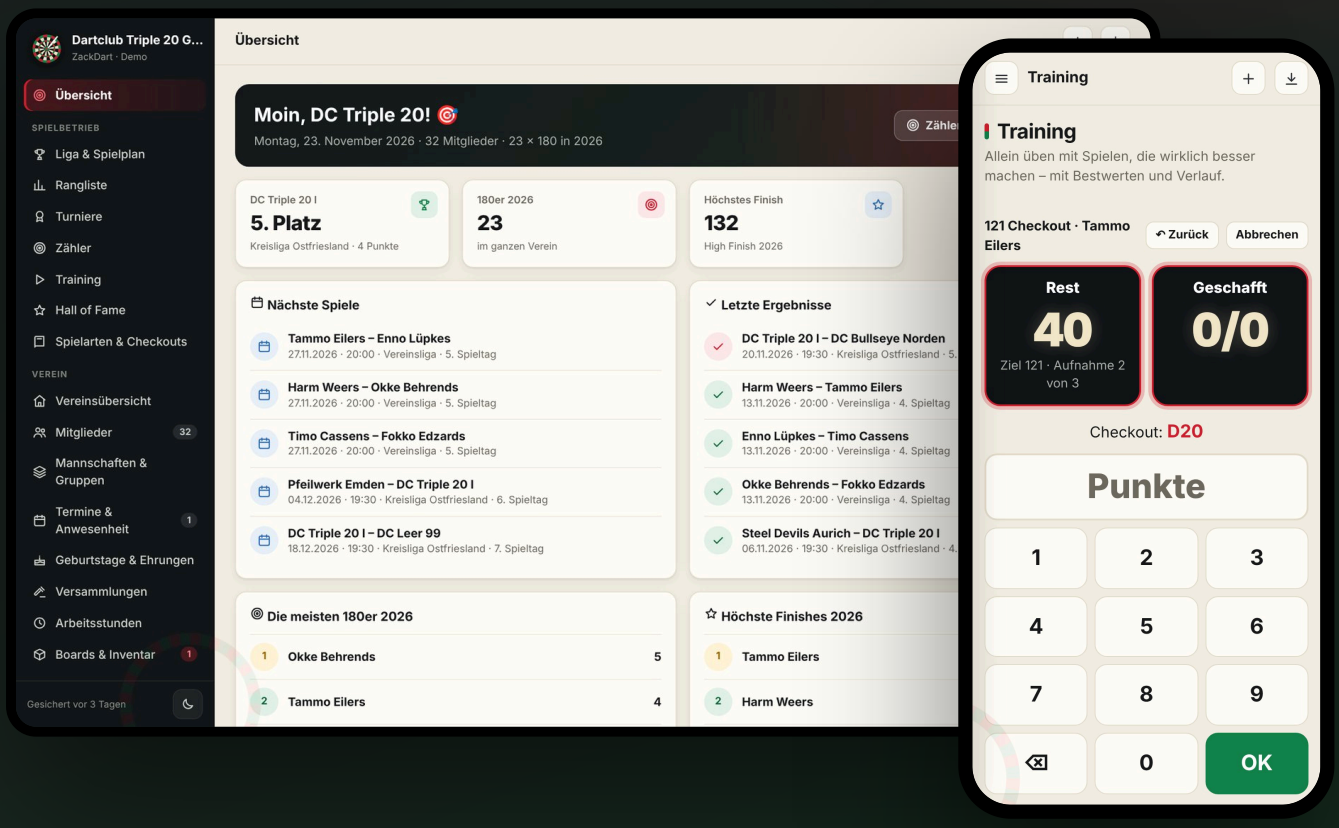
ZackDart
Version 1

Bedienungsanleitung ZackDart

Die App für euren Dartverein: Liga, Spielberichte, Turniere, Zähler, Training – und die komplette Mitgliederverwaltung. Schritt für Schritt erklärt.

KEIN ABO · EINMAL KAUFEN, DAUERHAFT NUTZEN



PC · Tablet · Handy · auch offline

© 2026 Michael Gieser – Osteel

Inhalt

1	Willkommen	3
2	Installation und erster Start	4
3	Die Übersicht	5
4	Liga und Spielplan	7
5	Spielbericht	9
6	Rangliste und Jahreswertung	10
7	Spielerprofil	12
8	Turniere	13
9	Zähler	15
10	Training	16
11	Hall of Fame	17
12	Spielarten und Checkouts	18
13	Mitglieder	19
14	Familie und Austritt	21
15	Geburtstage und Ehrungen	22
16	Mannschaften und Gruppen	24
17	Beitragsgruppen	25
18	Beitragslauf	26
19	Zahlungen und Erinnerungen	27
20	SEPA-Lastschrift	29
21	Kasse und Bank	31
22	Kassenbericht und Kassenprüfung	33
23	Spenden und Zuwendungsbestätigung	35
24	Übungsleiter- und Ehrenamtspauschale	38
25	Termine, Spiele und Anwesenheit	39
26	Versammlungen	42
27	Arbeitsstunden	44
28	Inventar und Verleih	45
29	Rundschreiben	46
30	Briefe und Bescheinigungen	47

31	Vorstand und Ämter	48
32	Statistik	49
33	Jahresabschluss	50
34	Einstellungen	51
35	Datensicherung	52
36	PC und Handy abgleichen	53
37	Am Handy	54
38	Datenschutz im Verein	55
39	Demo-Version und Neustart	56
40	Häufige Fragen	57

KAPITEL 1

Willkommen

ZackDart ist die App für euren Dartverein: Liga mit Spielplan und Tabelle, Spielberichte, Rangliste, Turniere, ein Zähler für den Vereinsabend, Training mit Bestwerten und eine Hall of Fame – dazu die komplette Mitgliederverwaltung mit Beiträgen, Lastschrift und Kasse. Auf PC, Tablet und Handy, auch ohne Internet.

Kein Abo ZackDart ist **keine Abo-Software**: einmal kaufen, dauerhaft nutzen. Keine monatlichen Gebühren, kein Konto, keine Cloud.

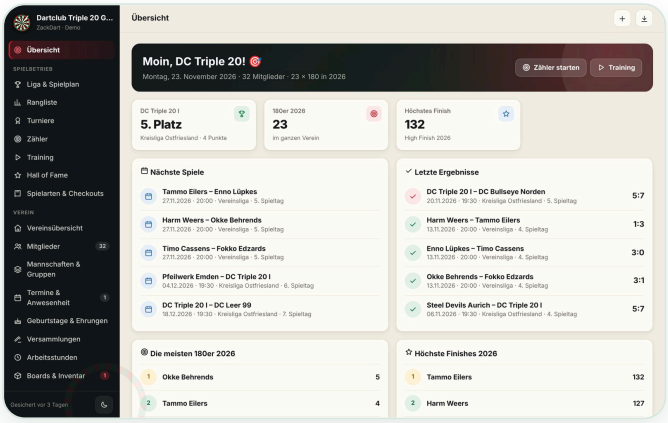


Abb. 1 – Die Übersicht: Tabellenplatz, 180er, High Finish, nächste Spiele und letzte Ergebnisse.

Was die App für dich erledigt

- **Liga:** Mannschaftsliga oder Vereinsliga, Spielplan auf Knopfdruck, Tabelle rechnet sich selbst.
- **Spielberichte** mit Einzeln, Doppeln, Legs, 180ern, High Finishes und Short Legs – fertig zum Unterschreiben.
- **Rangliste und Jahreswertung** mit Siegquote, Average, First 9, 180ern und Turnierpunkten.
- **Turniere:** K.-o.-System oder Gruppenphase mit K.-o.-Runde, auch als Blind-Doppel mit zugelosten Partnern.
- **Zähler** für 501, 301, 701 und Cricket mit Checkout-Hilfe – am Tablet direkt neben dem Board.
- **Training** mit 5 Übungsspielen, Bestwerten und Verlauf.
- **Spielerprofil und Hall of Fame:** Statistik jedes Spielers und die Rekorde des Vereins.
- **Verein:** Mitglieder, Beiträge, SEPA-Lastschrift, Kasse, Spenden, Termine, Versammlungen, Arbeitsstunden und Inventar.

Deine Daten bleiben im Verein. Alles wird nur auf deinem Gerät gespeichert. Deshalb ist die regelmäßige Sicherung wichtig (Kapitel 35).

KAPITEL 2

Installation und erster Start

Es gibt zwei Wege. Beide funktionieren ohne Internet.

Weg 1: Einfach öffnen (PC)

1. Die Datei `ZackDart.html` an einen festen Platz legen, z. B. in „Dokumente“.
2. Doppelklick – die App öffnet sich im Browser (Chrome, Edge, Firefox oder Safari).
3. Immer dieselbe Datei am selben Ort öffnen – sonst sieht der Browser einen anderen Speicher. Tipp: Lesezeichen setzen.

Weg 2: Als App installieren (Handy, Tablet, PC)

1. Den Ordner `ZackDart_v1_App` einmal ins Internet hochladen, z. B. kostenlos bei Netlify Drop (Anleitung in LIESMICH.txt).
2. Die Adresse am Handy öffnen. Android: Menü → „App installieren“. iPhone: Teilen → „Zum Home-Bildschirm“.
3. Ab jetzt startet die App mit Dartscheiben-Symbol und läuft auch ohne Netz. Deine Daten werden **nicht** hochgeladen.

Der erste Start

Drei Schritte: Begrüßung, Vereinsdaten, Beitragsvorlage. Die Vorlagen „Dartverein“ (jährlicher Beitrag) und „Dartverein monatlich“ legen passende Beitragsgruppen an – alles lässt sich später ändern.

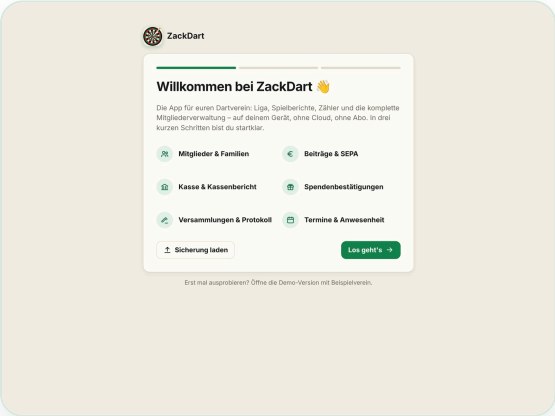


Abb. 2 – Willkommen.

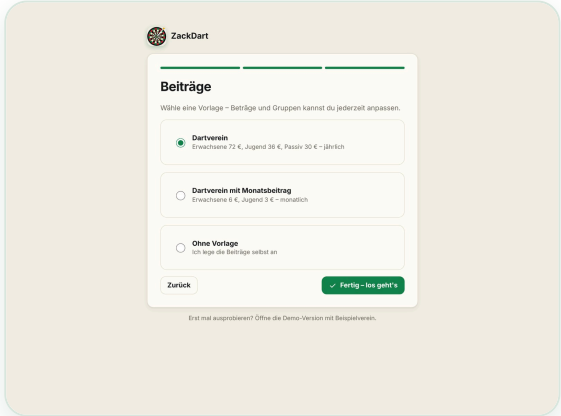


Abb. 3 – Beitragsvorlage wählen.

> Erst mal nur gucken? Die **Demo-Version** zeigt den erfundenen „Dartclub Triple 20“ voller Beispieldaten (Kapitel 39).

KAPITEL 3

Die Übersicht

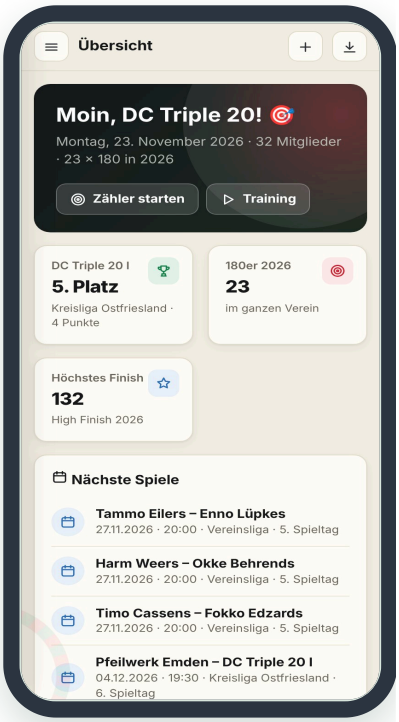
Die Startseite zeigt sofort, wie es sportlich läuft – und unten, wie es dem Verein geht.

- **Oben:** Mit `Zähler starten` und `Training` geht es mit einem Tipp los.
- **Kacheln:** Tabellenplatz eures Teams, 180er im Jahr und das höchste Finish.
- **Nächste Spiele** und **letzte Ergebnisse** aus allen Ligen, dazu die meisten 180er und die höchsten Finishes des Jahres.
- **Verein auf einen Blick:** Mitglieder, offene Beiträge, Kasse und Geburtstage – und was zu tun ist, jeweils mit passendem Knopf.
- Oben rechts: `+` legt schnell etwas Neues an, der Pfeil speichert eine Sicherung.

Am Handy steht alles untereinander. Das Menü öffnest du oben links.

Das Menü hat zwei Teile: **Spielbetrieb** für alles rund ums Board, **Verein** für Mitglieder, Termine und Geld.

Die Zahlen im Menü zeigen, wo etwas wartet – rot heißt überfällig.



