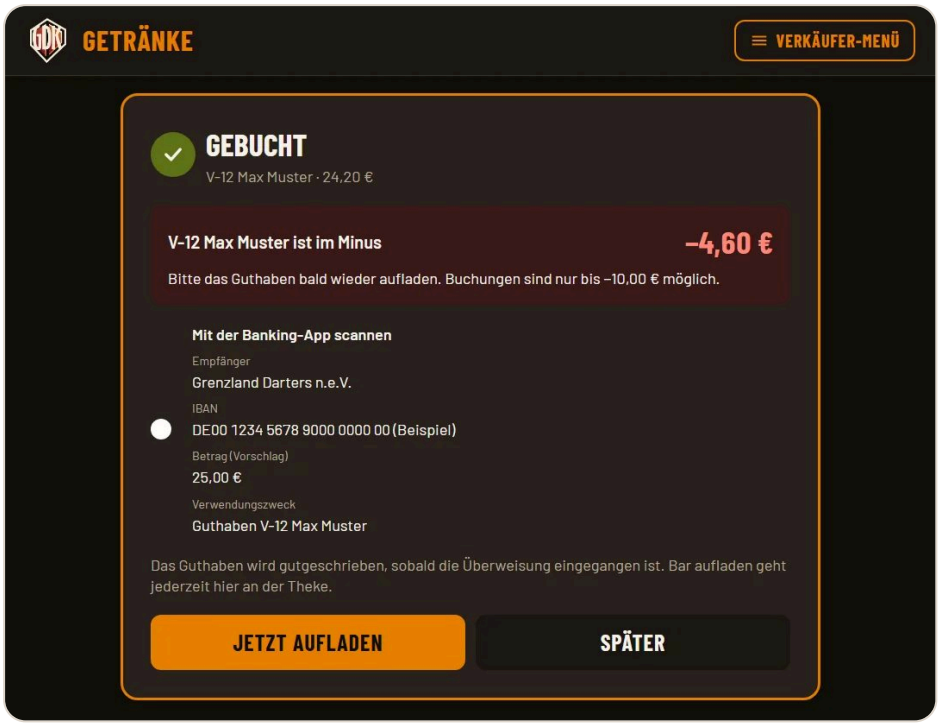
1. **BAR KASSIEREN** – es gilt der Gästepreis. Zahlt ein Mitglied oder Mitarbeiter bar: **Käufer ist Mitglied** tippen und auswählen, dann gilt der Mitgliedspreis.
2. Unter **Erhalten** den Betrag eingeben oder einen Schnellbetrag wählen (**Passend**, 5 €, 10 €, …). Das Wechselgeld steht daneben.
3. Optional **Rest als Spende** anhaken, wenn der Kunde das Wechselgeld dem Verein lässt.
4. Unter **Wer kassiert?** deinen Namen und deine PIN – **BAR KASSIERT – BUCHEN**.



Bar kassieren mit Wechselgeld

Minus-Hinweis

Rutscht ein Konto durch die Buchung ins Minus, zeigt die Theke einen Hinweis mit Überweisungsdaten zum Scannen. Mit **JETZT AUFLADEN** geht es direkt zum Aufladen, sonst **SPÄTER**.



Hinweis nach einer Buchung ins Minus (QR-Code im Bild entfernt)

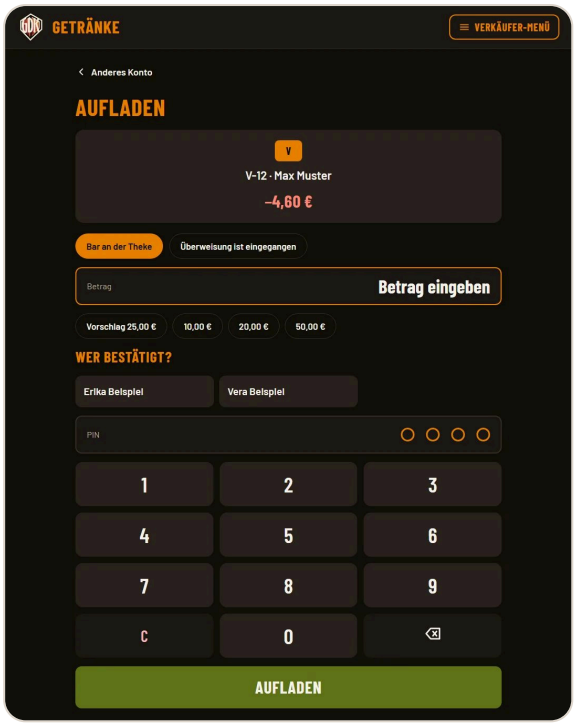
Gut zu wissen

- **Jugendschutz:** Ist ein Jugendkonto beteiligt und Alkohol im Warenkorb, ist das Konto gesperrt („Warenkorb enthält Alkohol – nicht buchbar").
- Der Warenkorb leert sich nach **60 Sekunden** ohne Eingabe.
- Während eines **Tagesverkaufs** zeigt die Theke nur die dafür freigeschalteten Getränke.

B3 Aufladen einbuchen

Aufladen bucht Geld auf ein Konto – bar an der Theke oder eine Überweisung, die auf dem Vereinskonto eingegangen ist.

1. **VERKÄUFER-MENÜ** → **AUFLADEN** und das Konto suchen (oder nach einem Minus-Hinweis direkt **JETZT AUFLADEN**).
2. Zahlungsart wählen: **Bar an der Theke** oder **Überweisung ist eingegangen**.
3. Betrag eingeben oder einen Schnellbetrag tippen. Ist das Konto im Minus, steht dort ein **Vorschlag** (Minus aufgerundet plus 20 €).
4. Unter **Wer bestätigt?** deinen Namen und deine PIN – **AUFLADEN**.



Aufladen an der Theke

> **Überweisungen** erst einbuchen, wenn das Geld wirklich auf dem Vereinskonto ist – nicht schon, wenn jemand sagt, er habe überwiesen.

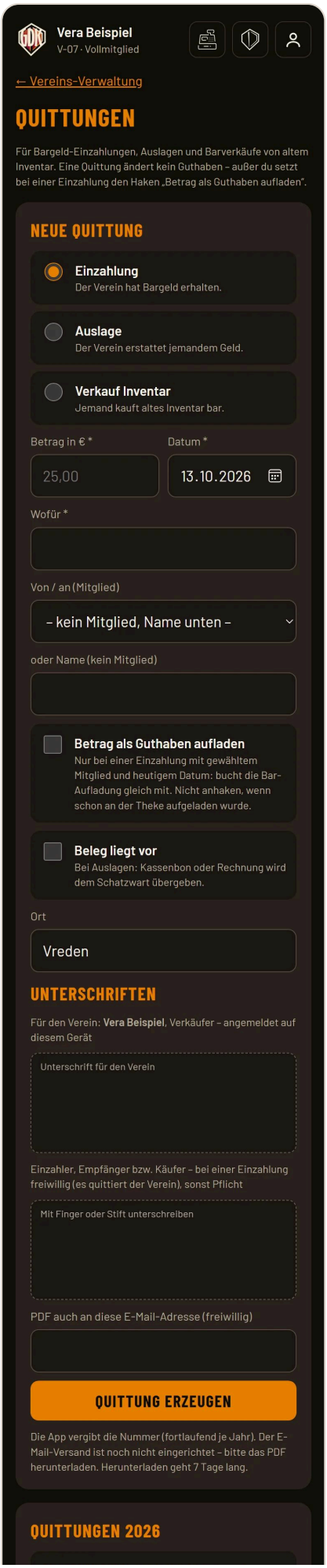
Quittung ausstellen

Für Bargeld außerhalb der Getränkekasse gibt es in der App (auf dem Handy oder Tablet) im Menü **Verein** → **Vereins-Verwaltung** → **Quittungen** – nur für Verkäufer und Admins:

- **Einzahlung** – der Verein hat Bargeld erhalten.
- **Auslage** – der Verein erstattet jemandem Geld (Kassenbon oder Rechnung an den Schatzwart, Haken „Beleg liegt vor").
- **Verkauf Inventar** – jemand kauft altes Inventar bar.

1. Art, Betrag, Datum und „Wofür" eintragen; das Mitglied wählen oder den Namen eintippen.
2. Unterschreiben mit Finger oder Stift direkt im Feld: du für den Verein, darunter die andere Person. Bei einer **Einzahlung** ist die Unterschrift des Einzahlers freiwillig (es quittiert der Verein), bei Auslage und Verkauf ist sie Pflicht.
3. Wer die Quittung per E-Mail haben möchte: Adresse ins Feld **PDF auch an diese E-Mail-Adresse** eintragen. Sie wird nur für den Versand benutzt und nicht gespeichert.
4. **Quittung erzeugen** – die App vergibt die Nummer (z. B. GDA-2026-014) und schickt das PDF automatisch an das Postfach des Vereins.
5. Bei Bedarf **PDF herunterladen** – das geht 7 Tage lang.

Die Liste der Quittungen bleibt 10 Jahre (gerechnet ab Ende des Jahres der Quittung), damit die Nummern lückenlos sind; danach löscht die App sie. Eine falsche Quittung wird mit Grund **storniert** – die Nummer bleibt vergeben.


Vera Beispiel
V-07 · Vollmitglied
← Vereins-Verwaltung
QUITTUNGEN
Für Bargeld-Einzahlungen, Auslagen und Barverkäufe von altem Inventar. Eine Quittung ändert kein Guthaben – außer du setzt bei einer Einzahlung den Haken „Betrag als Guthaben aufladen".
NEUE QUITTUNG
Einzahlung
Der Verein hat Bargeld erhalten.
Auslage
Der Verein erstattet jemandem Geld.
Verkauf Inventar
Jemand kauft altes Inventar bar.
Betrag in € *
25,00
Datum *
13.10.2026
Wofür *
Von / an (Mitglied)
– kein Mitglied, Name unten –
oder Name (kein Mitglied)
Betrag als Guthaben aufladen
Nur bei einer Einzahlung mit gewähltem Mitglied und heutigem Datum: bucht die Bar-Aufladung gleich mit. Nicht anhaken, wenn schon an der Theke aufgeladen wurde.
Beleg liegt vor
Bei Auslagen: Kassenbon oder Rechnung wird dem Schatzwart übergeben.
Ort
Vreden
UNTERSCHRIFTEN
Für den Verein: Vera Beispiel, Verkäufer – angemeldet auf diesem Gerät
Unterschrift für den Verein
Einzahler, Empfänger bzw. Käufer – bei einer Einzahlung freiwillig (es quittiert der Verein), sonst Pflicht
Mit Finger oder Stift unterschreiben
PDF auch an diese E-Mail-Adresse (freiwillig)
QUITTUNG ERZEUGEN
Die App vergibt die Nummer (fortlaufend je Jahr). Der E-Mail-Versand ist noch nicht eingerichtet – bitte das PDF herunterladen. Herunterladen geht 7 Tage lang.
QUITTUNGEN 2026



Neue Quittung und die Liste der Quittungen

Quittung und Bar-Aufladung

- **Erst aufgeladen, dann Quittung gewünscht:** Auf der Seite „Quittungen“ stehen unter **Bar-Aufladungen und -Auszahlungen ohne Quittung** die Bar-Aufladungen und Bar-Auszahlungen der letzten 7 Tage (aus Theke und Verwaltung). **Quittung dazu** öffnet die Quittung mit Mitglied und Betrag – es wird nichts noch einmal aufgeladen.
- **Quittung und Aufladung in einem:** Bei einer Einzahlung mit gewähltem Mitglied den Haken **Betrag als Guthaben aufladen** setzen. Die App bucht dann die Bar-Aufladung gleich mit. Nicht anhaken, wenn schon an der Theke aufgeladen wurde.
- **Auszahlung von Guthaben:** Bekommt ein Mitglied Getränkeguthaben bar zurück, wähle die Art **Auszahlung Guthaben** – das Mitglied unterschreibt, dass es das Geld bekommen hat. Admins können mit dem Haken **Betrag vom Guthaben auszahlen** die Auszahlung gleich mitbuchen (höchstens das Guthaben). Wurde schon in der Verwaltung bar ausgezahlt, steht die Auszahlung unter „ohne Quittung“ – dort **Quittung dazu**.
- **Unterschrift später in der App:** Ist das Mitglied nicht dabei (z. B. bei einer Überweisung), wähle **Mitglied unterschreibt später in der App**. Es bekommt einen Hinweis und hat 14 Tage Zeit; erst nach der Unterschrift geht die Quittung ans Vereinspostfach, ohne Unterschrift wird sie danach mit Vermerk abgeschlossen. Offene stehen unter **Warten auf die Unterschrift**. Unterschreibt ein Mitglied freiwillig nach, erscheint oben **Freiwillig nachunterschrieben** – dort entscheidest du, ob die neue Fassung ans Vereinspostfach geht. Mitglieder sehen ihre Quittungen unter „Mein Konto“ → Meine Quittungen; das Feld „PDF auch an diese E-Mail-Adresse“ brauchst du nur noch für Personen ohne Konto.
- **Storno:** Wird eine solche Quittung storniert, bleibt die Aufladung bzw. Auszahlung bestehen – die App weist darauf hin. War auch die Aufladung falsch, storniere sie wie gewohnt in der Kasse. Umgekehrt zeigt die Quittungsliste an, wenn die Aufladung zu einer Quittung storniert wurde.

> **Ohne den Haken ändert eine Quittung kein Guthaben.** Eine Quittung braucht es nur, wenn jemand eine möchte – die Kasse belegt jede Aufladung ohnehin.

B4 Für andere buchen und nachbuchen

Für andere buchen

Holt jemand eine Runde, die auf ein anderes Konto gehen soll, oder kann ein Mitglied gerade nicht selbst bestätigen: Warenkorb füllen, **AUF KONTO BUCHEN**, das Konto wählen – und unter **Wer bestätigt?** bestätigst **du** als Verkäufer mit deiner PIN. In der Buchung steht, wer bestätigt hat.

Nachbuchen (früheres Verzehrdatum)

Für Getränke, die an einem früheren Abend nicht gebucht wurden (zum Beispiel aus einer Strichliste):

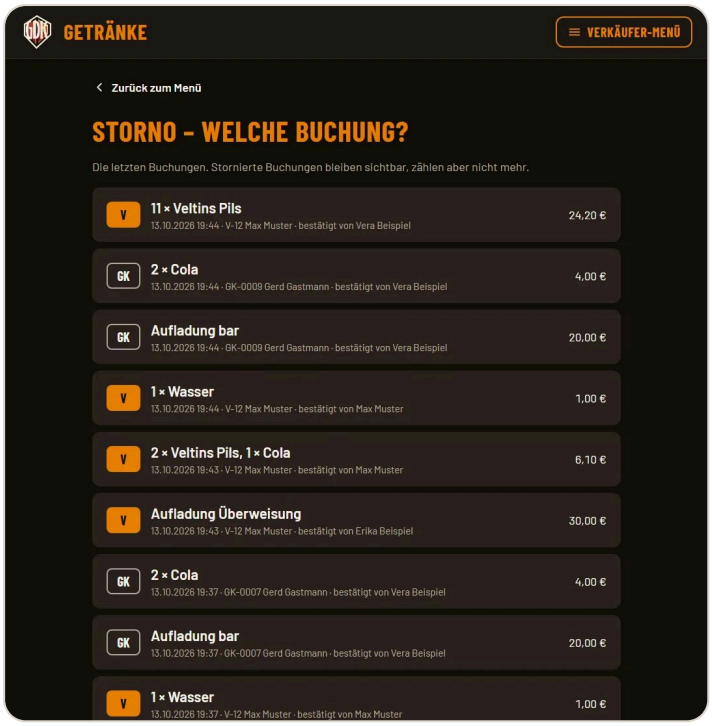
1. Warenkorb füllen und **AUF KONTO BUCHEN**, Konto wählen.
2. Unter **Verzehrdatum** **Gestern**, **Vorgestern** oder **Anderes Datum** wählen.
3. Als Verkäufer bestätigen und **BUCHEN**. Die Buchung bekommt den Vermerk „nachgebucht für …“.

> **Monatsabschluss:** Ist der Monat schon abgerechnet (KAB-Abrechnung erstellt), zählt die Nachbuchung in der Abrechnung des Folgemonats. Das passiert automatisch.

B5 Storno

Eine falsche Buchung wird **storniert**, nicht gelöscht: Sie bleibt sichtbar, zählt aber nicht mehr – weder im Guthaben noch in Strichliste oder Abrechnung. Stornieren dürfen Admins und Verkäufer mit dem Zusatzrecht „Stornieren“.

1. **VERKÄUFER-MENÜ** → **STORNO**.
2. In der Liste der letzten 40 Buchungen die richtige antippen (Zeit, Konto, Inhalt und „bestätigt von“ helfen beim Finden).
3. Optional einen Grund antippen, mit Name und PIN bestätigen – **STORNIEREN**.
4. Wurde bar bezahlt, erinnert die Theke daran: das Geld bar zurückgeben.



Storno: die letzten Buchungen

- Storniert wird immer der **ganze Vorgang** (der ganze Warenkorb). Danach bei Bedarf richtig neu buchen.
- Stornieren lassen sich Verkäufe und Aufladungen – nicht das Schließen eines Kontos.
- Ältere Buchungen, die hier nicht mehr stehen, storniert ein Admin in der Verwaltung.
- Mitglieder können eigene Buchungen 2 Minuten lang selbst rückgängig machen.

Storno aufheben

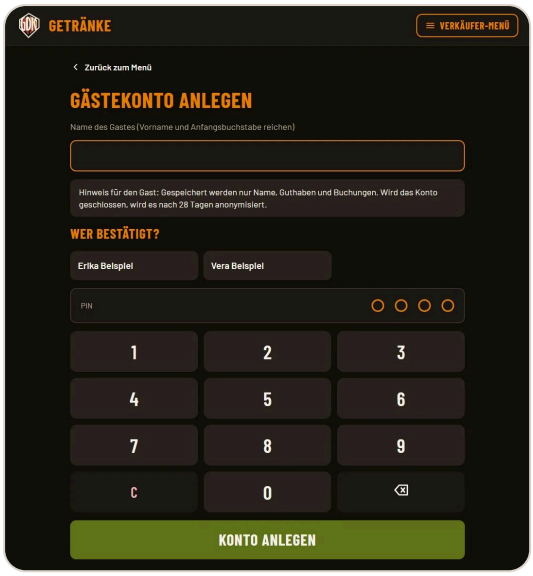
Versehentlich storniert? Unter **ZULETZT STORNIERT** kann ein **Admin** das Storno mit seiner PIN aufheben – die Buchung zählt dann wieder. Das geht nur, solange der betroffene Monat noch nicht abgerechnet ist.

B6 Gästekonten

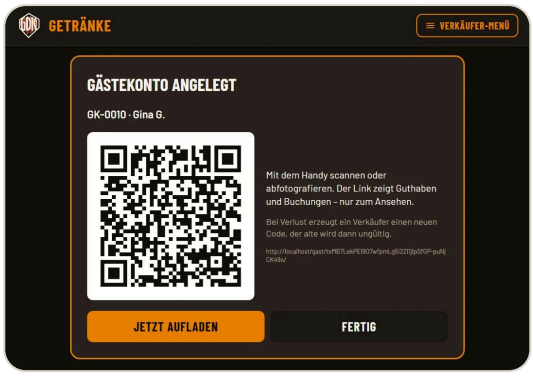
Gäste, die öfter kommen, bekommen ein **Gästekonto** (GK-0001, GK-0002, …). Darauf wird wie bei Mitgliedern aufgeladen und gebucht – zum **Gästepreis** und **ohne Minus**.

Anlegen

1. **VERKÄUFER-MENÜ** → **GÄSTEKONTO ANLEGEN**.
2. Namen eingeben – Vorname und Anfangsbuchstabe reichen (z. B. „Gina G.“).
3. Mit Name und PIN bestätigen – **KONTO ANLEGEN**.
4. Der Gast scannt den **QR-Code** mit seinem Handy. Darüber sieht er Guthaben und Buchungen. Mit **JETZT AUFLADEN** geht es gleich weiter zum Aufladen.



Gästekonto anlegen

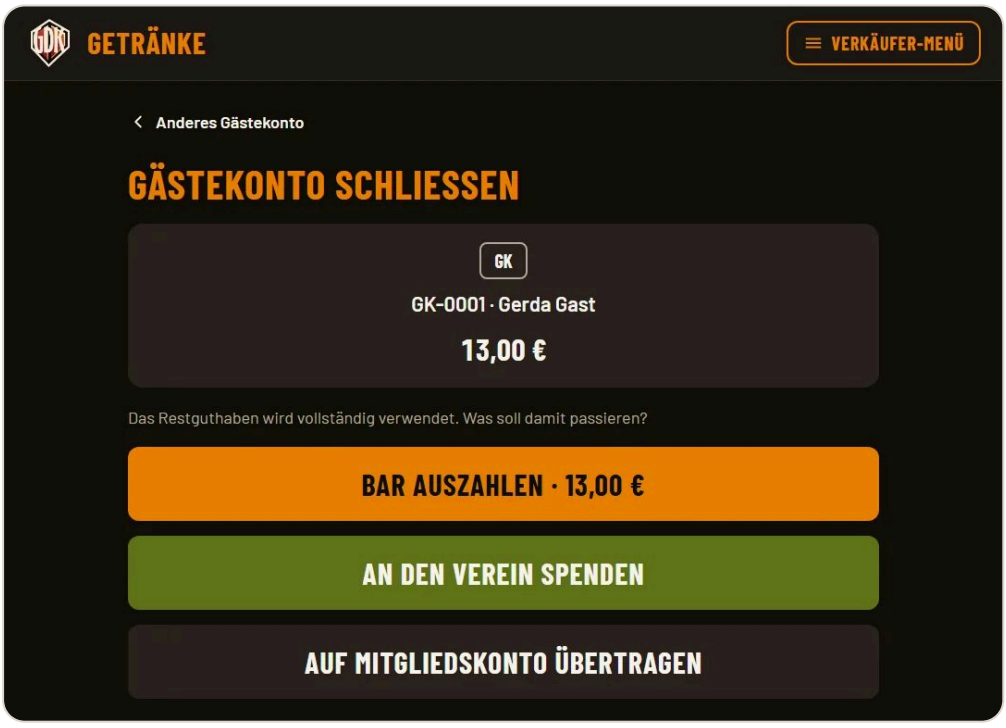


QR-Code für den Gast

Weise den Gast auf den Hinweis hin: Gespeichert werden nur Name, Guthaben und Buchungen. QR-Code verloren? **NEUER QR-CODE FÜR GAST** – der alte gilt dann nicht mehr.

Schließen

1. **VERKÄUFER-MENÜ** → **GÄSTEKONTO SCHLIESSEN**, Konto wählen.
2. Wählen, was mit dem Restguthaben passiert: **BAR AUSZAHLEN**, **AN DEN VEREIN SPENDEN** oder **AUF MITGLIEDSKONTO ÜBERTRAGEN**.
3. Mit Name und PIN bestätigen.



Gästekonto schließen

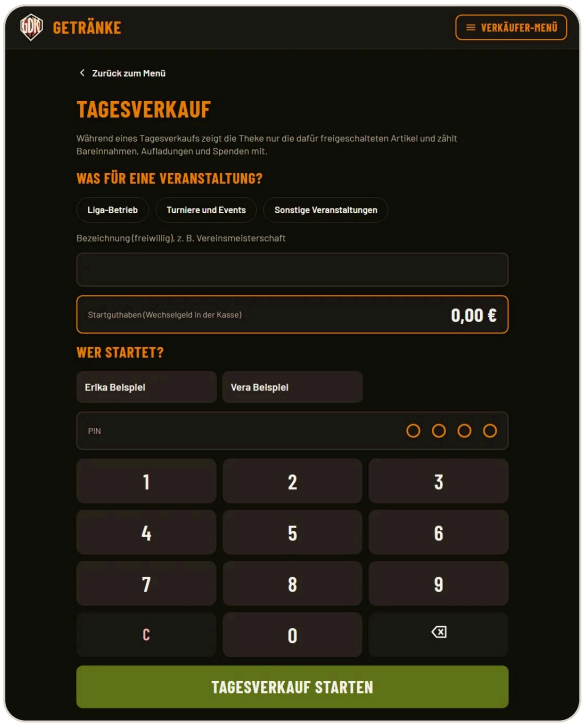
Ein geschlossenes Gästekonto lässt sich 28 Tage lang wieder öffnen, danach wird es anonymisiert.

B7 Tagesverkauf

Bei Turnieren und öffentlichen Veranstaltungen wird ein **Tagesverkauf** gestartet. Solange er läuft, zeigt die Theke nur die dafür freigeschalteten Getränke, und die Kasse zählt Bareinnahmen, Aufladungen und Spenden mit – so lässt sich am Ende die Kasse abgleichen.

Starten

1. **VERKÄUFER-MENÜ** → **TAGESVERKAUF**.
2. Unter **Was für eine Veranstaltung?** die Kategorie wählen (Pflicht), z. B. „Turniere und Events“; optional eine Bezeichnung wie „Vereinsmeisterschaft“.
3. **Startguthaben** eintragen – das Wechselgeld, das zu Beginn in der Kasse liegt.
4. Mit Name und PIN – **TAGESVERKAUF STARTEN**. Im Menü steht jetzt „TAGESVERKAUF · LÄUFT“.



Tagesverkauf starten

Geld entnehmen oder einlegen

Wird Geld aus der Tagesverkaufs-Kasse genommen – z. B. 60 € für die Pizza am Ligaabend – oder zusätzliches Wechselgeld hineingelegt, wird das gebucht, damit das Soll stimmt:

1. **VERKÄUFER-MENÜ** → **TAGESVERKAUF · LÄUFT** → **GELD ENTNEHMEN** bzw. **GELD EINLEGEN**.
2. Betrag eintippen, Grund antippen oder eintippen (Pflicht), mit Name und PIN bestätigen.

Die Buchungen stehen auf der Tagesverkauf-Seite. Eine falsch eingetippte lässt sich dort antippen und zurücknehmen – sie bleibt durchgestrichen sichtbar.

Nur die Spende zurücknehmen

Wurde beim Barverkauf versehentlich „Rest als Spende“ gebucht: **VERKÄUFER-MENÜ** → **STORNO**, den Verkauf antippen (die Liste zeigt „bar … · Spende …“) und **NUR DIE SPENDE ZURÜCKNEHMEN**. Der Verkauf selbst bleibt bestehen, nur die Spende zählt nicht mehr. Dafür braucht es das Recht zum Stornieren.

Beenden

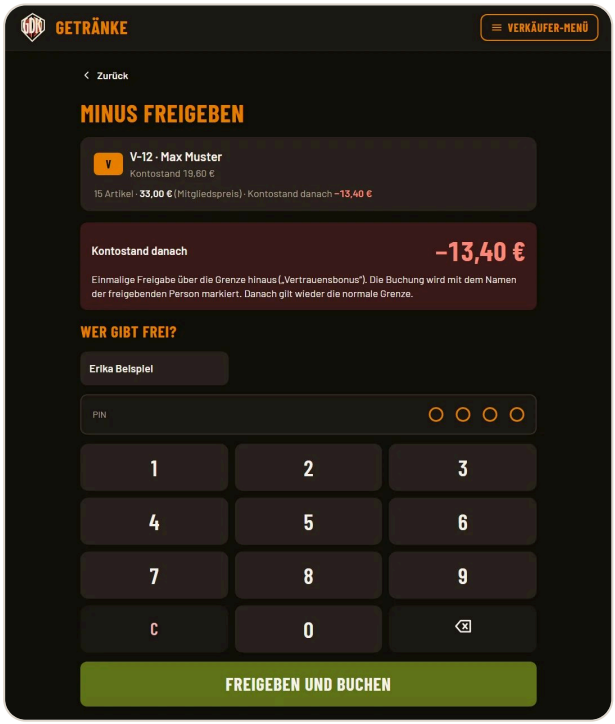
1. **VERKÄUFER-MENÜ** → **TAGESVERKAUF · LÄUFT**. Die Seite zeigt Startguthaben, Bareinnahmen, Auszahlungen, Entnahmen und Einlagen, den **Kassenstand (Soll)**, Umsatz, Aufladungen und Spenden sowie die verkauften Artikel.
2. Kasse zählen und den **gezählten Bestand** eintippen – darunter steht gleich die Differenz zum Soll.
3. Passt etwas nicht, eine **Anmerkung** schreiben (freiwillig).
4. Im Feld mit dem Finger **unterschreiben**, dann mit Name und PIN – **TAGESVERKAUF BEENDEN**.

Danach gibt es die Abrechnung über **BERICHT ALS PDF** – mit Zählung, Differenz, Anmerkung und Unterschrift. Die App schickt den Bericht beim Beenden außerdem von selbst als PDF an die Vereinsadresse; klappt das nicht (z. B. ohne Internet), steht ein Hinweis da, und ein Admin kann ihn in der Verwaltung erneut senden. Spätere Korrekturen macht nur ein Admin in der Verwaltung.

B8 Minus-Freigabe

Reicht das Guthaben nicht und gibt es keine andere Lösung, kann eine berechtigte Person **einmalig** über die Minusgrenze hinaus buchen lassen – der „Vertrauensbonus". Das dürfen Admins und Verkäufer mit dem Zusatzrecht „Minus freigeben".

1. Nach „Guthaben reicht nicht" auf **MINUS FREIGEBEN (ADMIN)** tippen.
2. Die Seite zeigt den **Kontostand danach**.
3. Unter **Wer gibt frei?** Name und PIN – **FREIGEBEN UND BUCHEN**.



Minus freigeben

- Die Buchung wird mit dem Namen der freigebenden Person markiert. Danach gilt wieder die normale Grenze – bis aufgeladen ist, geht nichts weiter ins Minus.
- Für Jugendkonten nur, wenn die Eltern im Anmeldeformular „Freigabe ins Minus" bestätigt haben. Gästekonten nie.

- Am Handy (Mitglieder-App) gibt es keine Minus-Freigabe.

C ADMINS

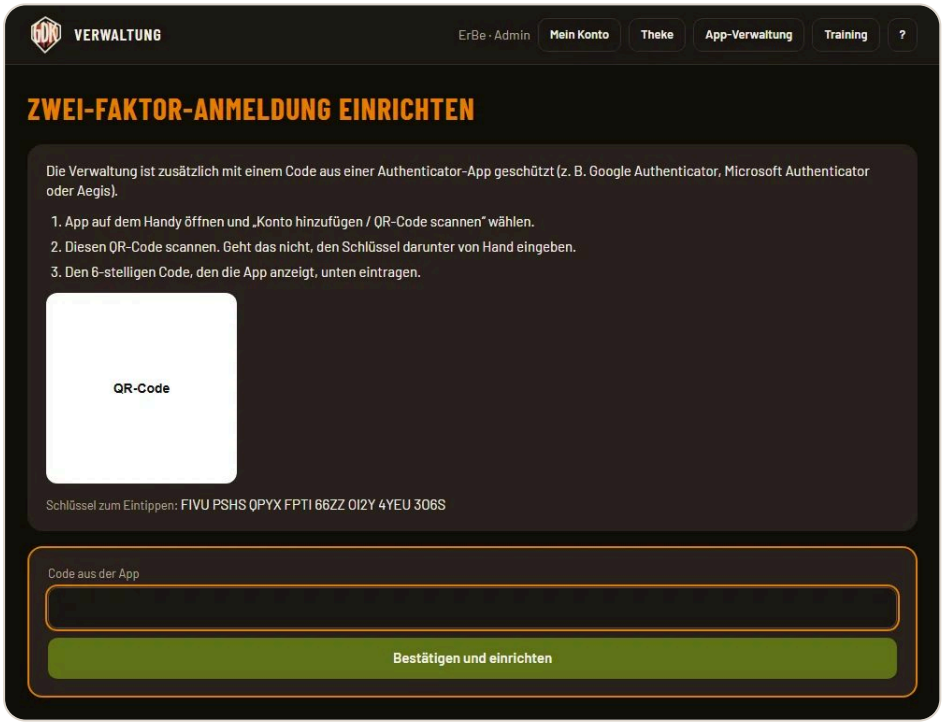
Kassenverwaltung: Konten, Getränkekarte, Monatsabschluss, Berichte

C1 Anmeldung mit Zwei-Faktor

Die **Verwaltung** (app.grenzland-darters.de/verwaltung/) ist nur für Admins. Du meldest dich mit deinem normalen Kürzel und Passwort an und bestätigst zusätzlich mit einem Code aus einer **Authenticator-App** auf deinem Handy (Zwei-Faktor). Dorthin kommst du in der App über **Verein** → **Kassen-Verwaltung**, an der Theke über **ZUR VERWALTUNG**.

Beim ersten Mal: Zwei-Faktor einrichten

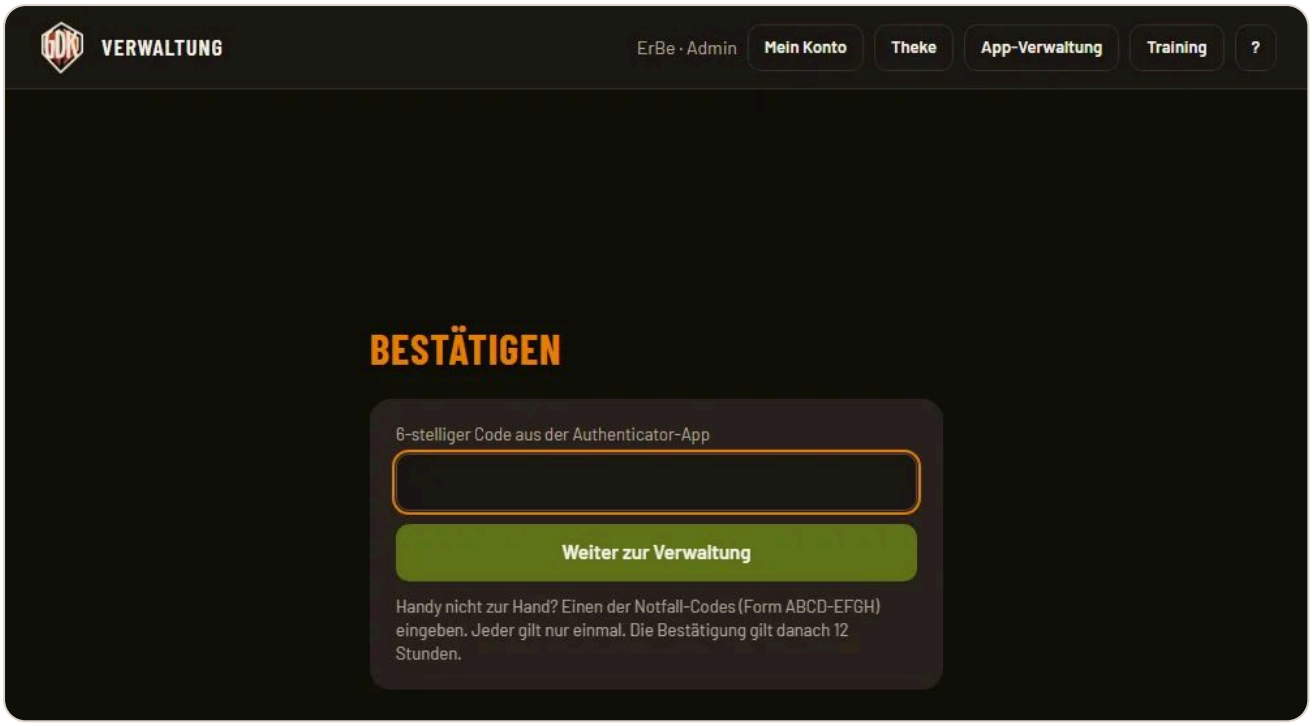
1. Eine Authenticator-App installieren, z. B. Google Authenticator oder Microsoft Authenticator.
2. Verwaltung öffnen – es erscheint **Zwei-Faktor-Anmeldung einrichten** mit einem QR-Code.
3. In der App „Konto hinzufügen" und den QR-Code scannen (oder den Schlüssel darunter abtippen).
4. Den 6-stelligen Code aus der App eintragen – **Bestätigen und einrichten**.
5. Jetzt erscheinen **8 Notfall-Codes**. Ausdrucken oder aufschreiben und sicher aufbewahren – **Aufgeschrieben – weiter**.



Zwei-Faktor einrichten (QR-Code im Bild ersetzt)

Jedes Mal

Beim Öffnen der Verwaltung fragt sie nach dem aktuellen Code aus der App. Danach bist du **12 Stunden** bestätigt.



Code aus der Authenticator-App eingeben

Handy verloren?

- Statt des Codes einen **Notfall-Code** eingeben. Jeder gilt nur einmal. Neue Codes gibt es unter **Einstellungen → Meine Zwei-Faktor-Anmeldung**.
- Ein **anderer Admin** kann in deinem Konto unter **Zugang** **Zwei-Faktor zurücksetzen (Handy verloren)** – beim nächsten Öffnen richtest du sie neu ein.
- Als letzter Ausweg gibt es einen Befehl auf dem Server (siehe Server-Anleitung).

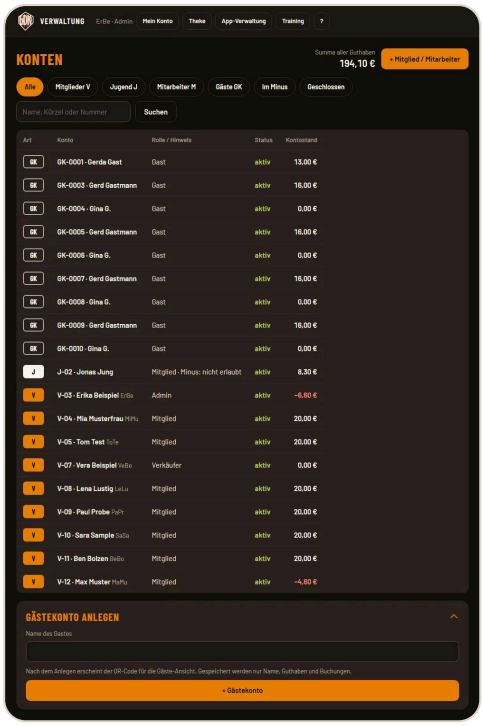
> **Sicherheit:** Die Verwaltung kann Guthaben ändern und Daten herunterladen. Melde dich auf fremden Geräten wieder ab und gib Notfall-Codes nie weiter.

