BEDIENUNGSANLEITUNG

Grenzland Darters App & Grenzland Darts Scorer

Teil E · Scorer

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

Stand 27.10.2026

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

Grenzland Darters n.e.V.

INHALT

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

Scorer (6)

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

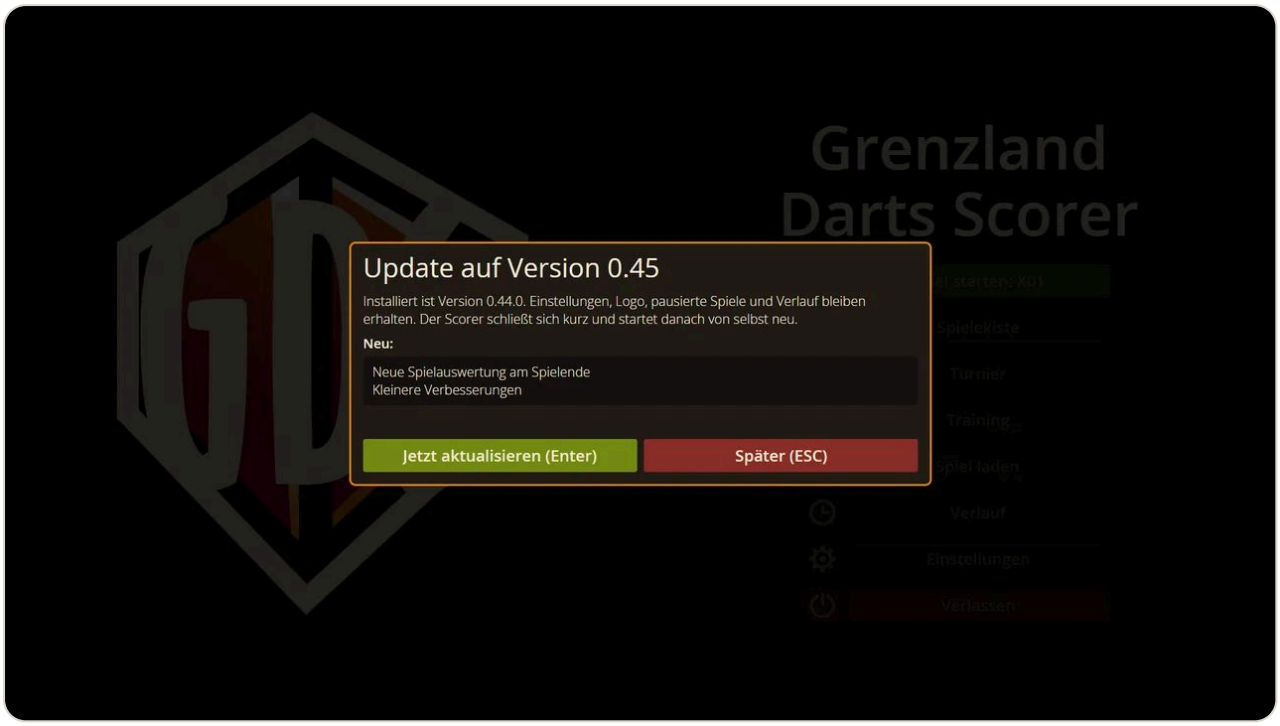
Tasten im Spiel

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**.

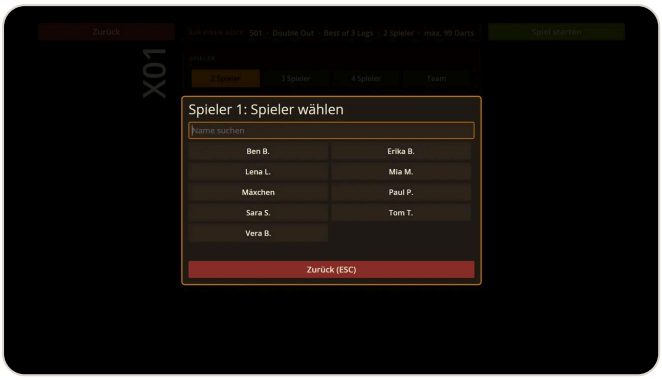
E2 Spielersync

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.

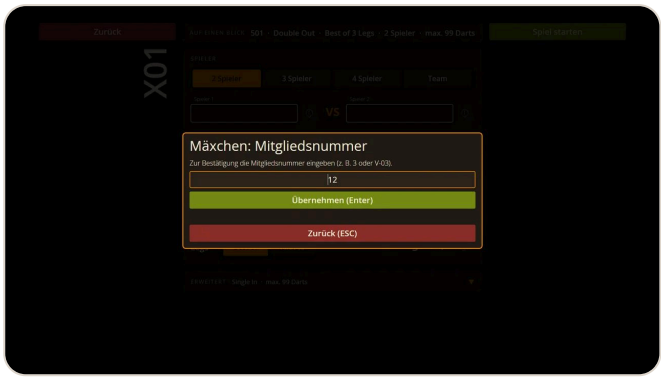
Spieler wählen

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.“).

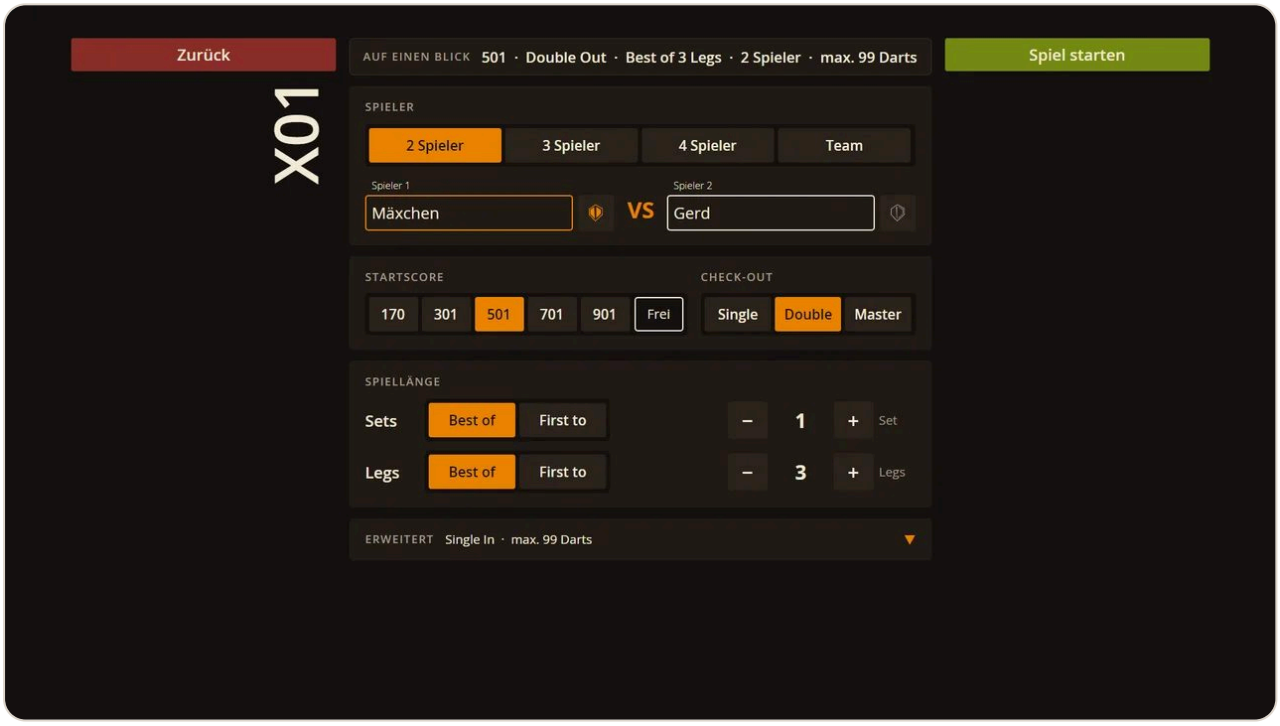
3. Zur Bestätigung die **Mitgliedsnummer** eingeben – „12“, „012“ oder „V-12“ geht alles – und **Übernehmen (Enter)**.
4. Das Namensfeld wird orange umrandet, das Flight-Symbol ist jetzt **gefüllt** und leuchtet. Nochmal tippen = zurück zum Freitext.