Übersicht am Handy

Vereinsübersicht

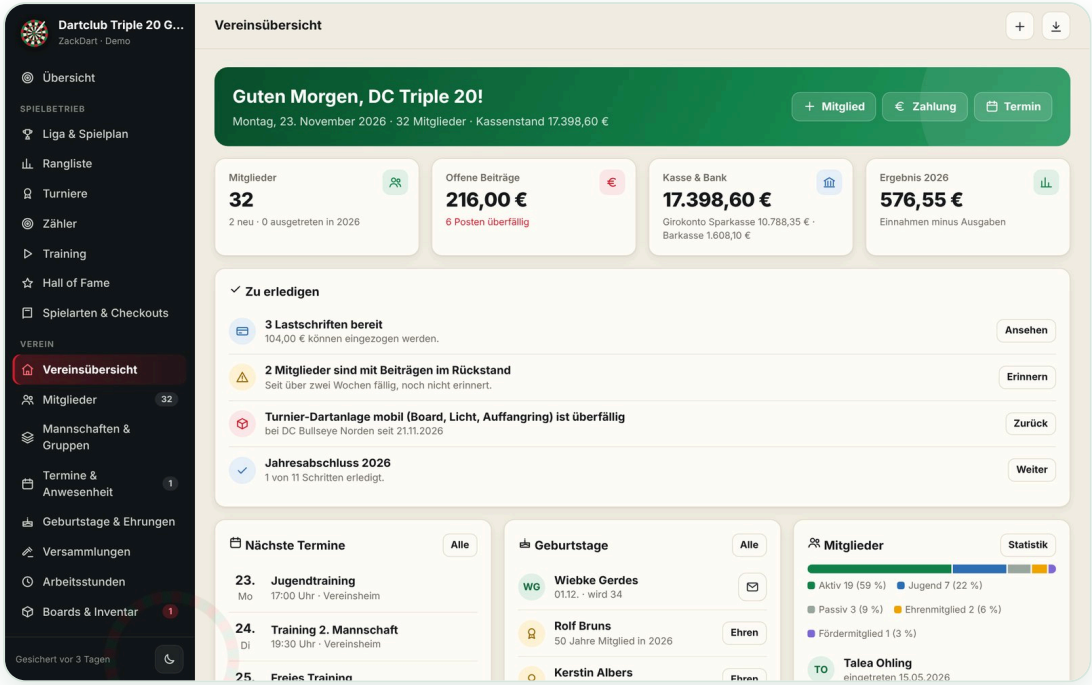


Abb. 4 – Die Vereinsübersicht: Mitglieder, Beiträge, Kasse, Termine und Aufgaben.

Unter **Verein → Vereinsübersicht** stehen die Zahlen für den Vorstand: Mitglieder, offene Beiträge, Kassenstand, Ergebnis des Jahres, die nächsten Termine, Geburtstage und Jubiläen.

KAPITEL 4

Liga und Spielplan

Unter **Spielbetrieb → Liga & Spielplan** verwaltest du eure Ligen: die Mannschaftsliga beim Verband und eure Vereinsliga, in der jedes Mitglied gegen jedes spielt.

Liga anlegen

1. `+ Liga`: Name, Saison und Art. Eine **Mannschaftsliga** ist die Liga beim Verband. In einer **Vereinsliga** spielt jedes Mitglied gegen jedes.
2. **Spielmodus** wählen, zum Beispiel „8 Einzel + 4 Doppel“ (Steeldart), „6 Einzel + 3 Doppel + 6 Einzel“ (Kreisliga) oder „8 + 4 + 8“ (E-Dart). Oder eine eigene Reihenfolge eintippen, z. B. `EEDEED` (E = Einzel, D = Doppel).
3. Legs je Spiel (z. B. Best of 5), 501 Double Out, die Mannschaft und die **Punkte für die Tabelle** einstellen – meist 2 für einen Sieg, 1 für ein Unentschieden. So, wie euer Verband es vorgibt.
4. Unter **Teams & Spieler** euer Team (mit Spielern und Kapitän) und die Gegner anlegen.

Spielplan

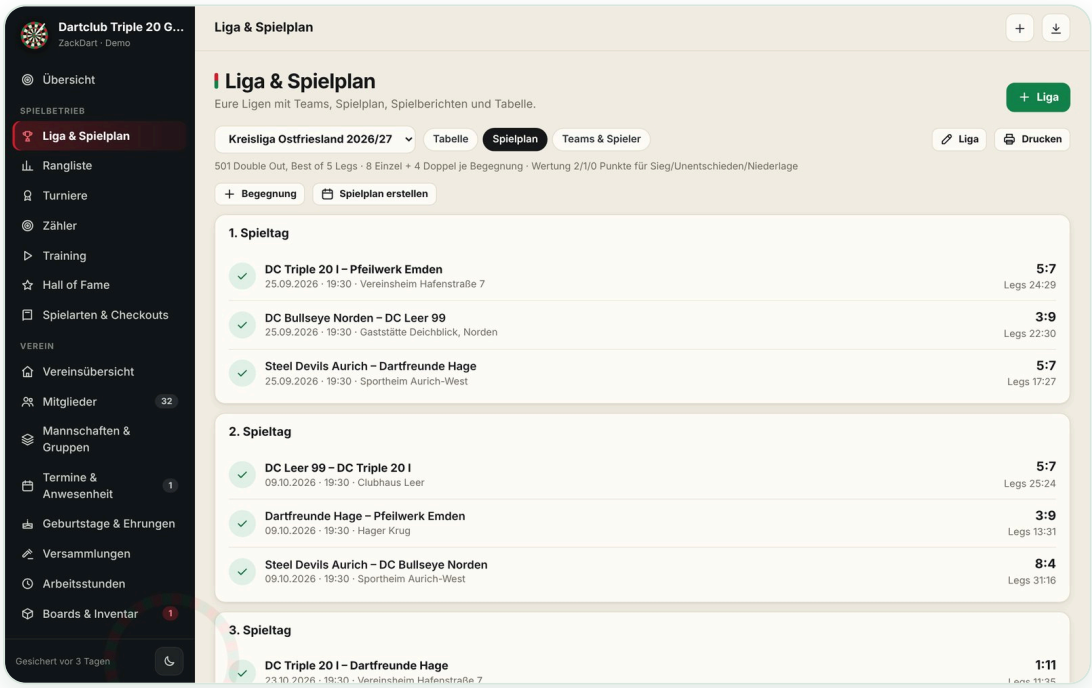


Abb. 5 – Der Spielplan nach Spieltagen.

`Spielplan erstellen` baut den Plan automatisch: jeder gegen jeden, auf Wunsch mit Rückrunde, ab einem Datum jede Woche oder alle 2 Wochen. Die Spiele eures Teams landen gleich im **Kalender** – mit Heim oder Auswärts. Gibt der Verband die Termine vor, trägst du sie mit `+ Begegnung` einzeln ein. Steht ein Spiel in der Vergangenheit ohne Ergebnis, zeigt das Menü eine Zahl.

Tabelle

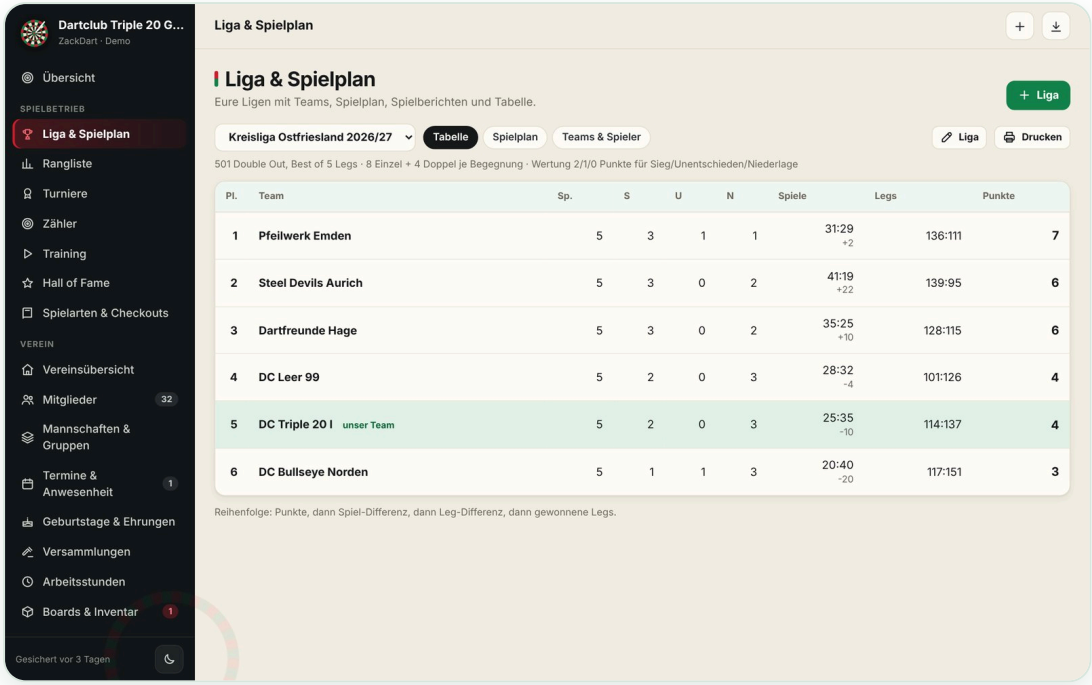


Abb. 6 – Die Tabelle rechnet sich selbst.

Die Tabelle zählt Siege, Unentschieden und Niederlagen. Bei gleichen Punkten entscheidet die Differenz der Spiele, danach die der Legs. Euer Team ist farbig markiert. Über **Drucken** gibt es Tabelle und Spielplan für den Aushang.

KAPITEL 5

Spielbericht

Nach dem Spiel trägst du den Bericht ein – Tabelle, Rangliste und Kalender sind danach sofort aktuell.

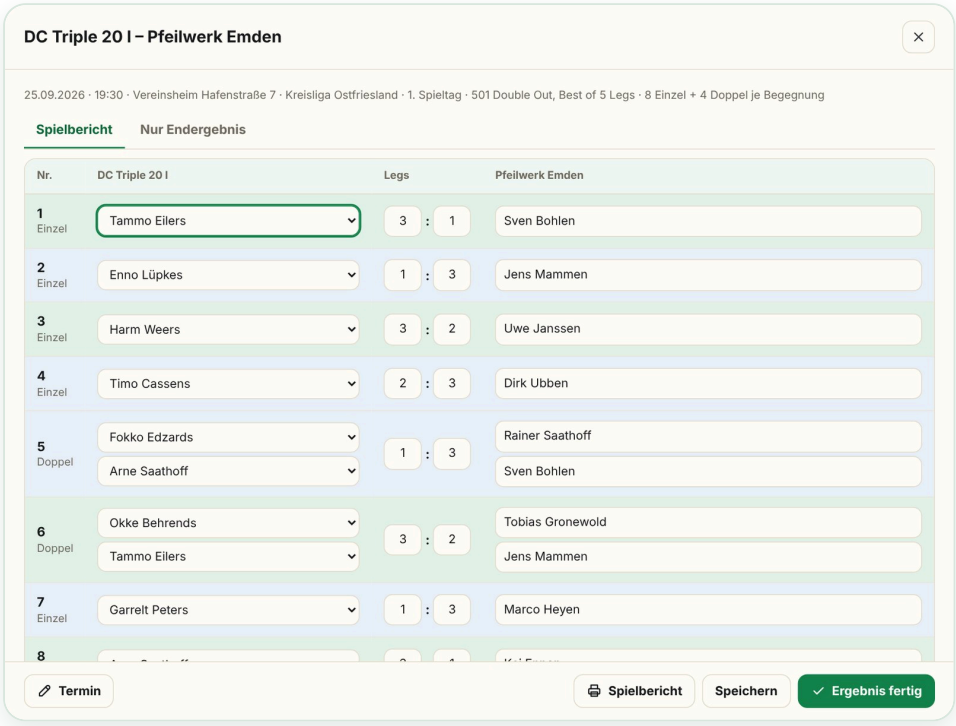


Abb. 7 – Spielbericht: Spieler, Legs und Bestleistungen.

- Begegnung antippen. Für jedes Einzel und Doppel die Spieler wählen (beim Gegner die Namen eintippen) und die Legs eintragen. Die App färbt jedes Spiel nach dem Sieger und zeigt unten den Zwischenstand.
- Unter **Bestleistungen** 180er, 171er, High Finishes ab 100 und Short Legs eintragen – sie kommen in Rangliste und Hall of Fame.
- `Ergebnis fertig` – Tabelle und Termin im Kalender sind sofort aktuell.
- Bei Spielen anderer Teams reicht **Nur Endergebnis** (Spiele und Legs) – das genügt für die Tabelle.

> **Die App passt auf:** Bei Best of 5 gewinnt man mit genau 3 Legs. Die Spiele müssen zusammen die richtige Anzahl ergeben, ein Spieler kann nicht zweimal im selben Doppel stehen, und ein High Finish liegt zwischen 100 und 170. Stimmt etwas nicht, sagt die App, was.

`Spielbericht` druckt den Bericht mit Unterschrift der Kapitäne auf eine Seite. Über `Drucken` gibt es auch einen leeren Vordruck.

KAPITEL 6

Rangliste und Jahreswertung

Wer spielt wie? Die Rangliste sammelt alles aus Spielberichten, Turnieren und dem Zähler.

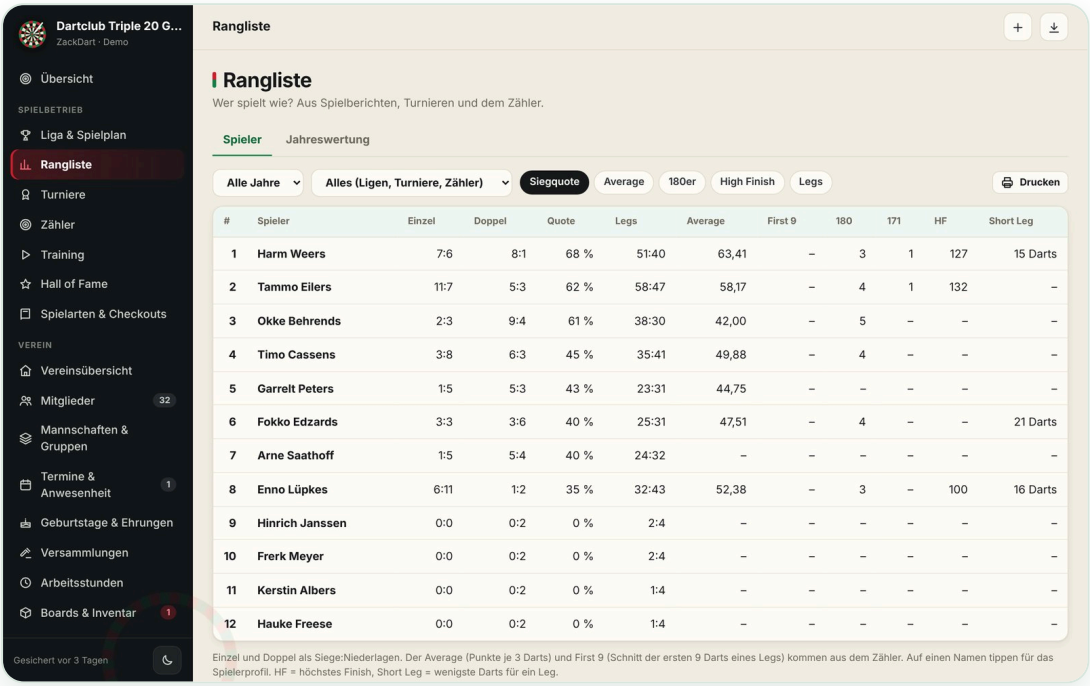


Abb. 8 – Die Rangliste – nach Jahr oder Liga.