Aufbau

Oben stehen die Bereiche **Konten** · **Verlauf** · **Tagesverkauf** · **Getränkekarte** · **Berichte** · **Einstellungen** und die Wechsel-Knöpfe **Mein Konto**, **Theke** und **App-Verwaltung**. Karten klappst du über ihre Überschrift auf und zu; der Zustand wird im Browser gemerkt.

C2 Konten

Unter **Konten** stehen alle Konten mit Kontostand und Status – filterbar nach Mitglied (V), Jugend (J), Mitarbeiter (M), Gäste (GK), „Im Minus“ und „Geschlossen“, mit Suche nach Name, Kürzel oder Nummer.



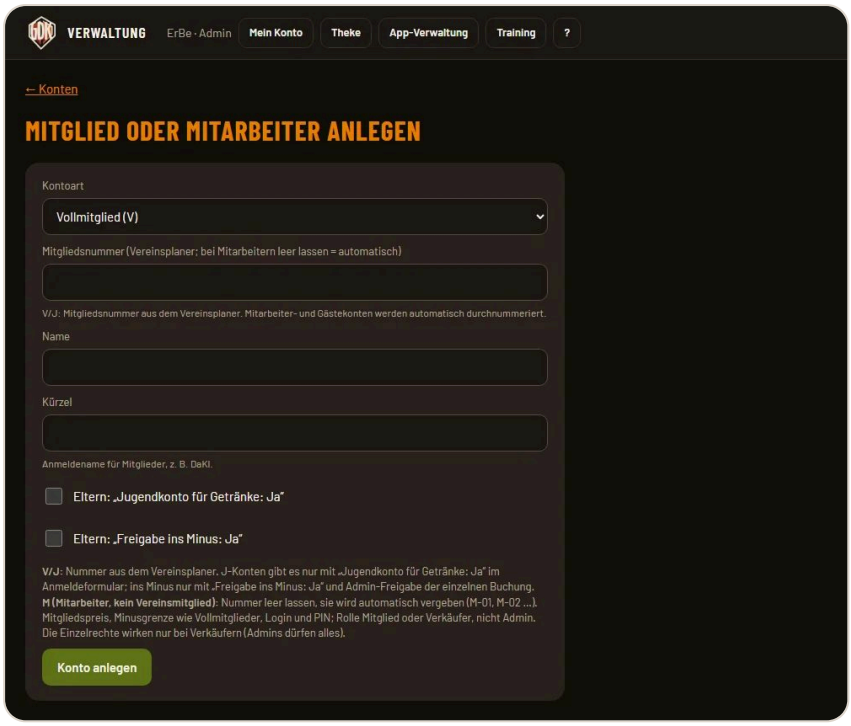
Kontenliste

Kontoarten

- **Vollmitglied (V-xx)** – Nummer aus dem Vereinsplaner, Minus bis –10,00 €.
- **Jugendmitglied (J-xx)** – nur mit Zustimmung der Eltern („Jugendkonto für Getränke: Ja"), kein Minus, kein Alkohol, nie Verkäufer oder Admin.
- **Mitarbeiter (M-xx)** – kein Vereinsmitglied, Nummer wird automatisch vergeben, zahlt den Mitgliedspreis, Minus wie Vollmitglieder, kann Verkäufer sein (nie Admin).
- **Gästekonto (GK-xxxx)** – siehe Teil B; in der Verwaltung unten auf der Kontenseite unter „Gästekonto anlegen".

Neues Mitglied anlegen

1. **+ Mitglied / Mitarbeiter**.
2. Kontoart, Mitgliedsnummer aus dem Vereinsplaner (bei Mitarbeitern leer lassen), Name und **Kürzel** (Anmeldename, z. B. „MaMu") eintragen.
3. Bei Jugendmitgliedern die Angaben der Eltern aus dem Anmeldeformular anhaken.
4. **Konto anlegen**. Das Konto ist zunächst ein normales Mitglied – Rollen und Ämter vergibst du danach auf der Kontoseite.

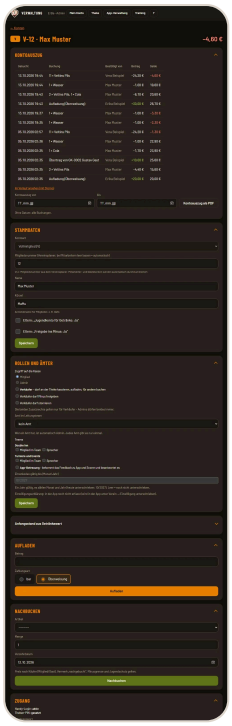


Mitglied oder Mitarbeiter anlegen

Die Kontoseite

Ein Klick auf ein Konto öffnet alle Werkzeuge für dieses Konto:

- **Kontoauszug** – Buchungen und Kontoauszug als PDF für einen Zeitraum.
- **Stammdaten** – Name, Nummer, Kürzel, Elternangaben ändern.
- **Rollen und Ämter** – siehe unten.
- **Anfangsstand aus Getränkewart** – den Kontostand aus der alten Kasse einmalig übernehmen (auch negativ, z. B. -3,90).
- **Aufladen** und **Nachbuchen** – siehe nächstes Kapitel.
- **Zugang** – **Startpasswort setzen** (das Mitglied muss es beim ersten Anmelden ändern), **PIN setzen**, **Sperren aufheben** (nach zu vielen falschen PINs oder Passwörtern), **Zwei-Faktor zurücksetzen** (bei Admins).
- **Spielerprofil & Turniere** – siehe letztes Kapitel.
- **Konto schließen** – siehe unten.



Kontoseite eines Mitglieds

Rollen und Ämter

Die Karte **Rollen und Ämter** auf der Kontoseite legt fest, was jemand darf. Vergeben können das nur Admins; das Mitglied sieht seine Rollen unter „Mein Konto“ → **Meine Rollen und Ämter**, kann dort aber nichts ändern.

- **Zugriff auf die Kasse** – Mitglied oder Admin. Admin können nur Vollmitglieder sein.
- **Verkäufer** – eigener Haken: darf an der Theke kassieren, aufladen und für andere buchen. Dazu bei Bedarf die Zusatzrechte **darf Minus freigeben** und **darf stornieren**. Admins dürfen das alles immer.
- **Amt im Leitungsteam** – 1. Leitung, 2. Leitung oder Schatzwart. Wer ein Amt hat, ist automatisch Admin; jedes Amt gibt es nur einmal. Admins ohne Amt gibt es weiterhin.
- **Teams** – Mitglied im Team und Sprecher (z. B. „Double Inn“, „Turniere und Events“).
- **Ehrenkodex gültig bis** – Monat und Jahr, z. B. 07/2027. Ein Jahr ab der Unterschrift; der Tag spielt keine Rolle. Leer heißt: noch nicht unterschrieben. Ist der Monat vorbei, steht das Mitglied oben in der Kontenliste unter „Ehrenkodex abgelaufen“ und zählt in der Zahl am Menüpunkt „Verwaltung“.

Konto schließen und wieder öffnen

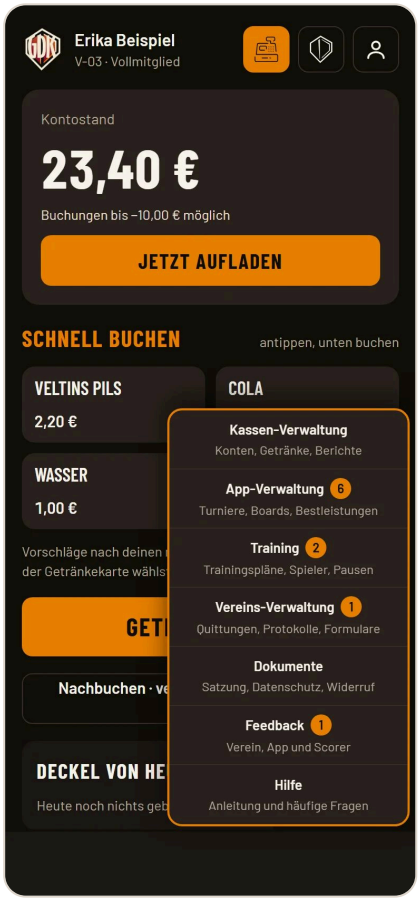
- Ein Konto im Minus muss vorher ausgeglichen werden.
- Das Restguthaben geht vollständig einen Weg: **auszahlen** (mindert den Kassenstand), **spenden** oder auf ein Mitglieds- oder Mitarbeiterkonto **übertragen** (steht in beiden Kontoauszügen).
- Nichts verfällt still. Jedes Konto lässt sich **28 Tage** lang mit **Wieder öffnen** reaktivieren – das Guthaben beginnt dann bei 0 €. Auf der Kontoseite steht, ab wann es anonymisiert wird.
- **Sofort beim Schließen** eines Mitglieds- oder Mitarbeiterkontos: persönliche Thekengeräte werden gesperrt, Heim-Scorer getrennt, Benachrichtigungen ausgeschaltet. Lokale Daten auf einem Heim-PC löscht das Mitglied selbst – der Scorer bietet dafür nach dem Trennen „Alle Daten auf diesem PC löschen“ an (siehe Offboarding-Checkliste).
- **Nach 28 Tagen** anonymisiert die App das Konto in der Nacht: Name wird „Anonymisiert“, Kürzel, Login, PIN, Zwei-Faktor, Mitgliedsnummer, Rollen, Ämter, Teams, Favoriten, Einwilligungs-Stand und Ehrenkodex werden

entfernt. Im Spielerbereich wird das Spielerprofil gelöscht; seine Bestleistungen zählen in den Ranglisten nicht mehr; in Turnieren, Serien und Ligaspielen steht „gelöschter Spieler“. Die Buchungen bleiben ohne Namen. Danach lässt sich das Konto nicht mehr öffnen – bei Rückkehr ein neues Konto anlegen.

- Steht ein geschlossenes Konto ausnahmsweise nicht auf 0,00 € oder hat die Person noch Vereinsinventar aus einer offenen Übergabe, wird es nicht anonymisiert, bis das geklärt ist (Rückgabe eintragen unter Verein → Vereins-Verwaltung → Übergaben). Die Kontoseite zeigt den Grund.
- **Buchungen** (Verkäufe, Aufladungen, Schließungen) werden 10 Jahre ab Ende des Kalenderjahres aufbewahrt und dann gelöscht. Damit jedes Guthaben stimmt, steht dafür ein **Saldovortrag** im Kontoauszug. Monatsabschlüsse und KAB-Abrechnungen bleiben als Summen.
- Es muss immer mindestens ein Admin bleiben.

Die Vereins-Verwaltung

Im Menü **Verein** (unten rechts) führt **Vereins-Verwaltung** zu einer Sammelseite: Quittungen, Übergaben, Protokolle, Anmeldung, Einwilligung, Ehrenkodex und der Eingang der Widerrufe. Jeder sieht dort nur, was er nutzen darf; die orange Zahl zeigt, was auf dich wartet.



Menü „Verein“ eines Admins



Die Vereins-Verwaltung

Übergabeprotokolle

Wenn jemand Inventar, eine Geldkassette oder Bargeld vom Verein übernimmt, hältst du das in der App fest: Menü **Verein** → **Vereins-Verwaltung** → **Übergaben** (nur für Admins, am Handy oder Tablet).

1. **Neue Übergabe:** Mitglied wählen – oder bei Personen von außen Name und Anschrift eintragen (Pflicht).
2. Gegenstand eintragen: bei Inventar die Beschreibung, bei Geldkassette und Bargeld den Betrag. Über „Weitere Gegenstände" gehen bis zu sechs Zeilen.
3. Datum, Dauer und geplante Rückgabe eintragen.
4. Der Entleiher bestätigt die Erklärung zur Haftung, dann unterschreiben beide mit Finger oder Stift.
5. **Übergabe speichern** – das PDF geht an das Postfach des Vereins (und auf Wunsch an eine weitere Adresse).

Das Protokoll bleibt unter **Offene Übergaben**, bis die Sache zurück ist. Ist die geplante Rückgabe vorbei, steht dort „überfällig" und am Menü erscheint eine Zahl. Bei der Rückgabe: **Rückgabe eintragen** – Datum, Mängel (leer = keine), bei Geld den zurückgegebenen Betrag, wieder beide Unterschriften. Danach gibt es das vollständige PDF; nach 30 Tagen verschwindet das Protokoll aus der App.

Irrtümlich angelegt? **Verwerfen** mit Grund – gelöscht wird nichts sofort.

Darlehen & Vorleistungen

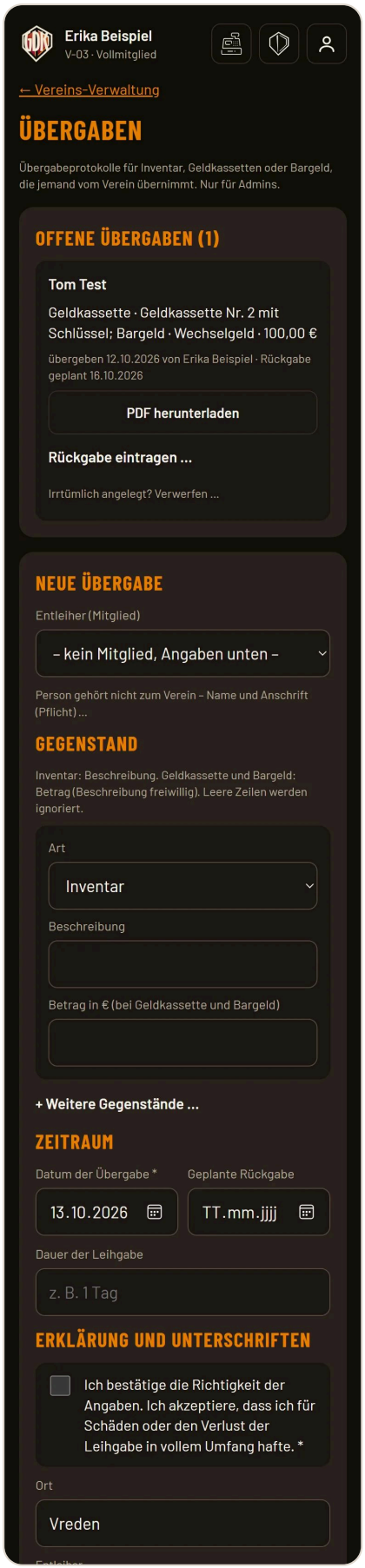
Nur für die **Ämter im Leitungsteam**: **Verein** → **Vereins-Verwaltung** → **Darlehen & Vorleistungen**. Hier steht, was der Verein einem Mitglied schuldet – etwa wenn jemand neue Ringlichter bezahlt hat.

1. **Neuer Eintrag:** Mitglied wählen – oder bei einem Nichtmitglied unter „Person gehört nicht zum Verein“ Name, auf Wunsch Kontakt und den Haken **Datenschutzhinweise ausgehändigt** (Pflicht; die Person bekommt vorher die Datenschutzerklärung). Nichtmitglieder haben keinen Zugang zur App und keine Rückzahlung als Getränkeguthaben; ihre Quittungen gehen per E-Mail oder auf Papier. Dann die Art: **Betrag erhalten** (bar oder per Überweisung) oder **Anschaffung vorfinanziert**. Betrag, Datum und wofür eintragen; den Kaufbeleg als Foto oder PDF anhängen (freiwillig, bis zu fünf).
2. Unter **Rate bzw. geplante Rückzahlung** eine Notiz, z. B. „Juni 2027“ – die App erinnert nicht.
3. Für den Verein unterschreiben (das Mitglied freiwillig) – es entsteht die **Vorkassenquittung** mit der nächsten GDA-Nummer.

Rückzahlung eintragen: Betrag (höchstens der offene Rest) und Weg – **Überweisung**, **bar** oder **Getränkeguthaben** (die App bucht sofort eine Gutschrift aufs Getränkekonto). Wurde das Guthaben schon vorher von Hand gebucht (Aufladung per Überweisung oder Gutschrift der letzten 90 Tage), wähle **Getränkeguthaben – schon gebucht** und die Buchung: Die App verknüpft sie nur und bucht nichts doppelt; das Datum darf dann zurückliegen. Der Weg kann jedes Mal ein anderer sein. Das Mitglied unterschreibt, dass es das Geld bekommen hat – gleich am Gerät oder (z. B. bei Überweisung) später in der App; es entsteht eine Quittung, die erst nach der Unterschrift ans Vereinspostfach geht. Ist alles zurückgezahlt, wandert der Eintrag nach unten.

Je Eintrag gibt es die **Gesamtabrechnung** als PDF und per E-Mail. Das Mitglied sieht seine Einträge unter „Mein Konto“ und kann die Gesamtabrechnung dort selbst laden. Andere Mitglieder und Verkäufer sehen nichts davon – in der Quittungsliste steht bei diesen Nummern nur „Darlehen & Vorleistungen“.

> **Vier Augen:** An einem eigenen Eintrag kannst du nichts buchen. Hast du selbst etwas vorfinanziert, legt ein anderes Amt den Eintrag an und trägt auch die Rückzahlungen ein. Falsch gebucht? Rückzahlung bzw. Eintrag mit Grund **stornieren** – die Quittung (und eine Gutschrift) wird mit storniert. Solange etwas offen ist, wird das Konto nach einem Austritt nicht anonymisiert. Gelöscht wird 10 Jahre nach dem Abschluss.



Offene Übergaben und neue Übergabe

Sitzungsprotokolle

Menü **Verein** → **Vereins-Verwaltung** → **Protokolle**. Den Punkt sieht, wer für ein Gremium schreiben darf: das **Leitungsteam** (Ämter), die Mitglieder eines **Teams**, die **TCs** der Ligamannschaft und alle Admins (auch für die Mitgliederversammlung).

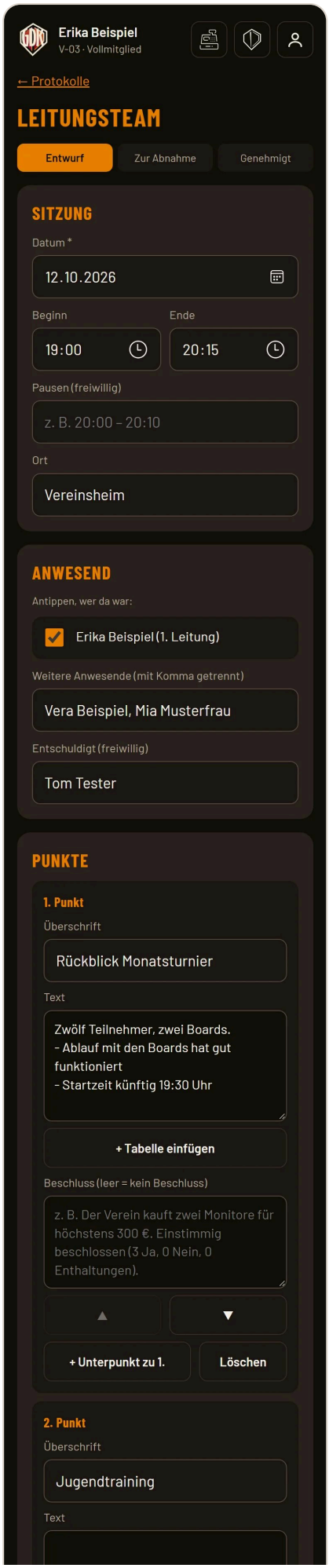
1. **Neues Protokoll:** Gremium und Datum wählen. Der Entwurf liegt auf dem Server – du kannst später oder an einem anderen Gerät weiterschreiben; beim Schreiben wird alle 30 Sekunden zwischengespeichert.
2. Sitzung (Zeiten, Ort), **Anwesende** antippen bzw. weitere Namen eintragen, dann die **Punkte**: Überschrift, Text, bei Bedarf ein **Beschluss** (das Feld wächst beim Schreiben mit). Mit **+ Punkt** kommt ein neuer Punkt ans Ende, mit **+ Unterpunkt** bzw. **+ Unterpunkt zu 2.** ein Unterpunkt unter einen Punkt. Die App nummeriert selbst (1., 1.1, 1.2, 2.); jeder Unterpunkt hat einen eigenen Text und Beschluss. ▲ ▼ verschiebt einen Punkt samt seinen Unterpunkten bzw. einen Unterpunkt innerhalb seines Punkts; **→ Zum Unterpunkt** und **← Zum Punkt** ändern die Ebene. Löschen nimmt bei einem Punkt auch seine Unterpunkte mit. Zeilen, die mit „-“ beginnen, werden im PDF zur Aufzählung.
   Tabelle: **+ Tabelle einfügen** legt unter dem Text eines Punkts bzw. Unterpunkts eine Tabelle mit 3 × 3 Feldern an; die erste Zeile ist die Überschrift. **+ Zeile** und **+ Spalte** erweitern sie (höchstens 40 Zeilen und 8 Spalten), **×** am Zeilenende bzw. **× Spalte** darunter löscht. Breite Tabellen am Handy seitlich wischen. Beim Abgeben fallen ganz leere Zeilen und Spalten weg. Bei der Abnahme lassen sich die Zellen korrigieren, aber keine Zeilen oder Spalten ändern.
3. **Abschließen:** Enthält das Protokoll einen Beschluss, unterschreibst du es. Dann wählen, wer es abnimmt, und **Zur Abnahme geben**.
4. Die gewählte Person (Admin, Amt im Leitungsteam, Sprecher des Teams bzw. TC – nie der Schreiber selbst) bekommt einen Hinweis und eine Zahl am Menü. Sie liest das Protokoll und gibt es mit einer Anmerkung **zurück** oder **genehmigt** es mit ihrer Unterschrift.
5. Mit der Genehmigung entsteht das PDF und geht an das Postfach des Vereins. In der App bleibt das Protokoll noch 30 Tage.

Korrigieren und anmerken bei der Abnahme: Alle, die das Protokoll abnehmen dürften – nicht nur die gewählte Person –, sehen es unter „Protokoll prüfen“ mit bearbeitbarem Text.

- **Kleine Fehler** (Komma, Buchstabe, Satzstellung) direkt im Text verbessern und **Korrekturen speichern**. Das Protokoll bleibt zur Abnahme; der Schreiber sieht die Änderungen später hervorgehoben (~~gestrichen~~ · eingefügt) und bekommt beim Genehmigen eine Nachricht. Im PDF steht „Bei der Abnahme korrigiert von …“.
- **Beschluss geändert:** Weil der Schreiber den Beschluss unterschrieben hat, geht das Protokoll dann an ihn zurück – er prüft und unterschreibt neu.
- **Fragen zum Inhalt:** „Anmerkung zu 2.1 …“ am jeweiligen Punkt bzw. Unterpunkt aufklappen, eintragen, speichern. Die Anmerkung steht orange dort; die eigene lässt sich wieder entfernen. Gibt es solche Anmerkungen, geht das Zurückgeben auch ohne Anmerkung zum ganzen Protokoll. Der Schreiber hakt jede Anmerkung nach dem Ändern mit ✓ **Erledigt** ab.

Genehmigen oder zurückgeben kann weiterhin nur die gewählte Person. Bitte keine PDFs mit Notizen mehr hin- und herschicken.

Solange es nicht genehmigt ist, kann der Schreiber das Protokoll **zurückholen**. Entwürfe sieht nur der Schreiber; Protokolle zur Abnahme und genehmigte sehen die Mitglieder des Gremiums, die Admins und alle, die sie abnehmen dürften.


Erika Beispiel
V-03 · Vollmitglied
← Protokolle
LEITUNGSTEAM
Entwurf
Zur Abnahme
Genehmigt
SITZUNG
Datum *
12.10.2026
Beginn
19:00
Ende
20:15
Pausen (freiwillig)
z. B. 20:00 – 20:10
Ort
Vereinsheim
ANWESEND
Antippen, wer da war:
Erika Beispiel (1. Leitung)
Weitere Anwesende (mit Komma getrennt)
Vera Beispiel, Mia Musterfrau
Entschuldigt (freiwillig)
Tom Tester
PUNKTE
1. Punkt
Überschrift
Rückblick Monatsturnier
Text
Zwölf Teilnehmer, zwei Boards.
- Ablauf mit den Boards hat gut funktioniert
- Startzeit künftig 19:30 Uhr
+ Tabelle einfügen
Beschluss (leer = kein Beschluss)
z. B. Der Verein kauft zwei Monitore für höchstens 300 €. Einstimmig beschlossen (3 Ja, 0 Nein, 0 Enthaltungen).
+ Unterpunkt zu 1.
Löschen
2. Punkt
Überschrift
Jugendtraining
Text


+ Tabelle einfügen
Beschluss (leer = kein Beschluss)
z. B. Der Verein kauft zwei Monitore für höchstens 300 €. Einstimmig beschlossen (3 Ja, 0 Nein, 0 Enthaltungen).
▲
▼
→ Zum Unterpunkt
+ Unterpunkt zu 2.
Löschen
2.1 Unterpunkt
Überschrift
Leihdarts
Text
Für das Jugendtraining fehlen Leihdarts in leichter Ausführung.
Tabelle – erste Zeile = Überschrift
Was
Anzahl
Steeldarts 18 g
Ersatzspitzen
× Spalte
+ Zeile
+ Spalte
Tabelle löschen
3 Zeilen × 4 Spalten · höchstens 40 × 8. Breite Tabellen seitlich wischen.
Beschluss (leer = kein Beschluss)
Es werden zwei Sätze Leihdarts angeschafft (bis 40 €).
▲
▼
← Zum Punkt
Löschen
Zeilen, die mit „-“ beginnen, werden im PDF zu einer Aufzählung. Jeder Punkt und jeder Unterpunkt kann einen eigenen Beschluss haben.
+ Punkt
+ Unterpunkt
ENTWURF SPEICHERN
Zuletzt gespeichert 19.10.2026 14:14 Uhr. Beim Schreiben wird alle 30 Sekunden von selbst zwischengespeichert.
ABSCHLIESSEN
Protokoll geschrieben von Erika Beispiel
Enthält das Protokoll einen Beschluss, bestätigst du es mit deiner Unterschrift – ohne Beschluss ist sie freiwillig.
Unterschrift des Protokollschreibers



Sitzungsprotokoll bearbeiten

Selbst ausgefüllte Formulare bestätigen

Anmeldung, Einwilligung, Ehrenkodex, Verschwiegenheit und Widerruf kann jede Person auch **selbst** ausfüllen und mit dem Finger unterschreiben – angemeldet unter **Verein** → **Dokumente** → **Formulare** (für sich oder „Ich fülle aus für …", z. B. für das eigene Kind) oder ohne Anmeldung über einen Link. Das Formular wartet dann auf die Bestätigung: **Verein** → **Vereins-Verwaltung** → **Formulare bestätigen** (mit Zahl am Menü und Hinweis aufs Handy).

- **Wer bestätigt:** Anmeldung und Einwilligung das Leitungsteam, Admins und Verkäufer; Ehrenkodex und Verschwiegenheit das Leitungsteam. Die eigene Einsendung bestätigt immer jemand anderes.
- **Prüfen:** Die Karte zeigt die Angaben und die Unterschrift der Person. Kam das Formular ohne Konto (z. B. „Ich fülle aus für …" oder ohne Anmeldung), kannst du ein Konto zuordnen – passende Konten sind markiert. Dann wird der Vermerk am Konto gesetzt (Ehrenkodex/Verschwiegenheit „gültig bis", Stand der Einwilligungen).
- **Bestätigen:** Du unterschreibst für den Verein und tippst auf **Bestätigen und PDF senden**. Im PDF steht dann „bestätigt durch … am …" statt „im Beisein von". Es geht an das Postfach des Vereins und – mit Adresse – an die Person; bei der Anmeldung an das neue Mitglied.
- **Ablehnen** geht nur mit Begründung; die Person bekommt sie als Benachrichtigung bzw. per E-Mail.

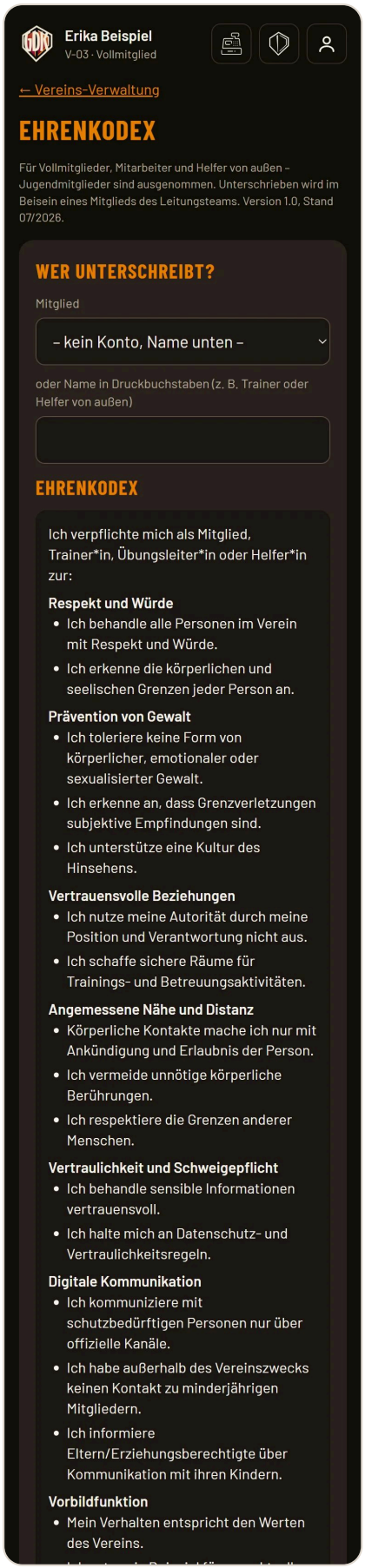
Die Angaben liegen nur bis zur Bestätigung in der App und werden danach sofort gelöscht – ebenso nach einer Ablehnung; unbestätigte Formulare nach 30 Tagen. Ein Widerruf ohne Konto landet im Eingang der Widerrufe; beim Vermerk „umgesetzt" ordnest du ihn dort einem Konto zu.

Ehrenkodex unterschreiben lassen

Wer ein **Amt im Leitungsteam** hat, findet im Menü **Verein** → **Vereins-Verwaltung** → **Ehrenkodex**. Dort unterschreiben Vollmitglieder, Mitarbeiter und Helfer von außen den Ehrenkodex direkt am Handy oder Tablet – im Beisein des angemeldeten Mitglieds des Leitungsteams, das ebenfalls unterschreibt. Jugendmitglieder sind ausgenommen; den eigenen Ehrenkodex nimmt ein anderes Mitglied des Leitungsteams entgegen.

1. Mitglied wählen (oder den Namen einer Person ohne Konto eintragen).
2. Die Person liest den Ehrenkodex, setzt den Haken und unterschreibt; darunter unterschreibst du.
3. **PDF erzeugen und senden** – das PDF geht an das Postfach des Vereins und auf Wunsch an die Person. Es gehört im Vereinsplaner in die Stammdaten.

Die App speichert das Dokument nicht. Sie trägt am Konto nur **Ehrenkodex gültig bis** ein (ein Jahr, es zählen Monat und Jahr). Unten auf der Seite steht, wer noch nicht unterschrieben hat und bei wem die Unterschrift abgelaufen ist.



Ehrenkodex am Bildschirm (Anfang der Seite)

Verschwiegenheit (Verpflichtung zur Vertraulichkeit)

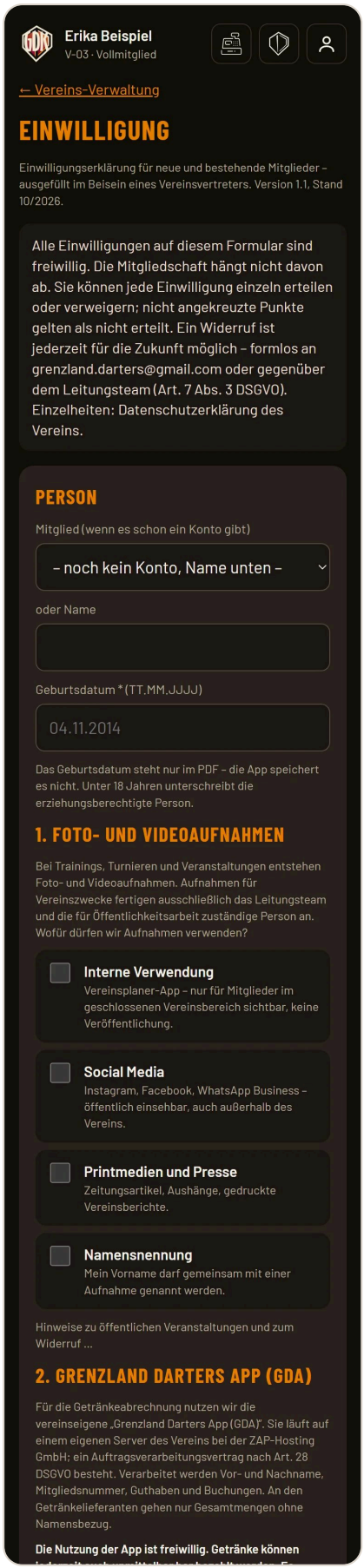
Wer ein **Amt im Leitungsteam** hat, findet unter **Verein** → **Vereins-Verwaltung** → **Verschwiegenheit** dieselbe Art Formular wie beim Ehrenkodex. Unterschreiben müssen **Admins, Verkäufer, Leitungsteam, Trainer, TCs und Mitarbeiter** – jährlich neu. Person wählen (Amt/Aufgabe wird aus den Rollen vorgeschlagen), Geburtsdatum und „tätig ab" eintragen (stehen nur im PDF), die Person liest, setzt den Haken und unterschreibt, darunter unterschreibst du für den Verein. Das PDF geht an das Postfach des Vereins und gehört im Vereinsplaner in die Stammdaten; am Konto steht nur **Verschwiegenheit gültig bis** (ändert ein Admin unter „Rollen und Ämter", z. B. bei Unterschriften auf Papier). Wer noch fehlt oder abgelaufen ist, steht unten auf der Seite und oben in der Kontenliste; abgelaufene zählen in der Zahl am Menü.

Einwilligungserklärung

Menü **Verein** → **Vereins-Verwaltung** → **Einwilligung** – für das Leitungsteam, Admins und Verkäufer. Neue und bestehende Mitglieder füllen die Einwilligungserklärung am Handy oder Tablet aus, im Beisein des angemeldeten Vereinsvertreters, der ebenfalls unterschreibt.

- **Person:** Mitglied wählen oder – wenn es noch kein Konto gibt – den Namen eintragen; dazu das Geburtsdatum. Es steht nur im PDF, die App speichert es nicht.
- **Foto- und Videoaufnahmen:** vier einzelne Haken (intern, Social Media, Presse, Namensnennung).
- **Grenzland Darters App:** selbst nutzen, Konto ohne eigenen Zugang oder gar nicht nutzen.
- **Ligabetrieb:** nur anhaken, wenn die Person in die Ligagruppe aufgenommen wird.
- **Unterschriften:** das Mitglied und du. Bei unter 18-Jährigen unterschreibt die erziehungsberechtigte Person (Pflicht), das Kind freiwillig.

Alles ist freiwillig; nicht angehakte Punkte gelten als nicht erteilt. Das PDF geht an das Postfach des Vereins (und auf Wunsch an die Person) und gehört im Vereinsplaner in die Stammdaten. Die App speichert das Dokument nicht – am Konto steht in der Kassen-Verwaltung unter „Rollen und Ämter" nur, welche Punkte gelten und seit wann.



Einwilligungserklärung (Anfang der Seite)

Neues Mitglied aufnehmen (Anmeldung)

Menü **Verein** → **Vereins-Verwaltung** → **Anmeldung** – für das Leitungsteam, Admins und Verkäufer. Das neue Mitglied füllt die Beitrittserklärung gemeinsam mit dir an deinem Handy oder Tablet aus.

1. **Mitgliedschaft** wählen (Vollmitglied oder Jugendmitglied). Dort steht gleich der Beitrag: Monatsbeitrag, Halbjahr und der anteilige Betrag für das laufende Halbjahr. Bei einer Anmeldung bis einschließlich 14. zählt der Monat mit, ab dem 15. nicht mehr; danach ist der Beitrag zum 01.01. und 01.07. fällig.
2. **Person, Anschrift und Kontakt** eintragen. An die E-Mail-Adresse geht die Kopie der Anmeldung.
3. Bei Jugendmitgliedern und allen unter 18 Jahren: **Erziehungsberechtigte** (1. Kontaktperson, bei Bedarf mit eigener Anschrift und einer weiteren Person). Bei Jugendmitgliedern außerdem der **Weg zum und vom Training** (kommt allein oder wird abgeholt, mit den Abholberechtigten) und die drei Angaben für die App (Jugendkonto, Freigabe ins Minus, Spielerprofil).
4. **Rechnung:** an wen die Vorschreibung für den Beitrag gehen soll.
5. Satzung, Verordnung und Datenschutzerklärung bestätigen, dann unterschreiben: das neue Mitglied bzw. die erziehungsberechtigte Person – und du als Zeuge für den Verein.
6. **PDF erzeugen und senden**: Das PDF geht an das neue Mitglied und an das Postfach des Vereins. Danach öffnet sich gleich die **Einwilligungserklärung** mit Name und Geburtsdatum.

Die App speichert von der Anmeldung nichts und erfasst keine Bankdaten des Mitglieds – gezahlt wird per Überweisung oder Dauerauftrag an das Vereinskonto. Das PDF gehört im Vereinsplaner in die Stammdaten; das Konto in der Kasse legst du wie bisher an (bei Jugendmitgliedern mit den Angaben der Eltern aus dem PDF). Die Monatsbeiträge stehen unter Einstellungen → Vereinskonto.