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“.

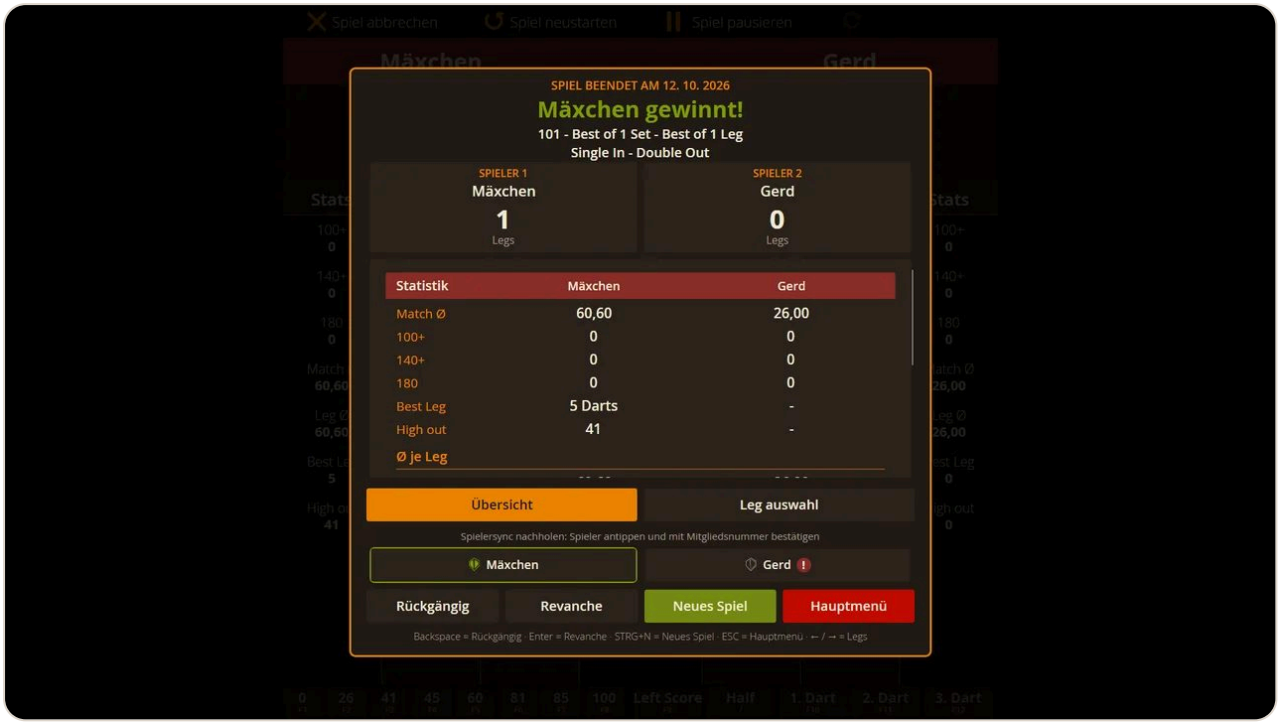
Den Spielersync gibt es in allen neun Spielen. Beim nächsten Öffnen der Einstellungen ist er wieder aus, damit am geteilten Board kein Spiel versehentlich auf die falsche Person läuft. Eine **Revanche** behält ihn.

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.

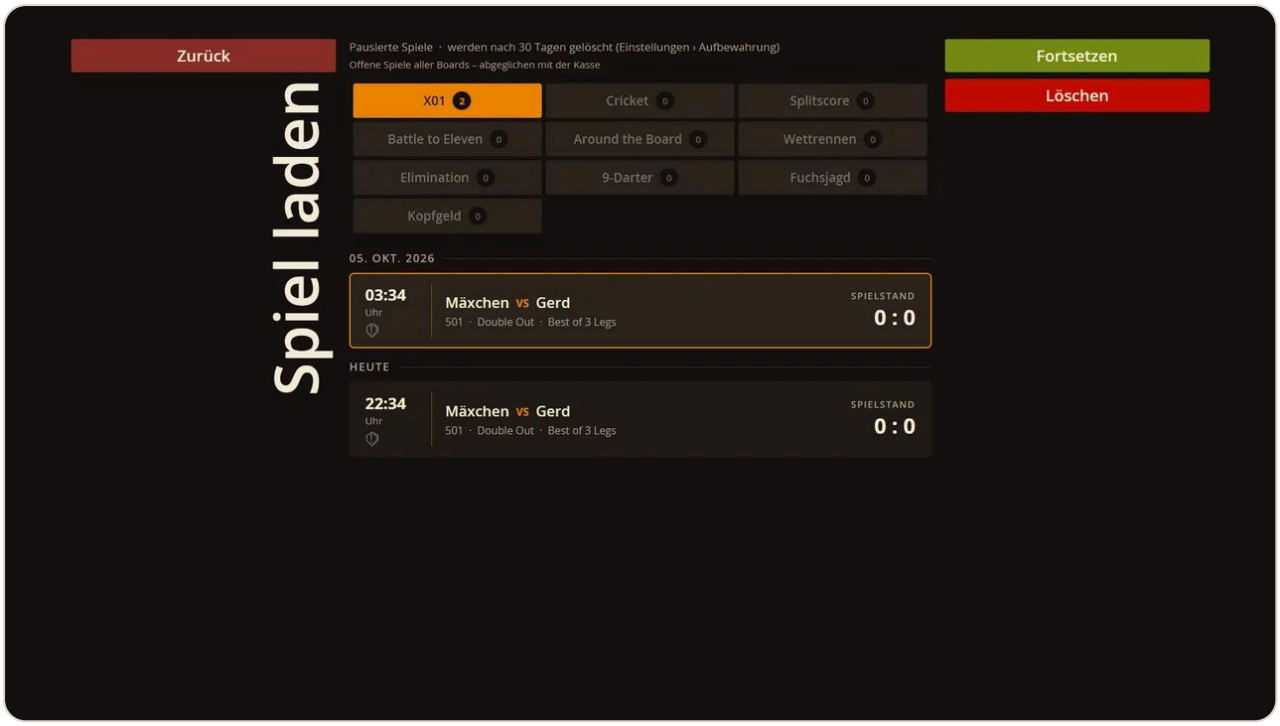
Falsch zugeordnet?