Für jedes Mitglied: Einzel und Doppel (Siege : Niederlagen), Siegquote, Legs, **Average** (Punkte je 3 Darts), **First 9** (Schnitt der ersten 9 Darts eines Legs), 180er, 171er, höchstes Finish und kürzestes Leg. Sortieren nach Siegquote, Average, 180ern, High Finish oder Legs. Tippst du auf einen Namen, öffnet sich das Spielerprofil (Kapitel 7).

Jahreswertung

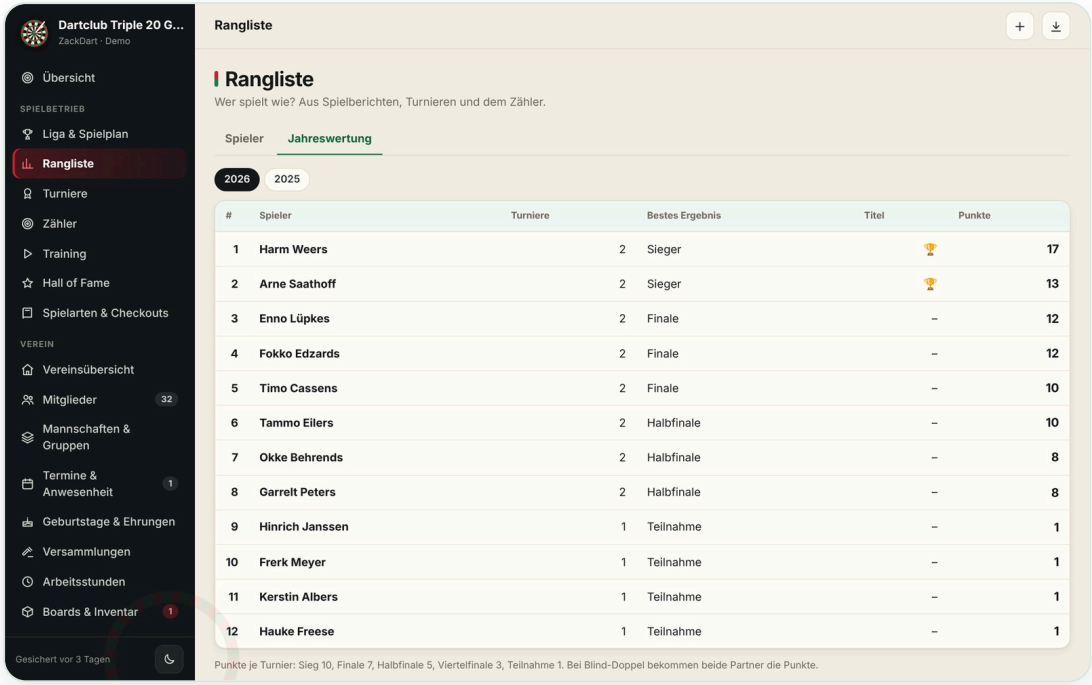


Abb. 9 – Die Jahreswertung aus allen Turnieren.

Jedes Turnier bringt Punkte: Sieg 10, Finale 7, Halbfinale 5, Viertelfinale 3, Teilnahme 1. So entsteht übers Jahr eine Wertung, wer am fleißigsten und erfolgreichsten war. Bei Blind-Doppel bekommen beide Partner die Punkte.

KAPITEL 7

Spielerprofil

Ein Tipp auf einen Namen in Rangliste, Jahreswertung oder Hall of Fame zeigt alles über diesen Spieler.

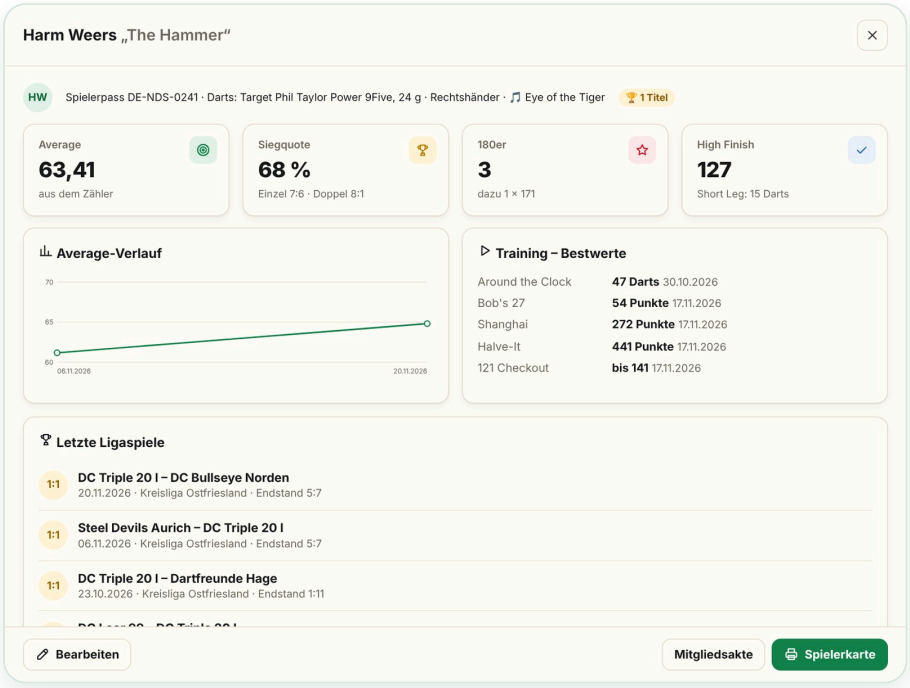


Abb. 10 – Das Spielerprofil mit Statistik, Verlauf und Trainings-Bestwerten.

- **Oben:** Spitzname, Spielerpass, Darts, Wurfhand und Einlauf-Song. Das trägst du beim Mitglied unter „Bearbeiten“ im Abschnitt **Dart** ein.
- **Kacheln:** Average und First 9, Siegquote, 180er und High Finish.
- **Average-Verlauf** aus den Spielen im Zähler – hier sieht man, ob das Training wirkt.
- **Training – Bestwerte** und die **letzten Ligaspiele** mit der eigenen Bilanz.

Spielerkarte druckt alles auf eine Seite – schön für die Pinnwand oder zum Geburtstag.

KAPITEL 8

Turniere

Vereinsmeisterschaft, Pokal, Weihnachtsturnier oder Blind-Doppel: Teilnehmer wählen – die App lost aus, bildet Gruppen und baut den Turnierbaum.

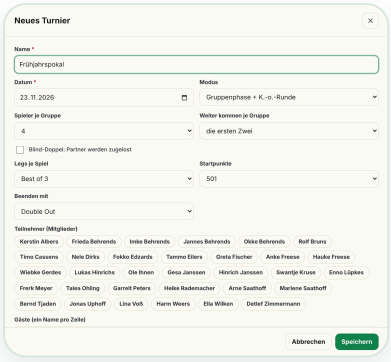


Abb. 11 – Neues Turnier.

+ Turnier öffnen und wählen:

- **K.-o.-System:** Wer verliert, ist raus. Bei ungerader Zahl gibt es **Freilose**.
- **Gruppenphase + K.-o.-Runde:** Erst spielt in jeder Gruppe jeder gegen jeden, dann kommen die Ersten (oder die ersten Zwei) weiter.
- **Blind-Doppel:** Die App lost die Partner zu. Dafür braucht es eine gerade Zahl an Teilnehmern.

Dazu Legs je Spiel, Startpunkte, Teilnehmer und Gäste. Auf Wunsch trägt die App das Turnier gleich in den Kalender ein.

Gruppenphase

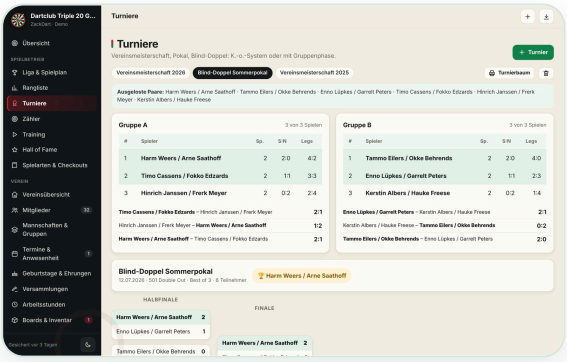


Abb. 12 – Blind-Doppel mit Gruppenphase: Tabellen, Spiele und K.-o.-Runde.

Jede Gruppe hat ihre eigene Tabelle: Siege, Niederlagen und Legs. Wer weiterkommt, ist grün hinterlegt. Spiel antippen, Legs eintragen. Sind alle Gruppenspiele gespielt, startet **K.-o.-Runde starten** den Turnierbaum – die Gruppensieger treffen dabei auf Zweite aus anderen Gruppen.

Turnierbaum



Abb. 13 – Der Turnierbaum.

Spiel antippen, Legs eintragen – der Sieger rückt automatisch weiter. Am Ende steht der Sieger mit Pokal oben.

Turnierbaum druckt den Baum, bei Gruppenturnieren mit den Gruppenergebnissen. Turniere mit „Meister“ im Namen kommen in die Hall of Fame.

KAPITEL 9

Zähler

Der Zähler ersetzt die Kreidetafel: am Tablet oder Handy direkt neben dem Board.

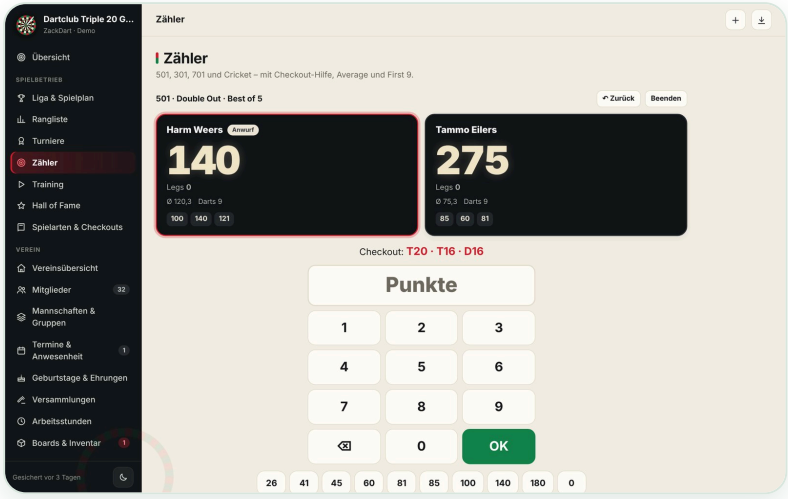
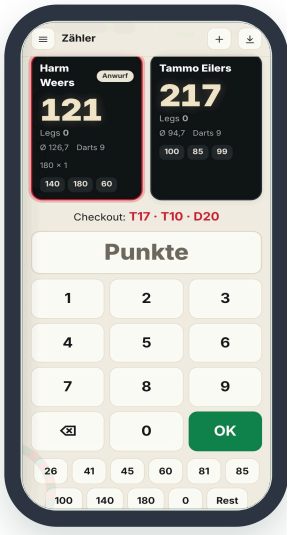


Abb. 14 – Der Zähler: Rest, Average, letzte Aufnahmen und Checkout-Vorschlag.

1. Spiel (501, 301, 701 oder Cricket), Beenden mit (Double Out, Single Out, Master Out), Legs und bis zu 4 Spieler wählen – Mitglieder oder Gäste.
2. Nach jeder Aufnahme die Punkte eintippen und `OK` drücken. Für häufige Werte gibt es Schnelltasten (26, 41, 45, 60, 81, 85, 100, 140, 180). Am PC geht auch die Tastatur: Zahlen und Enter.
3. Ab 170 Rest zeigt die App den **Checkout**, z. B. „T20 · T20 · Bull“. Wer überwirft, bekommt keine Punkte. Beim Beenden fragt die App, mit dem wievielten Dart – für einen genauen Average.
4. Nach jedem Leg wechselt der Anwurf. Am Ende kommen Average, First 9, 180er und Finishes in Rangliste und Hall of Fame. Vertippt? `Zurück` nimmt die letzte Aufnahme zurück.

Cricket: Felder 15 bis 20 und Bull antippen – Einfach, Doppel oder Triple. Die App zählt die Treffer, schließt die Felder und rechnet die Punkte.

Unter dem Zähler stehen die **letzten Spiele** mit Ergebnis und Average.



Der Zähler am Handy

KAPITEL 10

Training

Allein üben, aber mit Ziel: 5 Übungsspiele, die wirklich besser machen. Die App merkt sich jeden Durchgang.

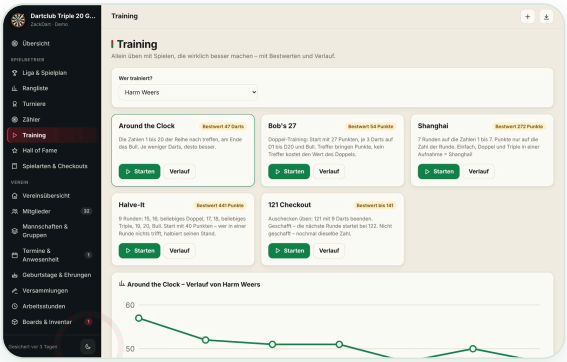


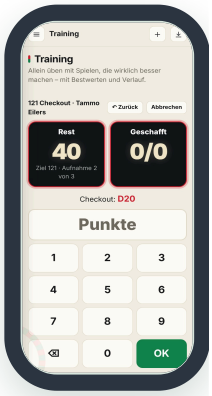
Abb. 15 – Training: Übungsspiele, Bestwerte und Verlauf.