Anmeldung eines neuen Mitglieds (Anfang der Seite)

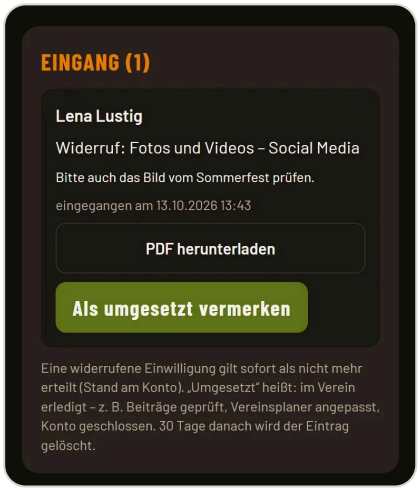
Widerrufe (Eingang)

Mitglieder widerrufen selbst unter **Verein** → **Dokumente** → **Widerruf erklären**. Leitungsteam und Admins sehen dort oben den **Eingang** (auch über **Verein** → **Vereins-Verwaltung** → **Widerrufe**); offene Widerrufe zählen in der Blase am Menü, dazu kommt ein Hinweis aufs Handy und das PDF per E-Mail an den Verein (Betreff „[GDA Widerruf] …“).

- **Einwilligung** – der Stand am Konto (Rollen und Ämter → Einwilligungen) ist schon angepasst. Zu tun bleibt, was außerhalb der App liegt: Beiträge und Bilder prüfen, Vereinsplaner anpassen; beim Widerruf der App-Nutzung das Konto schließen (Restguthaben auszahlen, spenden oder übertragen).
- **Beitritt** – nur innerhalb von 14 Tagen möglich; das Mitglied gibt Beitrittsdatum und ggf. den Wunsch nach Erstattung an. Mitgliedschaft im Vereinsplaner beenden, Konto schließen.

Danach **Umgesetzt** antippen. 30 Tage später löscht die App den Eintrag samt Unterschrift – das PDF gehört vorher in den Vereinsplaner.

Widerspruch gegen Ranglisten – kommt aus der App oder über die öffentliche Seite (Link „Widerspruch Ranglisten“ im Footer der Website, ohne Anmeldung: Name, Mitgliedsnummer und E-Mail so, wie getippt). Darüber entscheidet das **Leitungsteam**: **Stattgeben** (bei Einsendungen ohne Anmeldung vorher das passende Konto wählen) – dann zählen seine Bestleistungen in Ranglisten, Aushang, chronologischer Liste und beim Serien-Bonus nicht mehr, neue Bestleistungen und Vorschläge für dieses Konto gibt es nicht mehr. **Ablehnen** nur mit Begründung. Die Antwort geht als Benachrichtigung bzw. per E-Mail an die Person. Möchte jemand später wieder mit Namen dabei sein, hebt ein Admin den Widerspruch am Konto unter „Rollen und Ämter“ auf.



Eingang der Widerrufe

Kündigungsbestätigung

Nur für die **Ämter im Leitungsteam**: **Verein** → **Vereins-Verwaltung** → **Kündigungsbestätigung**. Die Kündigung muss schriftlich eingegangen sein – wie (Post, E-Mail, Vereinsplaner, persönlich auf Papier), ist egal.

1. Mitglied wählen – oder den Namen eintragen, wenn die Person nicht in der GDA war. Die Anschrift für den Briefkopf ist freiwillig und wird nicht gespeichert.
2. **Eingegangen am** und auf welchem Weg. Das Ende der Mitgliedschaft rechnet die App nach § 7 Abs. 2 der Satzung aus (14 Tage Frist zum Monatsende: bis zum 17.10. eingegangen → 31.10., ab dem 18.10. → 30.11.). Nur ändern, wenn etwas anderes vereinbart ist.
3. Unterschreiben, E-Mail-Adresse des Mitglieds eintragen und **Bestätigung erzeugen und senden** (der Verein steht in Kopie) – oder nur das PDF herunterladen.

Das PDF nennt, was der Verein tut (Konto schließen und nach 28 Tagen anonymisieren, Buchungen 10 Jahre ohne Namen, Stammdaten im Vereinsplaner 3 Jahre gesperrt, keine anteilige Beitragserstattung, ggf. Abmeldung bei

der Liga) und was das Mitglied tun muss: den **Vereinsplaner-Zugang selbst löschen**, das **Restguthaben** regeln (die App setzt den Kontostand ein; bei Minus mit der IBAN), geliehenes Vereinseigentum zurückgeben (offene Übergaben stehen namentlich drin) und ggf. die Daten am Heim-Scorer löschen.

Am Konto steht danach „Mitgliedschaft endet am …" (Kassen-Verwaltung → Konto → Rollen und Ämter, dort änderbar oder zu entfernen). Die Kontenliste zeigt alle bestätigten Kündigungen; ab dem Tag nach dem Ende zählt das Konto in der Blase am Menü, bis es geschlossen ist. Geschlossen wird nichts automatisch – erst das Restguthaben klären.

Fotos fürs Vereinsarchiv prüfen

Mitglieder und Gäste schicken Fotos über **Verein** → **Dokumente** → **Fotos schicken**, über den Knopf in der Gäste-Ansicht, den Link „Fotos schicken" unten auf der Website oder den Aushang mit QR-Code. Das **Leitungsteam** bekommt einen Hinweis aufs Handy (höchstens alle 15 Minuten) und sieht die Fotos unter **Verein** → **Vereins-Verwaltung** → **Fotos prüfen** (mit Zahl am Menü).

- Je Foto **Annehmen** oder **Ablehnen** – oder alle offenen einer Einsendung auf einmal. Die Vorschau ist verkleinert; antippen öffnet sie groß.
- **Abgelehnt** wird sofort und endgültig gelöscht.
- Sind alle Fotos einer Einsendung bewertet, liegen die **angenommenen** in Originalgröße im Ordner **fotos/** des Sicherungsordners, je Einsendung ein Unterordner „Datum Anlass" mit einer info.txt (Anlass, von wem, wer angenommen hat). Die NAS holt sie mit der nächsten Abholung nach **daten/server/fotos/**; der Verein bekommt eine E-Mail („[GDA Fotos] …").
- Auf dem Server bleiben angenommene Fotos 14 Tage – bis dahin gibt es sie unter „Angenommen" auch als **Zip**. Ungeprüfte Fotos werden nach 30 Tagen gelöscht.

Wer hochlädt, bekommt nur ein Dankeschön und erfährt nicht, was angenommen wurde. Den Aushang mit QR-Code gibt es unten auf der Seite als PDF.

C3 Aufladen, Nachbuchen, Verlauf und Storno

Aufladen und Nachbuchen in der Verwaltung

Auf der Kontoseite kannst du ohne Theke buchen – praktisch für eingegangene Überweisungen oder Strichlisten:

- **Aufladen:** Betrag und Zahlungsart (bar oder Überweisung) – **Aufladen**.
- **Auszahlen:** einen Teil des Guthabens zurückgeben (z. B. zu viel eingezahlt), das Konto bleibt offen. Betrag (höchstens das Guthaben), „bar aus der Kasse" oder „per Überweisung", freiwillig ein Grund – **Auszahlen**. Bar mindert den Kassenstand und steht im Tagesverkauf unter Auszahlungen. Korrektur: im Verlauf stornieren.
- **Nachbuchen:** Artikel, Menge und Verzehrdatum – **Nachbuchen**. Minusgrenze und Jugendschutz gelten auch hier; eine Minus-Freigabe gibt es in der Verwaltung nicht.

Verlauf

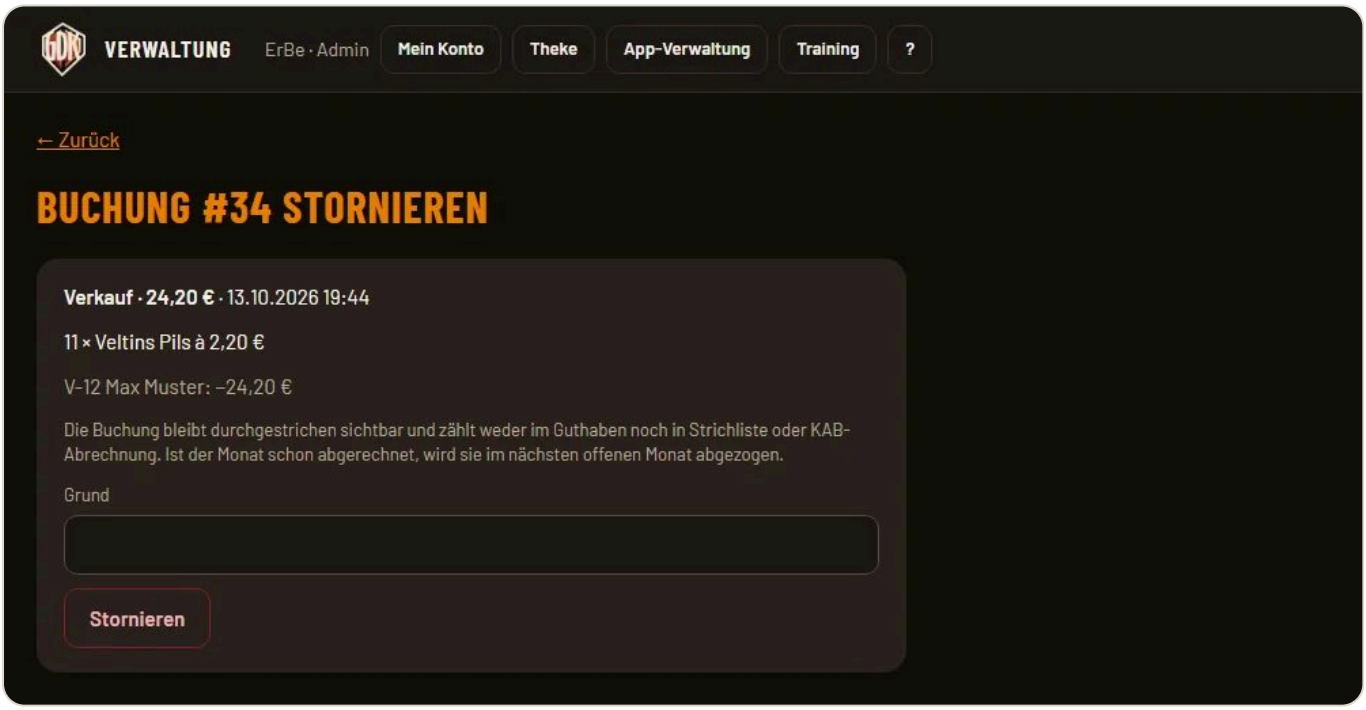
Unter **Verlauf** stehen **alle Buchungen** aller Konten – filterbar nach Zeitraum, Konto, Art (Verkauf, Aufladung, …) und Status (gültig/storniert). Mit **Excel** oder **PDF** exportierst du die gefilterte Liste.



Verlauf aller Buchungen

Stornieren und Storno aufheben

1. Im Verlauf bei der Buchung **Storno**.
2. Optional einen Grund eintragen – **Stornieren**.



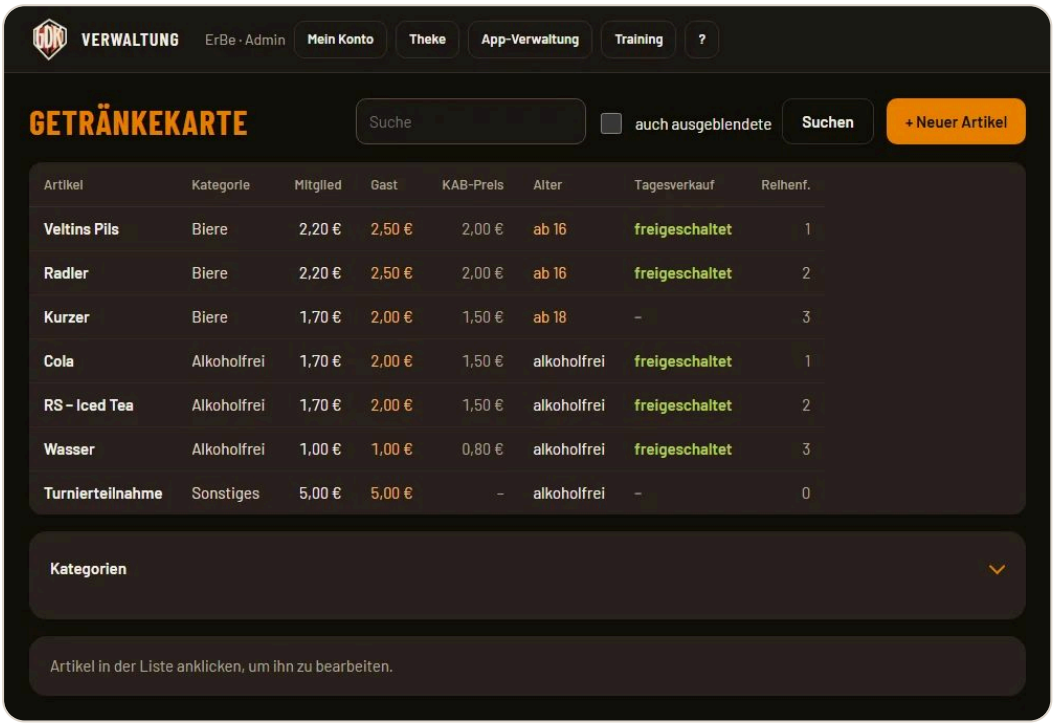
Buchung stornieren

Bei stornierten Buchungen steht stattdessen **Aufheben**: Die Buchung zählt dann wieder (die Minusgrenze wird dabei nicht geprüft). Das geht nur, solange der Monat, in dem das Storno abgerechnet wird, noch offen ist – sonst bitte neu buchen bzw. nachbuchen.

Storno nach dem Monatsabschluss: Wird eine Buchung aus einem schon abgerechneten Monat storniert, fließt das Storno in die Abrechnung des Folgemonats. Abgerechnete Monate ändern sich nie.

C4 Getränkekarte

Unter **Getränkekarte** pflegst du alle Artikel. Ein Klick auf einen Artikel öffnet ihn zum Bearbeiten, **+ Neuer Artikel** legt einen an.



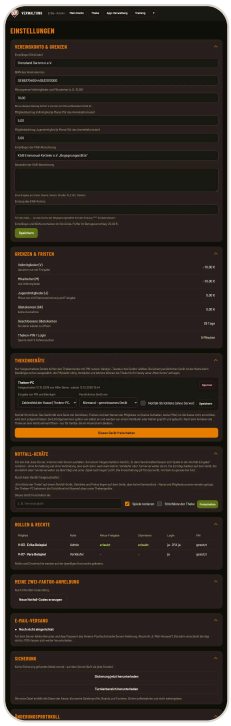
Getränkekarte in der Verwaltung

Felder eines Artikels

- **Name** und **Kategorie** (Biere, Alkoholfrei, …).
- **KAB-Preis** – Einkaufspreis bei der KAB. Leer lassen bei Artikeln, die nicht über die KAB laufen (z. B. Turnierteilnahme) – sie erscheinen dann nicht in der KAB-Abrechnung.
- **Mitgliedspreis** – leer = Vorschlag KAB-Preis + 0,20 €.
- **Gästepreis** – leer = Mitgliedspreis aufgerundet auf volle 0,50 €. Gilt für Gästekonten und jeden Barverkauf.
- **Altersstufe** – alkoholfrei, ab 16 oder ab 18 (Jugendkonten können ab-16/ab-18-Artikel nie buchen).
- **Im Tagesverkauf verfügbar** – nur diese Artikel zeigt die Theke während eines Tagesverkaufs.
- **Reihenfolge** – Position in der Karte.
- **Preisänderungen** gelten nur für neue Buchungen. Jede Buchung merkt sich den bezahlten Preis und den KAB-Preis von damals; auch Umbenennen ändert alte Berichte nicht.
- Artikel werden **Ausblenden** statt gelöscht (mit „auch ausgeblendete“ wieder sichtbar und **Wieder einblenden**).
- Unter **Kategorien** änderst du Namen und Reihenfolge oder legst neue an.

C5 Einstellungen und Thekengeräte

Unter **Einstellungen** liegen die Vereinsdaten, die Theken-Geräte, die Übersicht der Rechte, deine Zwei-Faktor-Anmeldung, die Sicherung und das Änderungsprotokoll.



Einstellungen

Vereinskonto und KAB

Empfänger und **IBAN des Vereinskontos** (für den Überweisungs-QR-Code beim Aufladen), dazu Absender, KAB-Empfänger und die Endung des KAB-Kontos für die Monatsabrechnung. **Grenzen & Fristen** zeigt die Minusgrenzen je Kontoart, die Frist für geschlossene Gästekonten und die PIN-/Login-Sperren.

Thekengeräte

Nur freigeschaltete Geräte dürfen kassieren.

- **Neues Gerät** (Theken-PC, Tablet): Am Gerät die Theke öffnen, als Admin anmelden und mit Zwei-Faktor **Dieses Gerät freischalten** – Name vergeben, fertig.
- **Anfragen von Handys** (Verkäufer, die ihr Handy als Theke nutzen wollen) stehen oben mit **Freigeben** / **Ablehnen**. Wartende Anfragen meldet die Verwaltung auf jeder Seite.
- Je Gerät: **Eingabe von PIN und Beträgen** (Zahlenfeld der Kasse für Theken-PC und Tablet, Tastatur des Geräts für Handys) und **Persönliches Gerät von** (Besitzer ist beim Bestätigen vorausgewählt) – **Speichern**.
- **Notfall-Strichliste (ohne Server)**: Mit diesem Haken hält das Gerät eine Seite mit Getränken, Preisen und den Namen der Mitglieder vor (keine Guthaben, keine PINs). Ist die Kasse nicht erreichbar, wird dort aufgeschrieben; die Einträge kommen später von selbst an. Nur für Geräte anhaken, die im Vereinsheim bleiben, und die Theke dort danach einmal öffnen.
- Verlorenes oder ausgemustertes Gerät: **Sperren**.

Notfall-Geräte und Notfall-Strichliste prüfen

Unter **Notfall-Geräte** schaltest du ein Gerät (z. B. das Vereinstablet) für den Notfall frei – je Gerät mit den Haken **Spiele notieren** und **Strichliste der Theke**. Auf einem Notfall-Gerät liegt keine Namensliste: Name und Mitgliedsnummer werden getippt.

Was auf einer Notfall-Strichliste notiert wurde, ist erst ein Entwurf. Die Verwaltung meldet wartende Einträge auf jeder Seite; unter **Berichte** → **Notfall-Strichliste prüfen** buchst du sie (**Buchen**, **Mit Minus-Freigabe buchen**) oder verwirfst sie. Verkäufer können dasselbe an der Theke im Verkäufer-Menü. Gebuchte Einträge tragen im Verlauf den Vermerk „Notfall-Strichliste".

Weitere Karten

- **Rollen & Rechte** – alle Admins und Verkäufer mit ihren Zusatzrechten auf einen Blick (geändert wird am Konto).
- **Meine Zwei-Faktor-Anmeldung** – **Neue Notfall-Codes erzeugen** (die alten gelten dann nicht mehr).
- **Sicherung** – der Server sichert jede Stunde automatisch, die NAS holt die Sicherungen ab. Server und NAS bewahren sie je 30 Tage auf. Zusätzlich kannst du die Datenbank der Kasse und des Turnierbereichs herunterladen (wird protokolliert). Die Datei enthält alle Daten – sicher aufbewahren.
- **Änderungsprotokoll** – siehe eigenes Kapitel.

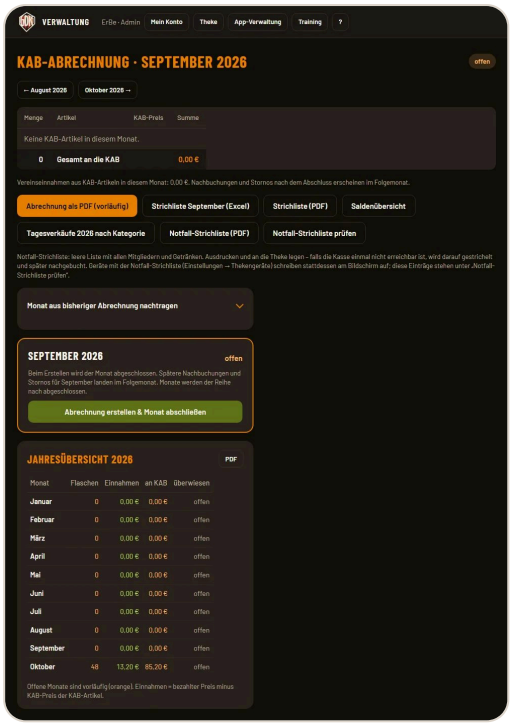
Vereinsdokumente hochladen

Die Dokumente (Satzung, Verordnung, Datenschutzerklärung, Elterninformation Jugendtraining, Regelung private Geräte, Schutzkonzept, Ehrenkodex, Meldeformular) pflegen die Admins nicht in der Kassen-Verwaltung, sondern in der App: unten rechts **Verwaltung** → **Dokumente**. Nach der Zwei-Faktor-Bestätigung beim Dokument **PDF hochladen (Admin)** aufklappen, Datei wählen, **Hochladen** – später **Austauschen** oder **Entfernen**. Nur PDF, höchstens 10 MB. Satzung, Datenschutzerklärung und Elterninformation sind danach auch ohne Anmeldung abrufbar (Link auf der Anmeldeseite).

> Die PDFs liegen auf dem Server neben der Datenbank, aber **nicht in der stündlichen Sicherung** – es sind Kopien eurer Originale. Nach einer Wiederherstellung aus der Sicherung zeigt die Seite „Die Datei fehlt"; dann einfach neu hochladen.

C6 Monatsabschluss und KAB-Abrechnung

Einmal im Monat wird mit der **KAB** abgerechnet: Menge × KAB-Preis je Getränk. Das passiert unter **Berichte**.



Berichte: KAB-Abrechnung, Monatsabschluss und Jahresübersicht

Monat abschließen

1. Mit ← **Monat** / **Monat** → den Monat wählen. Ein offener Monat zeigt die Abrechnung „vorläufig".
2. Prüfen: **Abrechnung als PDF (vorläufig)** ansehen, eventuell noch Nachbuchungen aus Strichlisten einbuchen.
3. **Abrechnung erstellen & Monat abschließen** (mit Sicherheitsabfrage).
4. Die fertige KAB-Abrechnung als PDF herunterladen und an die KAB schicken.
5. Nach der Überweisung unter **Überweisung an die KAB** das Datum eintragen – **Datum speichern**. Die Abrechnung sagt dann „wurde … überwiesen".

- Abgeschlossen werden nur **vergangene** Monate, und zwar **der Reihe nach** (keine Lücken).
- Ein abgeschlossener Monat ändert sich nie mehr. Spätere Nachbuchungen oder Stornos für diesen Monat zählen automatisch in der Abrechnung des Folgemonats.
- Die KAB-Abrechnung listet alle aktiven KAB-Artikel alphabetisch, auch mit Menge 0.

Alte Monate nachtragen

Für Monate vor dem Umstieg (Getränkewart) gibt es **Monat aus bisheriger Abrechnung nachtragen**: Flaschen, Einnahmen, Überweisung an die KAB und Datum – damit die Jahresübersicht vollständig ist. Das geht nur für Monate ohne Verkäufe in der neuen Kasse; ein nachgetragener Monat lässt sich korrigieren.

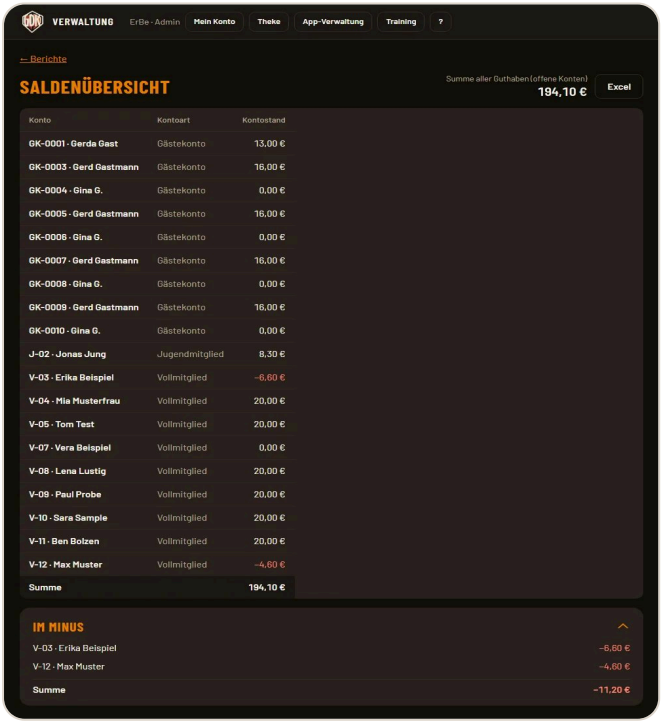
Jahresübersicht

Je Monat Flaschen, Einnahmen, Überweisung an die KAB und das Datum. Offene Monate erscheinen vorläufig, abgeschlossene mit dem Stand des Abschlusses. Als **PDF** herunterladbar.

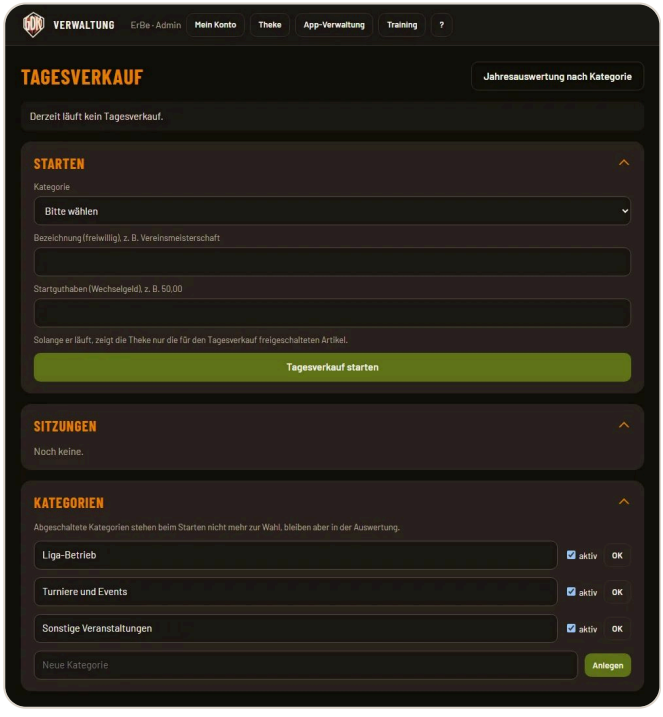
C7 Berichte

Alle Berichte liegen im Vereinsdesign vor, Beträge im deutschen Format.

- **KAB-Abrechnung** (PDF) – siehe Monatsabschluss.
- **Strichliste** (Excel oder PDF) – je Mitglied und Getränk für den Abrechnungsmonat, dazu Gästekonten und Barverkauf; die Excel-Datei hat zusätzlich die Blätter Zusammenfassung, Transaktionen und Konsum pro Kategorie.
- **Jahresübersicht** (PDF) – Flaschen, Einnahmen und Überweisungen je Monat.
- **Saldenübersicht** (Excel) – alle Kontostände und eine Liste „Im Minus".
- **Tagesverkäufe nach Kategorie** – Umsatz, Vereinseinnahmen und Spenden je Kategorie und Jahr (auch als PDF). Vereinseinnahmen = bezahlter Preis minus KAB-Preis.
- **Notfall-Strichliste** (PDF) – leere Liste mit allen Mitgliedern, Getränken und Preisen. Einmal ausdrucken und an die Theke legen: Ist die Kasse nicht erreichbar, wird darauf gestrichelt und später nachgebucht. Nach neuen Mitgliedern oder Preisänderungen neu drucken.
- **Tagesverkauf** – unter **Tagesverkauf**: laufende Sitzung, frühere Sitzungen mit **Bericht als PDF** und **Bericht per E-Mail senden**, Kategorien pflegen. Starten und beenden geht auch hier (beim Beenden mit gezähltem Bestand und Unterschrift). Beim Beenden – an der Theke wie in der Verwaltung – geht der Bericht von selbst als PDF an die Vereinsadresse (Betreff „[GDA Tagesverkauf] …").
  Karte **Kasse: Entnahmen, Einlagen, Korrekturen**: Geld entnommen oder eingelegt, eine „Rest als Spende" zurücknehmen (der Verkauf bleibt), bei beendeten Tagesverkäufen die Zählung nachtragen oder korrigieren und Einträge zurücknehmen. Nach dem Ende braucht jede Änderung einen Grund und deine Unterschrift; sie steht im Bericht unter „Nachträgliche Änderungen", und der geänderte Bericht geht erneut an die Vereinsadresse (Betreff „… · geändert").
- **Einkaufspreis (nicht KAB)** – in der Getränkekarte für Artikel ohne KAB-Preis, z. B. Pizza: mindert die Vereinseinnahmen, erscheint aber nie in der KAB-Abrechnung.
- **Kontoauszug** – auf der Kontoseite für einen beliebigen Zeitraum als PDF.
- **Verlauf** – als Excel oder PDF (siehe Kapitel Buchungen).



Saldenübersicht



Tagesverkauf in der Verwaltung

C8 Änderungsprotokoll

Ganz unten in den **Einstellungen** steht das **Änderungsprotokoll**. Es hält fest, wer wann was an Stammdaten oder in der Verwaltung geändert hat – zum Beispiel Konten anlegen oder ändern, Rechte, Startpasswörter und PINs setzen (ohne die Werte selbst), Stornos und Storno-Aufhebungen, Monatsabschlüsse, Thekengeräte, Sicherungs-Downloads und Aktionen im Turnierbereich.

In den Einstellungen stehen nur die letzten 10 Einträge. **Ganzes Protokoll mit Filtern** öffnet alle Einträge, seitenweise. Filtern lässt sich nach Zeitraum, nach Person („Durch", „System" = vom Server selbst), nach Aktion, nach Frist (Geld oder übrige) und nach einem Suchwort in „Betrifft" und „Details".

- Passwörter und PINs stehen nie im Protokoll.
- Buchungen selbst stehen im **Verlauf** – dort mit „bestätigt von".
- **Löschfristen:** Einträge, die Geld betreffen (mit € markiert: Monatsabschluss, Überweisung an die KAB, Anfangsstände, Storno aufheben, Quittungen, Übergaben, Notfall-Strichliste, Kontoschließung), bleiben 10 Jahre. Alle übrigen bleiben 3 Jahre. Danach löscht die App sie von selbst (jede Nacht und beim Öffnen der Seite).

C9 Spielerprofile am Konto

Auf der Kontoseite gibt es die Karte **Spielerprofil & Turniere**. Das Spielerprofil legt das Mitglied selbst an – Admins steuern hier nur, ob es genutzt werden darf:

- **Spielerprofil sperren** mit Grund (den sieht das Mitglied) – z. B. bei unsportlichem Verhalten. Das gesperrte Profil erscheint nicht mehr im Scorer und bei Turnieren; das Mitglied kann es nicht selbst wieder aktivieren, aber löschen. Die Sperre bleibt am Konto, auch wenn das Profil gelöscht und neu angelegt wird.
- **Spielerprofil freigeben** – hebt die Sperre auf. **Jugendmitglieder** sind anfangs gesperrt, bis ein Admin nach Zustimmung der Eltern freigibt.
- **Spitzname entfernen** – falls ein Anzeigename im Scorer nicht passt.
- **Turnierverwaltung erlauben** – Zusatzrecht für Mitglieder, die Turniere, Serien und Bestleistungen pflegen sollen (siehe Teil D). Admins dürfen das immer.

Alles wird im Änderungsprotokoll festgehalten.

D TURNIERVERWALTER

Turniere, Serien, Bestleistungen, Boards, Board-Drehung

D1 Verwaltung im Spielerbereich

Turniere, Serien, Bestleistungen und Boards werden im **Spielerbereich** unter dem Reiter **Verwaltung** gepflegt. Den Reiter sehen **Turnierverwalter** (Zusatzrecht, vergibt ein Admin am Konto) und alle **Admins**. In der Mitglieder-App führt der Menüpunkt **Verein** → **App-Verwaltung** dorthin.



Verwaltungsübersicht im Spielerbereich

Wer darf was?

- **Turnierverwalter und Admins:** Turniere anlegen, auslosen und leiten, Ergebnisse eintragen, Turnierserien, Bestleistungen, Saison, Aushang, Board-Drehung; Boards und Spiele ansehen.
- **Nur Admins (mit Zwei-Faktor):** Boards freischalten, ändern, sperren und ausmustern, Scorer-Freischaltungen und Freigabecodes, Scorer-Updates hochladen, Spiele aus dem Scorer löschen oder umordnen, wiederkehrende Gäste einem Mitglied zuordnen, Turniere löschen.

Die Übersicht zeigt, was ansteht: nächste Board-Drehung, wartende Scorer-Anfragen und die Bereiche **Turniere**, **Turnierserien**, **Boards**, **Board-Drehung**, **Verlauf aus Scorer**, **Scorer-Updates**, **Bestleistungen** und **Saison**.

D2 Turnier anlegen und Teilnehmer

Neues Turnier

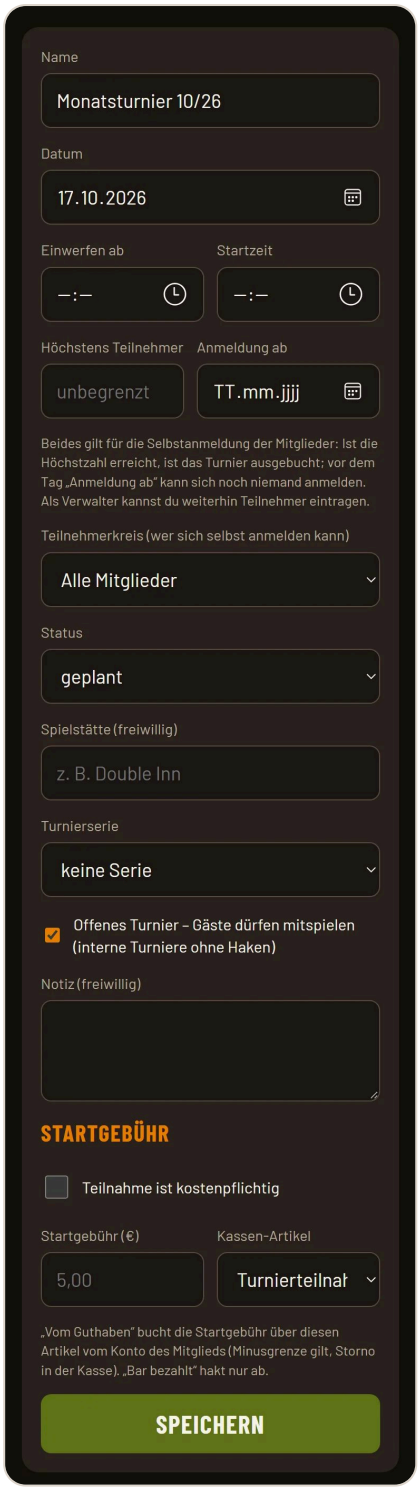
Unter **Turniere** → **Neues Turnier** Namen und Datum eintragen – **TURNIER ANLEGEN**. Darunter steht **Turnier nachtragen** für Turniere aus 3K (siehe eigenes Kapitel).



Turnier anlegen oder nachtragen

Stammdaten und Startgebühr

- **Datum, Einwerfen ab, Startzeit, Status** (geplant, läuft, beendet, abgesagt), **Spielstätte**, **Turnierserie**, Notiz.
- **Offenes Turnier** – nur dann dürfen Gäste mitspielen. Interne Turniere bleiben ohne Haken.
- **Startgebühr:** „Teilnahme ist kostenpflichtig", Betrag und den **Kassen-Artikel** (z. B. Turnierteilnahme) wählen.



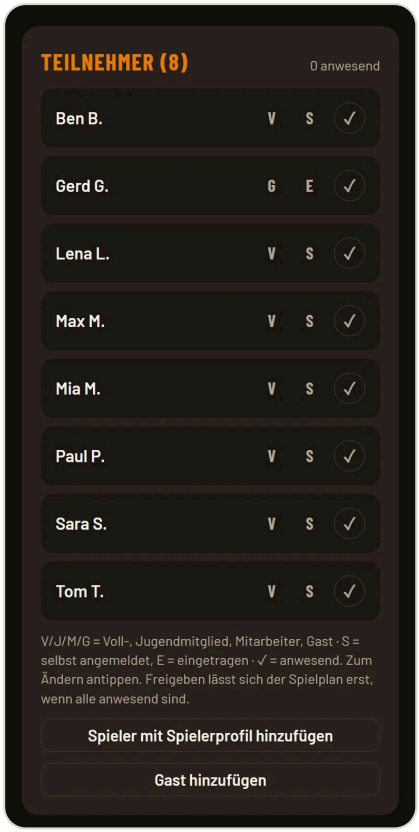
Stammdaten und Startgebühr

Teilnehmer

Mitglieder mit Spielerprofil melden sich selbst im Reiter **Turniere** an (bis zum Turniertag, solange nicht ausgelost ist). In der Karte **Teilnehmer** siehst du alle Anmeldungen:

- Status V/J/M/G, **S** = selbst angemeldet, **E** = von dir eingetragen, ✓ = anwesend, **€** = bezahlt.
- Einen Teilnehmer antippen: **Anwesend**, **Bar bezahlt**, **Vom Guthaben** (bucht die Startgebühr über die Kasse ab – braucht das Kassenrecht „für andere buchen"), **Abmelden**.
- **Spieler mit Spielerprofil hinzufügen** – suchen, mehrere anhaken, **Ausgewählte hinzufügen**.

- **Gast hinzufügen** (nur offene Turniere) – einen **wiederkehrenden Gast** wählen oder einen Namen als „Vorname N." eintragen; mit „Für spätere Turniere merken" sammelt der Gast Serienpunkte.



Teilnehmer mit Anwesenheit und Bezahlung

> **Ich bin da:** Am Turniertag können sich Spieler ab „Einwerfen ab" selbst als anwesend melden. Freigeben lässt sich der Spielplan erst, wenn alle anwesend sind; offene Startgebühren sind nur ein Hinweis. Eine über das Guthaben bezahlte Startgebühr wird nur über ein Storno in der Kasse wieder „offen".