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“

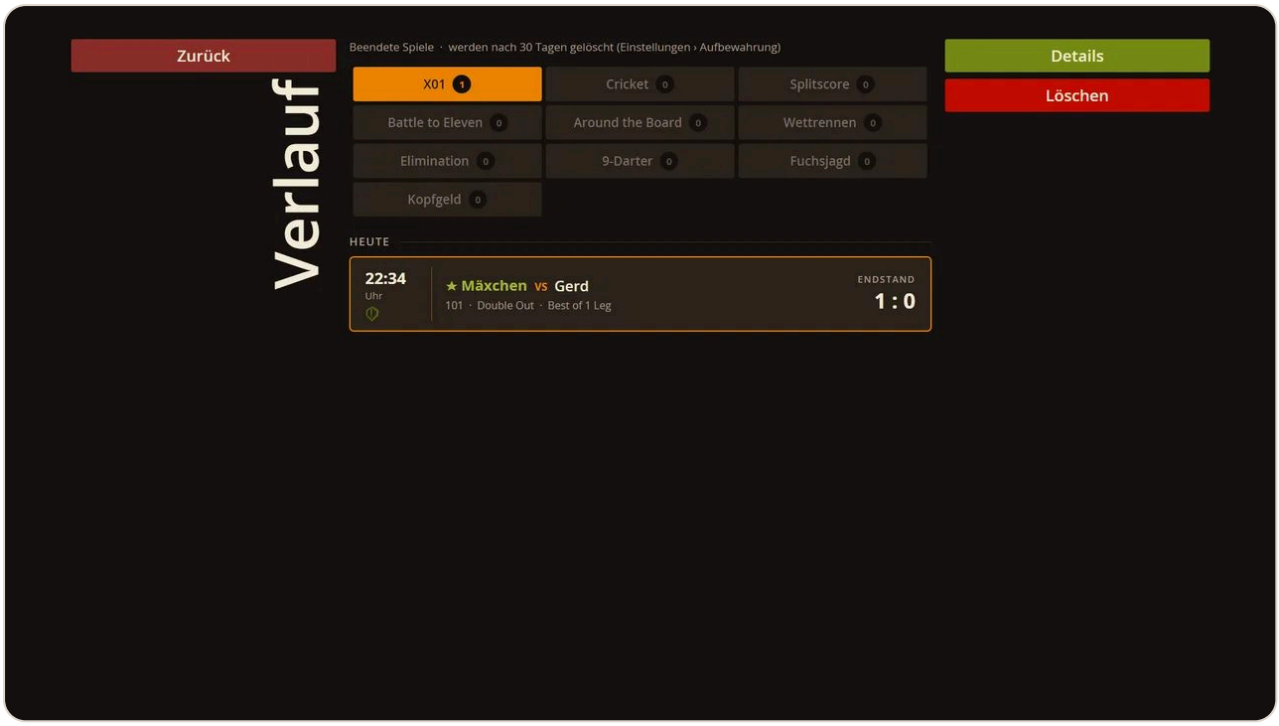
An einem anderen Board weiterspielen

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.

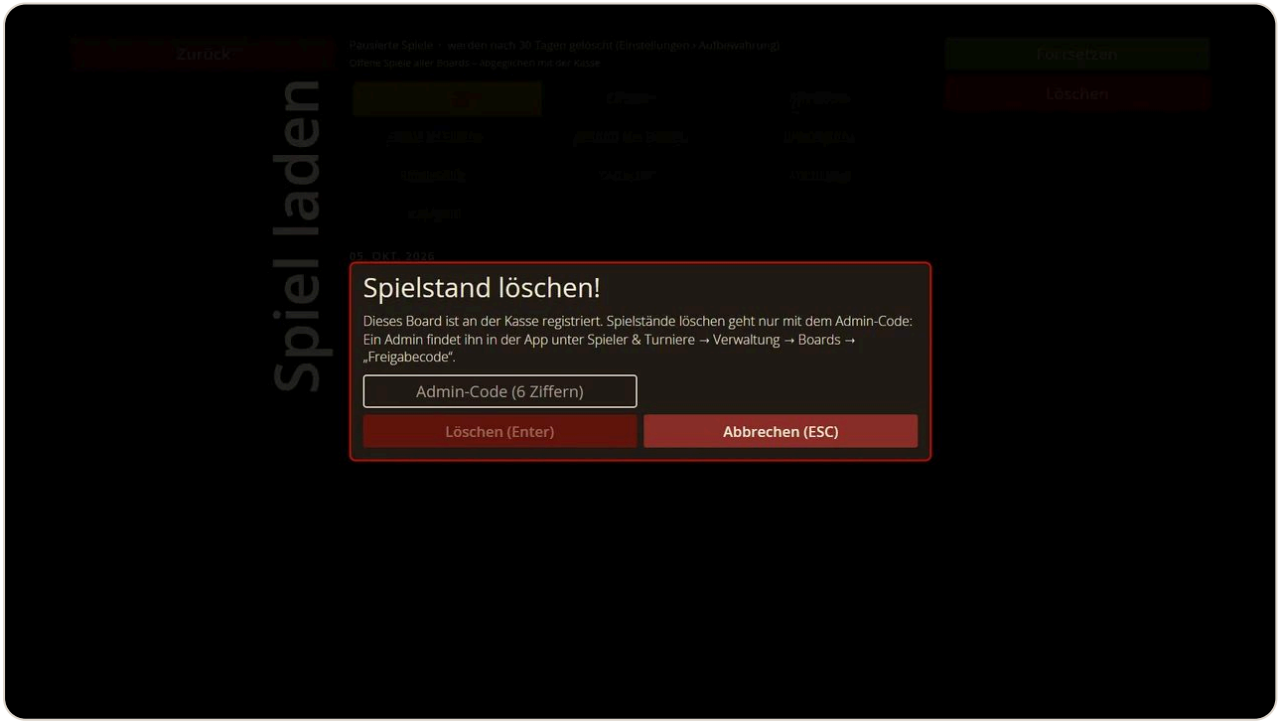


Verlauf mit Sync-Symbol

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

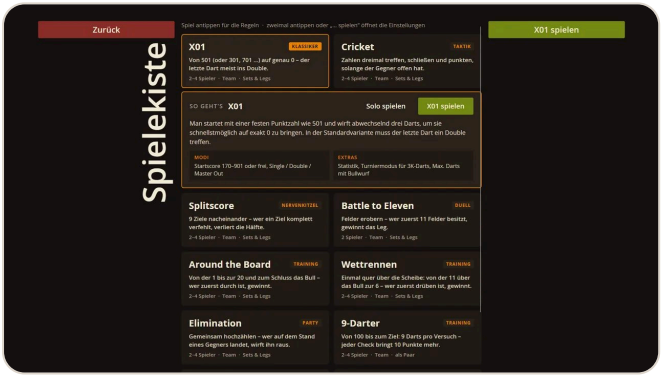
> Wird in „Spiel laden“ ein fremdes offenes Spiel gelöscht, verschwindet es für alle Boards – außer es läuft gerade woanders. Beendete Spiele, die schon in der App sind, bleiben dort; löschen kann sie nur ein Admin in der App.