SPIEL	SO GEHT'S
Around the Clock	Die Zahlen 1 bis 20 der Reihe nach treffen, am Ende das Bull. Je weniger Darts, desto besser.
Bob's 27	Doppel-Training: Start mit 27 Punkten, je 3 Darts auf D1 bis D20 und Bull. Treffer bringen Punkte, kein Treffer kostet den Wert des Doppels. Unter null ist Schluss.
Shanghai	7 Runden auf die Zahlen 1 bis 7. Einfach, Doppel und Triple in einer Aufnahme ist ein Shanghai – sofort gewonnen.
Halve-It	9 Runden: 15, 16, Doppel, 17, 18, Triple, 19, 20, Bull. Wer in einer Runde nichts trifft, halbiert seinen Stand.
121 Checkout	121 mit 9 Darts auschecken. Geschafft – weiter mit 122. Nicht geschafft – nochmal. Gezählt wird das höchste Finish.

Oben wählen, **wer** trainiert, dann `Starten`. Die großen Tasten lassen sich auch mit Darts in der Hand treffen.

Vertippt? `Zurück` nimmt den letzten Schritt zurück.

Neuer Bestwert? Die App sagt es dir. Mit `Verlauf` siehst du die Entwicklung als Kurve.



121 Checkout am Handy

KAPITEL 11

Hall of Fame

Die Rekorde eures Vereins – für die Ewigkeit.

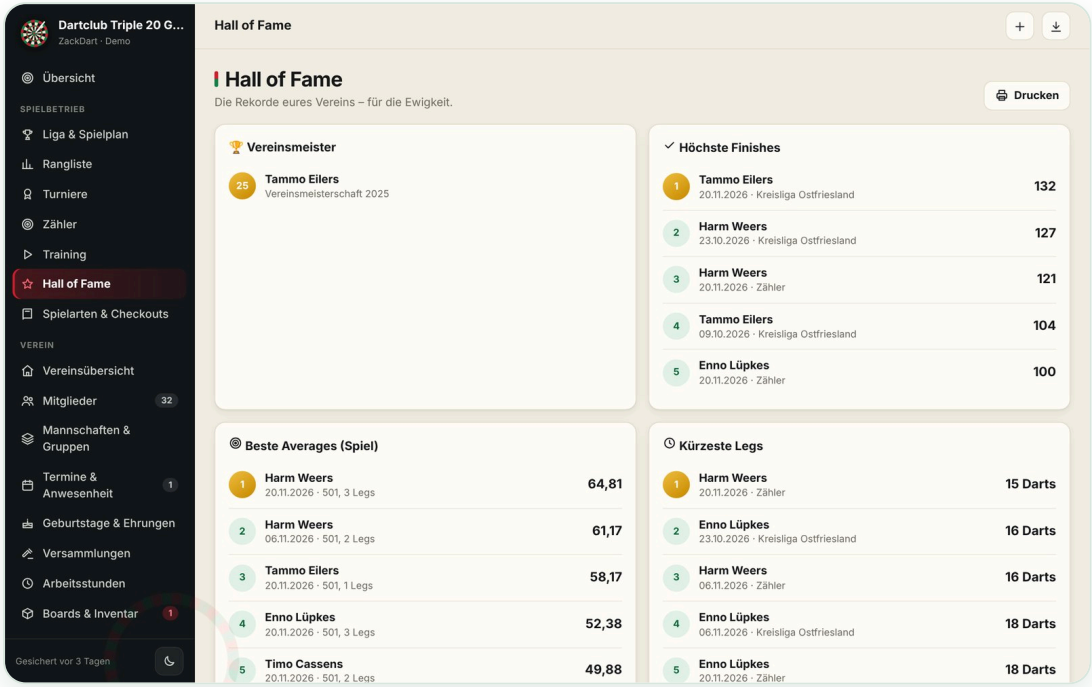


Abb. 16 – Die Hall of Fame.

- **Vereinsmeister** aller Jahre (Turniere mit „Meister“ im Namen).
- **Höchste Finishes**, **beste Averages** in einem Spiel und **kürzeste Legs** – je die Top 10.
- **Die meisten 180er** in einem Jahr.
- Gelingt jemandem ein **Neun-Darter**, steht er ganz oben.

Alles kommt automatisch aus Spielberichten und Zähler. `Drucken` macht einen Aushang für das Vereinsheim.

KAPITEL 12

Spielarten und Checkouts

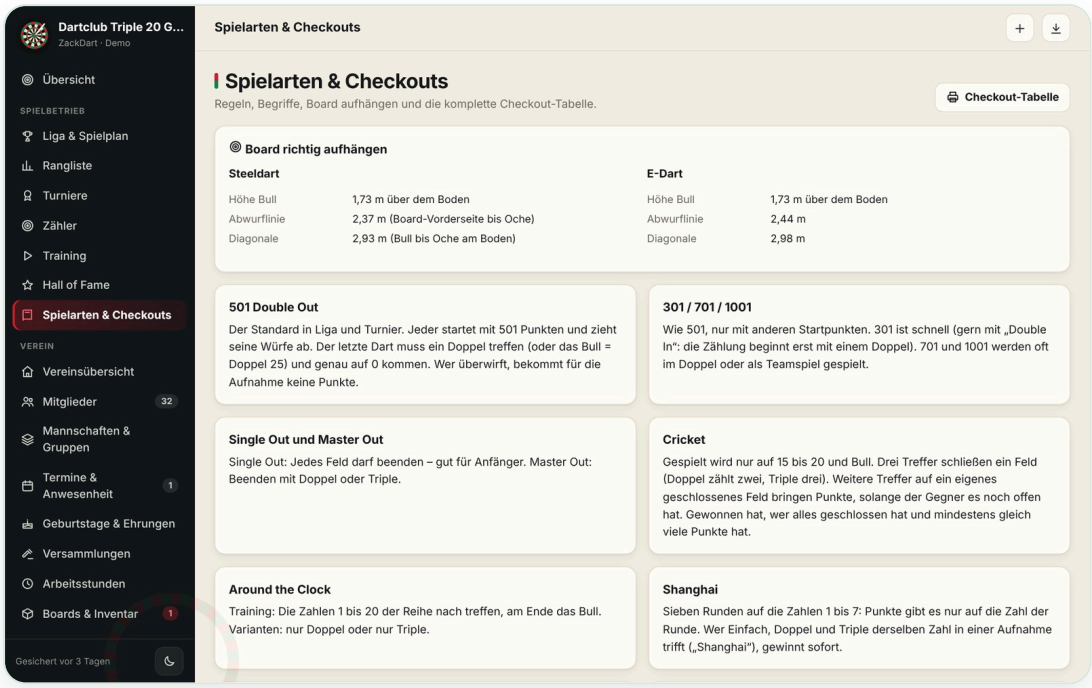


Abb. 17 – Board aufhängen, Spielarten, Begriffe und Checkout-Tabelle.

Board richtig aufhängen

	STEELDART	E-DART
Höhe Bull	1,73 m	1,73 m
Abwurflinie (Board bis Oche)	2,37 m	2,44 m
Diagonale (Bull bis Oche)	2,93 m	2,98 m

Darunter sind 501, 301, Single und Master Out, Cricket, Around the Clock, Shanghai, Bob's 27 und Killer kurz erklärt, dazu Begriffe wie Leg, Average oder Bogey und wie in der Liga gewertet wird. Die komplette **Checkout-Tabelle** von 170 bis 2 lässt sich ausdrucken – gut für die Wand am Board.

KAPITEL 13

Mitglieder

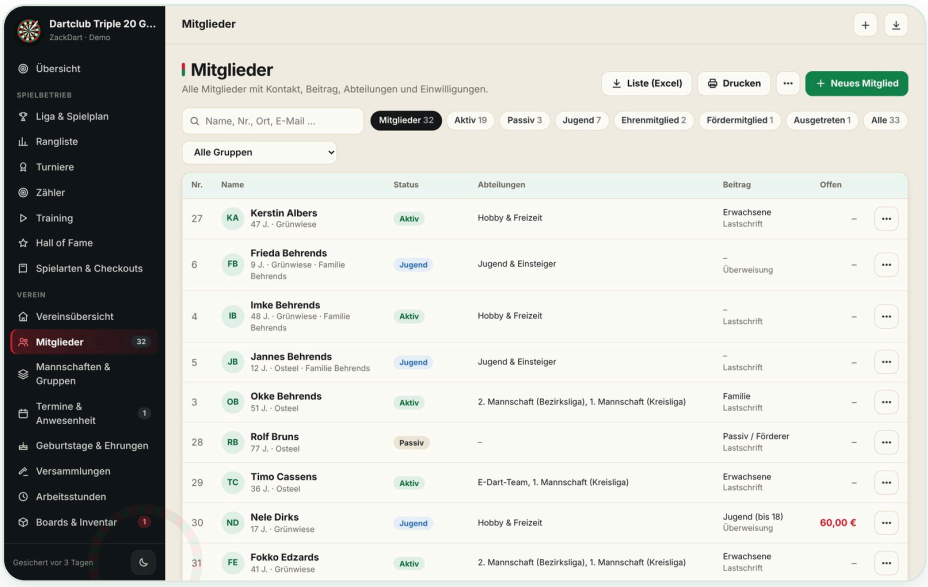


Abb. 18 – Die Mitgliederliste mit Status, Mannschaften, Beitrag und offenem Betrag.

- Oben filtern nach Status (Aktiv, Passiv, Jugend, Ehrenmitglied, Fördermitglied, Ausgetreten) und Gruppe, daneben die Suche.
- Ein Klick auf eine Zeile öffnet das Mitglied. Über `...` erfasst du direkt eine Zahlung, druckst einen Brief oder trägst den Austritt ein.
- Fehlt bei Lastschrift-Zahlern die IBAN oder das Mandat, zeigt die App oben einen gelben Hinweis.

Neues Mitglied

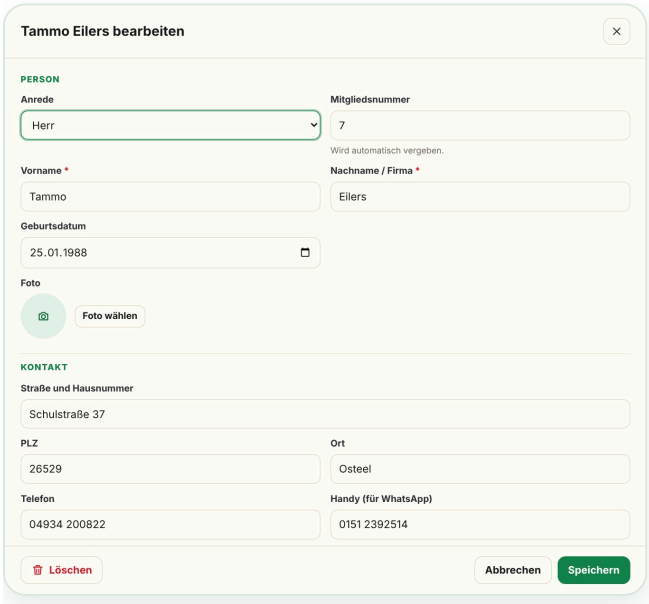


Abb. 19 – Das Mitgliederformular.

1. `+ Neues Mitglied` – die Mitgliedsnummer vergibt die App.
2. Kontakt, Eintritt, Beitragsgruppe und Mannschaften eintragen. Im Abschnitt **Dart** stehen Spitzname, Spielerpass, Darts, Wurfhand und Einlauf-Song.
3. Für Lastschrift: IBAN und Datum des unterschriebenen **SEPA-Mandats**. Die IBAN wird sofort geprüft, die Mandatsreferenz bildet die App selbst.
4. Unten die freiwilligen **Einwilligungen** ankreuzen (E-Mail, Fotos, Vereinszeitung).

Gibt es eine Aufnahmegebühr, bietet die App sie nach dem Speichern gleich an.

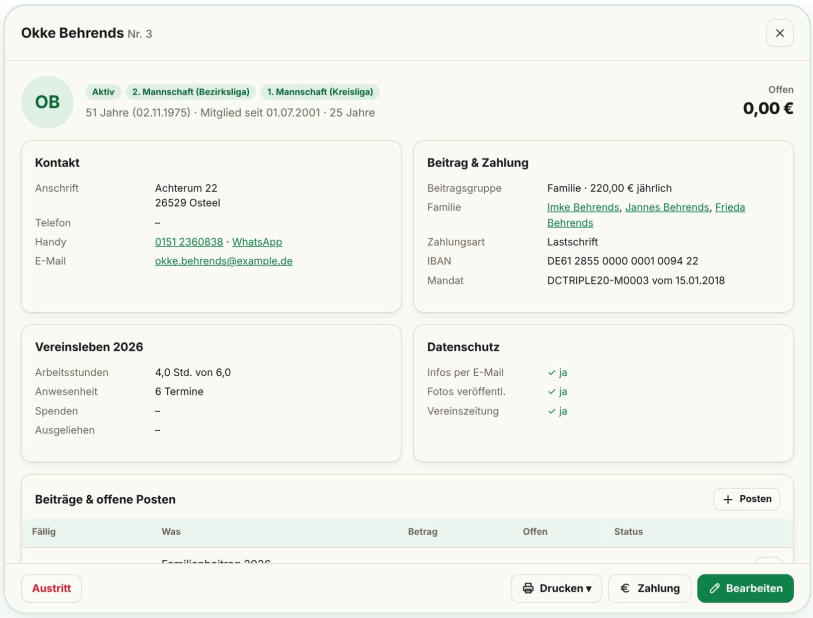


Abb. 20 – Ein Mitglied: Kontakt, Beitrag, Familie, Vereinsleben, Einwilligungen und alle Beiträge.

Mitglieder aus Excel übernehmen

Liegen eure Mitglieder schon in einer Excel-Liste? In Excel „Speichern unter → CSV“ wählen, dann `...` → `Mitglieder aus Excel/CSV einlesen`. Die App erkennt Spalten wie Vorname, Nachname, Geburtsdatum, Straße, PLZ, Ort, E-Mail, Eintritt und IBAN. Danach Beitragsgruppen und Mandate kurz prüfen.

> Unter `...` gibt es auch einen leeren **Aufnahmeantrag** zum Ausdrucken – mit SEPA-Mandat und Datenschutz-Einwilligung.