Anmeldung steuern: Höchstzahl, Anmeldebeginn, Teilnehmerkreis

- **Höchstens Teilnehmer** (im Doppel: Paare) und **Anmeldung ab** gelten für die Selbstanmeldung – du kannst weiterhin eintragen.
- **Teilnehmerkreis:** „Alle Mitglieder", „Nur Vollmitglieder (ab 16)" (Jugendmitglieder können sich nicht anmelden), „Nur Jugendmitglieder" oder „Generationen-Turnier" (z. B. Eltern-Kind): Dort kann jedes Mitglied sich und **einen Gast** selbst anmelden – ohne Bestätigung, auch wenn das Turnier sonst intern ist. Im Doppel bilden Mitglied und Gast gleich ein Paar.
- **Abmeldung angefragt:** Wer die Startgebühr schon bezahlt hat, kann sich nicht selbst abmelden. In der Karte „Teilnehmer" steht dann „möchte sich abmelden": Startgebühr in der Kasse stornieren bzw. bar zurückgeben, dann **Abmelden**.

D3 Turnierform und Auslosung

Die Seite des Turniers ist von oben nach unten aufgebaut wie der Weg zum Turnier: **Stammdaten** (einklappbar), **Teilnehmer**, **Einzel oder Doppel**, **Turnierform**, **Gruppen und Spiele**, **Setzliste und Auslosung**.

Turnierform und Spielmodus

- **K.-o.** – einfaches K.-o.-System, optional mit **Spiel um Platz 3**.
- **Gruppen + K.-o.** – erst Gruppen, dann die Besten jeder Gruppe in die K.-o.-Runde.
- **Jeder gegen jeden** – eine Tabelle für alle.
- **Spielmodus** – Startscore, Check-Out, Best of Sets und Legs. Er lässt sich später je Runde ändern (z. B. Finale Best of 5).

Gruppen und Spiele

Hier stellst du die Zahl der Gruppen, wie viele je Gruppe weiterkommen und die **Spiele je Gruppe** als Standard ein: automatisch (ungerade Gruppen Hin- und Rückrunde, wie bei 3K), einfach oder Hin- und Rückrunde.

Darunter zeigt die **Vorschau** schon vor der Auslosung jede Gruppe als Kachel: wie viele Spieler sie mit den jetzt Angemeldeten bekommt und wie viele Spiele sie spielt. Je Gruppe kannst du abweichend „einfach" oder „Hin- und Rückrunde" wählen – die Kachel wird dann orange umrandet; „wie Standard" nimmt das wieder zurück. Die ersten Gruppen bekommen die übrigen Spieler; wer in welche Gruppe kommt, entscheidet erst das Los.

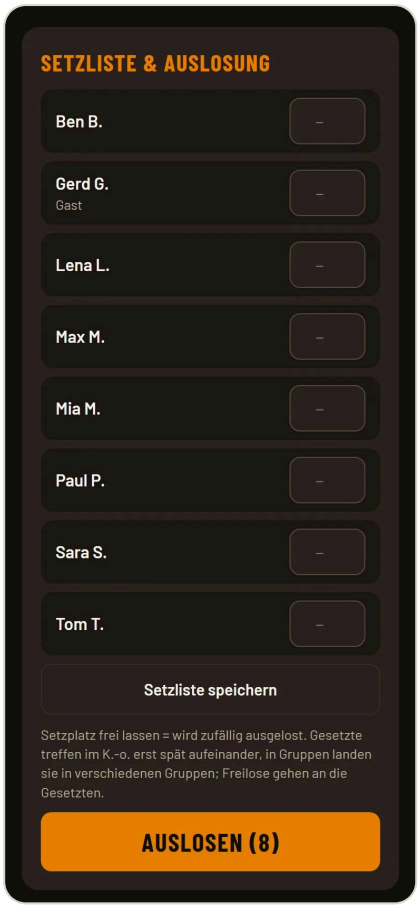
Die **Gruppen-Hilfe** (zum Aufklappen) rechnet für eine Spielerzahl vor, wie Gruppen aufgehen (Gruppengrößen, Spiele je Gruppe, Größe der K.-o.-Runde, Freilose). Mit **Übernehmen** stellst du diese Gruppenzahl ein.



Turnierform, Gruppen und Spiele

Setzliste und Auslosung

Optional die Besten in die **Setzliste** sortieren – Gesetzte landen in verschiedenen Gruppen bzw. weit auseinander im K.-o.-Baum, Freilose gehen an die besten Setzplätze. Dann **AUSLOSEN**.



Setzliste und Auslosung

Entwurf prüfen und freigeben

Die Auslosung erzeugt erst einen **Entwurf**, den nur die Verwaltung sieht. Darin kannst du:

- **Tauschen** – zwei Spieler tauschen (Gruppe samt Spielen bzw. Startplatz im Baum).
- Die Reihenfolge der Gruppenspiele mit ▲ ▼ ändern und den Spielmodus je Runde einstellen.
- **Neu auslosen** oder **Verwerfen** (zurück zu den Einstellungen).

Mit **SPIELPLAN FREIGEBEN** startet das Turnier: Status „läuft“, alle sehen den Spielplan, Ergebnisse lassen sich eintragen. Freigeben geht erst, wenn alle Teilnehmer anwesend sind.



Spielplan-Entwurf mit Tauschen und Reihenfolge

Ausbullen: K.-o.-Spiele und Gruppen mit gerader Spielerzahl beginnen mit Ausbullen. Ungerade Gruppen spielen Hin- und Rückspiel ohne Ausbullen – der Erstgenannte wirft an.

Doppelturnier

Auf der Seite des Turniers stellst du in der Karte **Einzel oder Doppel** mit dem Haken **Doppelturnier** auf Paare um und wählst die **Paarbildung**:

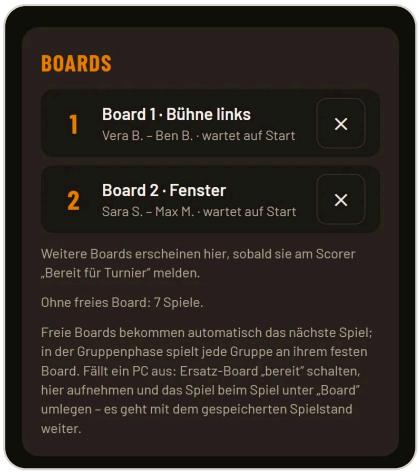
- **Zufall** – jeder meldet sich einzeln an; wer beim Auslosen noch keinen Partner hat, bekommt einen zugelost. Paare, die du vorher bildest, bleiben zusammen.
- **Paar-Anmeldung** – ein Spieler meldet das Paar an: mit einem anderen Mitglied oder mit einem Gast. Bei einem **internen** Turnier ist der Gast eine Anfrage – sie steht oben in der Karte „Paare" zum **Bestätigen** oder **Ablehnen**.
- **Turnierverwaltung** – jeder meldet sich einzeln an, du legst die Paare fest.
- **Paare bilden:** In der Karte „Paare" unter „Noch ohne Partner" zwei Spieler wählen und **Paar bilden**. Ein Paar antippen: Paarname ändern oder **Paar auflösen** (beide bleiben angemeldet).
- **Paarname:** Die beiden Spieler suchen ihn sich im Reiter Turniere selbst aus; ohne Namen steht das Paar als „Vorname N. & Vorname N." im Spielplan.
- **Auslosen** geht erst mit gerader Spielerzahl, ohne offene Gast-Anfrage und – außer bei „Zufall" – wenn alle einen Partner haben. Im Spielplan ist jedes Paar ein Teilnehmer; Turnierform, Gruppen und K.-o. funktionieren wie im Einzel.
- **Höchstzahl** in den Stammdaten zählt beim Doppel **Paare**. Anwesenheit und Startgebühr bleiben je Spieler (Karte „Teilnehmer"; ⚭ = hat einen Partner).
- **An den Boards** läuft ein Doppel als Teamspiel mit allen vier Spielern (am Board „Vorname N.", beim Spielaufruf der Paarname). Dafür brauchen die Scorer Version 0.39 oder neuer – ältere lassen sich nicht ins Doppelturnier aufnehmen. Ergebnisse von Hand gehen weiterhin.
- **Serie:** Ein Doppelturnier kann in einer eigenen oder einer bestehenden Serie laufen. Unter „Platzierung & Punkte" steht jeder Spieler einzeln: Beide Spieler eines Paars bekommen die Punkte des Platzes, dazu jeder seinen eigenen Bonus; Strafpunkte und „keine Punkte" gelten je Spieler. Die Punktetabelle richtet sich nach der Zahl der Paare.
- **Statistik und Urkunden:** Die Turnierstatistik zeigt jeden Spieler einzeln (Spiele und Legs des Paars, Schnitt und 100+/140+/180 aus den eigenen Aufnahmen an den Boards). Die Urkunden-Liste hat je Spieler einen Eintrag mit Paarname und Partner. Für von Hand eingetragene Spiele gibt es keine Wurfwerte.

D4 Am Turniertag

Während des Turniers arbeitest du auf der Seite **Spielplan** des Turniers.

Boards ins Turnier nehmen

1. An jedem Scorer, der mitspielen soll: Hauptmenü **Turnier** → Schalter **Bereit für Turnier** einschalten.
2. Im Spielplan in der Karte **Boards** die bereiten Boards auswählen und **Aufnehmen**.
3. In der Gruppenphase spielt jede Gruppe an ihrem festen Board (Vorschlag: Gruppe A → erstes Board …). Unter **„Boards der Gruppe"** änderbar: Hakst du dort **mehrere Boards** an und tippst **Speichern**, laufen in der Gruppe mehrere Spiele gleichzeitig – jedes freie Board der Gruppe bekommt ein Spiel, dessen Spieler nicht gerade spielen. Kein Haken = wieder automatisch.

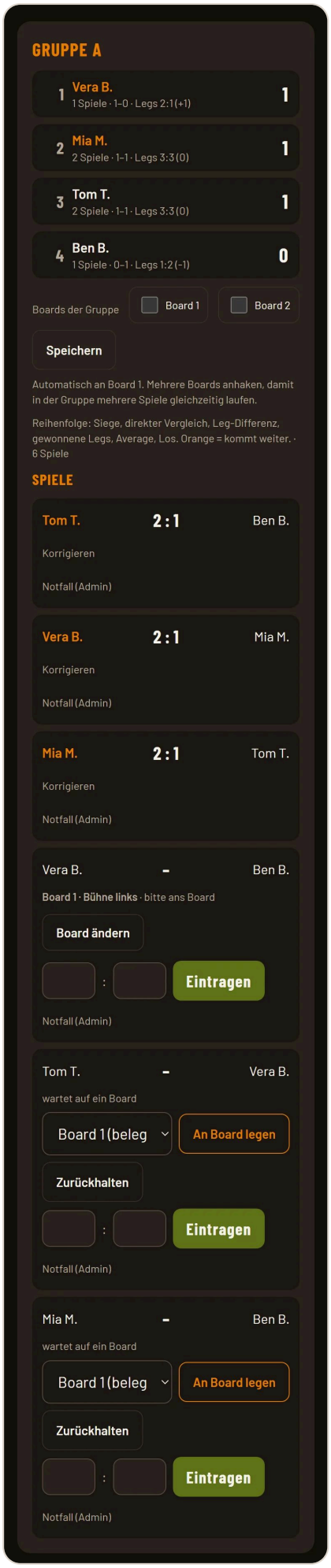


Boards im laufenden Turnier

Freie, bereite und online gemeldete Boards bekommen **automatisch** ein Spiel: in der K.-o.-Runde das nächste im Spielplan, in Gruppen und bei „Jeder gegen jeden" das Spiel, dessen Spieler noch die **meisten offenen Spiele** haben (Spieler, die gerade spielen, werden übersprungen). So bleiben am Ende nicht einem Spieler mehrere Spiele, die nur nacheinander gehen. Am Board startet der Schreiber das Spiel mit **Spiel starten**; am Ende kommt das Ergebnis (mit Average) von selbst in den Spielplan.

Ergebnisse von Hand

- Spiele ohne Board: im Spiel die Legs (bei Sets die Sets) eintragen – **Eintragen**.
- Falsches Ergebnis: **Korrigieren** → **Ändern** oder **Löschen** – nur, solange das Folgespiel noch nicht gespielt ist. Ein gelöschtes Ergebnis wird „zurückgehalten" und nicht automatisch neu an ein Board gegeben.
- Wartet ein Spiel auf ein Board, steht direkt am Spiel die Board-Auswahl (ein freies Board ist vorausgewählt) mit dem Knopf **An Board legen** – so legst du ein einzelnes Spiel von Hand an ein Board, auch an eines, das nicht zur Gruppe gehört. **Zurückhalten** nimmt das Spiel aus der automatischen Vergabe.
- Hat ein Spiel schon ein Board: **Board ändern** → **Umlegen**.


GRUPPE A
1 Vera B.
1 Spiele · 1–0 · Legs 2:1 (+1)
1
2 Mia M.
2 Spiele · 1–1 · Legs 3:3 (0)
1
3 Tom T.
2 Spiele · 1–1 · Legs 3:3 (0)
1
4 Ben B.
1 Spiele · 0–1 · Legs 1:2 (-1)
0
Boards der Gruppe
Board 1
Board 2
Speichern
Automatisch an Board 1. Mehrere Boards anhaken, damit in der Gruppe mehrere Spiele gleichzeitig laufen.
Reihenfolge: Siege, direkter Vergleich, Leg-Differenz, gewonnene Legs, Average, Los. Orange = kommt weiter. · 6 Spiele
SPIELE
Tom T. 2 : 1 Ben B.
Korrigieren
Notfall (Admin)
Vera B. 2 : 1 Mia M.
Korrigieren
Notfall (Admin)
Mia M. 2 : 1 Tom T.
Korrigieren
Notfall (Admin)
Vera B. - Ben B.
Board 1 · Bühne links · bitte ans Board
Board ändern
:
Eintragen
Notfall (Admin)
Tom T. - Vera B.
wartet auf ein Board
Board 1 (beleg
An Board legen
Zurückhalten
:
Eintragen
Notfall (Admin)
Mia M. - Ben B.
wartet auf ein Board
Board 1 (beleg
An Board legen
Zurückhalten
:
Eintragen
Notfall (Admin)

K.-o.-Runde und Ende

- Sind alle Gruppenspiele gespielt, erscheint **K.-O.-RUNDE STARTEN**: Gruppensieger gegen Zweite anderer Gruppen.
- Tabellen-Reihenfolge: Siege, direkter Vergleich unter den Sieggleichen, Leg-Differenz. Sind danach nur noch zwei gleich, entscheidet ihr direktes Spiel.
- **Entscheidungsspiel:** Stehen Spieler danach immer noch gleich (z. B. drei schlagen sich reihum mit gleicher Leg-Differenz), erscheint unter der Tabelle der orange Kasten „ENTSCHEIDUNGSSPIEL". Jeder der Gleichstehenden wirft **9 Darts**, du trägst die Scores ein – der höhere steht vorn. Wer dabei wieder gleich ist, wirft noch einmal; der Kasten fragt dann nur noch nach diesen Spielern. Der Average steht bei dir zur Information in der Tabelle (Ø), entscheidet aber nicht.
- Solange ein Entscheidungsspiel aussteht, lässt sich die K.-o.-Runde nicht starten und das Turnier nicht in die Serie übertragen. Tippfehler: **Würfe löschen** (bis die K.-o.-Runde gesetzt ist).
- Mit dem letzten Spiel endet das Turnier automatisch (Status „beendet").

Fehleingabe am Board

Hat der Schreiber ein Leg falsch vergeben und damit das Spiel zu früh beendet, drückt er am Spielende **Rückgängig** und spielt weiter. Die Kasse nimmt das gemeldete Ergebnis dann von selbst zurück – das Spiel steht wieder auf „läuft", und die K.-o.-Runde lässt sich erst starten, wenn es wirklich beendet ist. Ein Ergebnis, das du von Hand eingetragen hast, überschreibt das Board nie.

Notfall-Eingriffe (nur Admins)

Für den Fall, dass im laufenden oder schon beendeten Turnier etwas falsch steht. Die Knöpfe erscheinen im Spielplan nur für Admins nach der Zwei-Faktor-Bestätigung, je Spiel unter **Notfall (Admin)**. Alles wird protokolliert.

- **Spieler ersetzen:** Im Spiel steht der Falsche (z. B. weil der falsche Gruppenzweite weitergekommen ist und der richtige unter dessen Namen gespielt hat). Oben wählen, wer falsch steht, daneben, wer wirklich gespielt hat. Das Ergebnis bleibt. Ist der Spieler von diesem Spiel aus weitergerückt, wird er auch in den Folgespielen ersetzt. Ein am Board geschriebenes Spiel wandert samt Statistik und offenen Bestleistungs-Vorschlägen auf das Profil des richtigen Spielers; schon übernommene Bestleistungen musst du in der Rangliste von Hand umtragen (die Kasse weist darauf hin).
- **Trotz Folgespiel ändern:** Ergebnis korrigieren, auch wenn das Folgespiel schon gespielt ist. Gespielte Folgespiele bleiben, wie sie sind – steht dort jetzt der Falsche, dort „Spieler ersetzen" oder das Spiel wiederholen lassen.
- **Spiel wiederholen:** Das Ergebnis wird gelöscht, das Spiel geht wieder an ein Board. Mit dem Haken wird das bisherige Scorer-Spiel für ungültig erklärt (zählt dann für niemanden). Geht nur, solange das Folgespiel noch nicht gespielt ist – sonst zuerst das Folgespiel wiederholen lassen. Ein beendetes Turnier läuft damit wieder.
- **K.-o.-Runde neu setzen:** Stimmt die K.-o.-Runde nach einer Korrektur in der Gruppenphase nicht mehr und ist dort noch nichts gespielt, lässt sie sich verwerfen. Danach **K.-O.-RUNDE STARTEN** – sie wird aus den aktuellen Tabellen neu gesetzt.

> Ist das Turnier schon in eine Serie übertragen, danach unter „Platzierung & Punkte" erneut übertragen.

Board fällt aus

1. An einem anderen Scorer **Bereit für Turnier** einschalten und im Spielplan **Aufnehmen**.
2. Beim betroffenen Spiel unter **Board** auf das Ersatz-Board **Umlegen** – ein laufendes Spiel geht dort mit dem gespeicherten Spielstand weiter (**Spiel fortsetzen**).

Live-Anzeige

Für Spieler und Zuschauer gibt es die **LIVE-ANZEIGE** (in der App und am Scorer über **Anzeige**): Boards mit Spielstand, als Nächstes, Tabellen, K.-o.-Runde, letzte Ergebnisse. Bei Spielen, die an einem Board gespielt wurden, führt **Details ›** in der Ergebnisliste zur Spiel-Detailansicht (in der App und auf der öffentlichen Seite). Während der Gruppenphase steht dort und im Spielplan die Karte **„Voraussichtlich fertig"**: je Gruppe, wie viele Spiele noch offen sind und gegen wie viel Uhr sie voraussichtlich fertig ist. Geschätzt wird mit der bisherigen Spieldauer der Gruppe (ab 2 Spielen am Board, sonst 12 Minuten je Spiel) plus 4 Minuten Wechsel und mit den Boards der Gruppe – hängt eine Gruppe hinterher, siehst du es früh.

Als Admin oder Turnierverwalter siehst du oben auf Spielplan, Live-Anzeige und Spielplan-Verwaltung den Umschalter **Zuschauen | Live | Verwalten**. Damit schaust du wie die Spieler zu und bist mit einem Tipp in der Verwaltung desselben Turniers – etwa um die K.-o.-Runde zu starten, ein Ergebnis zu korrigieren oder nach dem Turnier die Urkunden zu öffnen.

D5 Nach dem Turnier

Platzierung und Punkte

Gehört das Turnier zu einer Serie, öffnest du nach dem Ende **Platzierung & Punkte**:

- Die Liste zeigt Platz, Turnierpunkte laut Punktetabelle und Bonus für Bestleistungen, die im Turnier geworfen wurden.
- Bei Bedarf je Spieler **Strafpunkte** oder **Keine Punkte** setzen – **Speichern**.
- **IN SERIE ÜBERTRAGEN** – erst dann zählt das Turnier in der Serienrangliste. Ändert sich danach etwas (z. B. eine nachgetragene Bestleistung), weist die Seite darauf hin: **Erneut übertragen**.
- **Aus Serie entfernen** nimmt das Turnier wieder heraus.

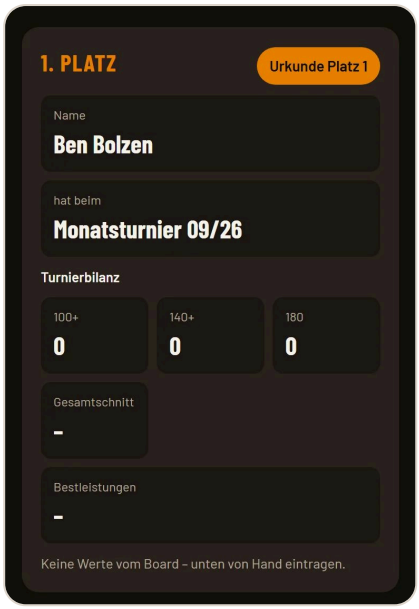


Platzierung und Punkte für die Serie

Gruppenausscheider werden wie bei 3K nach Gruppenplatz getrennt (z. B. Gruppendritte „9.–12."). Geteilte Plätze bekommen die Punkte des ersten Platzes.

Urkunden (Abschreibliste)

Urkunden zeigt für Platz 1–3 (oder alle Spieler) alles, was auf die gedruckten Vereinsurkunden geschrieben wird: voller Name (Gäste „Vorname N."), Turnier, Platz, 100+/140+/180, Gesamtschnitt und Bestleistungen. Werte, die nicht vom Board kommen, lassen sich von Hand eintragen. Mit **Drucken** gibt es eine helle Druckansicht.



Abschreibliste für die Urkunden

D6 Spaßturnier

Beim Spaßturnier gibt es keinen Spielplan, sondern **Stationen** – zum Beispiel Highscore, Bull, Round the Board, Splitscore und Cricket. Jeder spielt für sich, die Reihenfolge ist frei, an jeder Station bis zu drei Versuche; es zählt der beste. Wer welche Station spielt, entscheiden die Spieler am Board selbst.

Wertung

- Je Station gibt es eine eigene Rangliste. Der Beste bekommt so viele Punkte, wie Teilnehmer dabei sind, der Letzte 1 Punkt. Wer eine Station nicht gespielt hat, bekommt dort 0 Punkte.
- Gleiche Ergebnisse teilen sich den Platz und bekommen dieselben Punkte.
- Die Gesamtwertung ist die Summe der Punkte aller Stationen. Bei Gleichstand um die Plätze 1–3 entscheidet ein **Stechen**: Jeder wirft 9 Darts, der höhere Score steht vorn – bei erneutem Gleichstand wird noch einmal geworfen.
- Bei Stationen mit „wenigste Darts" (Round the Board, Cricket) kann ein **Darts-Limit** gelten. Wer es erreicht, steht hinter allen, die fertig geworden sind, sortiert nach geschafften Feldern bzw. Marks.
- Bis zum Auflösen sind die Ranglisten **geheim**: Spieler sehen nur ihre eigenen Ergebnisse, die Turnierleitung alles.

Spaßturnier anlegen

1. Verein → App-Verwaltung → Kachel „Turniere und Serien" → **Spaßturniere**.
2. Name und Datum eintragen. Auf Wunsch die Stationen des letzten Spaßturniers übernehmen (ohne Boards).
3. Auf der Turnierseite unter **Stammdaten** Start und „Spätestens fertig" eintragen – nach dieser Uhrzeit sehen die Spieler „letzte Runde".
4. **Teilnehmer** wie bei jedem Turnier: Selbstanmeldung im Reiter Turniere, von Hand eintragen, Gäste dazu.

Stationen einrichten (Turnierform)

1. Unter **Turnierform: Stationen** je Station ein Spiel wählen und **+ Station**.
2. Je Station: Name, **Board**, Darts-Limit und die Regeln des Spiels – Highscore und Bull mit Darts (Vielfaches von 3), Round the Board mit „nur weiße Felder", „nur schwarze Felder" oder alle, Splitscore mit E-Dart oder Steeldart und Startpunkten.
3. Mehrere Stationen dürfen auf einem Board liegen; das Board ist dann belegt, solange dort eine davon gespielt wird.
4. „Versuche je Station" steht auf 3 und lässt sich ändern.

Sobald an einer Station ein Ergebnis steht, lassen sich ihre Spielregeln nicht mehr ändern – Name, Board und Darts-Limit schon.

Chancenausgleich

Wer im Spielerprofil Single Out eingestellt hat, spielt automatisch nach der leichteren Regel der Station: Highscore 18 statt 15 Darts, beim Bull zählt der Single Bull 2 Punkte, beim Splitscore zählt die einfache 20 bei Any Double und Any Triple. In der Karte **Chancenausgleich** lässt sich das je Teilnehmer ändern (**Mit Ausgleich**, **Ohne Ausgleich**, **Wie Profil**) – zum Beispiel für Gäste. Am Board und in den Ranglisten steht dann „mit Ausgleich".

Starten und am Turniertag

1. Auf der Turnierseite **SPASSTURNIER STARTEN**. Ab jetzt zeigen die Boards ihre Stationen. Nachmelden bleibt möglich – die Punkte je Station richten sich nach der Zahl der Teilnehmer am Ende.
2. An jedem Board **Bereit für Turnier** einschalten – siehe „Spaßturnier am Board" im Teil Scorer.
3. Die **Turnierleitung** (Knopf **TURNIERLEITUNG ›** oben auf der Turnierseite) zeigt:
   - **Boards**: frei, läuft (mit Namen) oder offline,
   - **Zwischenstand (geheim)** mit Punkten und gespielten Stationen,
   - **Fehlt noch**: wer welche Station noch nicht gespielt hat,
   - **Ranglisten je Station** mit allen Versuchen.

Korrigieren

- **Ergebnis von Hand**: unter der Rangliste einer Station Spieler wählen, Wert eintragen (bei Darts-Limit den Haken setzen und die geschafften Felder bzw. Marks eintragen). Zählt als Versuch.
- **Ungültig**: einen Versuch aufklappen, Grund eintragen, **Ungültig**. Er zählt nicht mehr, der Spieler hat den Versuch zurück.
- Bricht am Board ein Spiel ab, zählt der Versuch nicht. Hängt ein Spiel (z. B. Absturz des PCs), gibt die Kasse die Spieler nach 45 Minuten von selbst wieder frei – oder die Turnierleitung erklärt den Versuch für ungültig.

Stechen, Auflösen, Urkunden

1. Steht ein Gleichstand um die Plätze 1–3 an, erscheint die Karte **Stechen**: je Spieler den Score der 9 Darts eintragen, **Wurf eintragen**. Bei erneutem Gleichstand einfach den nächsten Wurf eintragen.
2. **Turnier beenden und auflösen**. Laufende Versuche zählen dann nicht mehr. Ab jetzt sehen alle die Gesamtrangliste und die Ranglisten je Station; die Boards zeigen „Turnier beendet".
3. **Urkunden**: Platz 1–3 bekommen eine Platz-Urkunde, alle anderen eine Teilnahme-Urkunde – mit Namen, Punkten und dem besten Ergebnis je Station zum Abschreiben (umschaltbar: Alle, Platz 1–3, Teilnahme).

Versehentlich aufgelöst? **Wieder öffnen** macht die Ranglisten wieder geheim.

Bestleistungen

Highscores ab 171, die an einer Station geworfen wurden, stehen in der Turnierleitung unter **Highscores zum Eintragen**. Von dort trägt ihr sie unter Bestleistungen ein (Turnier auswählen). Gäste bekommen keine Bestleistung. Spaßturnier-Spiele zählen sonst nirgends – nicht in Stats, Vereinsstatistik oder Wurfprofil.

D7 Turnierserien

Eine **Turnierserie** (z. B. „GDM – Grenzland Darters Monatsturnier 2026/27“) sammelt Punkte über mehrere Turniere. Unter **Turnierserien** legst du Serien an und pflegst wiederkehrende Gäste.



Turnierserien und wiederkehrende Gäste

Einstellungen einer Serie

- **Name, Kurzname, Beginn, Ende, Aktiv** (nur aktive Serien sind am Turnier wählbar).

- **Bonuspunkte** je Bestleistung im Turnier: Highscore, Highfinish, Shortgame, Shortgame Doppel – mit **Bonus höchstens** je Spieler über die ganze Serie.
- **Nur die besten … Turniere zählen** – Streichergebnisse (leer = alle).
- **Turnierdetails öffentlich zeigen** – siehe „Öffentlicher Link".

Punktetabelle

Je Teilnehmerbereich (z. B. 1–32 Teilnehmer) die **Punkte je Platz** als Liste ab Platz 1, z. B. „7, 6, 5, 4, 3, 3, 3, 3, 2, …". Plätze hinter dem Listenende bekommen den letzten Wert.



Einstellungen und Punktetabelle einer Serie

Rangliste

Die Serienrangliste sehen alle im Spielerbereich unter **Turniere** → **Turnierserien**: Platz, Turniere, Turnierpunkte, Bonus, Punkte je Turnier, Gesamt; Gleichstand = gleicher Platz.

Wiederkehrende Gäste

Gäste, die „für spätere Turniere gemerkt" wurden, sammeln Serienpunkte. Wird ein Gast später Mitglied mit Spielerprofil, ordnet ein **Admin** ihn unter **Zuordnen, entfernen …** zu – seine Serienpunkte gehen dann auf das Mitglied über.

D8 Turniere nachtragen

Turniere, die nicht in der App gespielt wurden (z. B. aus 3K), trägst du als **„Nur Endstand"** nach – für Serie, Statistik und Urkunden.

1. **Turniere** → **Turnier nachtragen**: Name, Datum, Serie und optional die **3K-Platzierung als CSV** – **NACHTRAGEN**.
2. Die CSV aus 3K enthält Platz, Teilnehmer, Strafpunkte und Mitgliedsnummer. Mitglieder werden über die Mitgliedsnummer erkannt; unbekannte oder fehlende Nummern werden als Gast („Vorname N.") eingetragen und als wiederkehrender Gast gemerkt.
3. Ohne CSV: **Spieler von Hand hinzufügen** (Mitglied oder Gast mit Platz).
4. Unter **Endstand & Turnierwerte** je Spieler Schnitt, 180, 140+ und 100+ aus dem 3K-Frontend nachtragen – **ENDSTAND & WERTE SPEICHERN**.
5. Dann wie gewohnt **Platzierung & Punkte** → in die Serie übertragen.



Nachgetragenes Turnier: Endstand und Turnierwerte

Gruppen & Spiele (freiwillig): Wer möchte, trägt je Spieler die Gruppe (A, B, …) und die einzelnen Spiele mit Legs und Ø nach – nur zum Ansehen (Tabellen, K.-o.-Runde, Spiele/Gewonnen). Platz und Punkte bleiben aus dem Endstand. Bestleistungen aus dem Turnier trägst du unter **Bestleistungen** mit „Im Turnier geworfen" ein.

Doppelturnier nachtragen

Beim Anlegen den Haken **Doppelturnier** setzen. Unter „Paar von Hand hinzufügen“ trägst du je Platz beide Spieler ein (Mitglied oder Gast) und – wenn gewünscht – den Paarnamen. Die 3K-Platzierung eines Doppels lässt sich ebenfalls einlesen: Die Spalte „Teilnehmer“ muss das Paar als „Vorname N. & Vorname N.“ enthalten, zugeordnet wird über „Mitgliedsnummer 1“ und „Mitgliedsnummer 2“.

D9 Öffentlicher Link und QR-Code

Gäste und Zuschauer haben kein Konto. Für sie gibt es einen **öffentlichen Link mit QR-Code** – ohne Anmeldung, Namen nur als „Vorname N.“.

- **Offene Turniere:** in der Karte **Öffentlicher Link & QR-Code** auf **ÖFFENTLICHEN LINK ERZEUGEN**. Der QR-Code führt zu Spielplan, Tabellen, Live-Anzeige, Endstand und Statistik. Interne Turniere haben keinen öffentlichen Link.
- **Serien:** Auch eine Serie hat einen Link. Er zeigt standardmäßig nur die **Rangliste** (und verlinkt offene Turniere). Mit dem Haken **Turnierdetails öffentlich zeigen** in den Serien-Einstellungen kommen Statistik und alle Turnierseiten der Serie dazu.
- **Neu erzeugen** macht den alten Link ungültig, **Aus** schaltet ihn ab. Wird ein Turnier auf „intern“ gestellt, verschwindet sein Link.
- Alle Links mit Link stehen auch auf der öffentlichen Übersicht unter **/o/**.



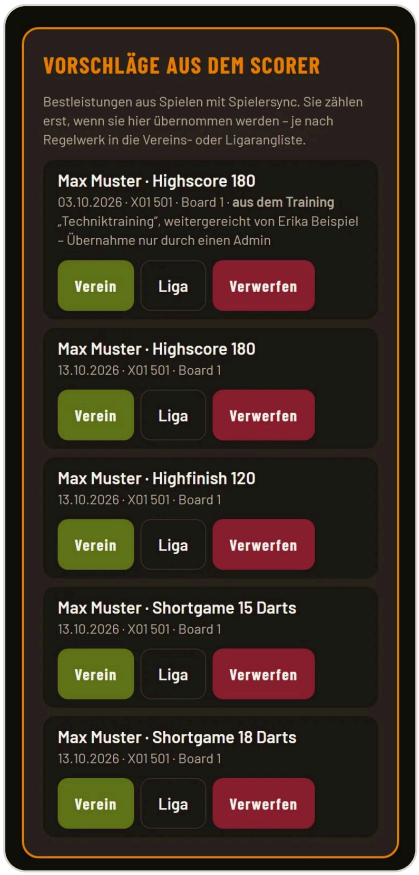
Öffentlichen Link für ein offenes Turnier erzeugen

D10 Bestleistungen, Saison und Aushang

Unter **Bestleistungen** werden die beiden Ranglisten gepflegt – **Verein** und **Ligamannschaft**. Welche Leistungen zählen, regelt das Regelwerk des Leitungsteams (Highscore ab 171, Highfinish ab 101, Shortgame bis 18 Darts bei 501, Sonderregeln für Doppel und Kopfgeld).

Vorschläge aus dem Scorer

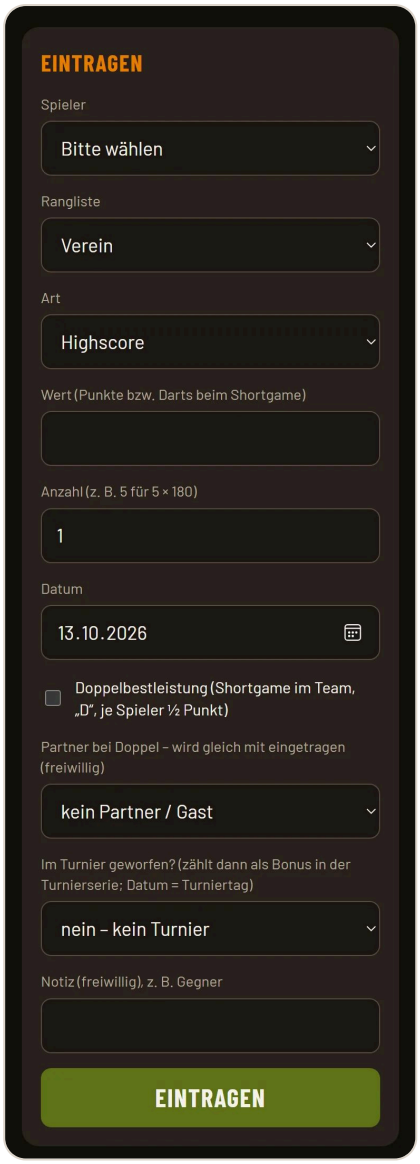
Wirft ein Spieler mit Spielersync am Board eine Bestleistung, erscheint sie hier als **Vorschlag**. Prüfen und übernehmen: **Verein** oder **Liga** – oder **Verwerfen**. Erst übernommene Vorschläge zählen.



Vorschläge aus dem Scorer

Von Hand eintragen

1. **Spieler**, **Rangliste** (Verein/Liga), **Art** und **Wert** (Punkte bzw. Darts beim Shortgame) wählen. Mit **Anzahl** trägst du z. B. 5 × 180 auf einmal ein.
2. Datum (die Saison ergibt sich daraus).
3. Shortgame im Team: **Doppelbestleistung** anhaken (Kennzeichen „D", je Spieler ½ Punkt) und den **Partner** wählen – er wird gleich mit eingetragen.
4. **Im Turnier geworfen?** – dann zählt die Bestleistung als Bonus in der Turnierserie (Datum = Turniertag).
5. **EINTRAGEN**.



Bestleistung eintragen

Korrigieren: Nichts wird gelöscht. Im **Verlauf** unten bei einem Eintrag **Streichen …** mit Grund – und bei Bedarf richtig neu eintragen.

Verlauf filtern: Der Verlauf zeigt ohne Angabe die Einträge der letzten 7 Tage. Über der Liste filterst du nach Spieler, Rangliste, Art, Stand (gültig/gestrichen) und Zeitraum (von/bis – gilt für das Datum der Bestleistung und den Tag des Eintragens); **Gesamter Verlauf** hebt die Begrenzung auf. Die Einträge sind nach dem Monat des Eintragens in Unterkacheln gegliedert – nur der laufende Monat ist aufgeklappt. Im Verlauf steht auch, wer wann eingetragen hat – in der chronologischen Liste (PDF) steht das bewusst nicht.