E4 Solo spielen: Geist und Bot

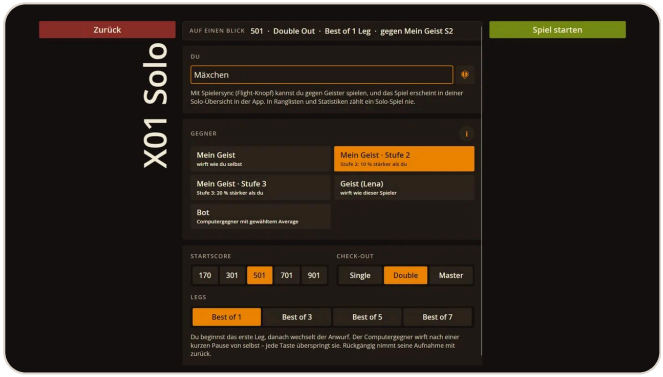
Kein Gegner da? Im **Solo-Modus** spielst du X01 gegen einen Computergegner (und 9-Darter, Around the Board, Wettrennen, Splitscore und Cricket allein oder gegen einen Bot – siehe weiter unten) – entweder gegen einen **Geist** (wirft wie ein echter Spieler) oder gegen einen **Bot** mit einem Average, 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**:

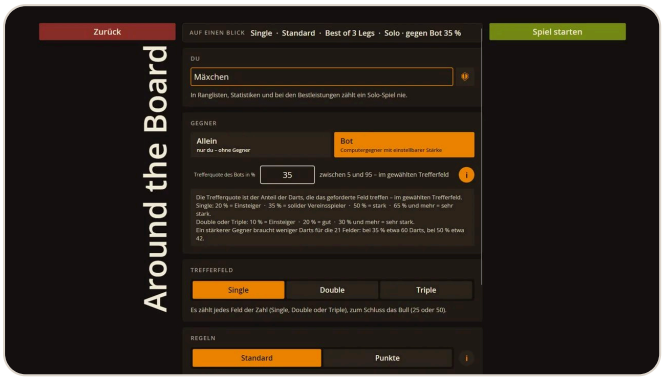
- **Allein** – nur du, ohne Gegner. Du spielst dein Leg, deine Stufen oder deine 9 Runden für dich; am Ende steht deine Auswertung. Allein gibt es nur „First to" (so viele Legs, wie du einstellst).
- **Bot** – ein Computergegner, dessen Stärke du in der Einheit des Spiels einstellst:
  - **9-Darter:** 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

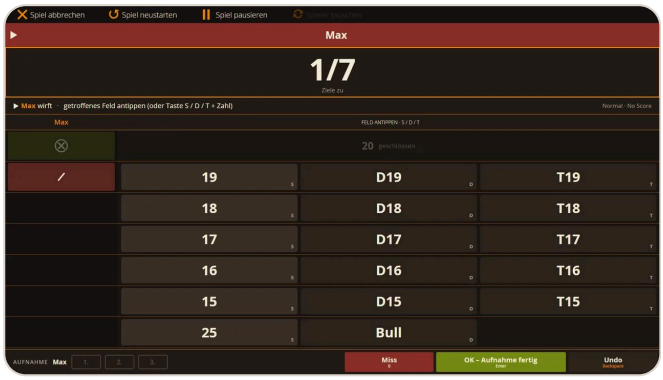
Monaten).

- **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

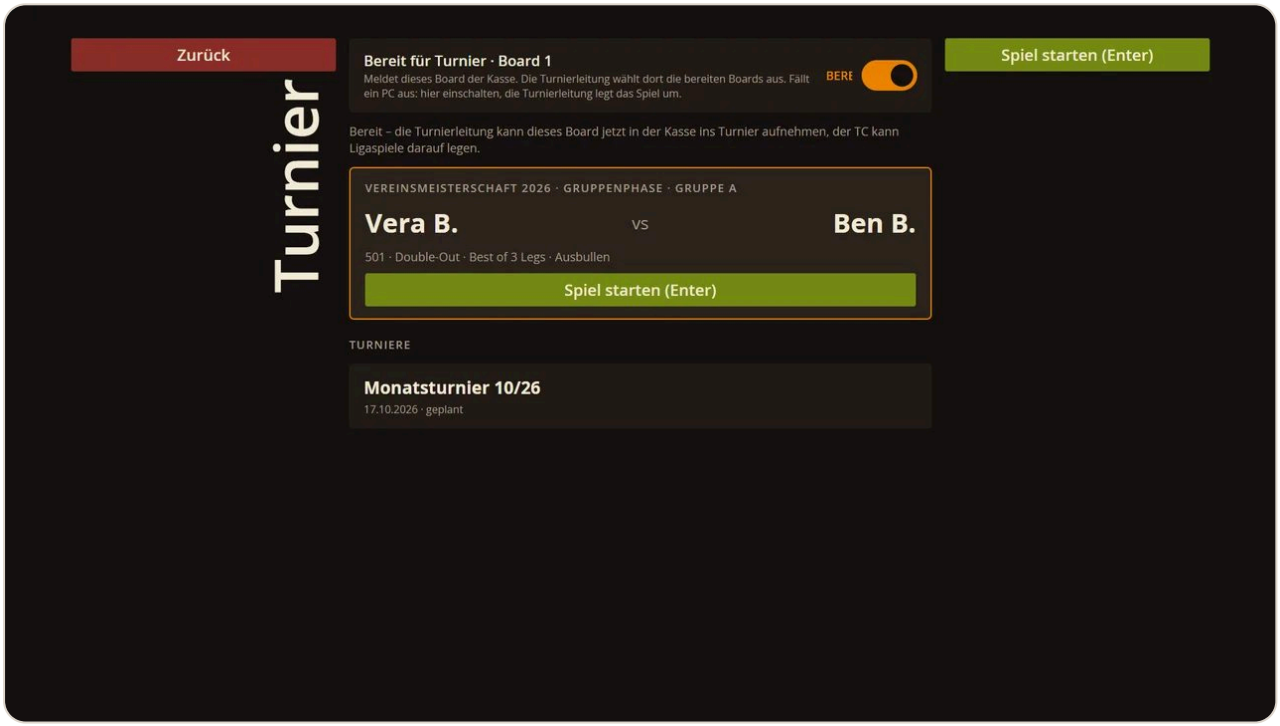
Ein Solo-Spiel mit Spielersync lässt sich wie jedes andere pausieren und an jedem registrierten Board unter **Spiel laden** fortsetzen. Der Geist wird dabei neu aus der App geholt – **ohne Internet kann ein Geist-Spiel deshalb nicht weitergehen** (ein Spiel gegen den Bot schon). Auf dem Board-PC wird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