KAPITEL 14

Familie und Austritt

Familienmitgliedschaft

Beim Partner und bei den Kindern unter „Familienmitglied von“ das Hauptmitglied wählen. Hat das Hauptmitglied die Beitragsgruppe **Familie**, berechnet die App den Beitrag nur einmal – bei ihm. Die Familienmitglieder bleiben trotzdem einzeln in Statistik, Gruppen und Anwesenheit.

Austritt

1. Beim Mitglied `Austritt` – das Datum ist mit dem Jahresende vorbelegt (so steht es in den meisten Satzungen).
2. Eingang der Kündigung und Grund eintragen. Die **Austrittsbestätigung** wird gleich gedruckt.
3. Bis zum Austrittstag bleibt das Mitglied aktiv. Danach berechnet die App keine Beiträge mehr und setzt den Status von selbst auf „Ausgetreten“.

> Mitglieder mit Beiträgen oder Buchungen lassen sich nicht löschen – sonst stimmt die Kasse nicht mehr. Ausgetretene bleiben in der Liste unter „Ausgetreten“. Mit „Wieder eintreten“ sind sie zurück.

KAPITEL 15

Geburtstage und Ehrungen

Wer hat bald Geburtstag, wer feiert einen runden, wer ist 25 Jahre dabei?

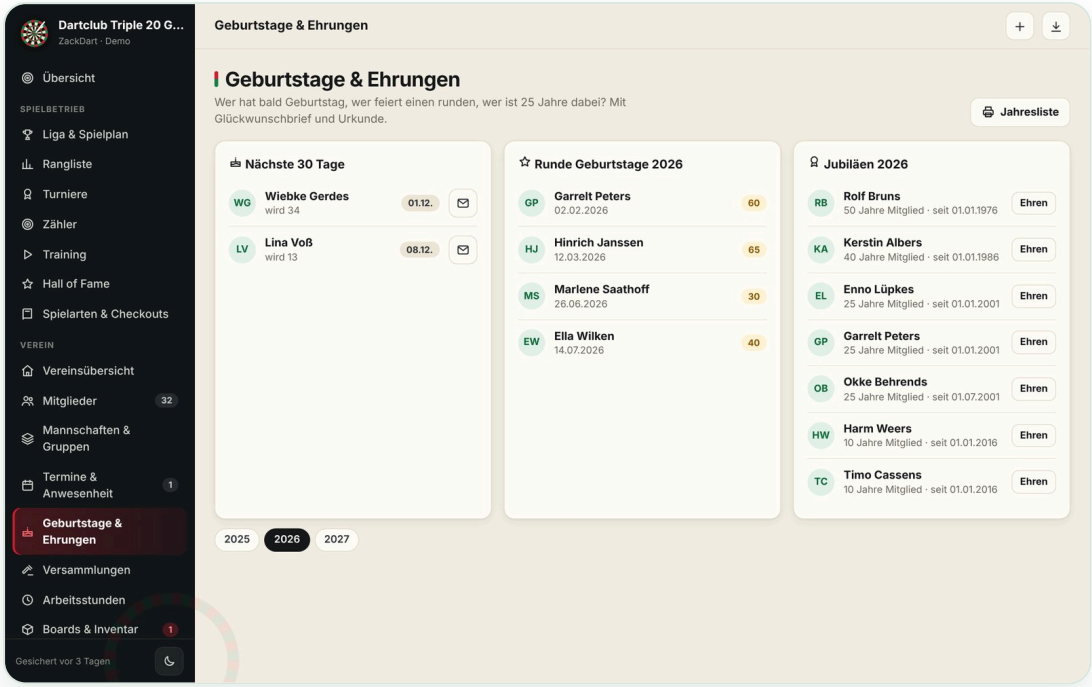


Abb. 21 – Geburtstage der nächsten 30 Tage, runde Geburtstage und Jubiläen des Jahres.

- **Glückwunsch:** Der Briefumschlag öffnet einen fertigen Text – per WhatsApp, E-Mail oder als Karte zum Drucken.
- **Jubiläen** nach 10, 25, 40, 50, 60, 70 und 75 Jahren. Mit `Ehren` trägst du die Ehrung ein (z. B. Ehrennadel Gold) und druckst die **Urkunde**.
- `Jahresliste` druckt alle Geburtstage nach Monaten – Mitglieder ohne Einwilligung sind markiert.



Abb. 22 – Die Urkunde zum Jubiläum.

KAPITEL 16

Mannschaften und Gruppen

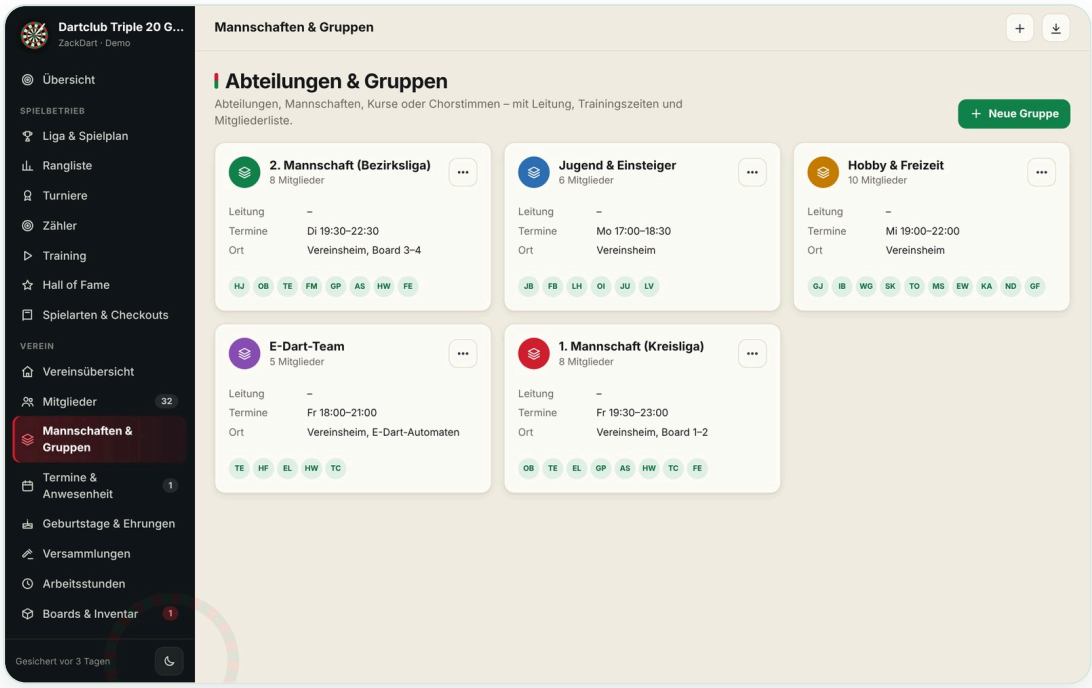


Abb. 23 – Mannschaften und Gruppen mit Kapitän, Trainingszeiten und Spielern.

- `+ Neue Gruppe`: Name (z. B. „1. Mannschaft“, „E-Dart-Team“, „Jugend“), Leitung, Farbe, Trainingszeiten, Ort.
- **Gruppenbeitrag:** Kostet eine Gruppe extra (z. B. Ligabeitrag E-Dart 12 € im Jahr), trägt der Beitragslauf das im Januar automatisch ein.
- Ergebnisse zählen in Legs oder Spielen – den Standard stellst du unter Einstellungen → Regeln ein, je Gruppe kannst du ihn ändern.
- Über `...`: Liste drucken (mit leeren Spalten zum Abhaken) oder ein Rundschreiben an die Gruppe.

KAPITEL 17

Beitragsgruppen

Jedes Mitglied bekommt eine Beitragsgruppe. Sie legt Betrag und Zahlweise fest.

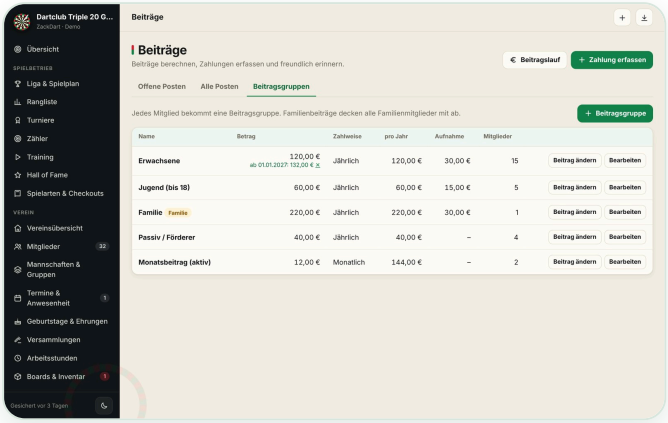


Abb. 24 – Beiträge → Beitragsgruppen.

- **Betrag je Zahlung** und **Zahlweise**: jährlich, halbjährlich, vierteljährlich oder monatlich. Die Spalte „pro Jahr“ rechnet mit.
- **Beitragsjahr beginnt im**: meist Januar. Bei Vereinen mit Saison z. B. Juli.
- **Familienbeitrag** deckt alle Familienmitglieder mit ab (Kapitel 14).
- **Aufnahmegebühr**: wird beim Anlegen eines neuen Mitglieds angeboten.

Beitrag ändern zum Stichtag

Hat die Versammlung eine Erhöhung beschlossen? `Beitrag ändern`: neuer Betrag, gilt ab (meist 1. Januar), Beschluss. Bis zum Stichtag rechnet die App mit dem alten Betrag, danach mit dem neuen – auch wenn du den Beitragslauf schon vorher machst. Bereits eingetragene Beiträge bleiben unverändert. Auf Wunsch bereitet die App gleich ein Rundschreiben an alle Mitglieder dieser Beitragsgruppe vor.



Abb. 25 – Beitragserhöhung zum 1. Januar eintragen.

KAPITEL 18

Beitragslauf

Einmal im Jahr (oder Monat) berechnet die App alle Beiträge auf einmal – du musst nichts von Hand eintragen.

1. Beiträge → **Beitragslauf**.
2. Monat wählen – die App schlägt den nächsten Monat vor, in dem Beiträge fällig werden.
3. Die Liste prüfen: Wer neu ist, zahlt **anteilig** (z. B. 8/12). Familienmitglieder stehen nicht extra drin. Einzelne Zeilen kannst du abwählen.
4. **Beiträge eintragen** – fertig. Für Lastschrift-Zahler bietet die App gleich die Lastschrift an.

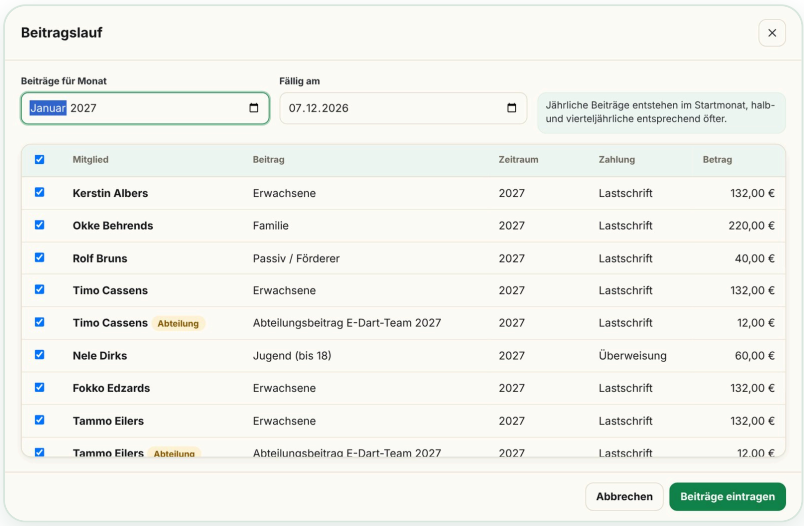


Abb. 26 – Der Beitragslauf mit Vorschau.

> Doppelt geht nicht: Ein Beitrag für dasselbe Mitglied und denselben Zeitraum wird nur einmal eingetragen – auch wenn du den Lauf aus Versehen zweimal startest.

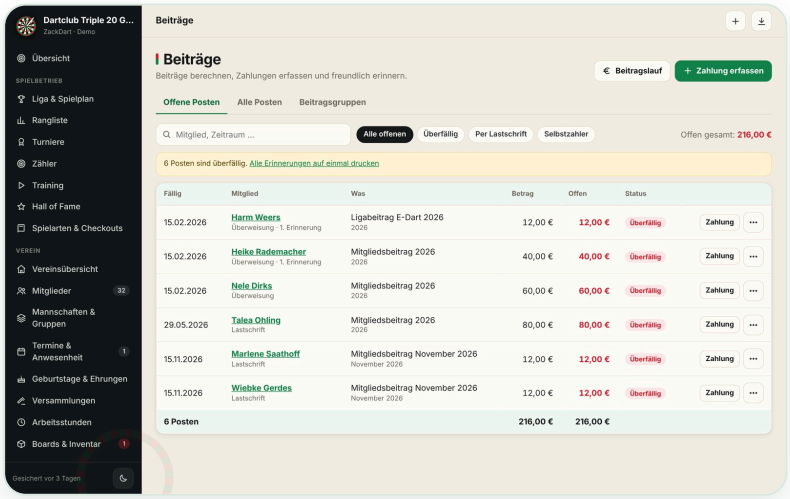


Abb. 27 – Offene Posten mit Fälligkeit, Status und Mahnstufe.

KAPITEL 19

Zahlungen und Erinnerungen

Zahlung erfassen

Zahlung erfassen oder beim Posten Zahlung: Datum, Betrag, Zahlungsart. Bei **Teilzahlung** verteilt die App den Betrag auf die ältesten Posten zuerst. Bar landet in der Barkasse, Überweisung auf dem Girokonto – die Buchung entsteht automatisch. Danach kannst du eine **Quittung** drucken.