Aushang für den A2-Rahmen

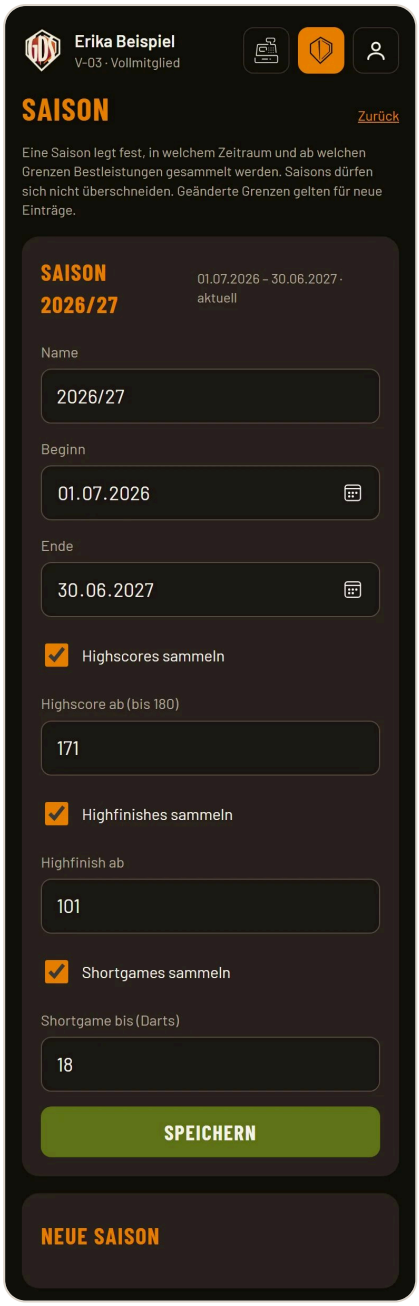
Jeden Monat beide Ranglisten als PDF auf zwei A3-Blättern (Verein oben, Liga unten). Der laufende Monat ist „vorläufig" und trägt ein Wasserzeichen. Nach dem Aufhängen **Als gedruckt bestätigen** – ändern sich danach Bestleistungen, erinnert die Seite: „seit dem Ausdruck geändert, bitte neu drucken". Offene Vorschläge fehlen im PDF; die Seite weist darauf hin.



Aushang je Monat

Saison

Unter **Saison** stehen Zeitraum (z. B. 01.07.2026–30.06.2027) und je Art, ob gesammelt wird und ab welcher Grenze. Saisons dürfen sich nicht überschneiden.



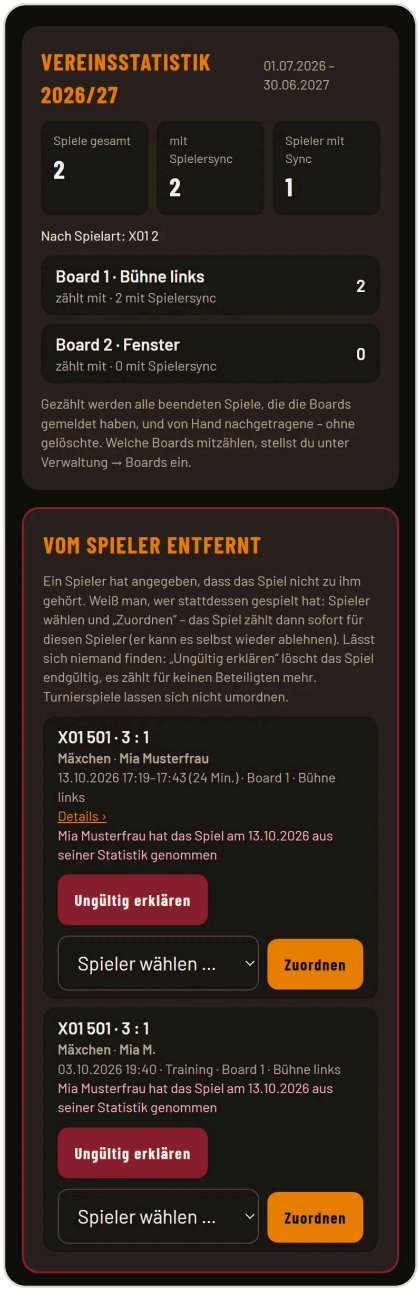
Saison mit Grenzen für die Bestleistungen

D11 Verlauf aus Scorer

Verlauf aus Scorer zeigt alle Spiele, die die Boards gemeldet haben.

- **Vereinsstatistik** je Saison: Spiele gesamt, mit Spielersync, Spieler, je Spielart und je Board. Welche Boards mitzählen, stellen Admins unter **Boards** ein („zählt für die Vereinsstatistik").
- **Vom Spieler entfernt** – Spiele, bei denen jemand „Das war ich nicht" getippt hat. Ein Admin (mit Zwei-Faktor) kann das Spiel unter **Spieler wählen …** dem richtigen Spieler **Zuordnen** – es zählt dann sofort für ihn, er bekommt die Bestleistungs-Vorschläge. Lässt sich niemand finden: **Ungültig erklären** löscht das ganze Spiel für alle. Turnierspiele lassen sich nicht umordnen.
- **Offene Spiele** – laufende oder pausierte Spiele, die an jedem Board fortgesetzt werden können. Admins können ein hängengebliebenes Spiel **Entfernen**; ohne Änderung verschwinden sie nach 30 Tagen. Soll ein Spiel länger liegen bleiben (es geht erst in einigen Wochen weiter), wählt ein Admin **Nicht verfallen lassen**.

- **Zu Hause weiterspielen** – möchte ein Mitglied ein offenes Spiel mit anderen Spielern an seinem Heim-Scorer beenden, steht beim Spiel die Anfrage (auch als Hinweis in der Verwaltungsübersicht). Admins und Turnierverwalter können sie **Für zu Hause freigeben** oder **Ablehnen**. Mit der ersten Eingabe zu Hause wird es ein Heimspiel: nur noch Heimstatistik, keine Bestleistungs-Vorschläge mehr. Bestleistungen, die vorher in der Spielstätte gefallen sind, kennt die App bei offenen Spielen nicht – von den Spielern nennen lassen und unter Bestleistungen von Hand eintragen. Solo-Spiele brauchen keine Freigabe, Turnierspiele gehen nicht. Auch nach der Freigabe lässt sich das Spiel zu Hause nur öffnen, wenn die ursprünglichen Mitspieler (mit Spielersync) dort als Gast angemeldet sind.
- **Alle Spiele** – die beendeten Spiele, ohne Angabe die der letzten 7 Tage (siehe unten „Zeiten, Filter und Tage“). Wurde ohne Spielersync gespielt (im Spiel steht „Gast“ – vergessen oder kein Internet), klappt ein Admin beim Spiel **Ohne Spielersync gespielt? Spieler nachträglich zuordnen** auf, wählt den Spieler und tippt **Zuordnen**. Das Spiel zählt dann sofort für ihn, Bestleistungen kommen als Vorschlag; er kann es selbst mit ✗ wieder ablehnen. Bei Turnierspielen und Spielen von sehr alten Scorern geht das nicht.



Vereinsstatistik und vom Spieler abgelehnte Spiele

Schon übernommene Bestleistungen eines falsch zugeordneten Spielers bleiben in der Rangliste stehen – nach dem Umordnen bitte unter Bestleistungen streichen.

Zeiten, Filter und Tage

- **Beginn und Ende:** Bei jedem Spiel stehen Beginn, Ende und Dauer laut Scorer, z. B. „19:05–19:32 (27 Min.)" – nicht der Zeitpunkt des Hochladens. War ein Scorer kurz ohne Internet, bleiben die Zeiten trotzdem richtig. Spiele von Scorern vor Version 0.39.3 zeigen nur das Ende.
- **Nach Tagen:** Die Liste „Alle Spiele" ist nach Monaten und Tagen gegliedert (Tag, an dem das Spiel beendet wurde). Jeder Monat ist eine eigene Unterkachel; nur der laufende Monat ist aufgeklappt, die anderen öffnest du durch Antippen.
- **Details:** **Details ›** am Spiel öffnet die Auswertung des Spiels – auch wenn du selbst nicht mitgespielt hast. X01 mit Averages, Legs und Scoreboard, alle anderen Spiele mit der Auswertung vom Spielende am Board (ab Scorer-Version 0.44). Wird ein Spiel für ungültig erklärt, sind auch seine Details weg. Nach einem Jahr löscht die App die einzelnen Aufnahmen und Details jedes Spiels; Ergebnis und Statistik bleiben.
- **Filter:** Über der Liste wählst du Spielart, Board, Spieler, die Art des Spiels (normale Spiele, Ligaspiele, Training, Heimspiele, von Hand nachgetragen) und einen Zeitraum (von/bis). **Filter zurücksetzen** zeigt wieder die letzte Woche.
- **Zeitraum:** Ohne Angabe stehen in der Liste nur die Spiele der letzten 7 Tage – so bleibt die Seite schnell. Ältere Spiele findest du über „von/bis"; **Gesamter Verlauf** hebt die Begrenzung auf (gezeigt werden dann höchstens die neuesten 300 – für mehr den Zeitraum oder die Filter enger wählen).

D12 Spiele von Hand nachtragen

Nicht jedes Spiel läuft über einen Scorer: Am Board ohne PC oder wenn ein Scorer ausfällt, wird an der Tafel gezählt. Solche Spiele trägst du unter **Verwaltung → Spiel nachtragen** von Hand ein – als Admin oder Turnierverwalter. Sie zählen voll mit (Statistik der Spieler, Vereinsstatistik) und sind als „von Hand nachgetragen" gekennzeichnet.

Notfallzettel

Unten auf der Seite gibt es für jede Spielart einen **Notfallzettel** als PDF: DIN A7, acht Stück auf einem A4-Blatt, an den gestrichelten Linien schneiden. Die Spieler notieren darauf Namen, Mitgliedsnummern, Sieger und die Werte des Spiels und geben den Zettel bei dir ab. Am besten liegt von jedem Spiel ein kleiner Stapel an der Theke.

NOTFALLZETTEL · SPIEL OHNE SCORER Grenzland Darters

X01 Datum _____ Uhrzeit _____ Board _____ Start _____

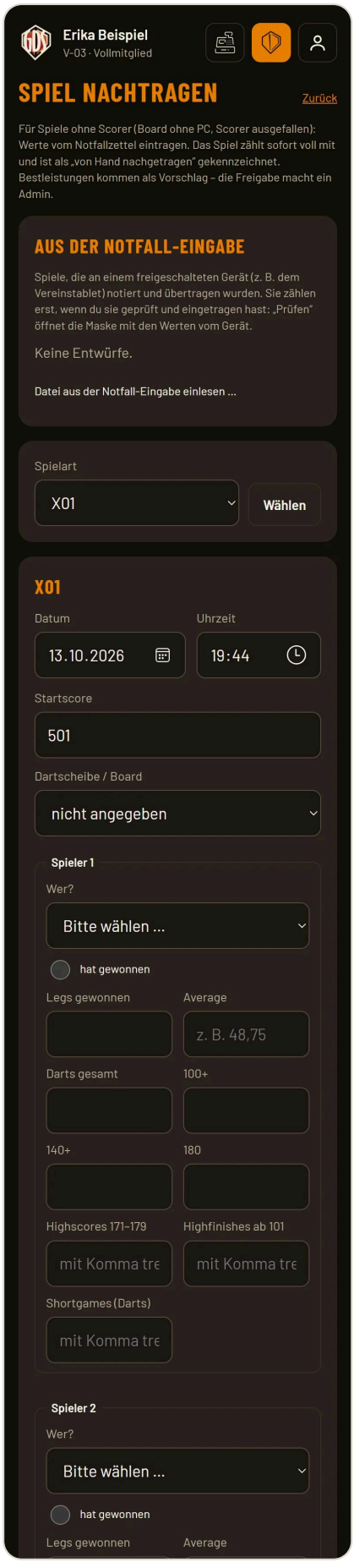
Name				
Mitgl.-Nr. (oder „Gast“)				
Sieger (ankreuzen)				
Legs gewonnen				
Average				
Darts gesamt				
100+				
140+				
180				
Highscores 171–179				
Highfinishes ab 101				
Shortgames (Darts)				

Bitte bei einem Admin oder Turnierverwalter abgeben – das Spiel wird in der App nachgetragen.

Notfallzettel für X01 – die Zeilen entsprechen den Feldern der Eingabe

Spiel eintragen

1. **Spielart** wählen – die Felder passen sich an.
2. Datum, Uhrzeit, bei X01, Elimination und Kopfgeld den Startscore und – wenn bekannt – die **Dartscheibe** wählen (die Liste kommt aus der Board-Drehung).
3. Je Spieler: Spielerprofil wählen oder **Gast / ohne Spielerprofil**, bei „hat gewonnen“ den Sieger markieren und die Werte vom Zettel übertragen. Leere Felder zählen als 0. Mindestens zwei Spieler, mindestens einer mit Spielerprofil.
4. **SPIEL EINTRAGEN**. Das Spiel steht sofort bei den Spielern unter **Spiele**.



Spiel nachtragen: Spielart, Datum, Dartscheibe und die Werte je Spieler

- **Average:** Die App rechnet Averages aus Punkten und Darts. Steht auf dem Zettel nur der Average, wird das Spiel mit 45 Darts je gespieltem Leg gewichtet; mit „Darts gesamt" zählt es genau.
- **Bestleistungen** (Highscores, Highfinishes, Shortgames) kommen als Vorschlag unter Bestleistungen. Aus nachgetragenen Spielen **übernimmt sie nur ein Admin** – auch wenn ein Turnierverwalter das Spiel eingetragen hat.
- **9-Darter im freien Modus** (eigener Start oder eigene Schrittweite): den Haken **Im freien Modus gespielt** setzen. Das Spiel zählt normal mit, die „höchste Stufe" aber nicht als Bestwert in der Statistik. Auf dem Notfallzettel für den 9-Darter gibt es dafür das Feld **Frei** – dort notieren die Spieler die Stufen, z. B. „40–100".
- **Gast eingetragen, später stellt sich heraus, wer es war?** Ein Admin ordnet den Platz unter Verlauf aus Scorer nachträglich zu.
- **Falsch eingetragen?** Ein Admin erklärt das Spiel unter Verlauf aus Scorer für ungültig, danach neu eintragen.

> **Dartscheibe und Scorer:** Unter Boards → Board-Drehung lässt sich bei jeder Dartscheibe angeben, welcher Scorer dort steht. Ein für diese Scheibe nachgetragenes Spiel erscheint dann auch bei diesem Board.

Notfall-Eingabe am Tablet

Statt auf Papier lassen sich Spiele auch an einem **freigeschalteten Gerät** notieren – z. B. am Vereinstablet. Die **Notfall-Eingabe** läuft ohne Anmeldung und sogar ohne Verbindung, also auch dann, wenn Internet oder Server ausgefallen sind und kein Admin oder Turnierverwalter da ist.

1. **Gerät freischalten** (einmalig, ein Admin): mit dem Gerät in die Verwaltung → Einstellungen → **Notfall-Geräte**, Namen eintragen, **Freischalten**. Danach einmal die Notfall-Eingabe öffnen, damit sie auch ohne Internet bereitsteht.
2. **Spiel notieren**: Die Notfall-Eingabe hat dieselben Felder wie „Spiel nachtragen". Statt einer Auswahlliste tippen die Spieler **Name und Mitgliedsnummer** (ohne Nummer = Gast) – auf dem Gerät liegt keine Mitgliederliste. **SPIEL SPEICHERN** legt das Spiel auf dem Gerät ab.
3. **Übertragen**: Ist die App wieder erreichbar, meldet sich ein Admin oder Turnierverwalter am Gerät an und tippt in der Notfall-Eingabe **AN DIE APP ÜBERTRAGEN**.
4. **Prüfen**: Die Spiele stehen oben auf dieser Seite unter **Aus der Notfall-Eingabe**. **Prüfen** öffnet die Maske mit den Werten vom Gerät; darüber steht, was getippt wurde und welchem Spielerprofil die Mitgliedsnummer zugeordnet ist. Stimmt alles: **SPIEL EINTRAGEN**. Doppelt oder Unsinn: **Verwerfen**.

- Ohne Verbindung öffnest du die Notfall-Eingabe über den Knopf auf der Seite „Keine Verbindung" oder direkt unter `/notfall/`.
- Kommt das Gerät länger nicht ins Netz: **ALS DATEI SICHERN** und die Datei hier unter „Datei aus der Notfall-Eingabe einlesen" hochladen.
- Die Spiele liegen bis zum Übertragen **nur auf dem Gerät**. Wer dort die Website-Daten des Browsers löscht, löscht auch sie. Die Papierzettel bleiben der Rückfall, wenn das Tablet nicht greifbar ist.

D13 Boards und Scorer-Updates

Ein **Board** ist ein PC mit dem Grenzland Darts Scorer. Nur freigeschaltete Boards dürfen sich beim Server melden, Spielersync nutzen und Turnierspiele bekommen. Ändern dürfen hier nur **Admins mit Zwei-Faktor**; Turnierverwalter sehen die Liste.

Board freischalten

- **Am einfachsten:** Am Scorer unter Einstellungen → Netzwerk **Freischaltung anfragen**. Die Anfrage erscheint hier unter **Anfragen von Scorern** mit einem 4-stelligen Code – mit dem Bildschirm des Scorers vergleichen, Nummer und Bezeichnung prüfen, **FREIGEBEN**. Der Scorer holt sich den Schlüssel selbst ab.
- **Von Hand: Board freischalten** mit Nummer (1–99) und Bezeichnung – der Schlüssel wird **nur einmal** angezeigt und im Scorer eingetragen.



Anfrage eines Scorers freigeben

Freigabecode für den Scorer

An einem registrierten Board fragt der Scorer beim Löschen von Spielen und in Netzwerk, Sicherung und Daten nach einem **Admin-Code**. Den zeigt **Freigabecode** beim jeweiligen Board: 6 Ziffern, nur für dieses Board, ein paar Minuten gültig. Danach ist das Board 10 Minuten freigeschaltet.



Freigabecode für ein Board

Boards verwalten

- **Neuer Schlüssel** – der alte gilt nicht mehr (z. B. bei einem neuen PC).
- **zählt für die Vereinsstatistik** – z. B. ein Test-Board ausnehmen.
- **Sperren** – das Board meldet sich nicht mehr.
- **Ändern, löschen, ausmustern …** – Nummer und Bezeichnung ändern (Schlüssel bleibt); Boards ohne Spiele löschen, Boards mit Spielen ausmustern (Spiele und Statistik bleiben, Nummer und Name werden frei).
- Der grüne Punkt zeigt, ob das Board in den letzten 2 Minuten online war, dazu die Scorer-Version.



Freigeschaltete Boards

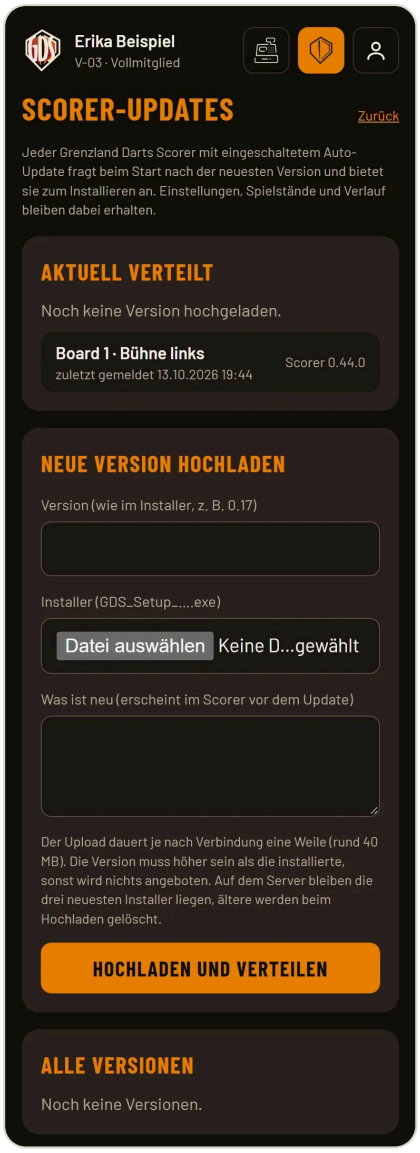
Heim-Scorer genehmigen

Mitglieder können den Scorer auch zu Hause nutzen. Dafür fragt ihr Scorer wie jedes Board die Freischaltung an, und das Mitglied gibt den angezeigten Code in der App unter „Mein Konto" → Heim-Scorer ein. Die Anfrage erscheint dann oben auf der Boards-Seite mit dem Vermerk **„Heim-Scorer für …"**.

- **HEIM-SCORER GENEHMIGEN** (Admin mit Zwei-Faktor) – Nummer und Bezeichnung vergibt die App selbst. Bei Jugendmitgliedern nur mit Zustimmung der Eltern.
- Die Karte **HEIM-SCORER** zeigt alle genehmigten Scorer mit Besitzer. **Sperren** stoppt einen Scorer sofort (z. B. bei Missbrauch), **Trennen** entfernt ihn – danach muss das Mitglied neu anfragen.
- Ein Heim-Scorer bekommt nur die Daten seines Besitzers: keine Spielerliste, keine Geister anderer, kein Turnier; von den offenen Spielen nur eigene Solo-Spiele, Heimspiele und Spiele, die für zu Hause freigegeben wurden (siehe „Verlauf aus Scorer"). Er zählt nie für die Vereinsstatistik; die Spiele dort sind **Heimspiele** und stehen getrennt, ohne Bestleistungs-Vorschläge.
- **Gäste:** Ein Vereinskollege kann sich an einem Heim-Scorer für einen Besuch selbst anmelden (Einmalcode aus seiner App, höchstens 6 Stunden) und das jederzeit selbst beenden. Dafür ist keine Genehmigung nötig; im Änderungsprotokoll steht „Als Gast an einem Heim-Scorer angemeldet".
- **Mehr als ein Heim-Scorer:** Standard ist einer je Mitglied. Die Grenze hebst du in der Kassen-Verwaltung am Konto an (Karte „Spielerprofil & Turniere" → Erlaubte Heim-Scorer).

Scorer-Updates

Unter **Scorer-Updates** lädt ein Admin eine neue Scorer-Version hoch: Version (wie im Installer), Installer-Datei und „Was ist neu" – **HOCHLADEN UND VERTEILEN**. Alle Scorer fragen beim Start nach und bieten das Update an. Eine Version lässt sich **Zurückziehen**; auf dem Server bleiben die Installer der drei höchsten Versionen.



Scorer-Updates verteilen

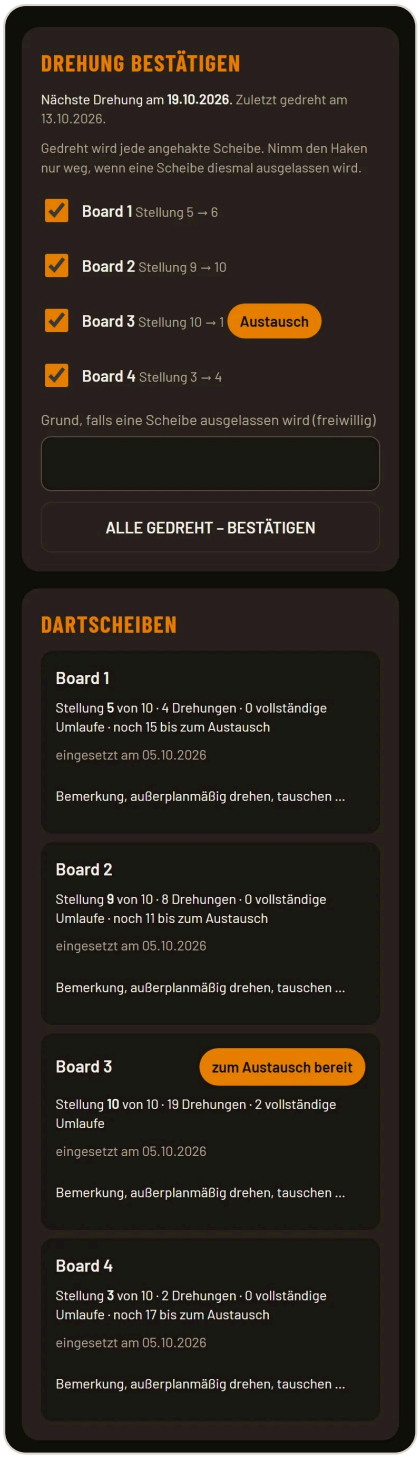
> **Zurückrollen:** Der Scorer aktualisiert nur auf höhere Versionen. Ein älterer Stand muss mit einer neuen, höheren Versionsnummer gebaut werden.

D14 Board-Drehung

Damit die Dartscheiben gleichmäßig abnutzen, werden sie regelmäßig gedreht – im Normalfall alle am selben Tag um ein schwarzes Feld im Uhrzeigersinn. Die **Board-Drehung** (unter Boards) erinnert daran und zählt mit. Drehen und bestätigen dürfen Admins und Turnierverwalter.

Drehung bestätigen

1. Am Drehtag erscheint der Hinweis „Heute werden die Boards gedreht“ (in der Verwaltungsübersicht, auf der Board-Seite und bei Admins auf der Startseite der App).
2. Alle Scheiben drehen. Eine Scheibe ausgelassen? Haken entfernen und optional einen Grund angeben.
3. **ALLE GEDREHT – BESTÄTIGEN**. Der nächste Termin springt im Rhythmus weiter.



Drehung bestätigen und Dartscheiben

Je Scheibe

- Stellung, Drehungen, vollständige Umläufe und wie lange noch bis zum Austausch.
- **Bemerkung** (Abnutzung, Mängel) speichern.
- **Außerplanmäßig drehen** oder **Scheibe getauscht** – mit Grund (Pflicht). Ein Tausch setzt die Drehungen auf 0.
- Bezeichnung und Drehungen korrigieren, Reihenfolge ändern, aus der Liste nehmen; neue Scheiben unter **Dartscheibe hinzufügen** (auch Plätze ohne Scorer).

Einstellungen

Drehen alle … Tage (z. B. 14), **Nächste Drehung am**, **Stellungen je Umlauf** (10 – nach 9 Drehungen ist ein Umlauf vollständig) und **Austausch nach … Umläufen** (z. B. 2). Ist eine Scheibe so weit, steht dort „zum Austausch bereit".

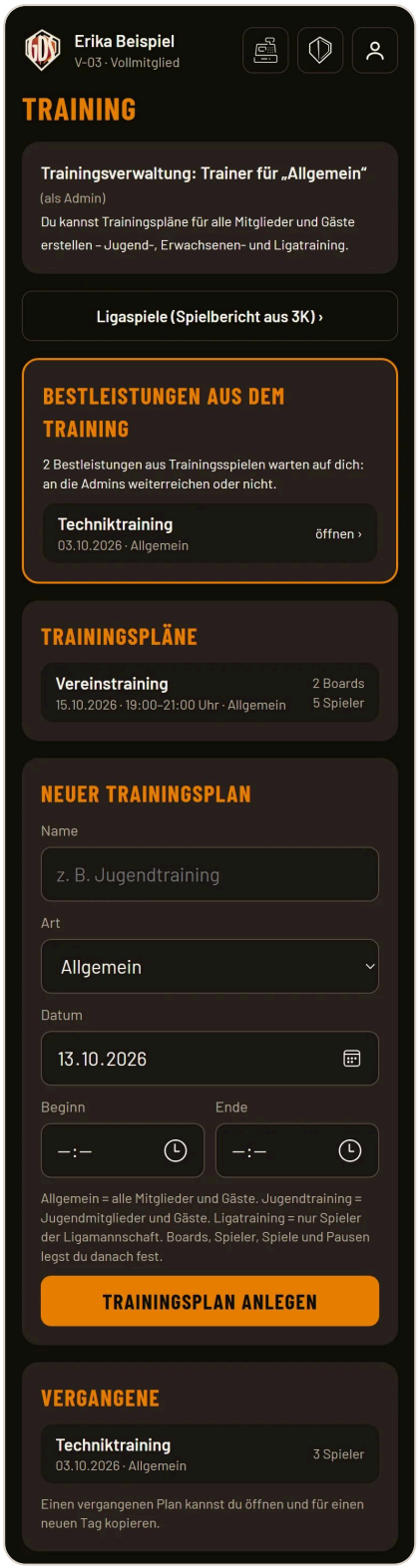
D15 Training: Trainer und Trainingspläne

Die **Trainingsverwaltung** ist ein eigener Bereich für Trainer: Im Menü unter **Verein** → **Training**. Oben steht eine Karte mit deiner Trainerrolle und dem, was du damit darfst.

Wer ist Trainer?

- **Allgemein** – Trainingspläne für alle Mitglieder und Gäste: Jugend-, Erwachsenen- und Ligatraining. Admins sind das immer.
- **Jugend** – nur Jugendtraining: Jugendmitglieder und Gäste.
- **Liga** – nur Ligatraining für die Spieler der Ligamannschaft. Liga-Trainer sind der **1. TC** und der **2. TC**.

Eingestellt wird das von einem Admin in der Kassen-Verwaltung am Mitgliedskonto, Karte **Training & Ligamannschaft**: Trainer (Allgemein / Jugend), Haken **Ligaspieler** und **1. TC / 2. TC**.

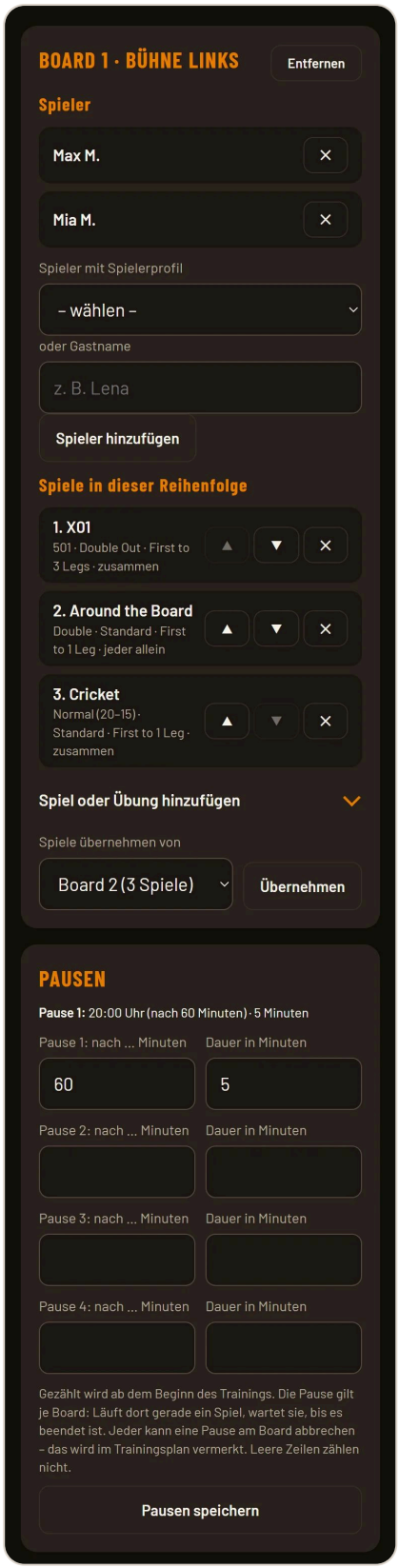


Trainingsverwaltung: Rolle, Trainingspläne, neuer Plan

Trainingsplan anlegen

1. Unter **Neuer Trainingsplan** Name, Art (Allgemein, Jugendtraining, Ligatraining), Datum und – wenn du magst – Beginn und Ende eintragen.
2. **Board hinzufügen** – jedes Board hat seine eigenen Spieler und seine eigene Folge von Spielen.
3. **Spieler** je Board: aus den Spielerprofilen wählen oder einen **Gastnamen** eintippen. Jugendtraining: nur Jugendmitglieder mit freigegebenem Spielerprofil und Gäste. Ligatraining: nur Ligaspieler, keine Gäste. Für Gäste wird nichts gespeichert.

4. **X01-Vorgabe je Spieler** (Chancenausgleich): Unter jedem Spieler steht „X01: …" – aufklappen, Startwert und Check-Out wählen, **Speichern**. Ohne eigene Angabe gilt die Vorgabe aus dem Spielerprofil des Spielers (Gäste: wie im Spiel). Sie gilt für alle X01-Spiele dieses Trainings, auch im Heimtraining (gegen Bot oder Geist für das ganze Spiel); das Spielerprofil bleibt unverändert. Braucht Scorer 0.46.1 am Board.
5. **Spiel hinzufügen**: alle Spiele des Scorers mit den wichtigsten Voreinstellungen. „**zusammen**" = die Spieler des Boards gegeneinander; „**jeder allein**" = nacheinander für sich (bei 9-Darter, Around the Board, Wettrennen, Splitscore und Cricket). Mit ▲ ▼ änderst du die Reihenfolge.
6. **9-Darter frei einstellen** (Scorer ab 0.40): Bei „Stufen" **Frei** wählen und **Start**, **Ziel** und **Schrittweite** eintragen – z. B. Start 40, Ziel 100, Schrittweite 10 fürs Jugendtraining. Start ab 2, Ziel bis 501, Schrittweite 1–100, höchstens 30 Stufen; passt die Schrittweite nicht genau, ist die letzte Stufe das Ziel. Bei „Standard" bleibt es bei Start 100, +10 und Ziel 150/170/200.
7. **Übungen** stehen in derselben Auswahl unter den Spielen: **Zielwurf** (Feld und Anzahl Darts, z. B. 15 Darts auf das Bull), **Dübelwerfen** (Lochgröße Einfach / Mittel / Schwer, Runden mit je 10 Dübeln), **Doublefolgen** (Folge wie D20 → D10 → D5 und Durchgänge mit je 3 Darts) und **Checkout-Training** (Schwierigkeit: mit 1, 2 oder 3 Darts zu checken, und Durchgänge). Jede Übung geht „zusammen" (abwechselnd, bis zu 4 Spieler) oder „jeder allein".
8. Bei mehreren Boards: **Spiele übernehmen von** kopiert die Spielfolge eines anderen Boards.
9. **Pausen** nach Zeitplan: „nach … Minuten" ab dem Beginn und die Dauer. Die Pause gilt je Board und wartet, bis ein laufendes Spiel beendet ist.



Ein Board im Trainingsplan: Spieler, Spiele, Pausen

Wiederkehrendes Training: Einen Plan öffnen und unter „Kopieren und Löschen“ für einen neuen Tag kopieren – Boards, Spieler, Spiele und Pausen kommen mit.

Freigeben und Verlauf

- Solange der Plan ein **Entwurf** ist, sehen ihn die Boards nicht. Mit **FÜR DIE BOARDS FREIGEBEN** erscheint er am Trainingstag an seinen Boards im Scorer unter „Training" (siehe Teil E, „Training am Board"). Dafür braucht jedes Board Spieler und mindestens ein Spiel.
- Änderungen an Spielern, Spielen und Pausen gelten auch nach der Freigabe sofort.
- **Zurück in den Entwurf** nimmt den Plan von den Boards, **Training beenden** schließt ihn ab.
- **Verlauf an den Boards** zeigt je Board mit Uhrzeit, was passiert ist: Training begonnen, welche Spiele von wem gespielt (auch Wiederholungen), Übungen mit dem Ergebnis je Spieler (z. B. „Dübelwerfen beendet – Max 21/30"), Pausen begonnen, beendet oder **abgebrochen**.

Trainingsspiele zählen nicht in Statistik, Ranglisten, Vereinszählung und Wurfprofil. Die Ergebnisse der Spiele und Übungen werden je Spieler mit Spielerprofil gespeichert (für Gäste nicht).

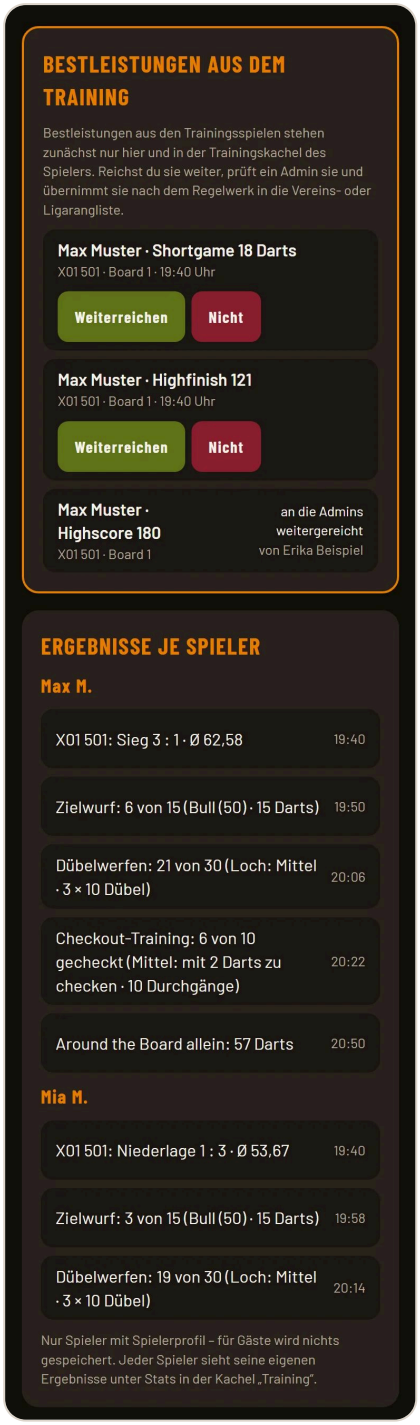
Ergebnisse und Bestleistungen aus dem Training

- **Ergebnisse je Spieler** – am Plan siehst du für jeden Spieler mit Spielerprofil, was er gespielt und geübt hat (z. B. „X01 501: Sieg 3 : 1 · Ø 62,58", „Dübelwerfen: 21 von 30"). Jeder Spieler sieht seine eigenen Ergebnisse unter **Stats** in der Kachel **Training**.
- **Löschen** – nimmt jemand nicht mehr am Training teil, löschst du unter seinem Namen mit **Nimmt nicht mehr am Training teil?** → **Trainingsergebnisse löschen** alle seine Trainingsergebnisse (aus allen Trainings). Von selbst löscht die App sie 12 Monate nach dem letzten Training des Spielers und beim Wechsel vom Jugend- in den Erwachsenenbereich. Der Verlauf an den Boards verschwindet nach 12 Monaten. Übernommene Bestleistungen bleiben in der Rangliste, die Trainingspläne bleiben.
- **Bestleistungen aus dem Training** – wirft jemand in einem Trainingsspiel (zusammen gespielt) einen Highscore, ein Highfinish oder ein Shortgame, steht das zunächst nur hier und in seiner Trainingskachel. Du entscheidest: **Weiterreichen** schickt die Bestleistung an die Admins, **Nicht** lässt sie im Training.
- Weitergereichte Bestleistungen erscheinen bei den Admins unter **Verein** → **App-Verwaltung** → **Bestleistungen** mit dem Vermerk „aus dem Training". **Nur ein Admin** übernimmt sie nach dem Regelwerk in die Vereins- oder Ligarangliste (oder verwirft sie). Der Spieler sieht den Stand in seiner Kachel.
- Auf der Übersicht der Trainingsverwaltung steht ein oranger Hinweis, solange Bestleistungen auf dich warten.
- Allein gespielte Spiele („jeder allein") und Übungen ergeben keine Bestleistungen für die Rangliste.
- Ein Training, in dem schon gespielt wurde, lässt sich nicht mehr löschen.