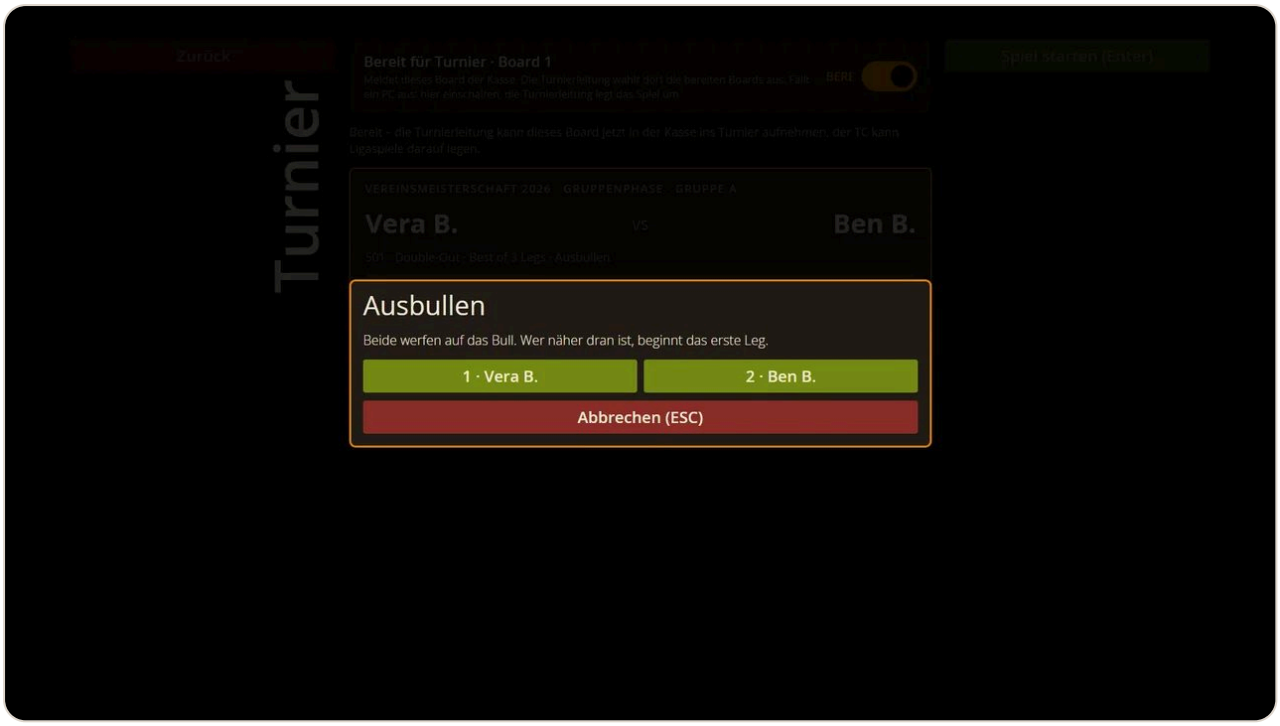


Board 1 ist bereit, das nächste Spiel ist zugeteilt

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

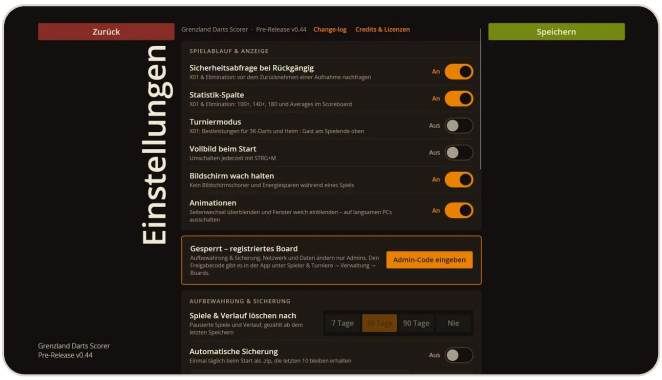
In den **Einstellungen** stehen Spielablauf und Anzeige (Sicherheitsabfrage bei Rückgängig, Statistik-Spalte, Vollbild, Bildschirm wach halten, Animationen, Schriftgröße der Turnier-Anzeige), Aufbewahrung & Sicherung, Netzwerk, Titel und Logo des Hauptmenüs, die Schnelltasten F1–F8 und der Bereich Daten.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

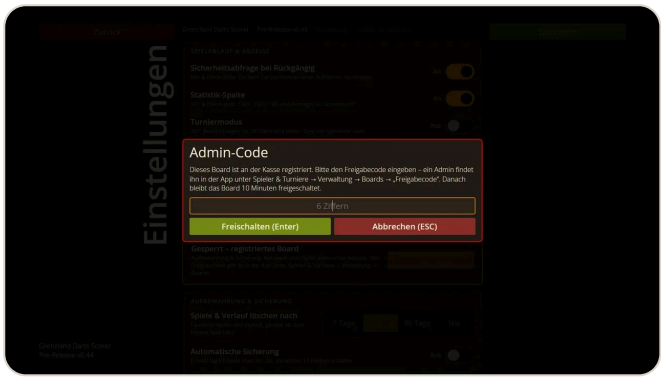
Gesperrt am registrierten Board

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.

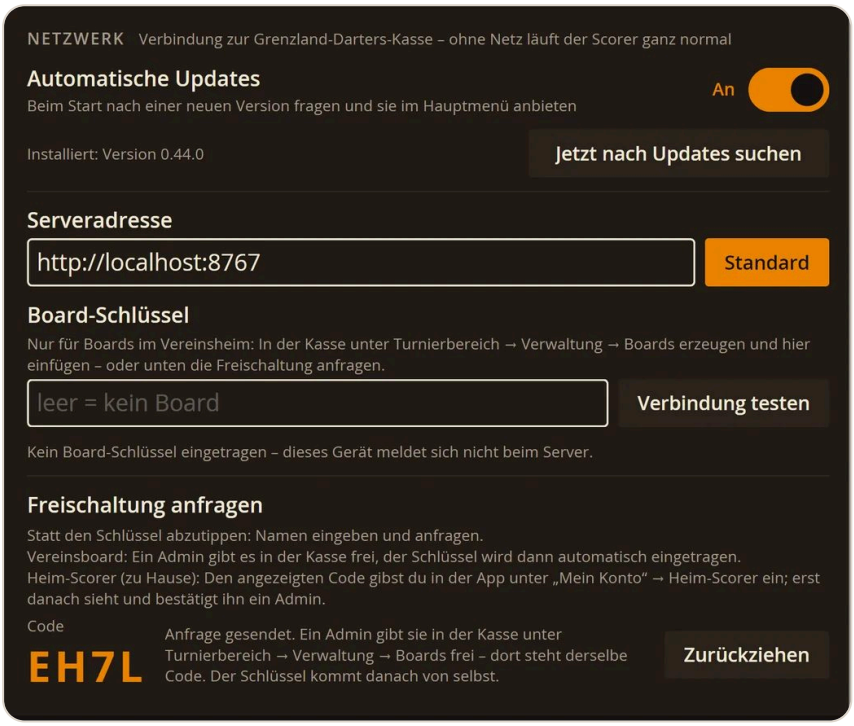
Wer nur unterbrechen will, nimmt **Spiel pausieren**. **Spiel abbrechen** ohne Aufgeben verwirft das Spiel ganz – dann zählt nichts davon.