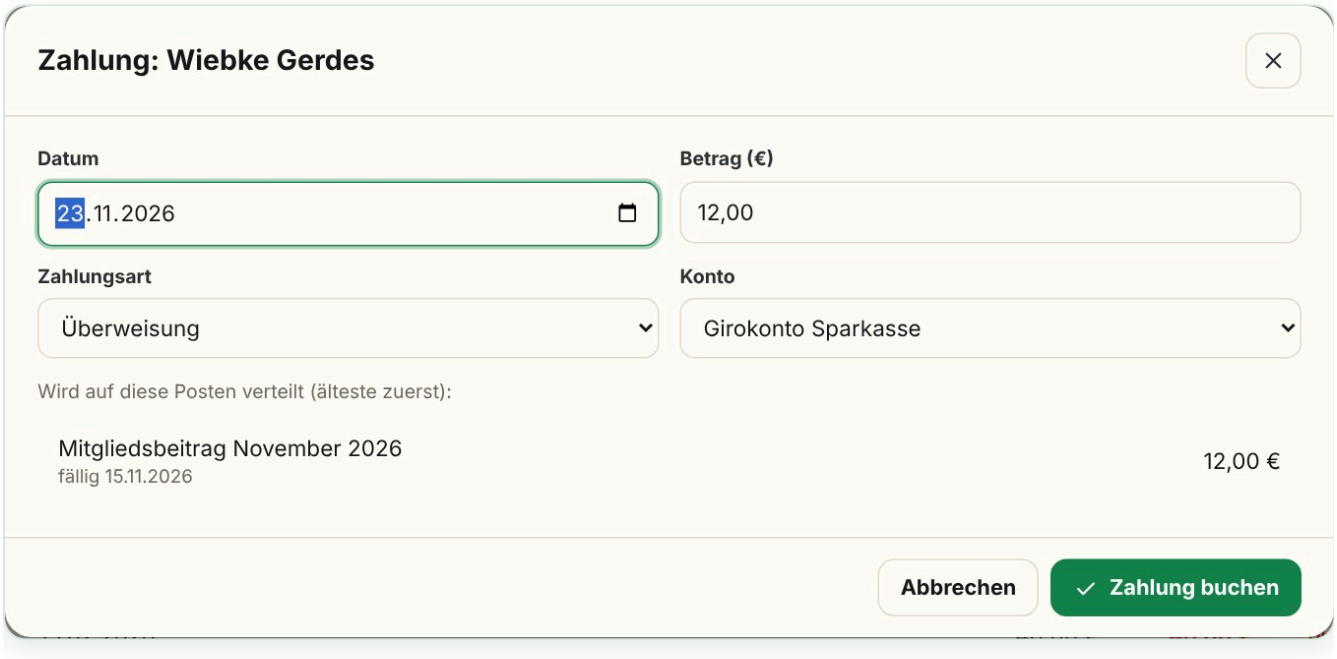


Abb. 28 – Zahlung buchen.

Aus Versehen gebucht? Beim Posten ... → Letzte Zahlung zurücknehmen. Die Buchung in der Kasse wird mit korrigiert.

Freundlich erinnern

Überfällige Posten sind rot. Mit Zahlungserinnerung drucken entsteht ein Brief mit allen offenen Beträgen und der Bankverbindung. Die Stufen: Zahlungserinnerung, 2. Erinnerung, letzte Mahnung. Ab der 2. Stufe kann eine Mahngebühr dazukommen (Einstellungen → Regeln).
Alle Erinnerungen auf einmal drucken erledigt alle überfälligen auf einmal.



Dartclub Triple 20 Grünwiese e. V.

Hafenstraße 7
26529 Grünwiese
04934 123456
vorstand@dc-triple20.de
www.dc-triple20.de
Amtsgericht Aurich VR 100123

Dartclub Triple 20 Grünwiese e. V. · Hafenstraße 7 · 26529 Grünwiese

Wiebke Gerdes
Schulstraße 37
26529 Marienhafe

Grünwiese, 23.11.2026

Zahlungserinnerung

Sehr geehrte Frau Gerdes,

sicher ist es nur im Alltag untergegangen: Für folgende Posten haben wir noch keinen Zahlungseingang gefunden.

Posten	fällig seit	offen
Mitgliedsbeitrag November 2026	15.11.2026	12,00 €
Bitte überweisen bis 07.12.2026		**12,00 €**

Empfänger: **Dartclub Triple 20 Grünwiese e. V.**
IBAN: **DE75 2835 0000 0000 1234 56** · BIC: BRLADE21ANO
Verwendungszweck: **Mitglied 8 Gerdes**

Hast du in den letzten Tagen schon bezahlt? Dann betrachte dieses Schreiben bitte als gegenstandslos. Bei Fragen melde dich gern.

Mit freundlichen Grüßen

Enno Lüpkes
Kassenwart/in Dartclub Triple 20 Grünwiese e. V.

Abb. 29 – Die Zahlungserinnerung.

Einen Rest erlassen? `...` → `Erlassen / stornieren` – der Posten bleibt sichtbar, gilt aber als erledigt.

KAPITEL 20

SEPA-Lastschrift

Die App erstellt eine Lastschrift-Datei. Die lädst du im Online-Banking hoch – fertig. Kein Abtippen, keine Zusatzsoftware.

Einmal vorbereiten

- **Gläubiger-Identifikationsnummer** des Vereins – gibt es kostenlos bei der Bundesbank (glaeubiger-id.bundesbank.de).
- Einstellungen → Vereinsdaten: IBAN des Vereins und Gläubiger-ID eintragen. Die App prüft beides.
- Bei der Bank das **Lastschriftverfahren** für das Vereinskonto freischalten lassen.
- Von jedem Mitglied ein unterschriebenes **SEPA-Mandat** (Vordruck: beim Mitglied → Drucken → SEPA-Mandat).

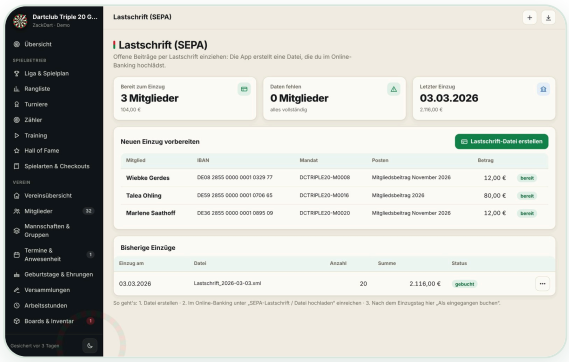


Abb. 30 – Lastschrift: wer bereit ist, wem Daten fehlen, bisherige Einzüge.

So läuft ein Einzug

1. `Lastschrift-Datei erstellen`: Einzugsdatum wählen (mindestens ein Bankarbeitstag Vorlauf, die App schlägt 5 Tage vor).
2. Die Datei **Lastschrift_….xml** im Online-Banking unter „SEPA-Lastschrift – Datei hochladen“ einreichen.
3. Mitglieder vorher informieren (Vorabankündigung): Die App bietet eine fertige E-Mail und Briefe an. Einfacher: einmal im Jahr mit der Beitragsinfo.
4. Nach dem Einzugstag: `Als eingegangen buchen`. Alle Beiträge stehen dann auf „Bezahlt“, die Einnahme ist in der Kasse.

Rücklastschrift

Bucht die Bank eine Lastschrift zurück (Konto leer, Widerspruch): beim Einzug `…` → `Rücklastschrift erfassen`. Der Beitrag ist wieder offen, die Bankgebühr wird gebucht und auf Wunsch dem Mitglied berechnet.

Das Format ist SEPA pain.008.001.08 (Basislastschrift CORE), das die deutschen Banken annehmen. Vor dem ersten echten Einzug am besten mit einer kleinen Datei testen.

KAPITEL 21

Kasse und Bank

Alle Einnahmen und Ausgaben auf allen Konten – mit Beleg, Kategorie und Bereich.

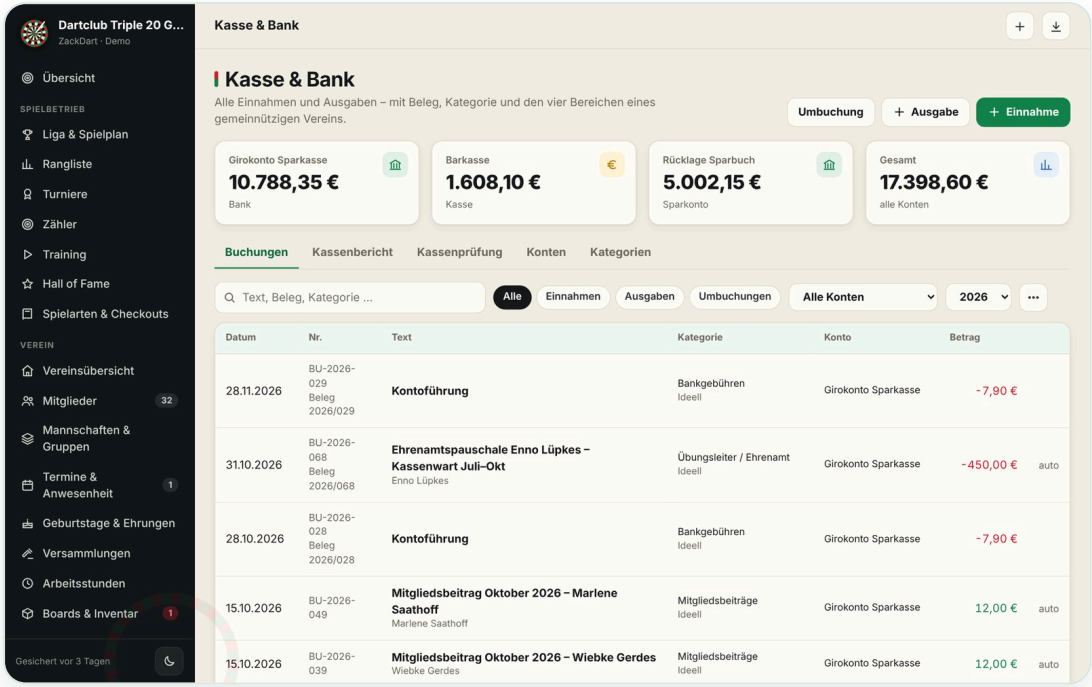


Abb. 31 – Kasse & Bank: Kontostände und alle Buchungen.

- Beitragszahlungen, Lastschriften und Geldspenden bucht die App **automatisch**.
- Alles andere: `+ Einnahme` oder `+ Ausgabe`. Geld von der Kasse zur Bank: `Umbuchung`.
- Jede Ausgabe bekommt eine fortlaufende **Belegnummer** (2026/001 …) – die schreibst du auf den Kassenbon. Den Beleg kannst du auch fotografieren.

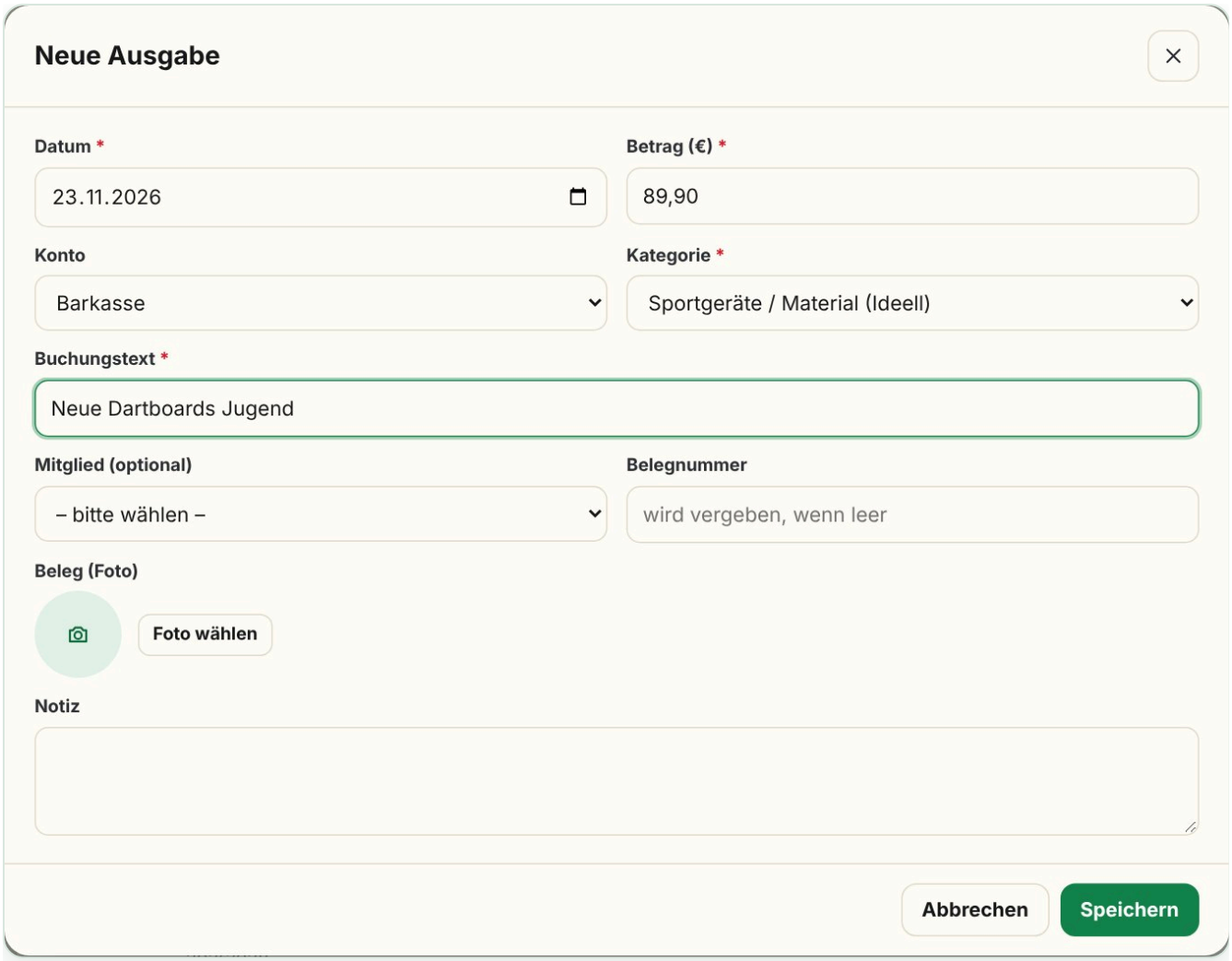


Abb. 32 – Eine Ausgabe erfassen.