Nach Hause schicken (Heimtraining)

- Am Plan gibt es die Karte **Nach Hause schicken** mit allen eingeplanten Spielern, die ein Spielerprofil haben. Wer einen **Heim-Scorer** hat, bekommt mit **Schicken** die Spielfolge **seines Boards** nach Hause – gültig bis zum Datum daneben (vorbelegt: 14 Tage, höchstens 90).
- Der Plan muss dafür nicht freigegeben sein und kann schon vorbei sein. Ändert sich die Spielfolge des Boards, gilt das auch zu Hause.
- Je Spieler gilt immer nur **ein** Heimtraining: Ein neu geschicktes ersetzt das bisherige. Mit **Zurücknehmen** verschwindet es am Heim-Scorer sofort.
- Zu Hause gibt es keine Pausen. Der Spieler entscheidet selbst, wie er spielt: allein, gegen einen eingetippten Namen (z. B. die Eltern), bei X01 auch gegen Bot oder Geist – oder zusammen mit einem Vereinskollegen, der als Gast angemeldet ist (siehe Teil E, „Training am Board").

- Die Ergebnisse stehen unter „Ergebnisse je Spieler“ mit dem Vermerk **(zu Hause)** – zu Hause schaut niemand zu, deshalb gibt es daraus keine Bestleistungen. Im „Verlauf an den Boards“ stehen nur die Vereinsboards.



Am Plan: Bestleistungen weiterreichen, Ergebnisse je Spieler

D16 Ligaspiele (für TCs)

Für die **TCs der Ligamannschaft** und Admins. Ligaspiele werden weiter in **3K** geführt – dort stehen der verbindliche Spielbericht, die Ergebnisse und die Bestleistungen. Die App übernimmt den Bogen aus 3K, damit die Spiele künftig an den Scorern laufen und ihr den Stand jederzeit seht.

Du findest die Ligaspiele unter **Verein** → **Training** (Knopf „Ligaspiele“) und als Admin auch unter Verein → App-Verwaltung.

Ligaspieler

- Ein Admin markiert Mitglieder am Konto als **Ligaspieler** (Verwaltung → Konto → „Training & Ligamannschaft“). Dabei wird automatisch ein **Spielerprofil** eingerichtet.
- Solange jemand in der Ligamannschaft spielt, lässt sich sein Spielerprofil nicht archivieren oder löschen.

Ablauf am Spieltag

1. In 3K den Spielbericht öffnen und **als PDF exportieren**. In der App unter „Ligaspiele“ hochladen (**EINLESEN**) – das geht schon vor der Aufstellung und legt das Ligaspiel an.
2. Nach dem Abgleich der Handzettel die **Aufstellung in 3K eintragen**, das PDF neu exportieren und noch einmal einlesen. Die App zeigt den Bogen mit allen 16 Spielen in vier Blöcken.
3. **Spieler zuordnen:** Unsere Spieler erkennt die App am vollen Namen. Ist ein Name in 3K anders geschrieben als in der Kasse, erscheint oben eine Karte zum Zuordnen.
4. **Ergebnisse:** Die Legs je Spiel eintragen (Best of 5: der Sieger hat 3). Blocksummen, Zwischenergebnis nach Block 2 und Endstand rechnet die App.
5. Für die Blöcke 3 und 4 das PDF nach dem Eintragen in 3K **noch einmal einlesen** – gespielte Spiele bleiben unverändert.
6. Mit **IN 3K ÖFFNEN** kommst du direkt zum Spielbericht, um Ergebnisse und Bestleistungen dort einzutragen.

- **Hinweise zur Aufstellung:** Die App meldet, wenn jemand mehr als 3 Einzel oder 2 Doppel spielt oder alle in derselben Hälfte (§ 4 der Spielordnung). Das ist nur ein Hinweis.
- **Vergangenes Ligaspiel nachtragen:** Den fertigen Spielbericht aus 3K einlesen – Aufstellung und Ergebnisse werden übernommen.
- **Gegner:** Von den Gegnern speichert die App nur die Namen aus dem Spielbericht; nach dem Saisonende werden sie entfernt, das Ergebnis bleibt.

Spiele an den Boards

1. An den Scorern im Hauptmenü **Turnier** öffnen und **Bereit für Turnier** einschalten (Scorer ab Version 0.39).
2. Im Ligaspiel in der Karte **Boards** die Boards anhaken und **Offene Spiele abwechselnd verteilen** – oder am einzelnen Spiel das Board wählen.
3. Jedes Board zeigt sein nächstes Spiel. Der Schreiber drückt **Spiel starten**, trägt ein, wer das Ausbullen gewonnen hat, und schreibt wie gewohnt (501, Best of 5; im Doppel alle vier Spieler). Am Board stehen die Namen als „Vorname N.“.
4. Das Ergebnis kommt von selbst in den Bogen („Board N“). Danach zeigt das Board sein nächstes Spiel.
5. Nach Block 2: Aufstellung für Block 3 und 4 in 3K eintragen, PDF neu einlesen, wieder verteilen.

- Ein Spiel kommt erst ans Board, wenn keiner seiner Spieler gerade am anderen Board spielt.
- Ein Ergebnis, das du von Hand einträgst oder korrigierst, überschreibt das Board nicht mehr. Löschst du ein Ergebnis, nimmst du das Spiel damit auch vom Board (bei Bedarf neu auflegen).
- Widerspricht der gegnerische TC dem Schreiben am PC oder fällt das Netz aus: auf Papier schreiben und die Legs von Hand eintragen.
- Ligaspiele zählen nicht in der normalen Statistik der Spieler, sondern in einer eigenen Liga-Statistik (Spielerbereich → Stats → Karte „Liga“).

Anzeige und QR-Code für Zuschauer

- Jedes Ligaspiel hat eine **öffentliche Anzeige** ohne Anmeldung: Boards live mit Spielstand, die nächsten Spiele, der Stand beider Mannschaften und die letzten Ergebnisse. Alle Namen stehen dort als „Vorname N.“.
- Den **QR-Code** findest du im Ligaspiel in der Karte „Anzeige & QR-Code für Zuschauer“ (**Neu erzeugen** macht den alten Code ungültig, **Aus** schaltet die Anzeige ab).
- **Scorer ohne Spiel** zeigen dieselbe Anzeige mit dem QR-Code oben rechts: Hauptmenü → Turnier → beim Ligaspiel auf „Anzeige“. Ein bereites Board, das auf sein nächstes Spiel wartet, zeigt sie von selbst und springt zurück, sobald sein Spiel kommt.
- Mitglieder finden das Ligaspiel am Spieltag im Spielerbereich unter Turniere („Ligaspiel heute“).

Bestleistungen und Statistik

- **Bestleistungen für 3K:** Im Ligaspiel listet die Karte „Bestleistungen (für 3K)“ je Spieler beider Mannschaften Highscores, Highfinishes und Shortgames aus den Spielen an unseren Boards – zum Eintragen in 3K. Von Hand eingetragene Spiele haben dort keine Werte. Die Liga wertet ein Finish schon **ab 100** als Highfinish – das stellst du im Ligaspiel unter „Einstellungen“ ein („Highfinish der Liga ab“); es gilt nur für diese Liste, nicht für unsere Ranglisten.
- **Ligarangliste:** Die Bestleistungen unserer Spieler stehen als Vorschläge unter Verwaltung → Bestleistungen, gekennzeichnet mit „Ligaspiel“. Sie lassen sich nur in die **Liga**-Rangliste übernehmen.
- **Liga-Statistik:** Jeder Ligaspieler sieht unter Stats die Karte „Liga“ (Ligaspiele, Einzel und Doppel gewonnen/gespielt, Legs, Average, 100+/140+/180, High Out, bestes Leg).
- **Ligamannschaft:** Im Spielerbereich unter Turniere führt „Ligamannschaft“ zu allen Ligaspielen der Saison mit Ergebnis und zur Bilanz unserer Spieler (ohne Averages).

Probespiel (zum Üben und Testen)

Unter **Ligaspiele** legst du ganz unten mit **Probespiel anlegen** einen Bogen mit 16 Spielen an – ohne 3K und auch mit Spielern, die nicht zur Ligamannschaft gehören.

1. Datum und zwei Mannschaftsnamen eintragen (z. B. „Team Rot“ und „Team Blau“).
2. In der Karte **Aufstellung von Hand** je Spiel die Namen eintippen und speichern – gern blockweise.
3. Boards verteilen und spielen wie beim Ligaspiel; Anzeige und QR-Code für Zuschauer gibt es ebenfalls.

Ein Probespiel **zählt in keiner Statistik** und erzeugt keine Vorschläge für die Ranglisten. Die Karte „Bestleistungen (nur zur Ansicht)“ zeigt, was geworfen wurde, gespeichert wird davon nichts – wer etwas werten möchte, trägt es von Hand unter Bestleistungen ein. Die Boards bekommen die Spiele nur am eingetragenen Tag (und am Tag danach). Mit **Probespiel löschen** entfernen TCs und Admins alles wieder.

E SCORER

Grenzland Darts Scorer: Spielersync, Turnier am Board, Netzwerk, Admin-Code

E1 Überblick und Tastatur

Der **Grenzland Darts Scorer** (GDS) läuft auf den PCs an den Boards im Vereinsheim. Er zählt die Spiele, und wenn das Board an der Kasse **registriert** ist, schickt er die Ergebnisse an die App. So landen Statistik, Bestleistungs-Vorschläge und Turnierergebnisse automatisch im Spielerbereich. Bedient wird er mit Maus oder Touch, schneller geht es aber mit der Tastatur.



Hauptmenü des Scorers

Hauptmenü

- **Spiel starten: X01** – 170 bis 901, Einzel, 3 oder 4 Spieler oder Team.
- **Spielekiste** – die anderen Spiele: Cricket, Splitscore, Battle to Eleven, Around the Board, Wettrennen, Elimination, 9-Darter, Fuchsjagd und Kopfgeld. Beim 9-Darter gibt es neben dem Standard (Start 100, +10, Ziel 150/170/200) den Modus **Frei**: Start, Ziel und Schrittweite legst du selbst fest (Start ab 2, Ziel bis 501, höchstens 30 Stufen).
- **Turnier** – nur an registrierten Boards (siehe Turnier am Board).
- **Spiel laden** und **Verlauf** – pausierte und beendete Spiele.
- **Einstellungen**.

Punkte eingeben (X01)

1. Die geworfenen Punkte der Aufnahme eintippen und mit **Enter** bestätigen. Der Scorer rechnet den Rest aus.
2. Beim Checkout fragt er, mit dem wievielten Dart gecheckt wurde: **1**, **2** oder **3**.
3. Vertippt? Auf die falsche Zahl im Scoreboard tippen und korrigieren.



Laufendes X01-Spiel mit Statistik-Spalte und Schnelltasten unten

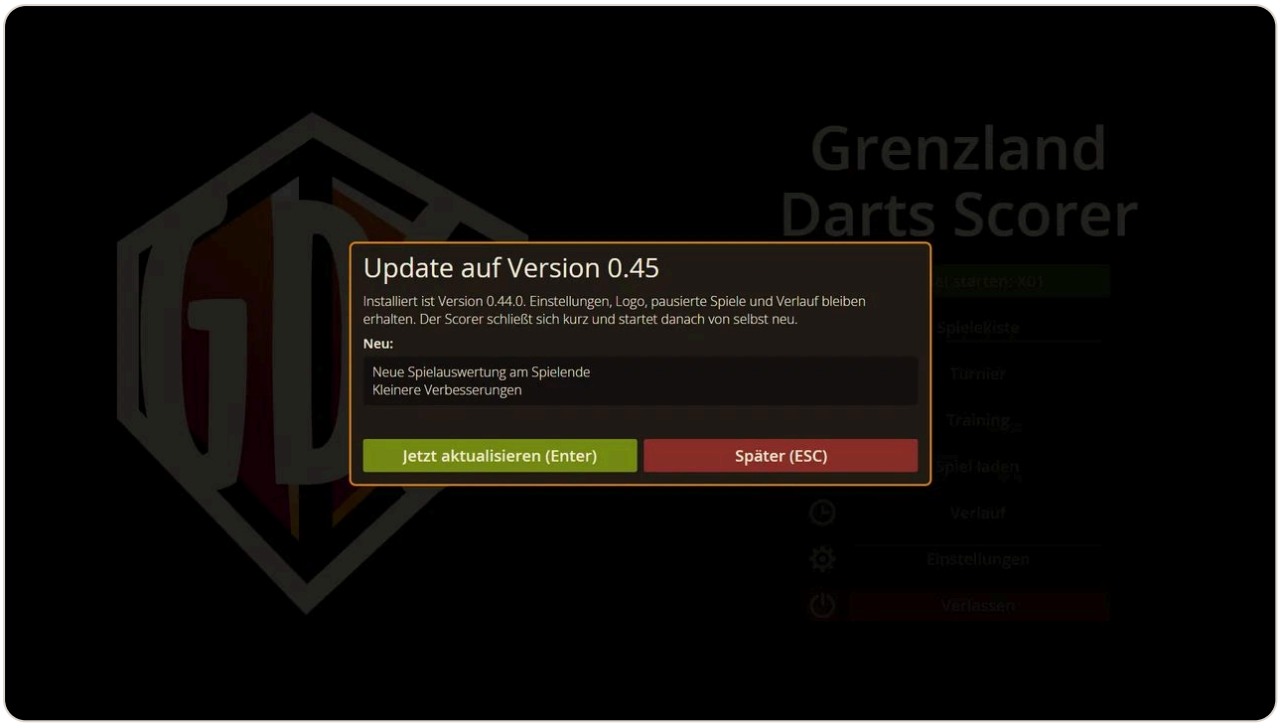
Tasten im Spiel

Taste	Wirkung
Ziffern + Enter	Punkte der Aufnahme eintragen
F1 – F8	häufige Werte auf Knopfdruck (0, 26, 41, 45, 60, 81, 85, 100 – in den Einstellungen änderbar)
F9	Left Score – statt der geworfenen Punkte den Rest eintragen
F10 / F11 / F12	mit dem 1. / 2. / 3. Dart gecheckt
/	Half – genau die Hälfte des Rests geworfen (nur bei geradem Rest)
Backspace	letzte Ziffer löschen; ist das Feld leer: letzte Aufnahme rückgängig (mit Sicherheitsabfrage)
Tab oder ← / →	vor dem ersten Wurf: wer anwirft
ESC	Eingabe leeren bzw. Abfrage abbrechen

Am Spielende: **Enter** = Revanche, **STRG+N** = neues Spiel, **ESC** = Hauptmenü, **Backspace** = letzten Wurf zurücknehmen.

Updates

Ist eine neue Scorer-Version da, bietet das Hauptmenü sie beim Start an – nie mitten im Spiel. **Jetzt aktualisieren (Enter)** lädt sie herunter, installiert sie und startet den Scorer neu. Einstellungen, Logo, pausierte Spiele und Verlauf bleiben erhalten. **Später (ESC)** fragt beim nächsten Start wieder.



Update-Angebot beim Start

Kopfgeld mit Rollentausch: Die Einstellungen zeigen vorab, wer in welchem Durchgang gejagt wird und in welcher Reihenfolge geworfen wird. Zu dritt ist jeder einmal Gejagter, einmal 1. und einmal 2. Verfolger. Am Spielende steht je Durchgang, wer was war, wie viele Darts jeder gebraucht hat und wodurch der Durchgang entschieden wurde. Es gewinnt, wer die meisten Durchgänge holt – bei Gleichstand, wer weniger Darts gebraucht hat.

Wettrennen (seit Scorer 0.42): einmal quer über die Scheibe – von der Startzahl über das Bull zur gegenüberliegenden Zahl, klassisch 11 → 6. Elf Felder der Reihe nach: Double, großes Single (außen), Triple, kleines Single (innen), Single Bull, Bull, Single Bull, kleines Single, Triple, großes Single, Double. Eingabe je Dart: Kachel antippen oder Taste **1** = Treffer, **Miss** oder **0** = daneben, **Enter** = Aufnahme fertig. Jeder Treffer bringt sofort ein Feld weiter; wer zuerst das letzte Feld trifft, gewinnt das Leg. Bestleistungen gibt es beim Wettrennen nicht; in der App stehen Darts, getroffene Felder, Trefferquote und bestes Leg. Seit 0.43 geht das Wettrennen auch als **Solo** (allein oder gegen einen Bot – seine Stärke ist die Trefferquote auf das große Single, die kleineren Felder trifft er seltener) und im **Trainingsplan**.

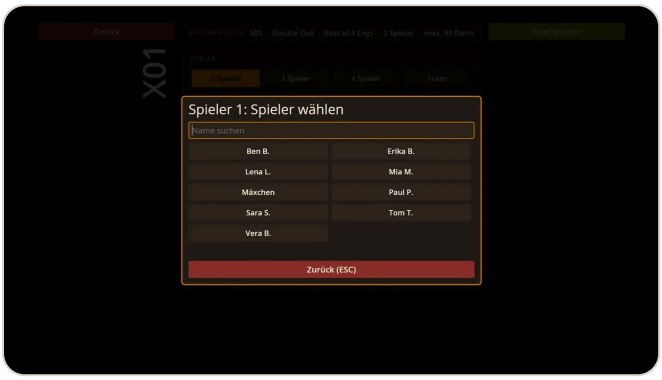
E2 Spielersync

Mit dem **Spielersync** wird ein Spieler am Board seinem Spielerprofil in der App zugeordnet. Seine Spiele erscheinen dann unter **Spiele**, zählen in seiner Statistik, und Bestleistungen kommen als Vorschlag in die Verwaltung. Voraussetzung: Das Board ist registriert, und der Spieler hat in der App unter „Mein Konto“ ein Spielerprofil angelegt.

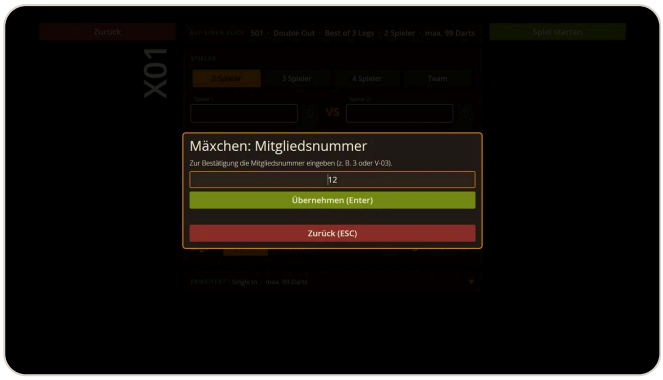
Spieler wählen

1. In den Spiel-Einstellungen neben dem Namensfeld auf das **Flight-Symbol** tippen.
2. Spieler aus der Liste wählen; oben lässt sich nach dem Namen suchen. Angezeigt wird der Anzeigename aus der App (Spitzname oder „Vorname N.“).

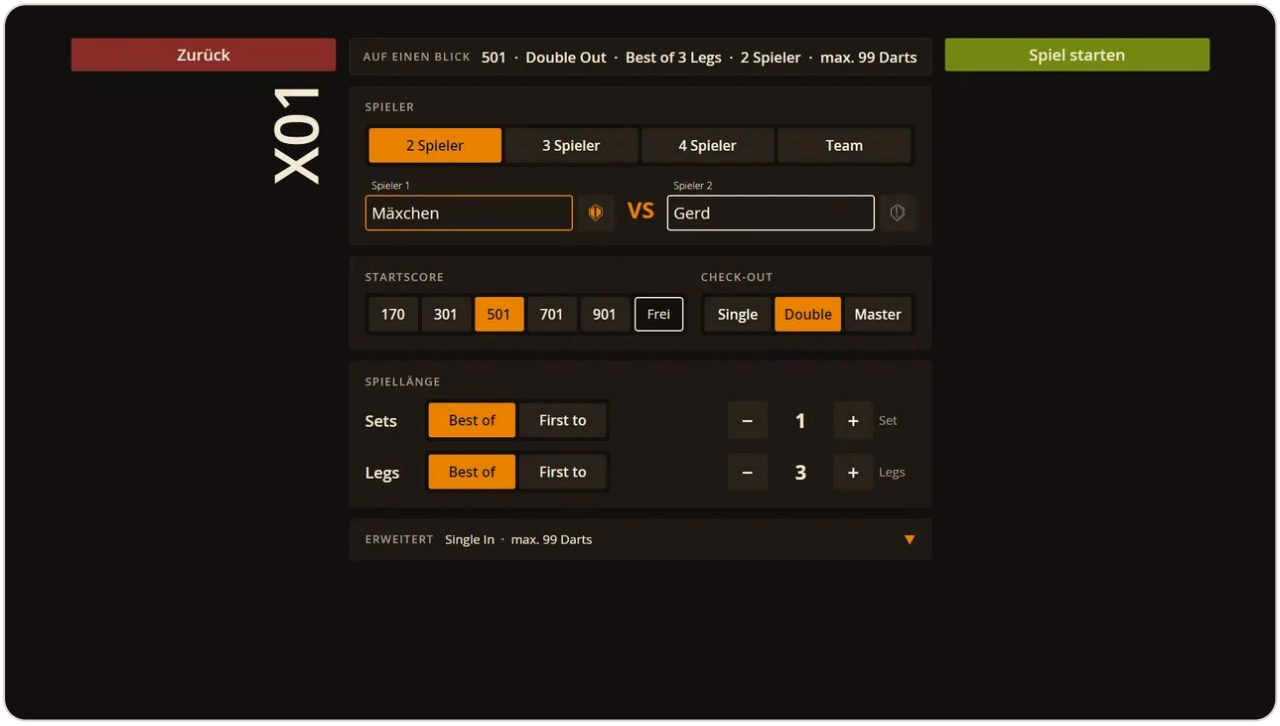
3. Zur Bestätigung die **Mitgliedsnummer** eingeben – „12“, „012“ oder „V-12“ geht alles – und **Übernehmen (Enter)**.
4. Das Namensfeld wird orange umrandet, das Flight-Symbol ist jetzt **gefüllt** und leuchtet. Nochmal tippen = zurück zum Freitext.



Spieler aus der App wählen



Mit der Mitgliedsnummer bestätigen



Spieler 1 mit Spielersync, Spieler 2 als Freitext

> **Gäste und Mitglieder ohne Profil** einfach als Freitext eintippen. Das Spiel geht trotzdem an die App (für die Vereinsstatistik), der eingetippte Name wird dort aber nicht gespeichert – er erscheint als „Gast“.

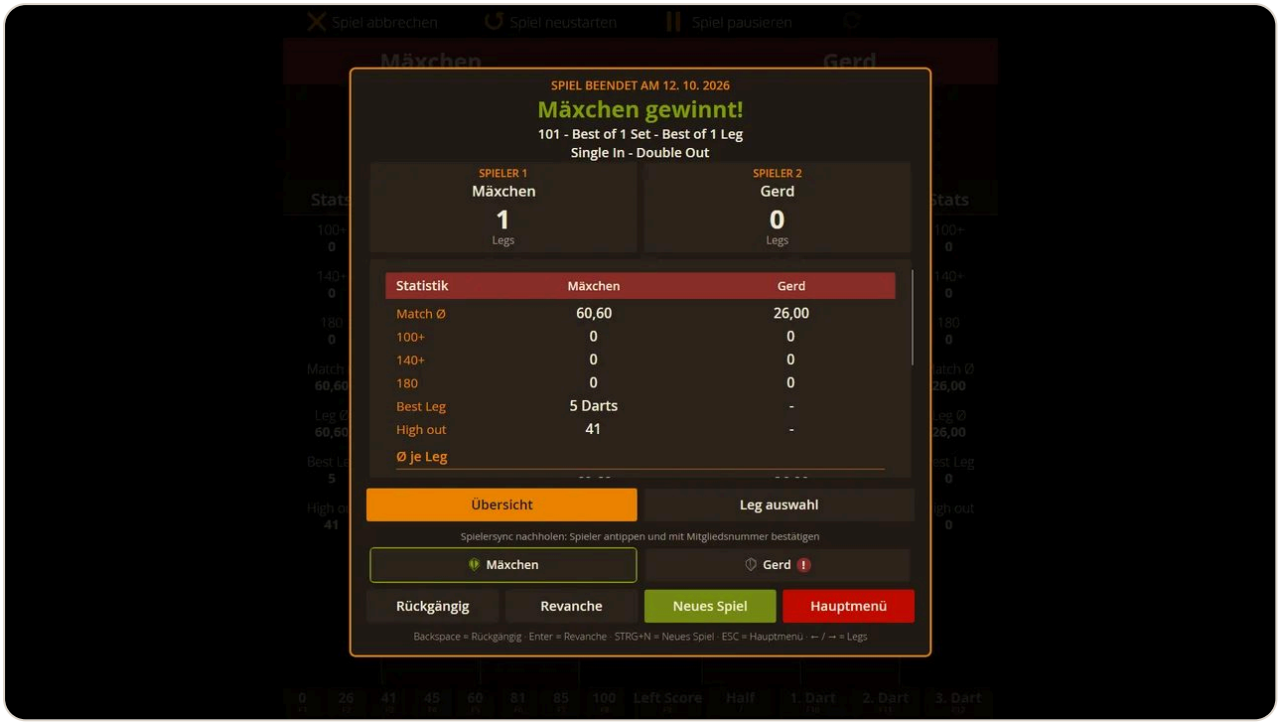
Den Spielersync gibt es in allen neun Spielen. Beim nächsten Öffnen der Einstellungen ist er wieder aus, damit am geteilten Board kein Spiel versehentlich auf die falsche Person läuft. Eine **Revanche** behält ihn.

Immer nur an einem Board: Wer gerade an einem anderen Board mit Spielersync spielt, steht in der Liste ausgegraut mit dem Hinweis „spielt an Board …“ und lässt sich nicht wählen. Sobald das Spiel dort beendet oder verlassen (pausiert) ist, ist der Spieler wieder frei.

Am Spielende nachholen

Vergessen? Am Spielende steht die Zeile **„Spielersync nachholen“** mit einem Knopf je Spieler. Einen Spieler ohne Sync antippen, Spieler wählen, Mitgliedsnummer eingeben – das Spiel wird mit dem richtigen Namen erneut an

die App geschickt. Das geht nur direkt am Spielende, nicht mehr später aus dem Verlauf.



Spielende: grüner Rahmen mit gefülltem Flight = synchronisiert, rotes Ausrufezeichen = ohne Spielersync, nachholen möglich

Seit Scorer 0.41 ist es noch deutlicher: Synchronisierte Spieler haben am Spielende ein **gefülltes grünes Flight und einen grünen Rahmen**. Wer am Vereinsboard ohne Spielersync gespielt hat, bekommt ein **rotes Ausrufezeichen** hinter dem Namen – antippen und nachholen, sonst zählt das Spiel für diesen Spieler nicht. Am Heim-Scorer gibt es das Ausrufezeichen nicht.

Chancenausgleich (X01, ab Scorer 0.46)

Einsteiger können zum Beispiel **301 Single Out** spielen, während die anderen 501 Double Out spielen. Dafür gibt es in den X01-Einstellungen unter **Erweitert** zwei Schalter:

- **Spielerprofile übernehmen** (Standard an): Wählt sich jemand per Spielersync aus, übernimmt der Scorer Startwert und Check-Out aus seinem Spielerprofil (in der App unter „Mein Konto“ → Spielerprofil → „Meine X01-Vorgabe“). Ein Hinweis zeigt, was übernommen wurde. Aus = die Profile werden nicht beachtet.
- **Chancenausgleich**: Jeder Spieler – im Team jedes Team – bekommt eine eigene Zeile mit Startwert und Check-Out. Das geht auch für Gäste ohne Spielersync. Weicht ein übernommenes Profil vom Spiel ab, schaltet sich der Chancenausgleich von selbst ein; von Hand lässt er sich jederzeit ein- und ausschalten.



Lena spielt laut Spielerprofil 301 Single Out, Anna 501 Double Out

Im Spiel steht unter jedem Namen die eigene Vorgabe, z. B. „301 · SO". Spielende, Verlauf und App kennzeichnen das Spiel als **Chancenausgleich**. **Bestleistungen:** Highscores zählen immer, Highfinishes nur im Double Out, Shortgames nur bei 501 Double Out. Im Team gilt die Vorgabe nur, wenn beide Partner dasselbe wollen – sonst spielt das Team mit der Spieleinstellung. Den Chancenausgleich gibt es nicht bei Elimination, Solo, Turnier- und Ligaspielen; beim nächsten Öffnen der Einstellungen ist er wieder aus (wie der Spielersync), eine Revanche behält ihn.

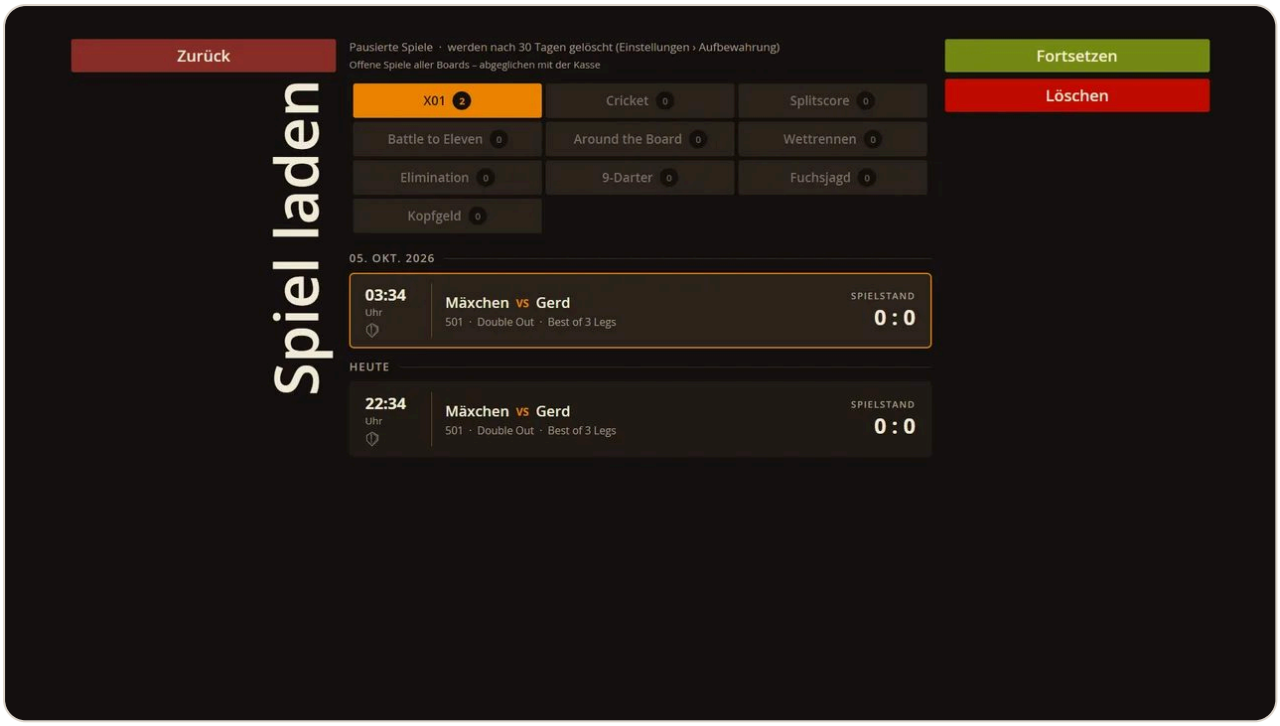
Falsch zugeordnet?

Wer ein Spiel in der App findet, das er nicht gespielt hat, tippt dort unter **Spiele** auf ✗ („Das war ich nicht"). Ein Admin kann es dem richtigen Spieler zuordnen (siehe Verlauf aus Scorer).

E3 Spiel laden und Verlauf

Spiel pausieren und fortsetzen

Jedes Spiel wird nach jeder Aufnahme gespeichert. Mit **Spiel pausieren** (oder einfach zurück ins Hauptmenü) bleibt es unter **Spiel laden** stehen. Dort das Spiel antippen und **Fortsetzen** – oder doppelt tippen. Oben lässt sich nach Spielart filtern.



Pausierte Spiele unter „Spiel laden“

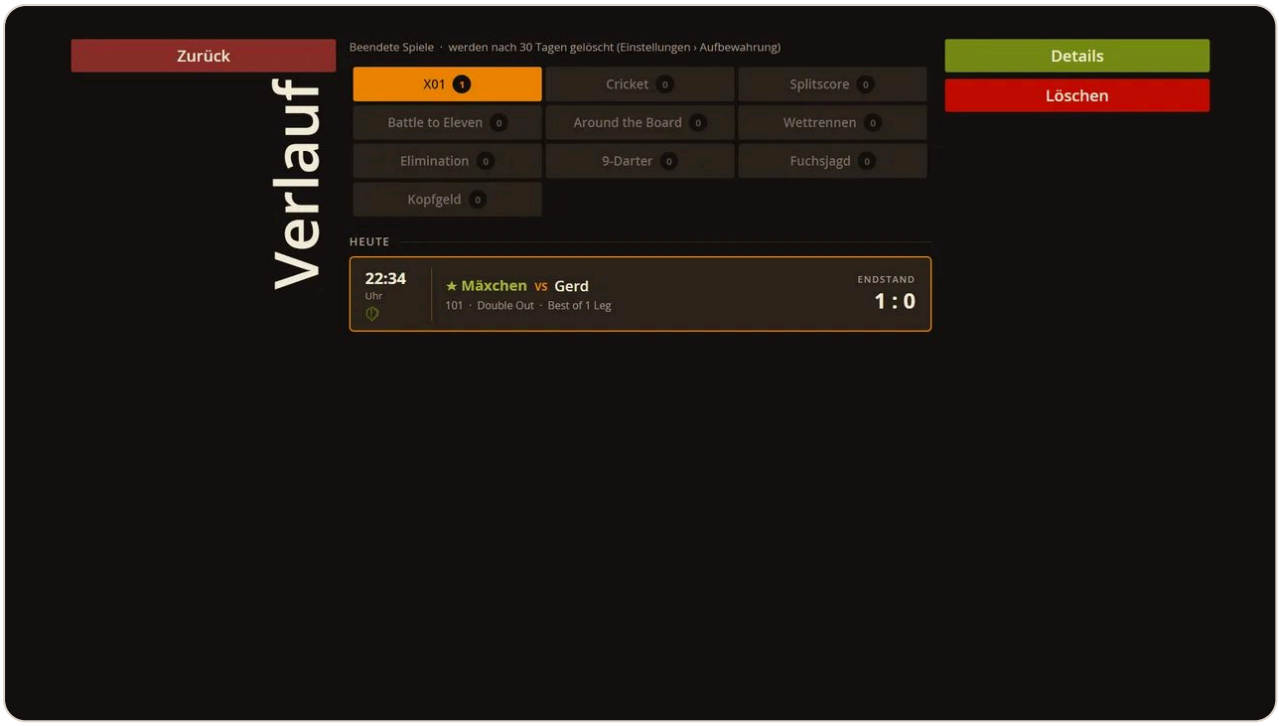
An einem anderen Board weiterspielen

An registrierten Boards sind offene Spiele **vereinsweit** sichtbar: Beim Öffnen von „Spiel laden“ gleicht der Scorer mit der Kasse ab. Ein Spiel von Board 2 lässt sich also an Board 3 fortsetzen.

- „**LÄUFT GERADE AN BOARD 2**“ – dort wird noch gespielt. Fortsetzen fragt nach **Trotzdem übernehmen**. Das alte Board zeigt dann einen Hinweis und speichert nichts mehr.
- „**zuletzt an Board 2**“ – das Spiel ist pausiert und kann ohne Rückfrage übernommen werden.
- Woanders beendete Spiele verschwinden aus der Liste.

Verlauf

Unter **Verlauf** stehen die beendeten Spiele mit Endstand. **Details** zeigt die Statistik wie am Spielende. Dieselbe Auswertung schickt der Scorer am Spielende an die App (ohne eingetippte Namen) – Spieler mit Spielersync finden sie dort im Reiter „Spiele“ unter „Details ›“. Das Flight-Symbol zeigt den Spielersync: **grau** = wartet auf die Übertragung, **grün** = in der App angekommen.