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

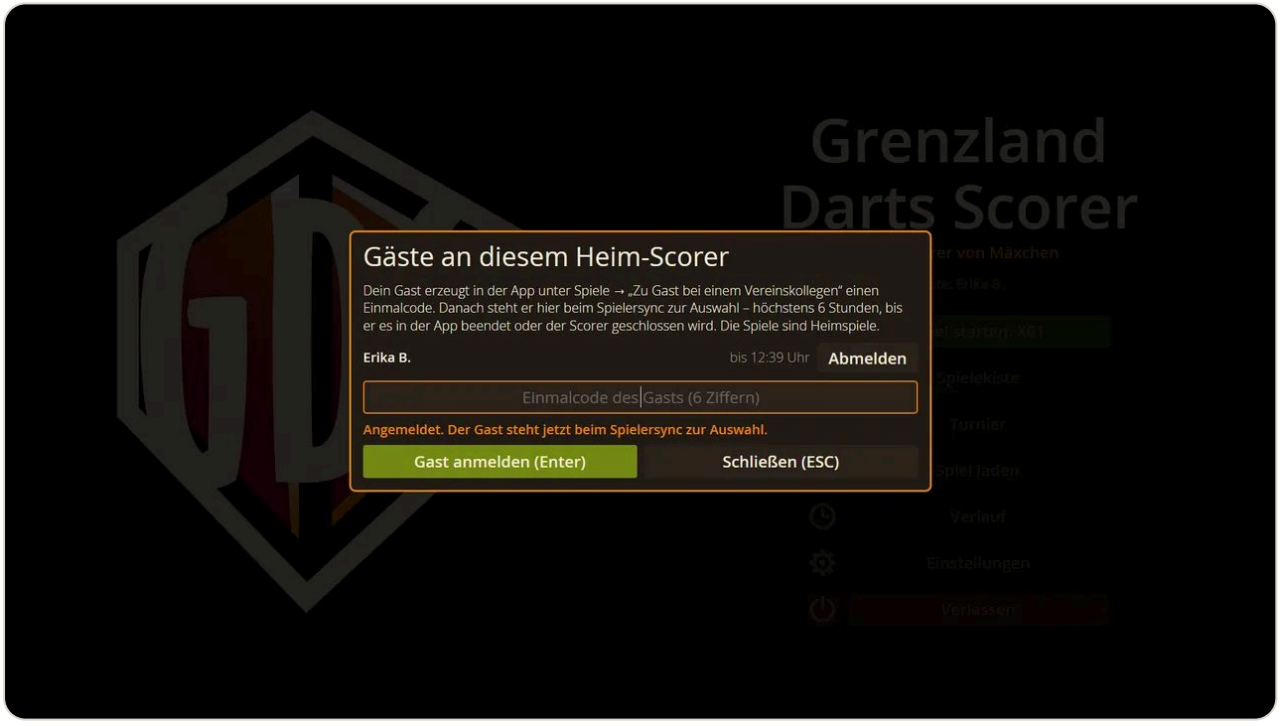
1. Unter **Freischaltung anfragen** einen Namen eintragen (vorgeschlagen ist der PC-Name, z. B. „Board Theke“) und **Als Vereinsboard** wählen (für zu Hause: **Als Heim-Scorer** – diese Anfrage sehen die Admins erst, wenn du den Code in der App unter „Mein Konto“ eingegeben hast).
2. Der Scorer zeigt 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.

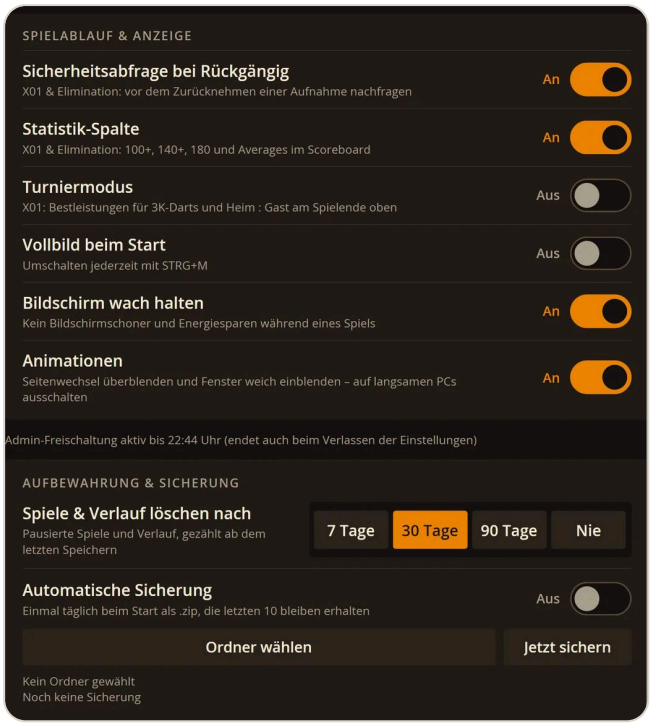
- Im Hauptmenü steht **„Heim-Scorer von …“**. **Turnier** ist ausgegraut, einen **Admin-Code** gibt es nicht (Löschen und Einstellungen sind frei), „Spiel aufgeben“ ebenfalls nicht.
- **Spielersync:** Zur Auswahl steht nur der Besitzer – ohne Mitgliedsnummer. **Solo:** eigener Geist oder Bot.
- **Spiel 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