Die vier Bereiche

Ein gemeinnütziger Verein muss seine Einnahmen und Ausgaben vier Bereichen zuordnen: **ideeller Bereich** (Beiträge, Spenden), **Vermögensverwaltung** (Zinsen, Vermietung), **Zweckbetrieb** (z. B. Startgelder, Kursgebühren) und **wirtschaftlicher Geschäftsbetrieb** (z. B. Getränkeverkauf, Werbung). Jede Kategorie ist schon einem Bereich zugeordnet – du wählst nur die Kategorie.

Kontoauszug einlesen

Im Online-Banking die Umsätze als CSV speichern, dann `...` → `Kontoauszug (CSV) einlesen`. Die App zeigt die neuen Buchungen und erkennt Überweisungen von Mitgliedern mit offenen Beiträgen – die werden gleich als bezahlt verbucht.

KAPITEL 22

Kassenbericht und Kassenprüfung

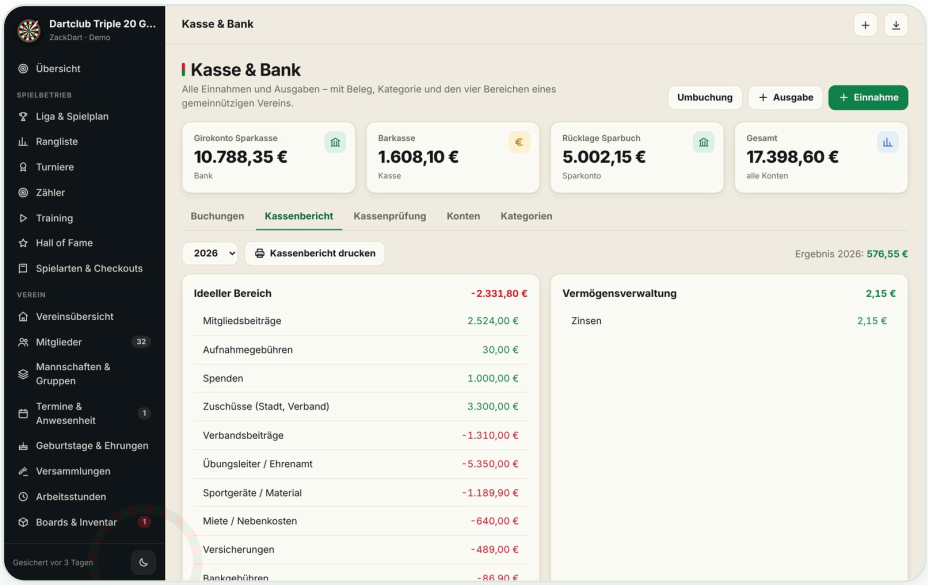


Abb. 33 – Der Kassenbericht – gegliedert nach den vier Bereichen.

Der **Kassenbericht** zeigt für jedes Jahr Einnahmen und Ausgaben je Bereich und Kategorie, das Ergebnis und die Entwicklung aller Konten. **Kassenbericht drucken** – fertig für die Mitgliederversammlung.

> Liegen die Einnahmen im wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb über 45.000 € im Jahr, weist die App darauf hin. Dann bitte mit dem Steuerberater sprechen.



Dartclub Triple 20 Grünwiese e. V.

Hafenstraße 7
26529 Grünwiese
04934 123456
vorstand@dc-triple20.de
www.dc-triple20.de
Amtsgericht Aurich VR 100123

Kassenbericht 2026

Zeitraum 01.01.2026 – 31.12.2026

Übersicht

Einnahmen gesamt	10.826,65 €
Ausgaben gesamt	10.250,10 €
Ergebnis	**576,55 €**

Ideeller Bereich

Mitgliedsbeiträge	2.524,00 €
Aufnahmegebühren	30,00 €
Spenden	1.000,00 €
Zuschüsse (Stadt, Verband)	3.300,00 €
Verbandsbeiträge	-1.310,00 €
Übungsleiter / Ehrenamt	-5.350,00 €
Sportgeräte / Material	-1.189,90 €
Miete / Nebenkosten	-640,00 €
Versicherungen	-489,00 €
Bankgebühren	-86,90 €
Ehrungen / Geschenke	-120,00 €
Ergebnis ideeller Bereich	**-2.331,80 €**

Vermögensverwaltung

Zinsen	2,15 €
Ergebnis Vermögensverwaltung	**2,15 €**

Zweckbetrieb

Eintritt Veranstaltungen	380,00 €
Ergebnis Zweckbetrieb	**380,00 €**

Abb. 34 – Der gedruckte Kassenbericht.

Kassenprüfung

Unter dem Reiter „Kassenprüfung“ trägst du die jährliche Prüfung ein: Prüfer, Ergebnis, gezählte Barkasse, Bemerkungen und ob die Entlastung empfohlen wird. Die App druckt den **Kassenprüfbericht** mit allen Beständen.

Wird der Haken „Zeitraum abschließen“ gesetzt, lassen sich geprüfte Buchungen nicht mehr versehentlich ändern.

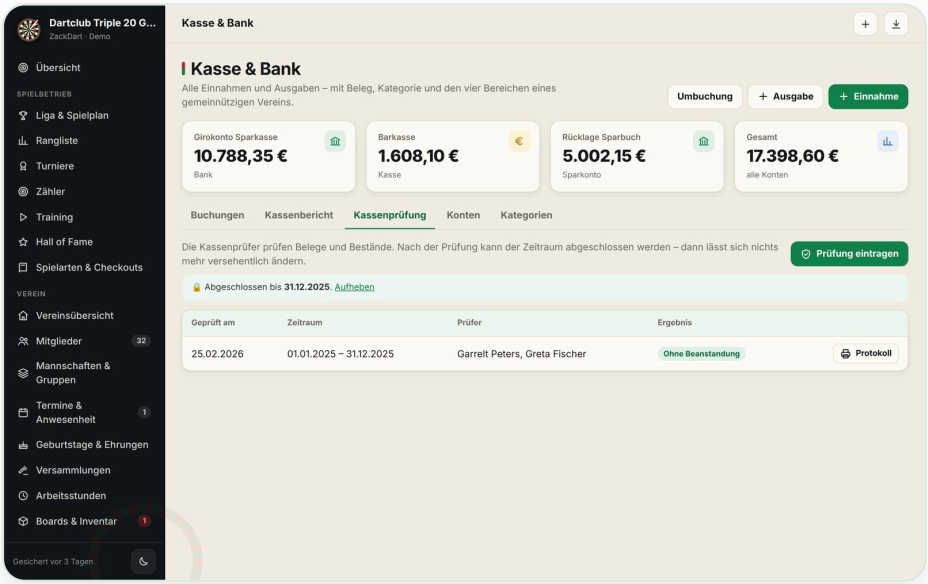


Abb. 35 – Kassenprüfungen mit Protokoll.

KAPITEL 23

Spenden und Zuwendungsbestätigung

Geld- und Sachspenden erfassen und die Zuwendungsbestätigung nach amtlichem Muster drucken – einzeln oder als Sammelbestätigung für das ganze Jahr.

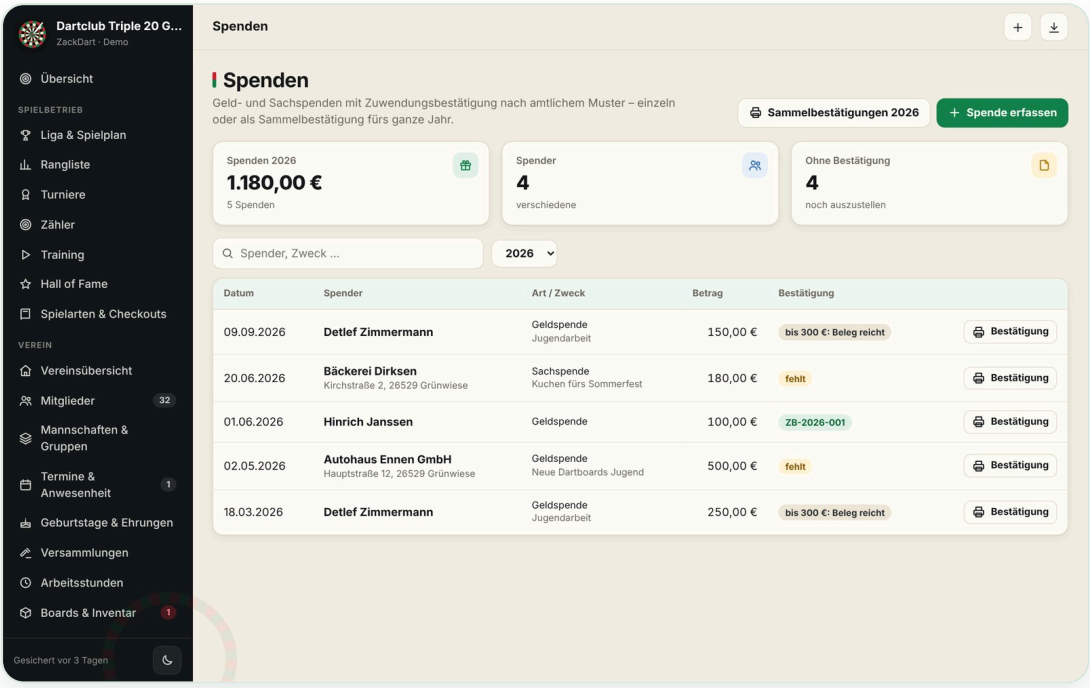


Abb. 36 – Spenden mit Stand der Bestätigung.

Einmal vorbereiten

Einstellungen → Vereinsdaten → „Gemeinnützigkeit“: begünstigter Zweck laut Satzung (z. B. „des Sports“), Finanzamt, Steuernummer, Art und Datum des Bescheids. Die App warnt, wenn der Freistellungsbescheid älter als 5 Jahre (Feststellungsbescheid: 3 Jahre) ist – dann erkennt das Finanzamt die Bestätigungen nicht an.

Spende erfassen

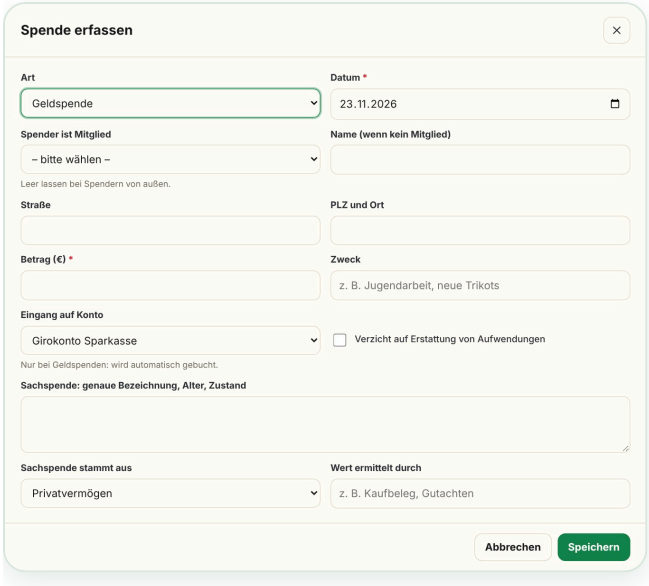
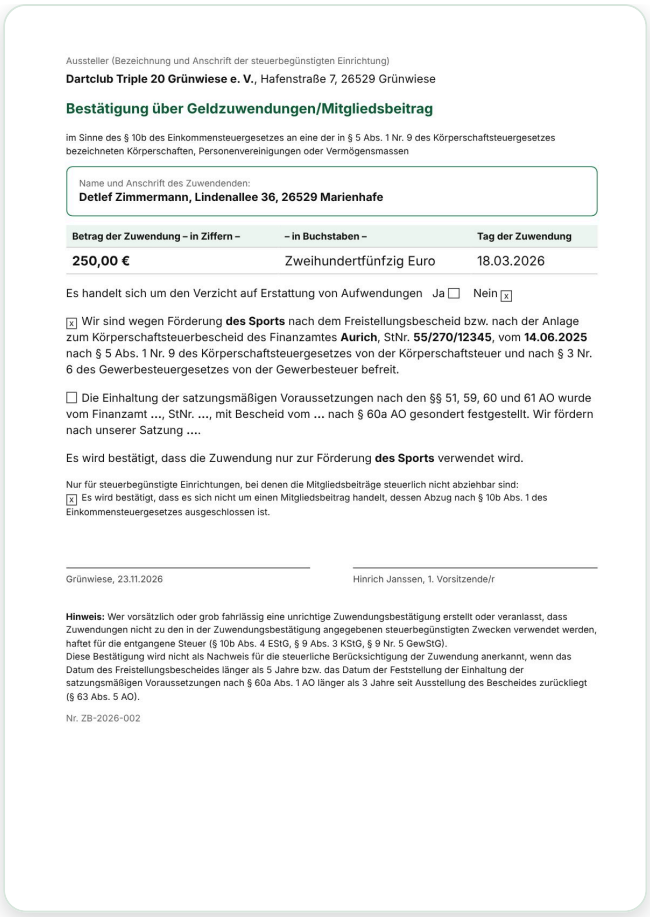


Abb. 37 – Eine Spende erfassen.

- Spender ist Mitglied: auswählen. Sonst Name und Anschrift eintragen.
- **Geldspende** wird automatisch in der Kasse gebucht.
- **Sachspende**: genau beschreiben (Alter, Zustand), Herkunft (privat oder Betrieb) und wie der Wert ermittelt wurde.
- **Aufwandsverzicht**: wenn ein Mitglied auf die Erstattung von Auslagen verzichtet.

Bestätigung drucken

Beim Eintrag `Bestätigung` – die App vergibt eine Nummer (ZB-2026-001) und merkt sich, dass sie ausgestellt ist. So gibt es keine doppelten Bestätigungen. Am Jahresende: `Sammelbestätigungen` erstellt für jeden Spender eine Bestätigung mit Anlage.