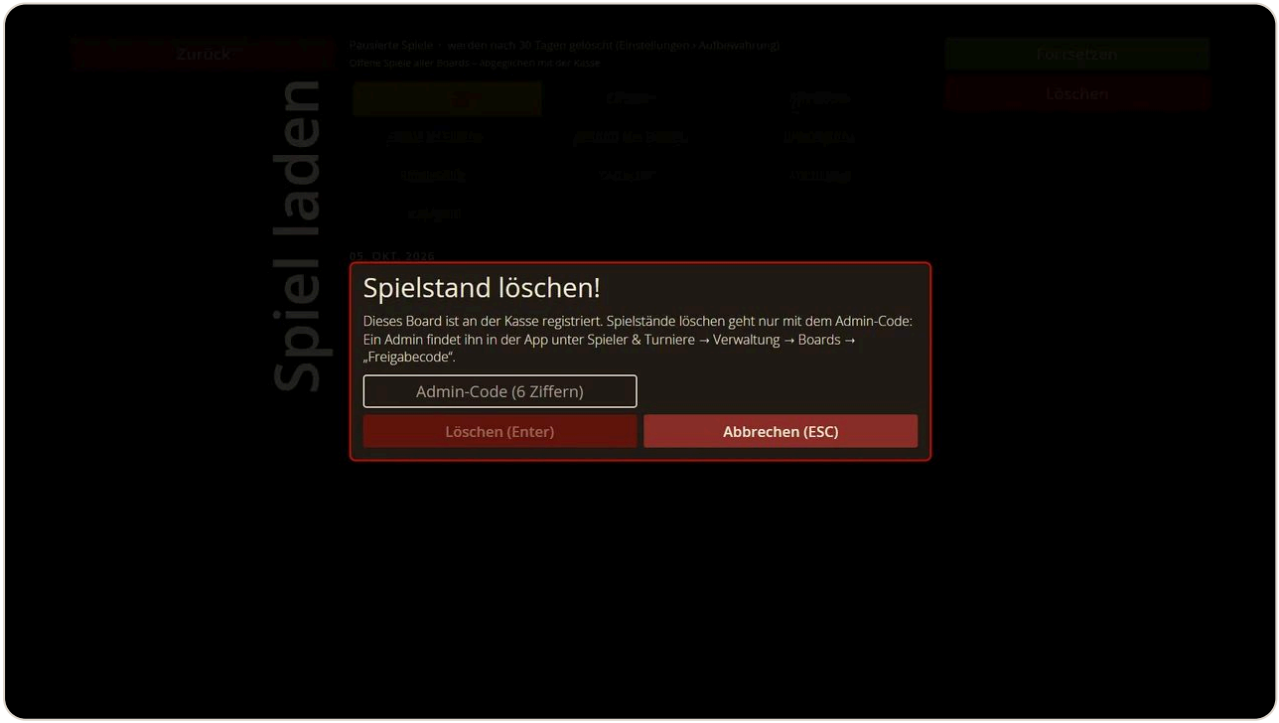


Verlauf mit Sync-Symbol

Wie lange pausierte Spiele und Verlauf aufgehoben werden, steht in den Einstellungen (7, 30 oder 90 Tage oder nie). Offene Spiele in der App verfallen ohne Änderung nach 30 Tagen.

Löschen

Ein Spiel antippen und **Löschen**. Am **registrierten Board** geht das nur mit dem **Admin-Code**: Ein Admin findet ihn in der App unter Verein → App-Verwaltung → Boards → **Freigabecode**. Danach ist das Board 10 Minuten lang freigeschaltet. An Boards ohne Registrierung reicht es, zur Sicherheit „180“ einzutippen.



Löschen am registrierten Board nur mit Admin-Code

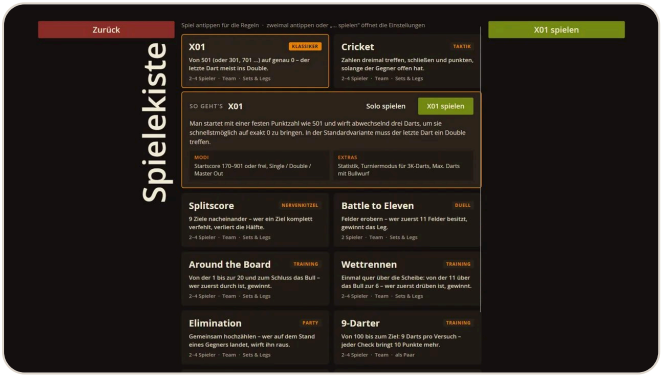
Wird in „Spiel laden“ ein fremdes offenes Spiel gelöscht, verschwindet es für alle Boards – außer es läuft gerade woanders. Beendete Spiele, die schon in der App sind, bleiben dort; löschen kann sie nur ein Admin in der App.

E4 Solo spielen: Geist und Bot

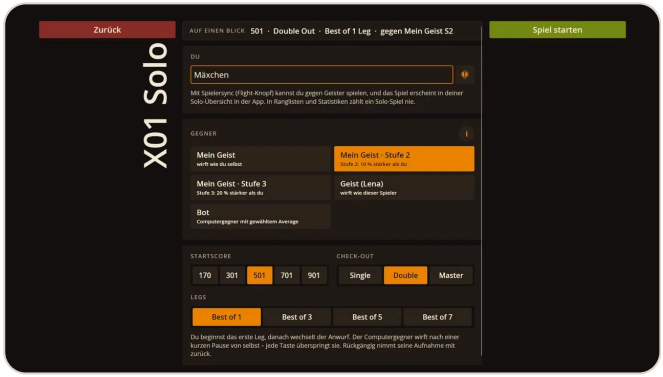
Kein Gegner da? Im **Solo-Modus** spielst du X01 gegen einen Computergegner (und 9-Darter, Around the Board, Wettrennen, Splitscore und Cricket allein oder gegen einen Bot – siehe weiter unten) – entweder gegen einen **Geist** (wirft wie ein echter Spieler) oder gegen einen **Bot** mit einem Average, den du selbst wählst. Solo-Spiele sind Training: Sie zählen in keiner Statistik und in keiner Rangliste.

Solo starten

1. Im Hauptmenü die **Spielekiste** öffnen und **X01** antippen. Neben **X01 spielen** steht **Solo spielen**.
2. Unter **DU** deinen Namen eintippen – oder mit dem **Flight-Knopf** dein Spielerprofil wählen (Spielersync). Nur mit Spielersync gibt es Geister, und nur dann erscheint das Spiel in deiner Solo-Übersicht in der App.
3. Den **Gegner** wählen, dann Startscore (170, 301, 501, 701 oder 901), Check-Out und Legs, und **Spiel starten**.



Spielekiste: „Solo spielen“ bei X01



Solo-Einstellungen: du und dein Gegner

Die Gegner

- **Mein Geist** – wirft so, wie du selbst in deinen X01-Spielen am Scorer wirfst: mit deinen typischen Aufnahmen und deiner Checkquote. Es gibt ihn ab 10 X01-Einzelspielen mit Spielersync; vorher steht dort, wie viele noch fehlen.
- **Stufe 2 und Stufe 3** – dein Geist, aber 10 % bzw. 20 % stärker. Gut, um sich zu steigern.
- **Wie spielt ein Geist?** Die App merkt sich aus deinen X01-Einzelspielen an den Vereinsboards (mit Spielersync, Double Out, die neuesten 200), wie oft du im Scoring welche Aufnahme wirfst und wie oft du in welchem Restbereich mit wie vielen Darts checkst. Der Geist würfelt seine Aufnahmen aus diesen Häufigkeiten – er spielt im Schnitt wie du. Heimspiele, Training, Ligaspiele und Solo-Spiele zählen dafür nicht. Dieselbe Erklärung steht im Scorer hinter dem **i** bei „Gegner“.
- **Geist (Vorname)** – der Geist eines anderen Spielers. Er erscheint nur, wenn dieser Spieler ihn in der App unter „Mein Konto“ → Spielerprofil freigegeben hat.
- **Bot** – Computergegner mit einem Average zwischen 10 und 120, den du eintippst. Geht auch ohne Spielersync und ohne Internet.

Dein Geist lernt nur aus echten Spielen. In sein Wurfprofil fließen X01-Einzelspiele gegen echte Gegner mit Double Out ein – keine Solo-Spiele, keine von Hand nachgetragenen und keine, die du in der App abgelehnt oder ausgeblendet hast.

Im Spiel

Du trägst deine Aufnahmen wie immer ein. Ist der Computergegner dran, erscheint unten ein oranger Hinweis, und nach einer kurzen Pause wirft er von selbst – **jede Taste überspringt die Pause**. **Backspace** (Rückgängig) nimmt deine letzte Aufnahme zurück und die des Gegners gleich mit.



Der Geist ist dran – er wirft gleich von selbst

Solo in 9-Darter, Around the Board, Wettrennen, Splitscore und Cricket

Auch diese vier Spiele haben in der Spielekiste den Knopf **Solo spielen**. Die Seite ist die gewohnte Einstellungsseite des Spiels (alle Regeln und die Spiellänge) – statt „Spieler" stehen dort **DU** und **GEGNER**:

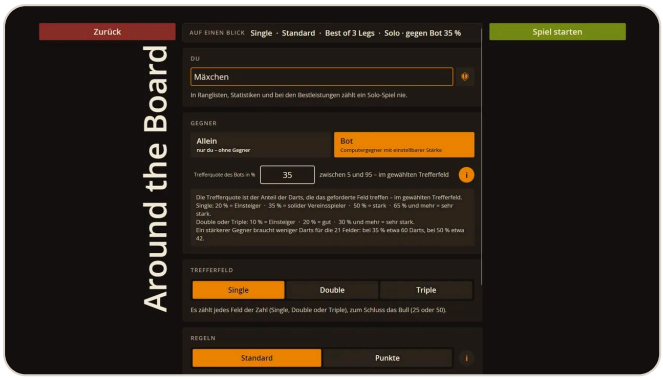
- **Allein** – nur du, ohne Gegner. Du spielst dein Leg, deine Stufen oder deine 9 Runden für dich; am Ende steht deine Auswertung. Allein gibt es nur „First to" (so viele Legs, wie du einstellst).
- **Bot** – ein Computergegner, dessen Stärke du in der Einheit des Spiels einstellst:
  - **9-Darter:** Average (10–120), wie bei X01.
  - **Around the Board:** Trefferquote in % – Anteil der Darts, die das geforderte Feld treffen (im gewählten Trefferfeld).
  - **Wettrennen:** Trefferquote in % auf das große Single-Feld; kleines Single, Single Bull, Double, Triple und Bull trifft der Bot entsprechend seltener. Mit 45 % braucht er etwa 55 Darts für die Strecke, mit 60 % etwa 40.
  - **Splitscore:** Trefferquote in % auf eine Zahl; Double, Triple und Bull trifft der Bot seltener.
  - **Cricket:** Marks je Runde (MPR). Solo wird immer **No Score** gespielt (nur schließen).

  Der **i**-Knopf neben dem Feld zeigt Beispiele, was einen schwächeren oder stärkeren Gegner ausmacht. Mit Spielersync schlägt der Scorer deinen eigenen Wert aus der Statistik vor (ab 3 Spielen in den letzten 12

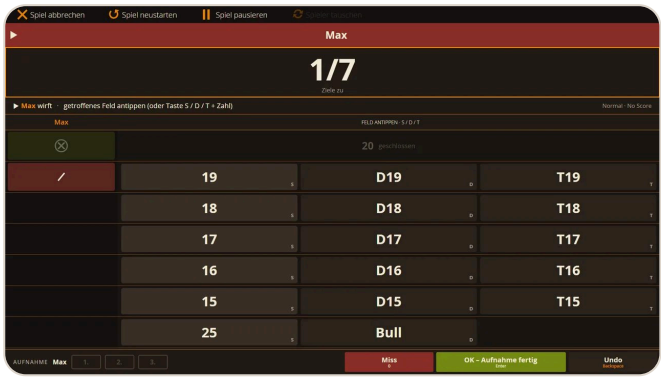
Monaten).

- **Geist** – nur beim 9-Darter: dein eigener Geist (Stufe 1–3) oder der freigegebene Geist eines anderen; er wirft nach dem X01-Wurfprofil.

Im Spiel ist alles wie bei X01: Der Bot wirft seine drei Darts nach einer kurzen Pause, jede Taste überspringt sie, **Backspace** nimmt auch seine Darts mit zurück. Mit Spielersync erscheint das Spiel in der App unter Stats → Solo (je Spielart) – ohne Spielersync zählt es nirgends.



Around the Board Solo: Bot mit Trefferquote, Beispiele hinter dem „i“



Cricket allein (No Score)



Splitscore gegen den Bot

Pausieren und fortsetzen

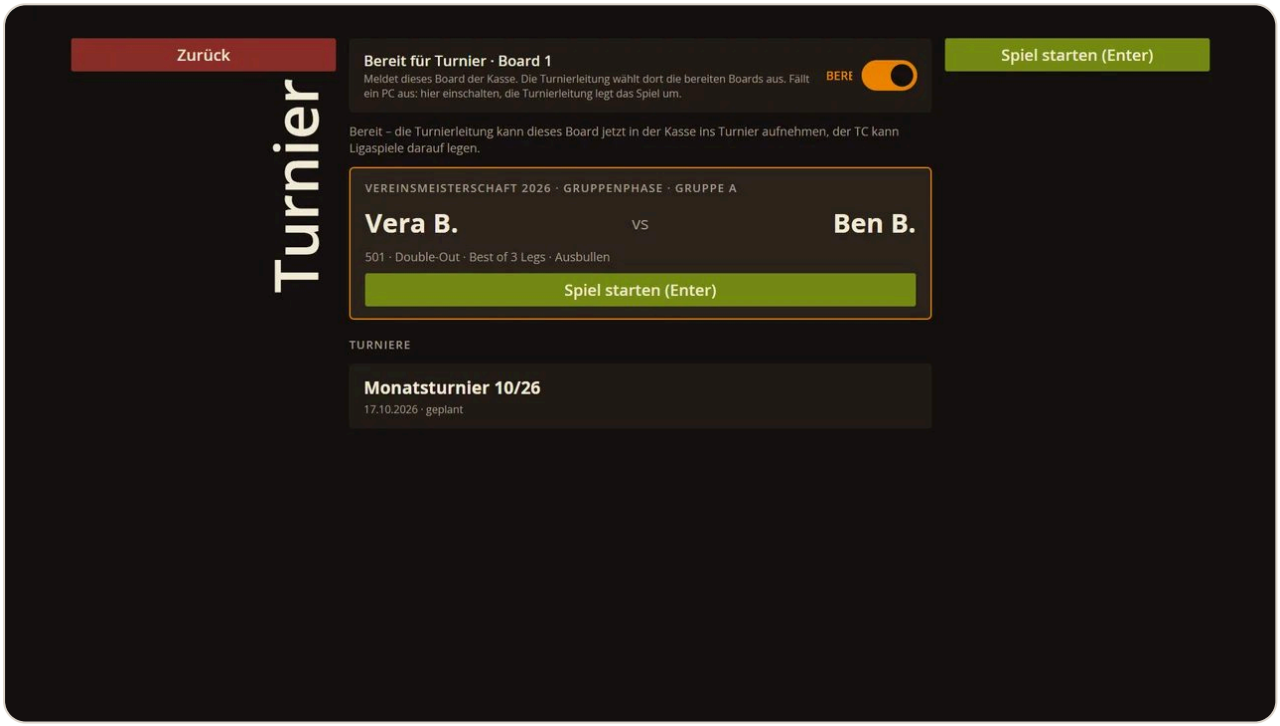
Ein Solo-Spiel mit Spielersync lässt sich wie jedes andere pausieren und an jedem registrierten Board unter **Spiel laden** fortsetzen. Der Geist wird dabei neu aus der App geholt – **ohne Internet kann ein Geist-Spiel deshalb nicht weitergehen** (ein Spiel gegen den Bot schon). Auf dem Board-PC wird das Wurfprofil eines Spielers nie gespeichert.

E5 Turnier am Board

Bei Turnieren in der App teilt die Kasse den Boards die Spiele selbst zu. Der Schreiber am Board startet sie per Knopf, das Ergebnis geht am Ende automatisch zurück in den Spielplan. Der Knopf **Turnier** im Hauptmenü ist nur an registrierten Boards aktiv.

Board bereit melden

1. Hauptmenü → **Turnier**.
2. Schalter **Bereit für Turnier** einschalten. Das Board meldet sich damit bei der Kasse; die Turnierleitung nimmt es dort ins Turnier auf.
3. Sobald ein Spiel zugeteilt ist, steht es oben unter „Nächstes Spiel an diesem Board“, mit Runde, Spielern und Spielmodus.

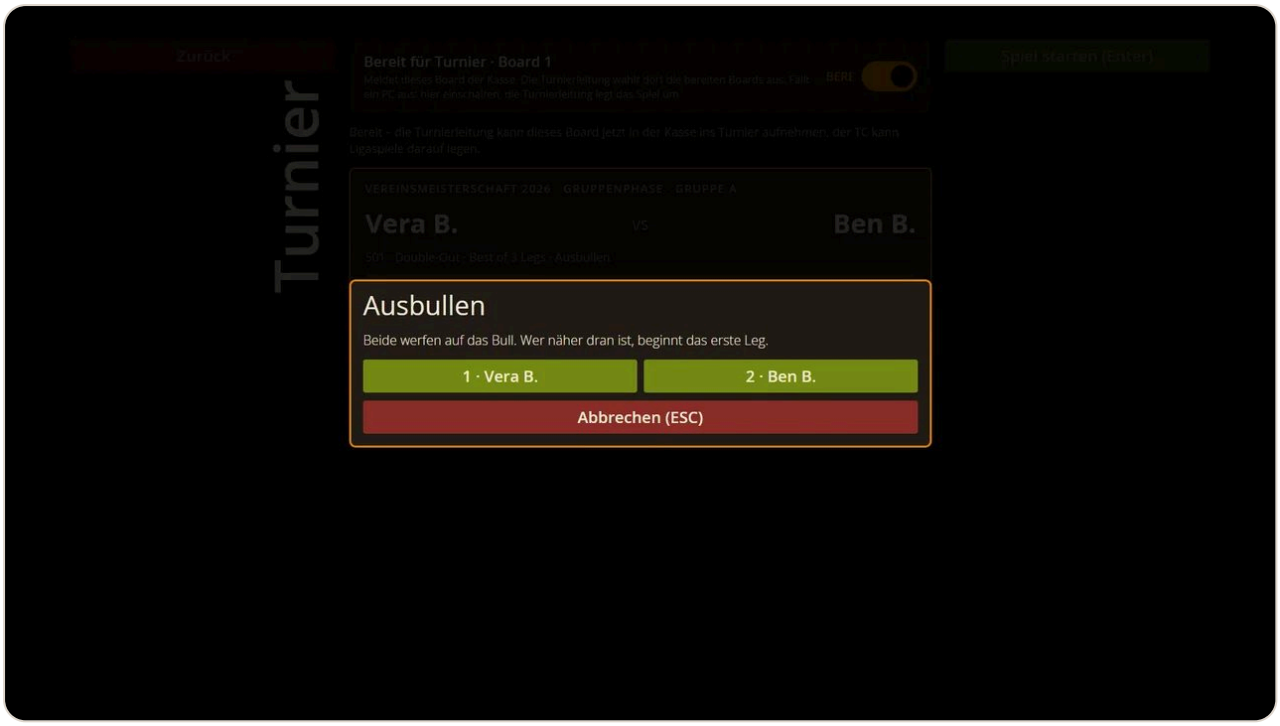


Board 1 ist bereit, das nächste Spiel ist zugeteilt

Der Schalter wird bewusst nicht gespeichert – nach einem Neustart ist er aus. Ohne den Schalter sieht das Board die Turniere nur, spielt aber nicht mit.

Spiel starten

1. Spieler ans Board holen, **Spiel starten (Enter)**.
2. Steht „Ausbullen“ dabei, fragt der Scorer, wer näher am Bull war: **1** oder **2**. Ohne Ausbullen wirft der Erstgenannte an.
3. Gespielt wird wie gewohnt. Spieler mit Spielerprofil sind automatisch synchronisiert, Gäste stehen mit Namen da.
4. Am Spielende **Zum Turnier (Enter)** – das Ergebnis ist schon im Spielplan, das nächste Spiel kommt.



Ausbullen: Wer beginnt das erste Leg?

Turnier-Anzeige

Anzeige (A) zeigt das laufende Turnier im Wechsel: Boards live, als Nächstes, Gruppentabellen, K.-o.-Runde, letzte Ergebnisse und Endstand. Die Seiten blättern alle 12 Sekunden weiter, mit ← / → von Hand, **ESC** zurück. Die **Leertaste** hält den Wechsel an (unten steht „PAUSIERT") – so bleibt zum Beispiel eine Gruppentabelle dauerhaft stehen; die Daten werden trotzdem alle 5 Sekunden aktualisiert, noch einmal Leertaste geht weiter.

Die Seiten füllen den ganzen Bildschirm: quer stehen Boards und Ergebnisse zweispaltig, auf einem Hochkant-Monitor untereinander mit größerer Schrift. Was nicht passt, kommt auf eine weitere Seite (z. B. „BOARDS LIVE 1/2"). Für Monitore weiter weg gibt es unter Einstellungen → Spielablauf & Anzeige die **Schriftgröße Turnier-Anzeige** (Normal, Groß, Sehr groß) – an der Anzeige selbst auch mit **+** / **–**.

Wartet ein bereites Board auf sein nächstes Spiel, öffnet sich die Anzeige von selbst und springt zurück, sobald ein Spiel kommt. Ein Board, das nicht mitspielt, kann so als Hallen-Anzeige dienen.



Turnier-Anzeige: Boards live und als Nächstes

Wenn ein PC ausfällt

An einem anderen Board **Bereit für Turnier** einschalten. Die Turnierleitung legt das Spiel in der App auf dieses Board um; dort heißt der Knopf dann **Spiel fortsetzen (Enter)**, und es geht mit dem gespeicherten Spielstand weiter.

E6 Spaßturnier am Board

Beim Spaßturnier liegen auf jedem Board eine oder mehrere **Stationen** (z. B. Highscore oder Bull). Jeder spielt für sich und sucht sich aus, wann er welche Station spielt – allein oder zu zweit. Wie das Spaßturnier angelegt und gewertet wird, steht im Teil Turnierverwalter unter „Spaßturnier".

Board vorbereiten

1. Hauptmenü → **Turnier** → Schalter **Bereit für Turnier** einschalten.
2. Hat das Board Stationen eines gestarteten Spaßturniers, öffnet sich die Auswahl der Stationen von selbst. Sonst **Spaßturnier (S)**.

So spielt ihr eine Station

1. **Station wählen**: Kachel antippen oder die Zahl drücken. Liegt nur eine Station am Board, geht es gleich weiter.
2. **Wer bist du?** Den eigenen Namen antippen (oder mit den Pfeiltasten wählen und Enter). Ausgegraut ist, wer an dieser Station alle Versuche gespielt hat oder gerade an einem anderen Board spielt.
3. **Bestätigen**: „Bist du wirklich …?" – **Enter** = ja, **ESC** = neu auswählen. Es gibt keinen Code und keine Mitgliedsnummer.
4. **Allein oder zu zweit?** **Enter** startet allein, **2** wählt einen zweiten Spieler (wieder mit Bestätigen). Zu zweit wechselt ihr euch nach jeder Aufnahme (3 Darts) ab.

Eingabe je Station

Station	Eingabe
Highscore	Punkte der Aufnahme eintippen, **Enter**. Unmögliche Werte (z. B. 179) werden abgelehnt.
Bull	Je Dart: **2** = Bull, **1** = Single Bull, **0** = daneben.
Round the Board	Je Dart: **1** oder **Leertaste** = Treffer, **0** = daneben. Single, Double und Triple zählen gleich.
Splitscore	Punkte auf das aktuelle Ziel eintippen, **Enter**. **0** = kein Treffer, der Stand wird halbiert.
Cricket	Erst **D** oder **T** (sonst Single), dann **1–7** für 15–20 und Bull; **0** = daneben. Nur schließen, keine Punkte.

Bei den Dart-Stationen beendet **Enter** die Aufnahme vorzeitig (übrige Darts zählen als daneben). **Backspace** nimmt die letzte Eingabe zurück. **ESC** fragt, ob das Spiel abgebrochen werden soll – dann zählt der Versuch nicht. Alles geht auch per Antippen der Knöpfe.

Wer mit Chancenausgleich spielt, steht mit „(Ausgleich)" da; der Scorer rechnet die leichtere Regel der Station selbst.

Ergebnis

Am Ende steht je Spieler nur das **eigene Ergebnis** und ob es das bisher beste ist – kein Platz, keine Punkte; die Ranglisten bleiben bis zum Auflösen geheim. Das Ergebnis geht sofort an die App („an die GDA übertragen ✓").

- **Enter** = zurück zum Turnier (zur Auswahl der Stationen).
- **Backspace** = Rückgängig: Das Spiel läuft mit der letzten Eingabe zurückgenommen weiter.
- Nach **45 Sekunden** ohne Eingabe geht es von selbst zurück zum Turnier.

Ohne Internet läuft alles weiter; die Ergebnisse werden gemerkt und nachgeschickt, sobald die Verbindung wieder steht. Bleibt der Scorer dabei aus, gehen sie verloren – dann trägt die Turnierleitung das Ergebnis von Hand ein.

Auch bei anderen Turnieren: 45 Sekunden

Am Ende eines Turnierspiels (X01) zählt der Knopf **Zum Turnier** die Sekunden herunter. Nach 45 Sekunden ohne Eingabe geht es von selbst zurück; jede Taste startet die Zeit neu, **Backspace** (Rückgängig) hält sie an.

E7 Einstellungen und Admin-Code

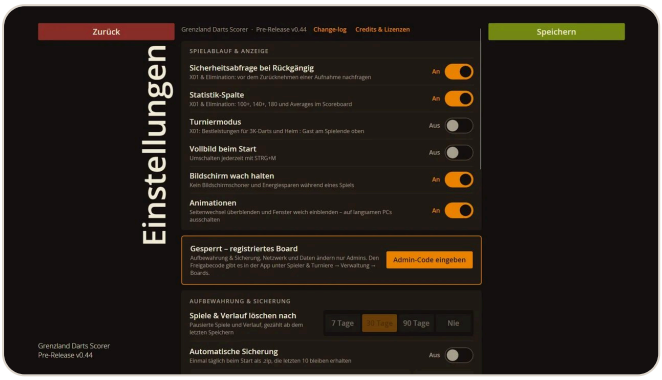
In den **Einstellungen** stehen Spielablauf und Anzeige (Sicherheitsabfrage bei Rückgängig, Statistik-Spalte, Vollbild, Bildschirm wach halten, Animationen, Schriftgröße der Turnier-Anzeige), Aufbewahrung & Sicherung, Netzwerk, Titel und Logo des Hauptmenüs, die Schnelltasten F1–F8 und der Bereich Daten. Änderungen mit **Speichern** übernehmen.

> **Animationen:** Seit Version 0.29 blenden Seitenwechsel kurz über und Fenster weich ein. Ruckelt das auf einem älteren Board-PC, den Schalter **Animationen** unter „Spielablauf & Anzeige" ausschalten. Die Punkteingabe selbst ist nie animiert.

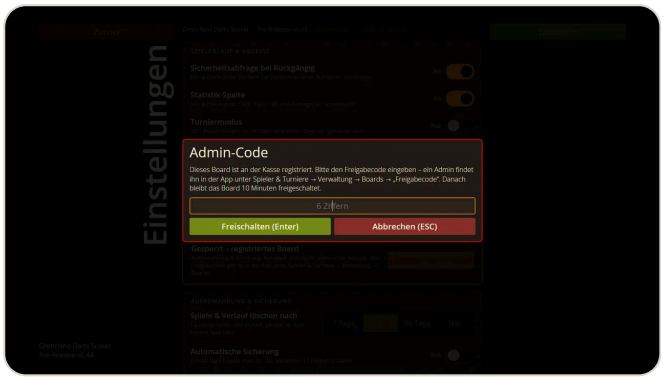
Gesperrt am registrierten Board

Ist das Board an der Kasse registriert, sind **Aufbewahrung & Sicherung**, **Netzwerk** und **Daten** gesperrt – damit niemand versehentlich den Schlüssel löscht oder Spielstände leert. Spielablauf, Logo und Schnelltasten bleiben frei.

1. **Admin-Code eingeben** antippen.
2. Ein Admin öffnet in der App Verein → App-Verwaltung → Boards und tippt beim Board auf **Freigabecode**.
3. Die 6 Ziffern eingeben, **Freischalten (Enter)**. Das Board bleibt 10 Minuten offen – oder bis die Einstellungen verlassen werden.



Gesperrt – registriertes Board



Freigabecode eingeben

Nach 5 falschen Codes ist die Eingabe 5 Minuten gesperrt. Ohne Board-Schlüssel – oder wenn die Kasse den Schlüssel nicht mehr annimmt – braucht es keinen Code.

Spiel aufgeben (Notausgang)

Hängt ein Spiel aussichtslos fest, kann es an einem registrierten Board **ohne Sieger beendet** werden – Statistik und Bestleistungen bis dahin bleiben erhalten. Das ist ein Notausgang, kein normaler Weg, und braucht deshalb einen Admin:

1. Im Spiel oben auf **Spiel abbrechen** und in der Abfrage auf **Spiel aufgeben (Admin-Code) …**.
2. Den **Freigabecode** des Boards eingeben (ein Admin findet ihn in der App unter Boards) und **Aufgeben (Enter)**.
3. Das Spiel steht danach im Verlauf mit dem Vermerk „AUFGEGEBEN“ und in der App unter Spiele als „Aufgegeben“. Fortsetzen lässt es sich nicht mehr.

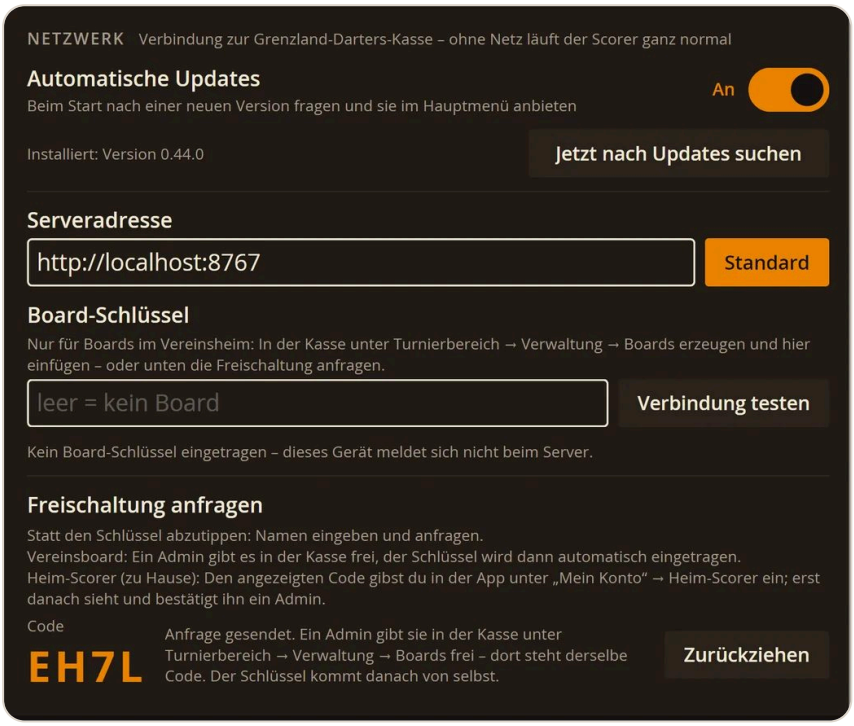
Wer nur unterbrechen will, nimmt **Spiel pausieren**. **Spiel abbrechen** ohne Aufgeben verwirft das Spiel ganz – dann zählt nichts davon.

Netzwerk

- **Automatische Updates** – beim Start nach einer neuen Version fragen. **Jetzt nach Updates suchen** prüft sofort.
- **Serveradresse** – `https://app.grenzland-darters.de`; **Standard** setzt sie zurück.
- **Board-Schlüssel** – macht den PC zum registrierten Board. **Verbindung testen** zeigt Boardnummer und Bezeichnung.



Freischaltung anfragen: Name eintragen, dann Vereinsboard oder Heim-Scorer wählen



Netzwerk: Freischaltung angefragt, der Code steht unten links

Board freischalten lassen

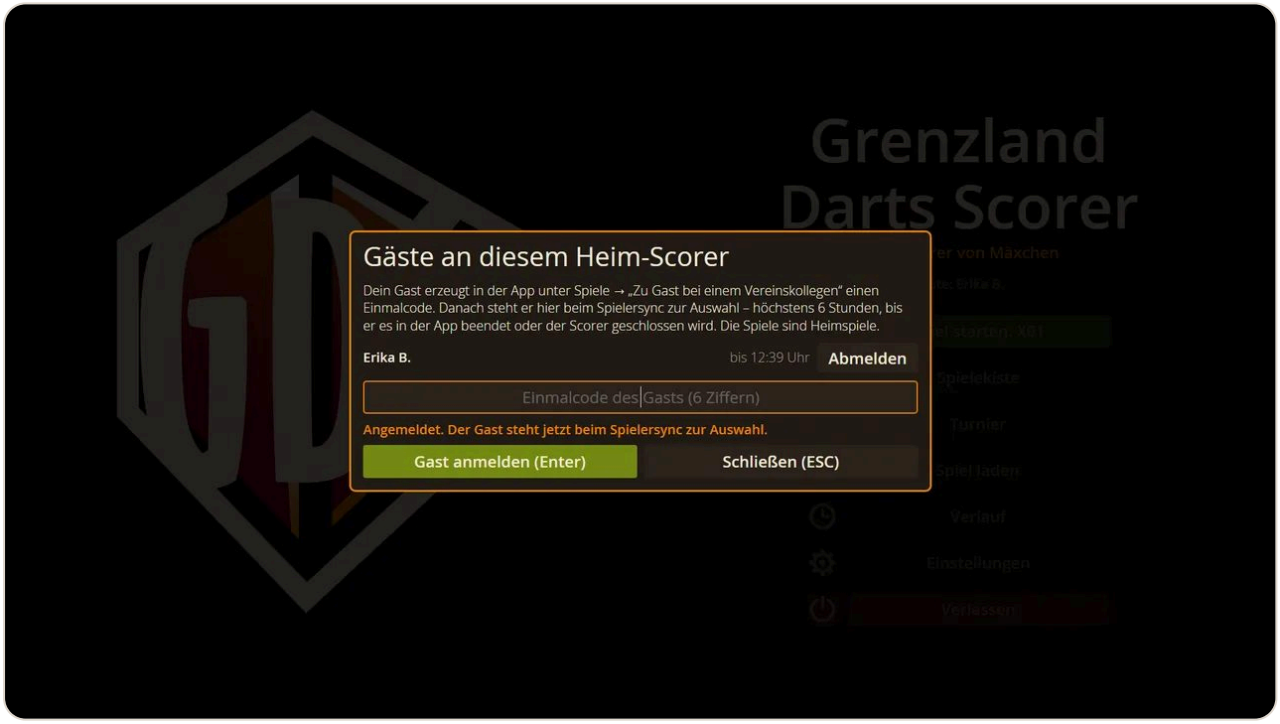
1. Unter **Freischaltung anfragen** einen Namen eintragen (vorgeschlagen ist der PC-Name, z. B. „Board Theke“) und **Als Vereinsboard** wählen (für zu Hause: **Als Heim-Scorer** – diese Anfrage sehen die Admins erst, wenn du den Code in der App unter „Mein Konto“ eingegeben hast).
2. Der Scorer zeigt einen 4-stelligen **Code**.
3. Ein Admin gibt die Anfrage in der App unter Verein → App-Verwaltung → Boards frei. Dort steht derselbe Code – so ist klar, dass es dieser PC ist.
4. Der Scorer holt sich den Schlüssel von selbst, auch wenn die Einstellungen schon geschlossen sind. Fertig.

Eine Anfrage gilt 24 Stunden. **Zurückziehen** löscht sie. Anfragen geht nur, solange noch kein Schlüssel eingetragen ist.

Heim-Scorer (zu Hause)

Mitglieder mit Spielerprofil können den Scorer zu Hause nutzen. Die Freischaltung läuft wie oben, nur gibst du den Code selbst in der App unter „Mein Konto“ → Heim-Scorer ein; danach genehmigt ein Admin.

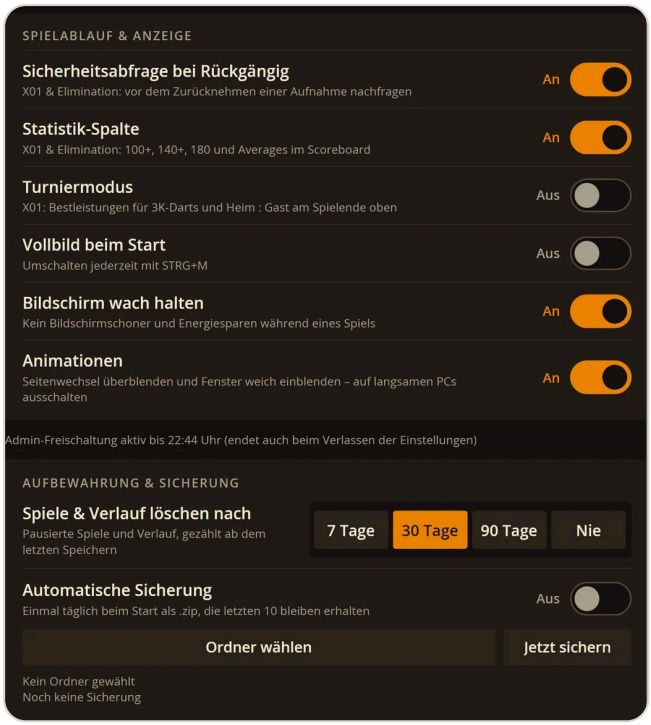
- Im Hauptmenü steht **„Heim-Scorer von …“**. **Turnier** ist ausgegraut, einen **Admin-Code** gibt es nicht (Löschen und Einstellungen sind frei), „Spiel aufgeben“ ebenfalls nicht.
- **Spielersync:** Zur Auswahl steht nur der Besitzer – ohne Mitgliedsnummer. **Solo:** eigener Geist oder Bot.
- **Spiel laden** zeigt eigene Solo-Spiele, Heimspiele und Spiele, die für zu Hause freigegeben wurden. Ein Spiel gegen ein anderes Mitglied öffnet sich nur, wenn dieses Mitglied am Heim-Scorer als Gast angemeldet ist – sonst nennt der Scorer, wer fehlt.
- Alle Spiele sind **Heimspiele**: getrennte Statistik, keine Bestleistungen.
- **Gäste:** Unter dem Titel steht der Knopf **Gast anmelden …**. Dein Gast erzeugt in der App unter Spiele einen Einmalcode (6 Ziffern), du tippst ihn ein – **Enter**. Der Gast steht dann beim Spielersync zur Auswahl. Im selben Fenster meldest du Gäste wieder ab. Die Anmeldung gilt höchstens 6 Stunden; sie endet auch, wenn der Gast sie in der App beendet oder der Scorer geschlossen wird (nach einem Neustart sind alle Gäste abgemeldet). Zum Anmelden braucht der Scorer Internet.
- Wird der Heim-Scorer in der App getrennt oder gesperrt, entfernt er seinen Schlüssel und zeigt im Hauptmenü einen Hinweis. **Gelesen** blendet ihn aus. Für eine neue Aktivierung wieder anfragen – ein Admin muss sie bestätigen.
- **Austritt:** Mit **Alle Daten auf diesem PC löschen …** im Hinweis löscht der Scorer nach einer Rückfrage gespeicherte Spiele, Verlauf, die Warteschlange für die App, die automatischen Sicherungen und alle Einstellungen. Danach die Löschung dem Leitungsteam bestätigen; der Scorer lässt sich dann auch deinstallieren (ab Version 0.45).