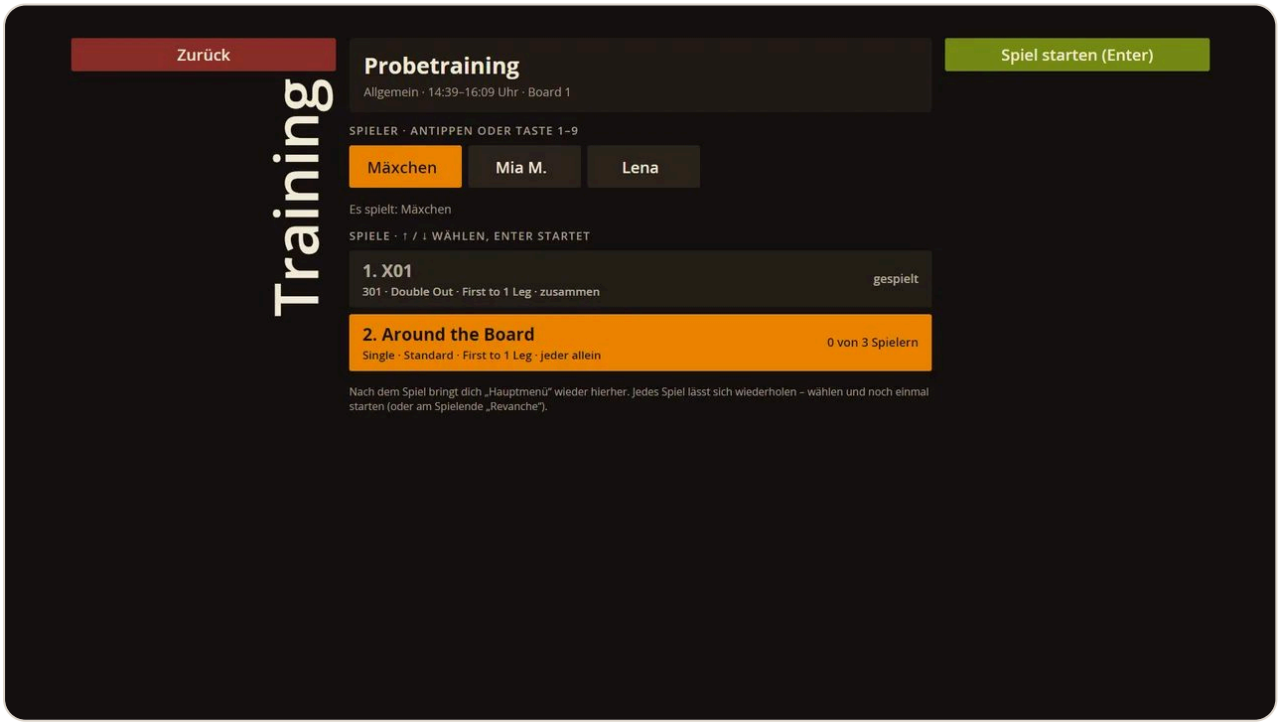
- **Automatische Sicherung** – einmal am Tag beim Start als Zip-Datei in einen gewählten Ordner, die letzten 10 bleiben. **Jetzt sichern** sofort.
- **Exportieren / Importieren** – Einstellungen oder alles auf einen anderen PC mitnehmen.
- **„Spiel laden“ leeren** und **Verlauf leeren** – mit Sicherheitsabfrage,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

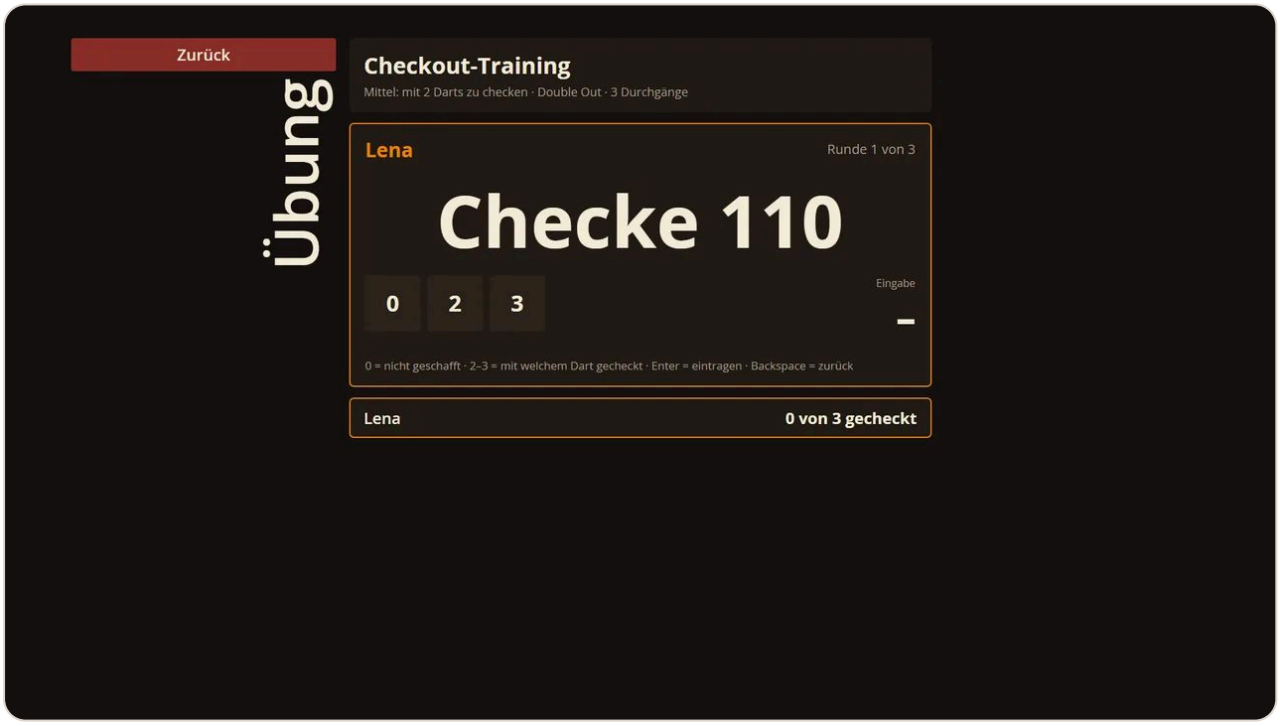
Übungen

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

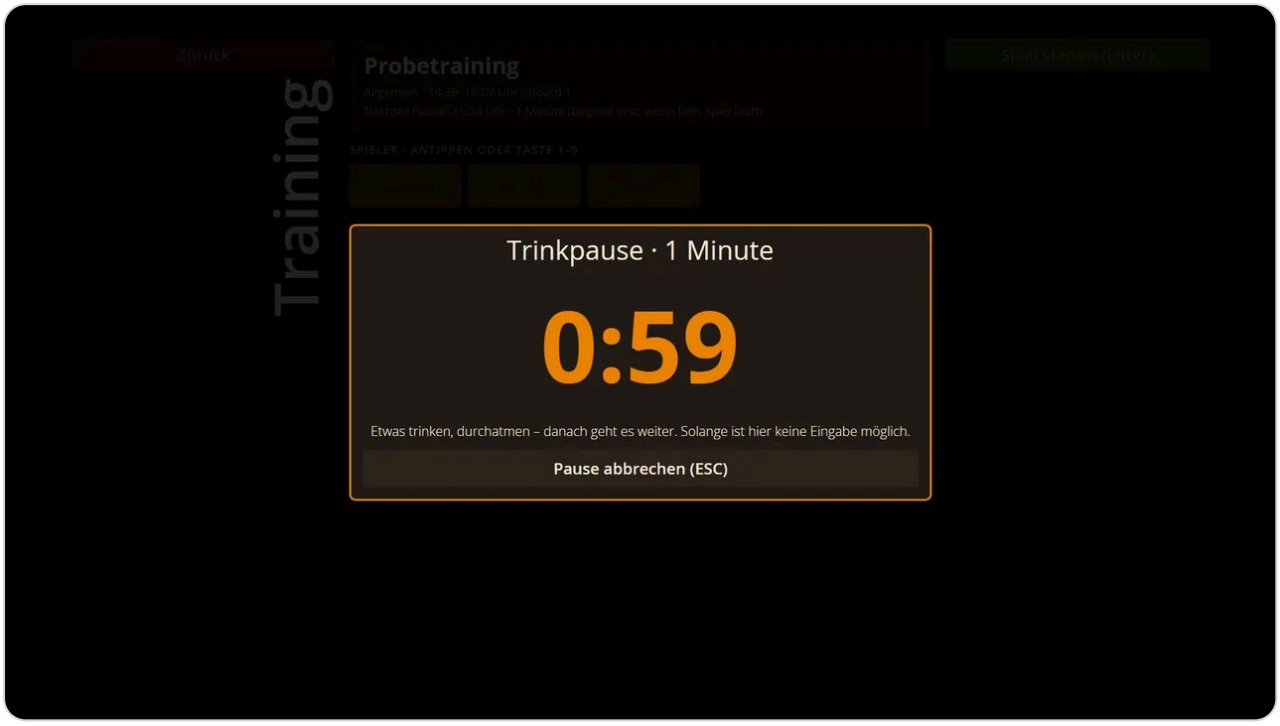


Checkout-Training: 0 = nicht geschafft, sonst mit welchem Dart

- 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

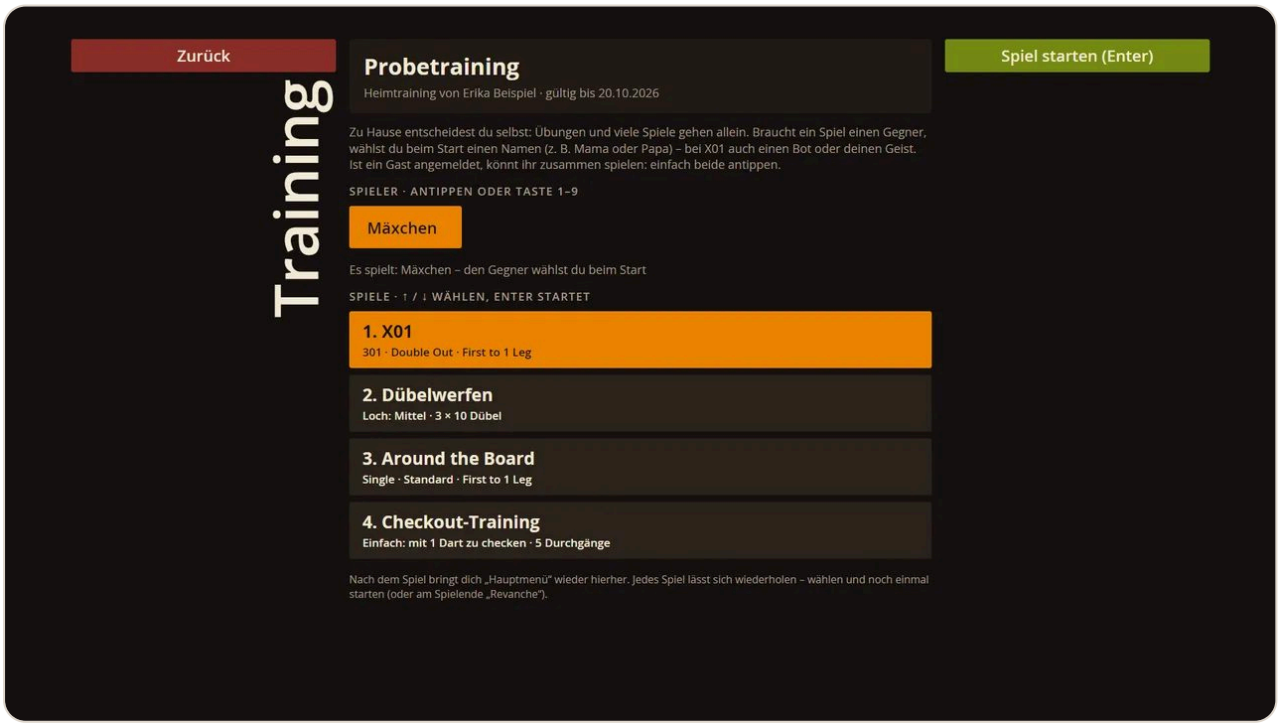
Pausen kommen nach dem Zeitplan des Trainers – aber **nie mitten im Spiel**: Sie beginnen erst, wenn ihr wieder im Trainingsbildschirm seid. Dann zählt ein Countdown herunter, und solange ist keine Eingabe möglich. Jeder kann die Pause abbrechen (**ESC** zweimal bzw. den Knopf zweimal drücken) – das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



Trinkpause mit Countdown

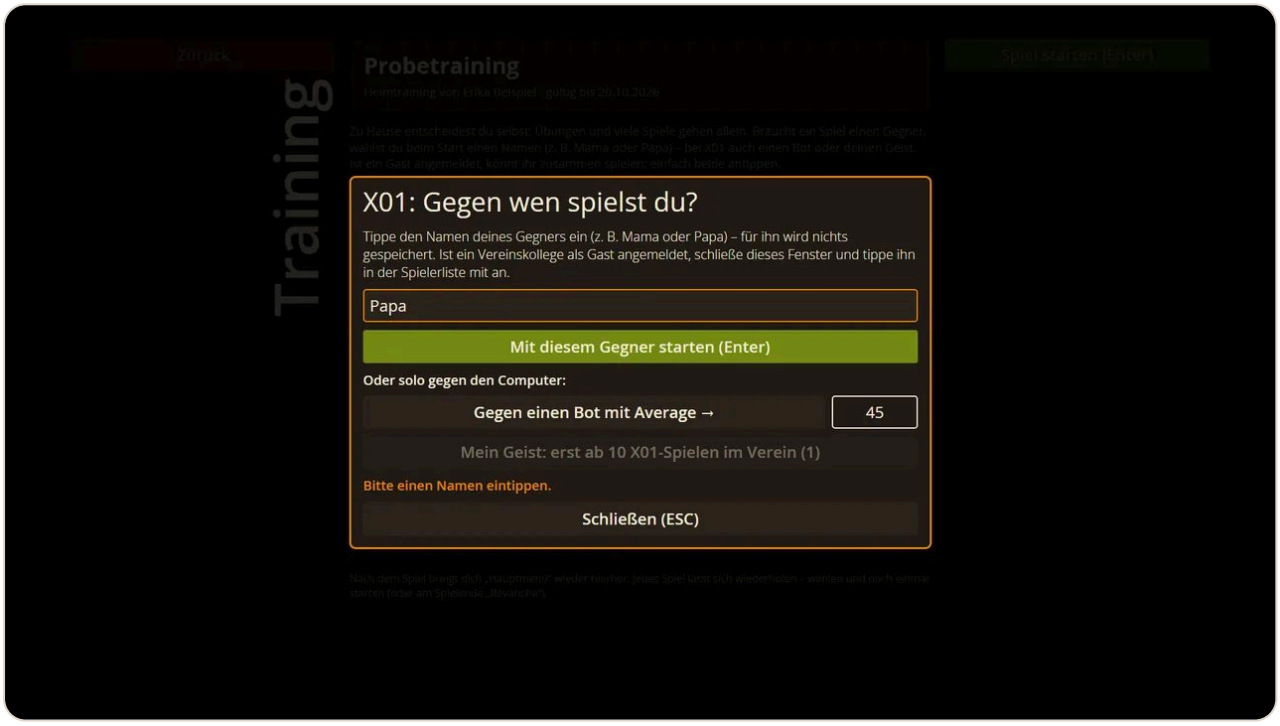
Heimtraining am Heim-Scorer

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

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 ›