Heim-Scorer: Gast mit Einmalcode anmelden

Sicherung und Daten

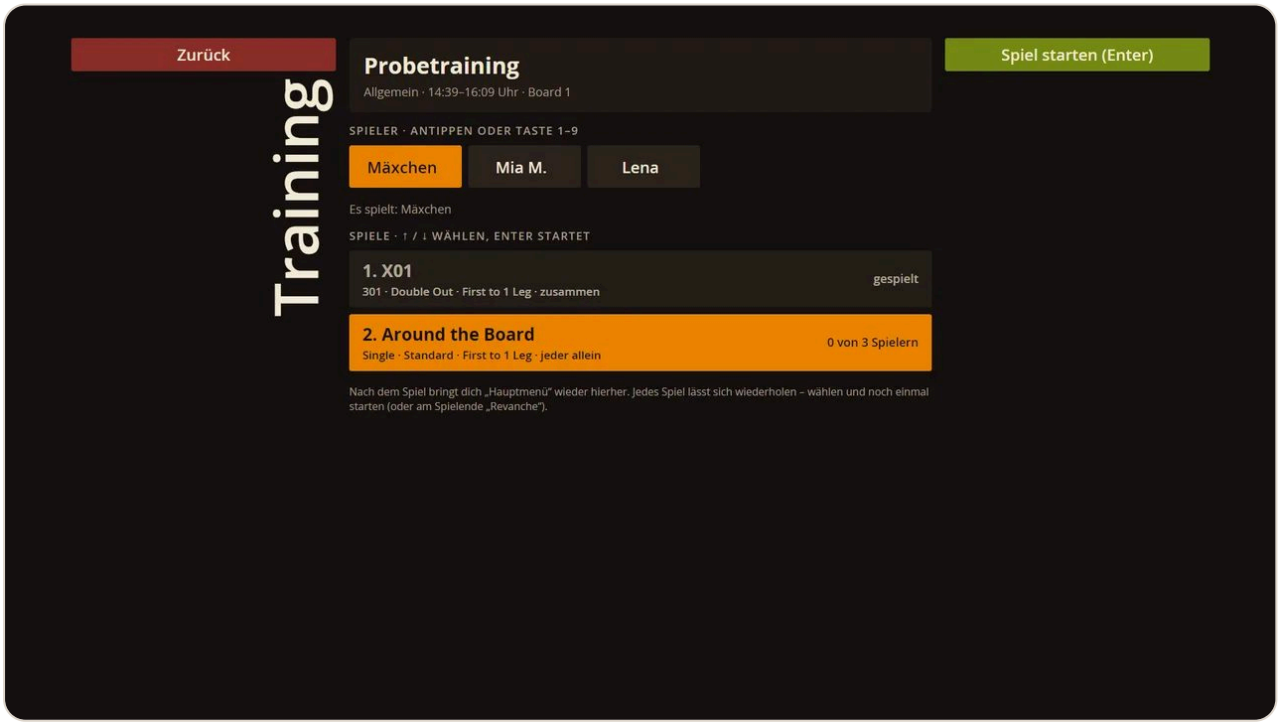
- **Automatische Sicherung** – einmal am Tag beim Start als Zip-Datei in einen gewählten Ordner, die letzten 10 bleiben. **Jetzt sichern** sofort.
- **Exportieren / Importieren** – Einstellungen oder alles auf einen anderen PC mitnehmen.
- **„Spiel laden“ leeren** und **Verlauf leeren** – mit Sicherheitsabfrage, nicht rückgängig zu machen. Spiele, die schon in der App sind, bleiben dort.



Nach dem Admin-Code: „Admin-Freischaltung aktiv bis …"

E8 Training am Board

Im Hauptmenü gibt es an den registrierten Boards im Vereinsheim den Punkt **Training**. Dort erscheint am Trainingstag der Trainingsplan, den der Trainer in der App für dieses Board angelegt und **freigegeben** hat. Gestartet wird ohne Code.



Training am Board: Spieler, Spiele in der Reihenfolge des Plans, Fortschritt

So läuft es

1. **Spiel wählen** – vorgeschlagen ist immer das nächste Spiel, das noch nicht gespielt wurde. Mit ↑ ↓ oder Antippen wählst du ein anderes.
2. **Spieler antippen** (oder Taste **1–9**): Bei „zusammen" spielen die markierten Spieler gegeneinander – ein Spiel hat höchstens 4 Plätze. Bei „jeder allein" spielt genau einer; vorgeschlagen ist der Nächste, der dieses Spiel noch nicht gespielt hat.
3. **Enter** bzw. **Spiel starten**. Das Spiel beginnt mit den Voreinstellungen des Trainers; Spieler mit Spielerprofil sind automatisch per Spielersync dabei.
4. Am Spielende bringt dich **Hauptmenü (ESC)** zurück ins Training. Der Fortschritt steht rechts am Spiel.

- **Wiederholen:** Jedes Spiel lässt sich noch einmal starten – oder am Spielende direkt **Revanche**.
- **Alles gespielt?** Dann könnt ihr von vorn beginnen, einzelne Spiele wiederholen oder mit **Zurück** frei spielen. Das Trainingsende ist nur ein Hinweis.
- **Gäste** (ohne Spielerprofil) spielen mit ihrem Namen aus dem Plan; für sie wird nichts gespeichert.
- **Trainingsspiele zählen getrennt:** nicht in Statistik, Ranglisten und Vereinszählung, und es gibt daraus keine Bestleistungs-Vorschläge an die Turnierverwaltung.

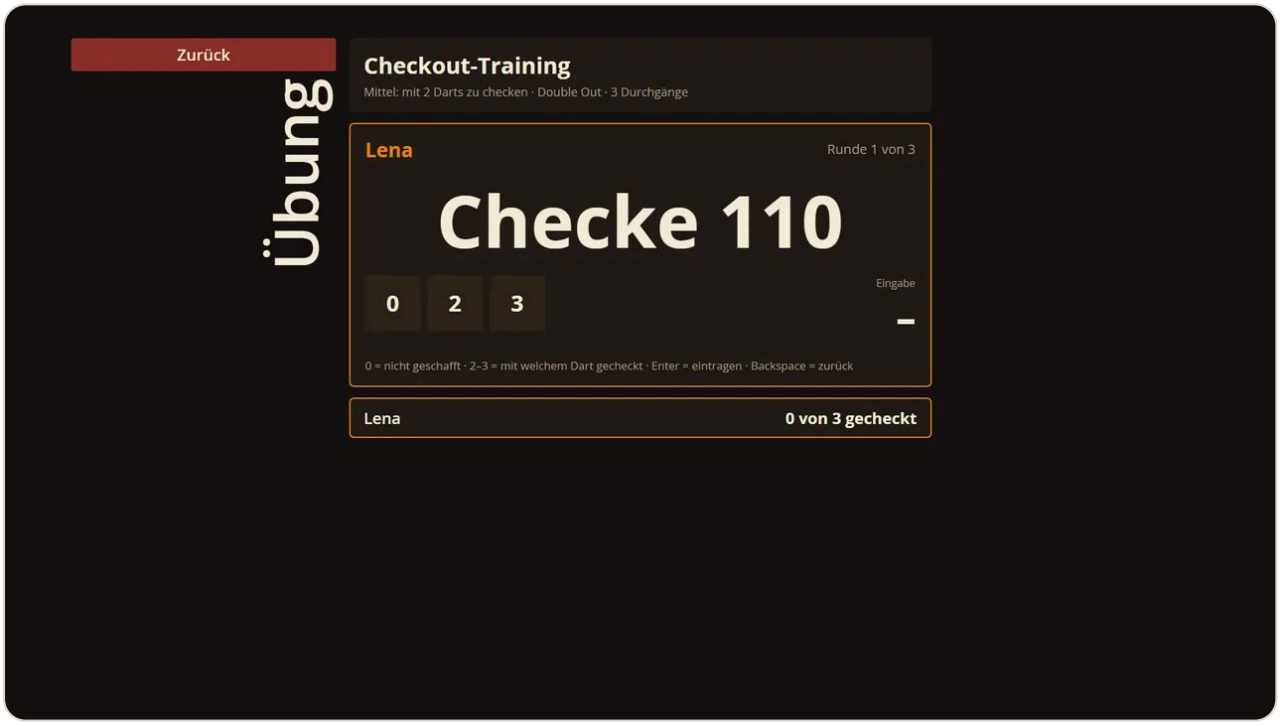
Übungen

Der Trainer kann außer Spielen auch **Übungen** in den Plan legen. Sie haben einen eigenen, einfachen Bildschirm: oben groß die Aufgabe und wer dran ist, darunter alle Spieler mit ihren Werten. Den Wert **antippen** – oder eintippen und **Enter**. **Backspace** nimmt die letzte Eingabe zurück. Bei mehreren Spielern wechselt ihr euch Runde für Runde ab.

Übung	Aufgabe	Eingetragen wird
Zielwurf	eine feste Zahl Darts auf ein Feld, z. B. 15 Darts auf das Bull	je Aufnahme (3 Darts) die Treffer: 0–3
Dübelwerfen	je Runde 10 Holzdübel in den Karton (Loch Einfach, Mittel oder Schwer)	getroffene Dübel der Runde: 0–10
Doublefolgen	mit 3 Darts eine Folge von Doubles, z. B. D20 → D10 → D5	wie viele Doubles der Folge getroffen wurden
Checkout-Training	ein zufälliges Check-Out (Double Out) – Einfach: mit 1 Dart zu checken, Mittel: mit 2, Schwer: mit 3	**0** = nicht geschafft, sonst der Dart, mit dem gecheckt wurde (1–3)



Übung Dübelwerfen: Wert antippen oder eintippen

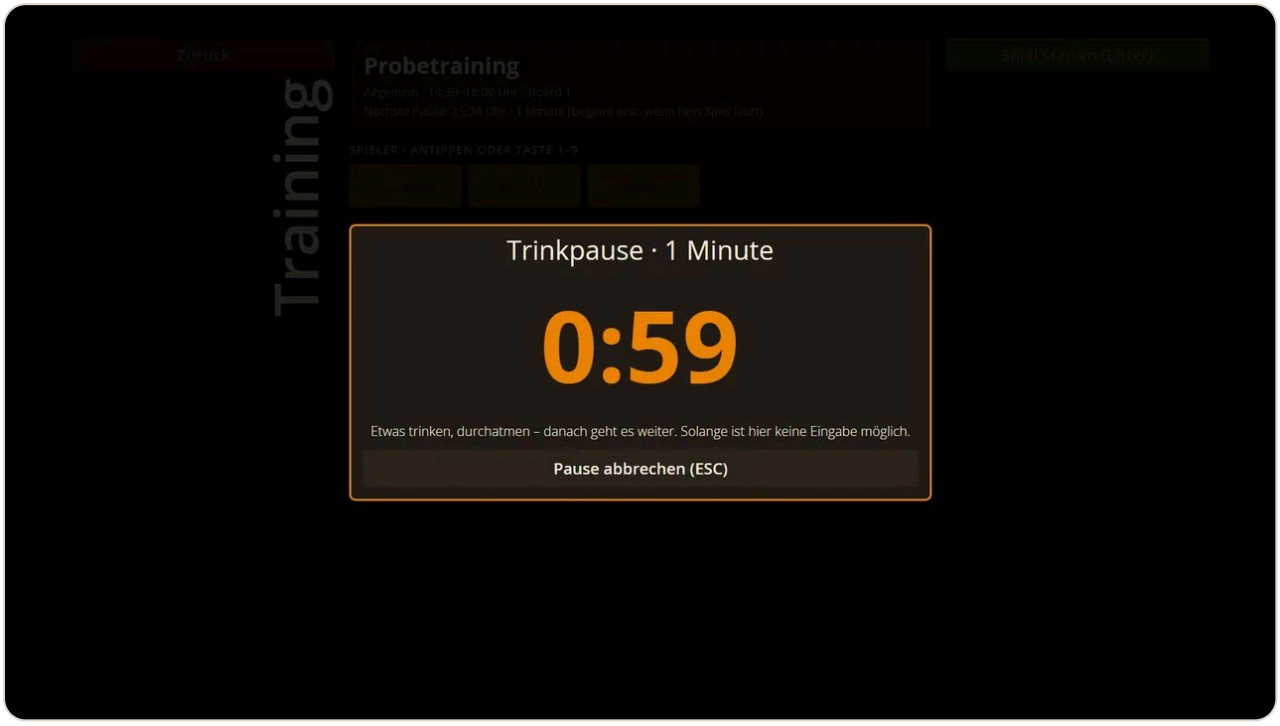


Checkout-Training: 0 = nicht geschafft, sonst mit welchem Dart

- Am Ende steht das Ergebnis je Spieler (z. B. „21 von 30“). **Enter** führt zurück ins Training, **W** wiederholt die Übung.
- Das Ergebnis geht an die Kasse und steht beim Trainer im Verlauf. Für Gäste wird nichts gespeichert. Ohne Internet wird es nachgesendet, sobald ihr wieder im Trainingsbildschirm seid – solange der Scorer nicht geschlossen wird.
- Eine Übung lässt sich **nicht pausieren**: Wer mit **ESC** abbricht, beginnt sie neu.

Pausen

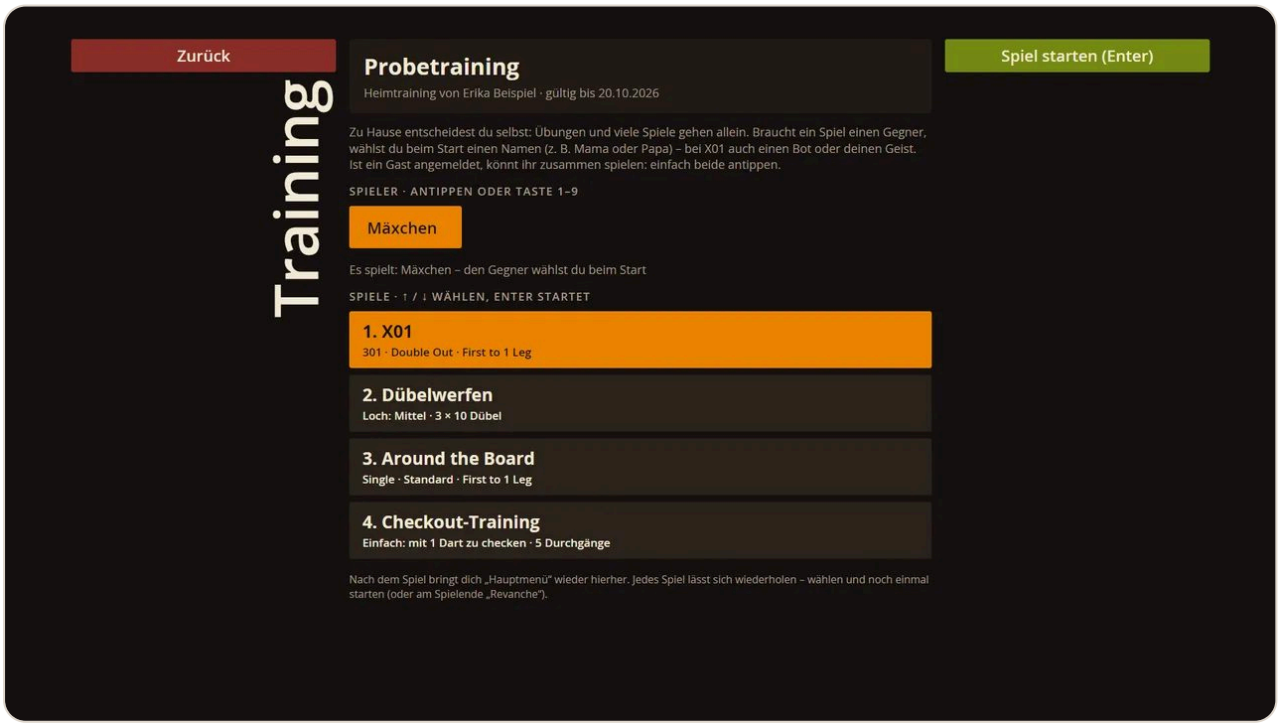
Pausen kommen nach dem Zeitplan des Trainers – aber **nie mitten im Spiel**: Sie beginnen erst, wenn ihr wieder im Trainingsbildschirm seid. Dann zählt ein Countdown herunter, und solange ist keine Eingabe möglich. Jeder kann die Pause abbrechen (**ESC** zweimal bzw. den Knopf zweimal drücken) – das wird im Trainingsplan vermerkt.



Trinkpause mit Countdown

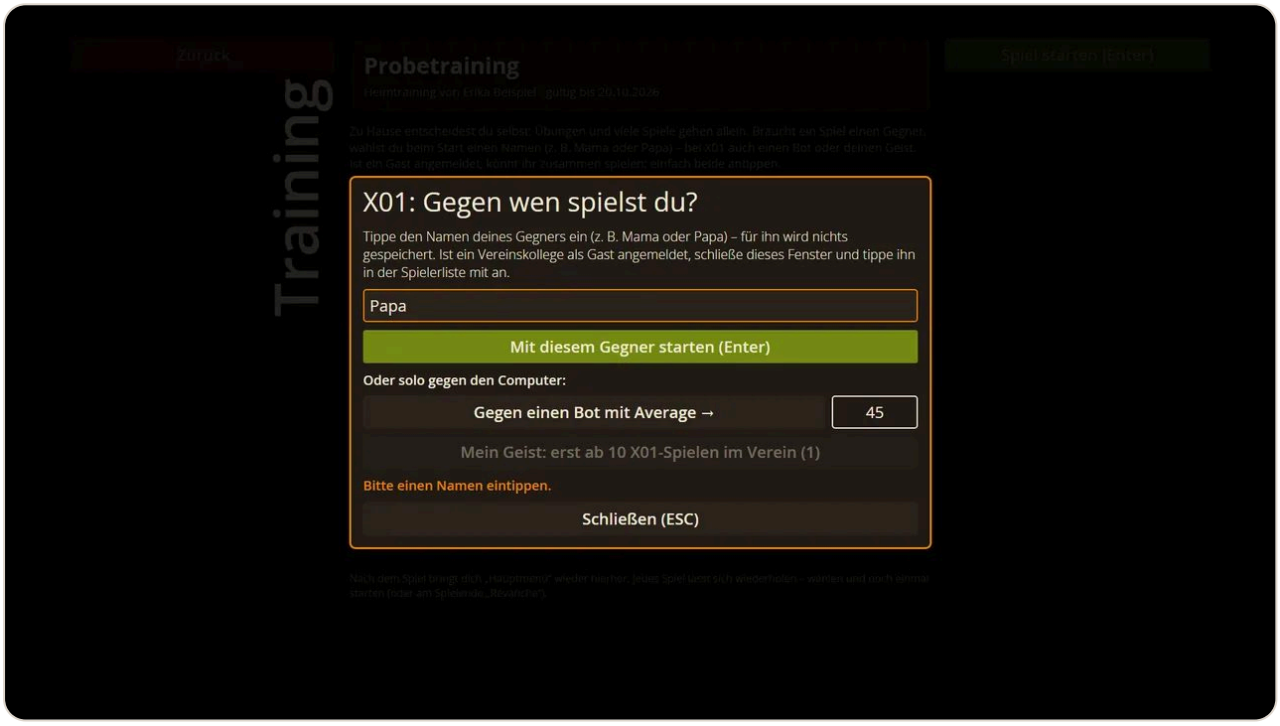
Heimtraining am Heim-Scorer

Hast du einen Heim-Scorer, kann dir dein Trainer die Spielfolge eines Trainings **nach Hause schicken**. Sie erscheint dann an deinem Heim-Scorer im Hauptmenü unter **Training** – ohne Pausen, an jedem Tag und beliebig oft, bis zum Datum „gültig bis“.



Heimtraining: die Spielfolge deines Trainers zu Hause

- **Allein:** Übungen sowie 9-Darter, Around the Board, Splitscore und Cricket spielst du einfach allein – Spiel wählen, **Enter**.
- **Spiele mit Gegner** (X01, Elimination, Kopfgeld, Fuchsjagd, Battle to Eleven): Beim Start fragt der Scorer, gegen wen du spielst. Tippe einen **Namen** ein (z. B. Mama oder Papa) – für diesen Gegner wird nichts gespeichert. Bei **X01** kannst du stattdessen solo gegen einen **Bot** mit gewähltem Average oder gegen **deinen Geist** spielen.
- **Mit einem Gast:** Ist ein Vereinskollege per Einmalcode als Gast angemeldet, steht er in der Spielerliste. Tippt ihr beide an, spielt ihr das Spiel oder die Übung zusammen – auch er bekommt sein Ergebnis.
- **Ergebnisse:** Sie stehen in der App unter Stats in der Kachel „Training" mit dem Vermerk „zu Hause", und dein Trainer sieht sie am Trainingsplan. Bestleistungen für die Rangliste gibt es von zu Hause nicht.
- Es gilt immer nur das zuletzt geschickte Heimtraining. Nimmt der Trainer es zurück oder läuft es ab, verschwindet es am Scorer; die Ergebnisse bleiben.



Spiel mit Gegner: Name eintippen – bei X01 auch Bot oder Geist

> **Kein Training zu sehen?** Der Plan erscheint nur am Trainingstag, nur an den Boards, die im Plan stehen, und erst nach der Freigabe durch den Trainer (App → Verwaltung → Training).

E9 Ohne Internet

Der Scorer braucht kein Internet, um zu zählen. Fällt die Verbindung aus, läuft alles normal weiter, und die App bekommt die Daten später.

Was	Ohne Verbindung
Spielen, pausieren, Verlauf	geht ganz normal
Beendete Spiele	warten im Scorer (Flight-Symbol grau) und gehen mit der nächsten Verbindung raus – dann grün
Spielersync auswählen	geht nicht, die Spielerliste kommt aus der App – Namen als Freitext eintippen
Am anderen Board fortsetzen	nur Spiele, die dieses Board selbst gespeichert hat
Turnierspiel	ein schon gestartetes Spiel läuft weiter; das Ergebnis geht nach, sobald die Verbindung wieder da ist
Updates	werden beim nächsten Start mit Verbindung angeboten

Board nicht mehr verbunden? Einstellungen → Netzwerk → **Verbindung testen**. Meldet die Kasse, dass der Schlüssel nicht mehr gilt (z. B. nach „Neuer Schlüssel“ oder Sperren in der App), braucht es einen neuen Schlüssel – am einfachsten Feld leeren und **Freischaltung anfragen**. In diesem Fall sind die Einstellungen auch ohne Admin-Code offen.

HÄUFIGE FRAGEN

Kurze Antworten, nach Rollen sortiert

Mitglieder

Ich habe mein Passwort vergessen.

Ein Admin setzt dir in der Verwaltung ein neues Startpasswort. Beim nächsten Anmelden legst du dann wieder ein eigenes fest. Sprich dafür einfach den Schatzwart oder einen anderen Admin an. Erste Schritte ›

Wie bekomme ich die App aufs Handy?

Öffne **app.grenzland-darters.de** im Browser – auf Android mit Chrome, auf dem iPhone mit Safari. Dann über das Menü **App installieren** bzw. **Zum Home-Bildschirm** wählen. Danach startet die App wie jede andere über ihr Symbol. Erste Schritte ›

Ich habe das falsche Getränk gebucht.

Direkt nach dem Buchen kannst du es **2 Minuten lang** mit **VERTIPPT? RÜCKGÄNGIG MACHEN** selbst zurücknehmen. Danach storniert es ein Verkäufer oder Admin an der Theke – sprich ihn einfach an. Getränke buchen ›

Ich habe gestern vergessen zu buchen.

Auf der Startseite unter der Getränkekarte **Nachbuchen**: Tag, Getränk und Anzahl wählen. Die Buchung bekommt den Vermerk „nachgebucht“. Getränke buchen ›

Ich habe überwiesen, aber mein Guthaben ist noch nicht da.

Die Kasse ist nicht mit der Bank verbunden. Das Geld erscheint, sobald es auf dem Vereinskonto eingegangen ist und ein Verkäufer oder Admin es eingebucht hat – das kann ein paar Tage dauern. Wichtig ist der Verwendungszweck genau so, wie die App ihn vorgibt. Guthaben aufladen ›

Was passiert, wenn ich bei –10 € bin?

Vollmitglieder und Mitarbeiter dürfen bis –10,00 € ins Minus, Jugendmitglieder gar nicht. Ist die Grenze erreicht, lehnt die Kasse weitere Buchungen ab, bis du aufgeladen hast. Nur an der Theke kann ein Admin oder berechtigter Verkäufer im Einzelfall eine Ausnahme freigeben. Guthaben aufladen ›

Passwort oder PIN – was ist was?

Mit **Kürzel und Passwort** meldest du dich in der App an (Handy, PC). Die **4-stellige PIN** brauchst du nur an der Theke: Dort bestätigst du jede Buchung mit deinem Namen und der PIN. Beides änderst du unter **Mein Konto**. An der Theke buchen ›

Meine PIN ist gesperrt.

Nach 5 falschen Eingaben ist die PIN 5 Minuten gesperrt – danach geht es wieder. Ein Admin kann die Sperre auch sofort aufheben. Weißt du die PIN nicht mehr, legst du unter **Mein Konto** mit deinem Passwort eine neue fest. Mein Konto ›

Wer sieht mein Guthaben?

Du selbst sowie Verkäufer und Admins, die die Kasse führen. An der Theke ist das Guthaben in der Namensliste verdeckt; nur der Augen-Knopf zeigt es für ein paar Sekunden. Im Spielerbereich und bei Turnieren sind Guthaben und Buchungen nie zu sehen. Datenschutz ›

Muss ich ein Spielerprofil anlegen?

Nein, das ist freiwillig. Mit Profil kannst du dich am Scorer auswählen, sammelst Statistiken und meldest dich selbst zu Turnieren an. Du kannst es jederzeit archivieren oder ganz löschen. In den Bestleistungs-Ranglisten des Vereins stehst du auch ohne Profil. **Mein Konto ›**

„Das war ich nicht" oder „Nicht werten" – was ist der Unterschied?

✗ **Das war ich nicht:** Das Spiel ist nicht deins. Es verschwindet aus deiner Liste, zählt nicht, und die Verwaltung bekommt eine Meldung, um es richtig zuzuordnen. 👁 **Nicht werten:** Es war dein Spiel, du willst es aber nicht in deiner Statistik haben (z. B. ein Übungsspiel). Es bleibt blass in der Liste und lässt sich wieder einschalten.
Spielerbereich ›

Warum steht meine Bestleistung noch nicht in der Rangliste?

Würfe vom Scorer kommen zuerst als **Vorschlag** zur Verwaltung. Erst wenn ein Admin oder Turnierverwalter ihn übernimmt, steht er in der Rangliste. Außerdem zählen nur Würfe ab den Grenzen der Saison (z. B. Highscore ab 171). Fehlt etwas, sprich die Turnierverwaltung an. **Spielerbereich ›**

Wie melde ich mich zu einem Turnier an oder ab?

Im Spielerbereich unter **Turniere** beim Turnier **Anmelden** bzw. **Abmelden**. Das geht, solange das Turnier „geplant" ist, bis einschließlich Turniertag, und nur mit aktivem Spielerprofil. Am Turniertag tippst du vor Ort **Ich bin da**.
Spielerbereich ›

Warum kann ich als Jugendmitglied kein Radler buchen?

Getränke „ab 16" und „ab 18" sind für Jugendkonten immer gesperrt (Jugendschutz) – auch wenn jemand anderes mit seinem Konto mitbezahlt. **Jugendmitglieder ›**

Was passiert mit meinem Guthaben, wenn ich austrete?

Nichts verfällt. Beim Schließen des Kontos wird das Restguthaben ausgezahlt, auf Wunsch an den Verein gespendet oder auf ein anderes Mitgliedskonto übertragen. Ein Minus muss vorher ausgeglichen sein. **Konten ›**

Ich habe die App noch unter der alten Adresse (kasse….) installiert.

Die alte Adresse leitet automatisch weiter. Damit Name und Symbol stimmen, lösche die alte App vom Handy, öffne **app.grenzland-darters.de** und installiere sie neu. Anmelden musst du dich dabei einmal neu.
Erste Schritte ›

Verkäufer

„Guthaben reicht nicht" – was jetzt?

Drei Wege: ein **weiteres Konto** mitzahlen lassen (die Bestätigung bleibt dafür 3 Minuten gültig), den Rest **bar** kassieren, oder – nur mit dem Recht dazu – eine **Minus-Freigabe** für diese eine Buchung. Sonst erst aufladen.
Verkaufen ›

Ich habe falsch kassiert.

Unter **VERKÄUFER-MENÜ** → **STORNO** die Buchung wählen und stornieren (mit eigener PIN, wenn du das Recht hast, sonst ein Admin). Storniert wird immer der ganze Vorgang – danach richtig neu buchen. **Storno ›**

Ein Mitglied zahlt bar – welcher Preis gilt?

Bar gilt sonst der Gästepreis. Zahlt ein Mitglied bar, auf der Seite **BAR KASSIEREN** **Käufer ist Mitglied** einschalten und das Mitglied wählen – dann gilt der Mitgliedspreis. **Verkaufen ›**

Der Warenkorb ist plötzlich leer.

Nach 60 Sekunden ohne Eingabe leert sich der Warenkorb von selbst – damit der Nächste nicht auf fremde Getränke bucht. Einfach neu zusammenstellen. Verkaufen ›

Die Theke meldet „Gerät nicht freigeschaltet".

Die Theke läuft nur auf Geräten, die ein Admin freigeschaltet hat. Am Theken-PC: Admin meldet sich dort in der Verwaltung an und schaltet das Gerät frei. Das eigene Handy: unter **Mein Konto** → **Theke auf diesem Handy** anfragen, ein Admin gibt es frei. Wurden die Browserdaten gelöscht, ist auch die Freischaltung weg.
Theke und Verkäufer-Menü ›

Ein Mitglied hat seine PIN vergessen.

Es kann unter **Mein Konto** in der App mit seinem Passwort eine neue PIN festlegen. Hat es das Handy nicht dabei, setzt ein Admin in der Verwaltung eine neue PIN. Bis dahin kannst du als Verkäufer für das Mitglied buchen – mit deiner PIN. Für andere buchen ›

Eine Überweisung ist eingegangen – wie buche ich sie ein?

VERKÄUFER-MENÜ → **AUFLADEN**, Konto wählen, Betrag eintragen und als Art **Überweisung** wählen (nicht „bar" – sonst stimmt der Kassenstand nicht). Admins können das auch in der Verwaltung. Aufladen einbuchen ›

Der Tagesverkauf wurde nicht beendet.

Er läuft weiter, bis ihn jemand beendet – und zählt so lange auch spätere Verkäufe mit. Möglichst bald im **VERKÄUFER-MENÜ** beenden und beim Abgleich der Kasse berücksichtigen, was danach noch verkauft wurde.
Tagesverkauf ›

Admins

Mein Handy mit der Authenticator-App ist weg.

Melde dich mit einem deiner **Notfall-Codes** an und richte die Zwei-Faktor-Anmeldung danach neu ein. Ohne Notfall-Code setzt ein anderer Admin sie in deinem Konto zurück. Als letzter Ausweg gibt es einen Befehl auf dem Server. Anmeldung mit Zwei-Faktor ›

Wie lege ich ein neues Mitglied an?

Verwaltung → **Konten** → neues Konto: Art (V, J oder M), Mitgliedsnummer aus dem Vereinsplaner, Name und Kürzel. Dann unter **Zugang** ein Startpasswort setzen und dem Mitglied persönlich geben – es legt beim ersten Anmelden sein eigenes fest. Jugendkonten nur mit Zustimmung der Eltern. Konten ›

Eine Nachbuchung betrifft einen schon abgeschlossenen Monat.

Das geht trotzdem. Abgeschlossene Monate werden nie geändert; die Nachbuchung (ebenso ein späteres Storno) fließt in die KAB-Abrechnung des nächsten offenen Monats. Monatsabschluss ›

Warum lässt sich ein Storno nicht aufheben?

Aufheben geht nur, solange der Monat, in dem das Storno abgerechnet wird, noch offen ist, und das Konto offen ist. Sonst die Buchung einfach neu buchen bzw. nachbuchen. Storno aufheben ›

Ich ändere einen Preis – was passiert mit alten Buchungen?

Nichts. Jede Buchung speichert den bezahlten Preis und den KAB-Preis von damals. Neue Preise gelten nur für neue Buchungen; auch Umbenennungen ändern alte Berichte nicht. Getränkekarte ›

Ein Mitglied tritt mit Restguthaben aus.

Im Konto **Konto schließen** und wählen, was mit dem Guthaben passiert: auszahlen (mindert den Kassenstand), spenden oder auf ein anderes Mitgliedskonto übertragen. Ein Minus muss vorher ausgeglichen werden. Konten ›

Wo liegen die Sicherungen?

Der Server sichert jede Stunde beide Datenbanken (Kasse und Spielerbereich) und hebt sie 30 Tage auf; die NAS holt sie zusätzlich ab. Einen aktuellen Stand kannst du jederzeit unter Einstellungen → **Sicherung** herunterladen. Einstellungen ›

Wie spiele ich ein Update ein?

Im Projektordner auf dem PC **update.bat** doppelklicken: Es prüft zuerst alles, fragt „Jetzt aktualisieren?“, lädt das Paket hoch und spielt es ein (dabei zweimal die Passphrase und einmal das sudo-Passwort). Vor jedem Update wird automatisch gesichert.

Turnierverwalter

Ein Board steht als „offline“.

„Online“ heißt: Das Board hat sich in den letzten 2 Minuten gemeldet. Prüfen: Läuft der Scorer? Hat der PC Netz? Ist ein Board-Schlüssel eingetragen (Einstellungen → Netzwerk → **Verbindung testen**)? Für Turnierspiele muss am Board zusätzlich **Bereit für Turnier** an sein. Boards ›

Der Spielplan lässt sich nicht freigeben, weil jemand fehlt.

Vor der Freigabe müssen alle Teilnehmer als anwesend markiert sein. Ist jemand da, den Haken setzen; ist jemand nicht gekommen: Entwurf verwerfen, ihn abmelden und neu auslosen. Auslosung ›

Ein Ergebnis wurde falsch eingetragen.

Im Spielplan beim Spiel korrigieren oder löschen – das geht, solange das Folgespiel noch nicht gespielt ist. Ein gelöschtes Ergebnis wird „zurückgehalten“ und geht nicht automatisch wieder ans Board. Am Turniertag ›

Ein Board fällt mitten im Turnier aus.

An einem anderen PC im Scorer **Bereit für Turnier** einschalten, das Board im Spielplan aufnehmen und das Spiel dorthin umlegen. Ein laufendes Spiel geht mit dem gespeicherten Spielstand weiter. Ersatz-Board ›

Wie lösche ich ein Turnier?

Nur Admins mit Zwei-Faktor, und nur solange der Spielplan nicht freigegeben ist oder das Turnier abgesagt wurde. Vorher Startgebühren vom Guthaben in der Kasse stornieren und das Turnier ggf. aus der Serie entfernen. Turnier anlegen ›

Warum steht auf dem Aushang „vorläufig“?

Der laufende Monat ist noch nicht vorbei – das PDF zeigt den Stand von heute mit Wasserzeichen. Den endgültigen Aushang gibt es nach Monatsende. Offene Vorschläge aus dem Scorer fehlen im PDF, bis sie übernommen sind. Aushang ›

Eine Bestleistung steht beim falschen Spieler.

Nichts wird gelöscht: Unter Bestleistungen im Verlauf den Eintrag **Streichen …** (mit Grund) und beim richtigen Spieler neu eintragen. Kam sie aus einem falsch zugeordneten Scorer-Spiel, das Spiel unter **Verlauf aus Scorer** umordnen. Bestleistungen ›

Scorer

Der Scorer fragt nach einem Admin-Code.

An registrierten Boards sind Löschen, Netzwerk, Sicherung und Daten geschützt. Ein Admin öffnet in der App Spieler & Turniere → Verwaltung → Boards und tippt beim Board auf **Freigabecode**. Danach ist das Board 10 Minuten frei. Admin-Code ›

Ein Spieler fehlt in der Sync-Liste.

In der Liste stehen nur Mitglieder mit aktivem, nicht gesperrtem Spielerprofil. Er muss in der App unter **Mein Konto** ein Profil anlegen (bzw. ein archiviertes wieder aktivieren); Jugendprofile gibt ein Admin erst nach der Zustimmung der Eltern frei. Bis dahin den Namen als Freitext eintippen. Spielersync ›

Wie setze ich ein Spiel an einem anderen Board fort?

Am neuen Board **Spiel laden** öffnen – registrierte Boards sehen alle offenen Spiele des Vereins. Spiel wählen und **Fortsetzen**; läuft es noch am alten Board, fragt der Scorer „Trotzdem übernehmen“. Spiel laden ›

Läuft der Scorer ohne Internet?

Ja. Gezählt wird immer; fertige Spiele warten im Scorer und gehen automatisch an die App, sobald die Verbindung wieder da ist. Nur die Spielerauswahl für den Spielersync braucht Netz. Ohne Internet ›

Beim Start wird ein Update angeboten.

Jetzt aktualisieren (Enter) installiert die neue Version und startet den Scorer neu – Einstellungen, pausierte Spiele und Verlauf bleiben erhalten. Mitten in einem Abend lieber **Später (ESC)**; dann fragt er beim nächsten Start wieder. Updates ›

Der Freigabecode wird nicht angenommen.

Der Code gilt nur für **dieses** Board und nur ein paar Minuten – beim richtigen Board einen frischen Code anzeigen lassen. Die Uhr des Board-PCs muss ungefähr stimmen (± 5 Minuten). Nach 5 falschen Codes ist die Eingabe 5 Minuten gesperrt. Admin-Code ›