Aussteller (Bezeichnung und Anschrift der steuerbegünstigten Einrichtung)

Dartclub Triple 20 Grünwiese e. V., Hafenstraße 7, 26529 Grünwiese

Bestätigung über Geldzuwendungen/Mitgliedsbeitrag

im Sinne des § 10b des Einkommensteuergesetzes an eine der in § 5 Abs. 1 Nr. 9 des Körperschaftsteuergesetzes bezeichneten Körperschaften, Personenvereinigungen oder Vermögensmassen

Name und Anschrift des Zuwendenden:
Detlef Zimmermann, Lindenallee 36, 26529 Marienhafe

Betrag der Zuwendung – in Ziffern –	– in Buchstaben –	Tag der Zuwendung
250,00 €	Zweihundertfünfzig Euro	18.03.2026

Es handelt sich um den Verzicht auf Erstattung von Aufwendungen Ja ☐ Nein ☒

☒ Wir sind wegen Förderung **des Sports** nach dem Freistellungsbescheid bzw. nach der Anlage zum Körperschaftsteuerbescheid des Finanzamtes **Aurich**, StNr. **55/270/12345**, vom **14.06.2025** nach § 5 Abs. 1 Nr. 9 des Körperschaftsteuergesetzes von der Körperschaftsteuer und nach § 3 Nr. 6 des Gewerbesteuergesetzes von der Gewerbesteuer befreit.

☐ Die Einhaltung der satzungsmäßigen Voraussetzungen nach den §§ 51, 59, 60 und 61 AO wurde vom Finanzamt …, StNr. …, mit Bescheid vom … nach § 60a AO gesondert festgestellt. Wir fördern nach unserer Satzung ….

Es wird bestätigt, dass die Zuwendung nur zur Förderung **des Sports** verwendet wird.

Nur für steuerbegünstigte Einrichtungen, bei denen die Mitgliedsbeiträge steuerlich nicht abziehbar sind:
☒ Es wird bestätigt, dass es sich nicht um einen Mitgliedsbeitrag handelt, dessen Abzug nach § 10b Abs. 1 des Einkommensteuergesetzes ausgeschlossen ist.

Grünwiese, 23.11.2026 — Hinrich Janssen, 1. Vorsitzende/r

Hinweis: Wer vorsätzlich oder grob fahrlässig eine unrichtige Zuwendungsbestätigung erstellt oder veranlasst, dass Zuwendungen nicht zu den in der Zuwendungsbestätigung angegebenen steuerbegünstigten Zwecken verwendet werden, haftet für die entgangene Steuer (§ 10b Abs. 4 EStG, § 9 Abs. 3 KStG, § 9 Nr. 5 GewStG).
Diese Bestätigung wird nicht als Nachweis für die steuerliche Berücksichtigung der Zuwendung anerkannt, wenn das Datum des Freistellungsbescheides länger als 5 Jahre bzw. das Datum der Feststellung der Einhaltung der satzungsmäßigen Voraussetzungen nach § 60a Abs. 1 AO länger als 3 Jahre seit Ausstellung des Bescheides zurückliegt (§ 63 Abs. 5 AO).

Nr. ZB-2026-002

Abb. 38 – Die Zuwendungsbestätigung nach amtlichem Muster.

Bis 300 € reicht dem Finanzamt meist der Kontoauszug des Spenders (vereinfachter Nachweis). Sind Mitgliedsbeiträge in eurem Verein steuerlich abziehbar (z. B. Kultur, nicht Sport), Haken in den Einstellungen setzen – dann kommen die Beiträge mit in die Sammelbestätigung.

KAPITEL 24

Übungsleiter- und Ehrenamtspauschale

Trainer, Jugendwarte und Ehrenamtliche bekommen oft eine kleine Aufwandsentschädigung. Bis zu einer Grenze ist sie steuer- und sozialversicherungsfrei. Die App passt auf, dass niemand drüber kommt.

PAUSCHALE	FÜR WEN	AB 2026
Übungsleiterpauschale § 3 Nr. 26 EStG	Trainer, Übungsleiter, Jugendbetreuer	**3.300 €** im Jahr
Ehrenamtspauschale § 3 Nr. 26a EStG	Vorstand, Kassenwart, Platzwart, Helfer	**960 €** im Jahr

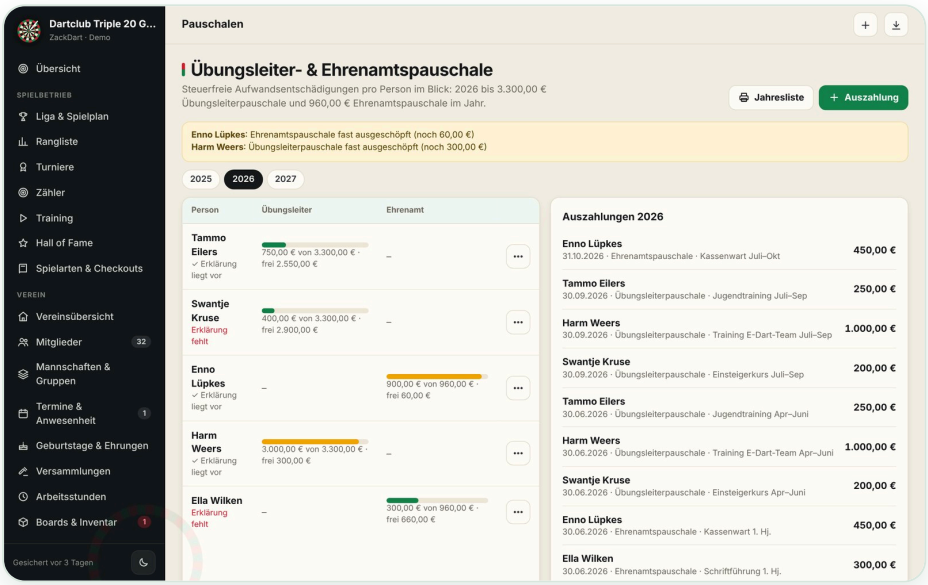


Abb. 39 – Pro Person: ausgezahlt, Grenze, noch frei – und ob die Erklärung vorliegt.

1. `+ Auszahlung`: Person, Art, Betrag, wofür. Die Ausgabe wird automatisch in der Kasse gebucht.
2. Die Balken zeigen, wie viel noch frei ist. Ab 90 % wird es gelb, über der Grenze rot – mit Hinweis auf der Übersicht.
3. Einmal im Jahr unterschreibt jede Person eine **Erklärung**, dass sie die Pauschale nicht schon woanders nutzt. Vordruck über `...` → „Erklärung zum Unterschreiben“, danach „Erklärung liegt vor“ anklicken.
4. Am Jahresende: **Jahresbescheinigung** für die Steuererklärung der Person und die **Jahresliste** für die Unterlagen.

> Für dieselbe Tätigkeit gibt es nur eine der beiden Pauschalen. Wer zwei verschiedene Aufgaben hat (z. B. Trainer und Kassenwart), kann beide bekommen. Die Pauschalen gelten nur für nebenberufliche Tätigkeit in gemeinnützigen Vereinen. Im Zweifel den Steuerberater fragen.

KAPITEL 25

Termine, Spiele und Anwesenheit

Im Menü unter **Verein → Termine & Anwesenheit**: Trainings, Ligaspiele, Turniere, Feste und Sitzungen.

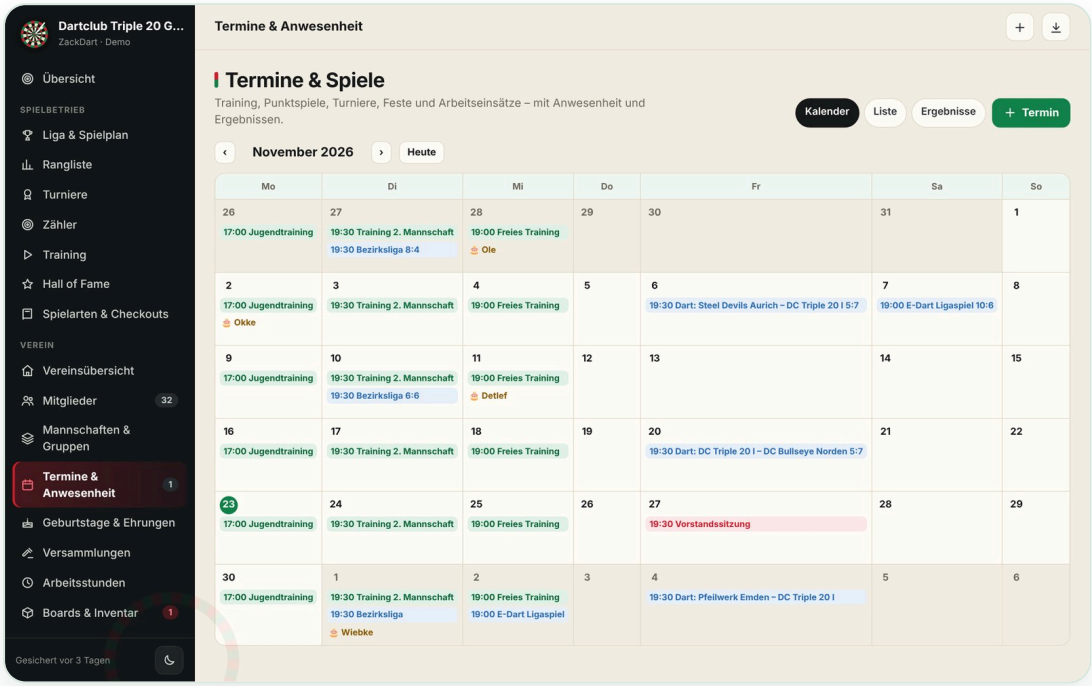


Abb. 40 – Der Kalender mit Trainings, Spielen, Festen und Geburtstagen.

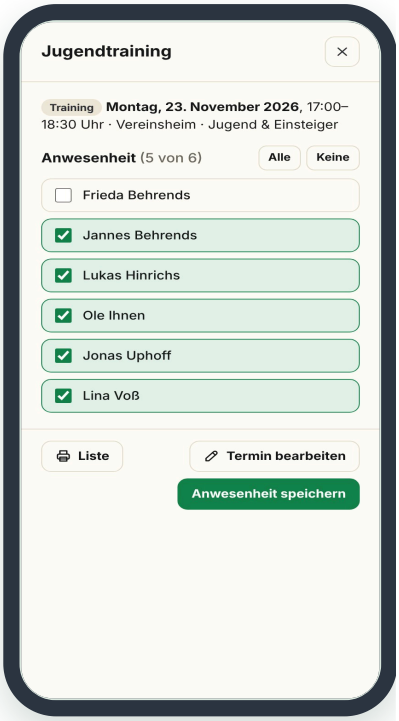
- `+ Termin` oder Klick auf einen Tag. Trainings und Proben mit „Jede Woche“ oder „Alle 2 Wochen“ wiederholen.
- Termine gehören zum ganzen Verein oder zu einer Gruppe.
- „Liste“ zeigt kommende und vergangene Termine mit Anzahl der Anwesenden.

Anwesenheit

Termin antippen, Anwesende abhaken, speichern. Das geht am Handy direkt in der Halle.

Bei einem **Arbeitseinsatz** trägst du die Stunden pro Helfer ein – wer abgehakt ist, bekommt sie automatisch als Arbeitsstunden gutgeschrieben.

Liste druckt eine Anwesenheitsliste zum Unterschreiben.



Anwesenheit am Handy

Punktspiele und Turniere

Als Art **Punktspiel** oder **Turnier** wählen. Dann gibt es zusätzlich die Felder **Gegner**, **Heim / Auswärts** und das **Ergebnis** in Spielen oder Legs – beim Turnier die **Platzierung** (z. B. „2. Platz von 8“). Das Ergebnis trägst du nach dem Spiel am einfachsten direkt beim Termin ein, zusammen mit der Anwesenheit. Spiele aus dem Liga-Spielplan bekommen ihr Ergebnis über den Spielbericht (Kapitel 4).

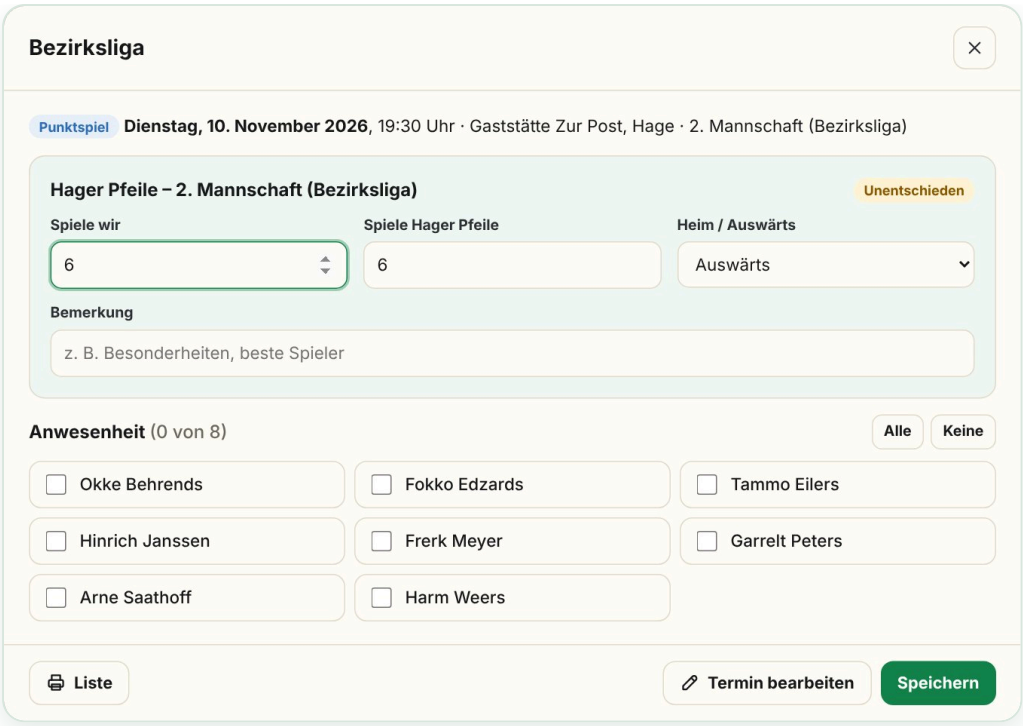


Abb. 41 – Ergebnis und Anwesenheit nach dem Spiel.

Oben rechts unter **Ergebnisse** stehen alle Spiele des Jahres – auf Wunsch nur einer Mannschaft – mit Bilanz aus Siegen, Unentschieden und Niederlagen, Spielen und Tabellenpunkten. Auswärtsspiele werden richtig herum angezeigt (Gastgeber zuerst). **Ergebnisliste** druckt alles, z. B. für den Aushang oder die Vereinszeitung. Die letzten Ergebnisse stehen auch auf der Übersicht.

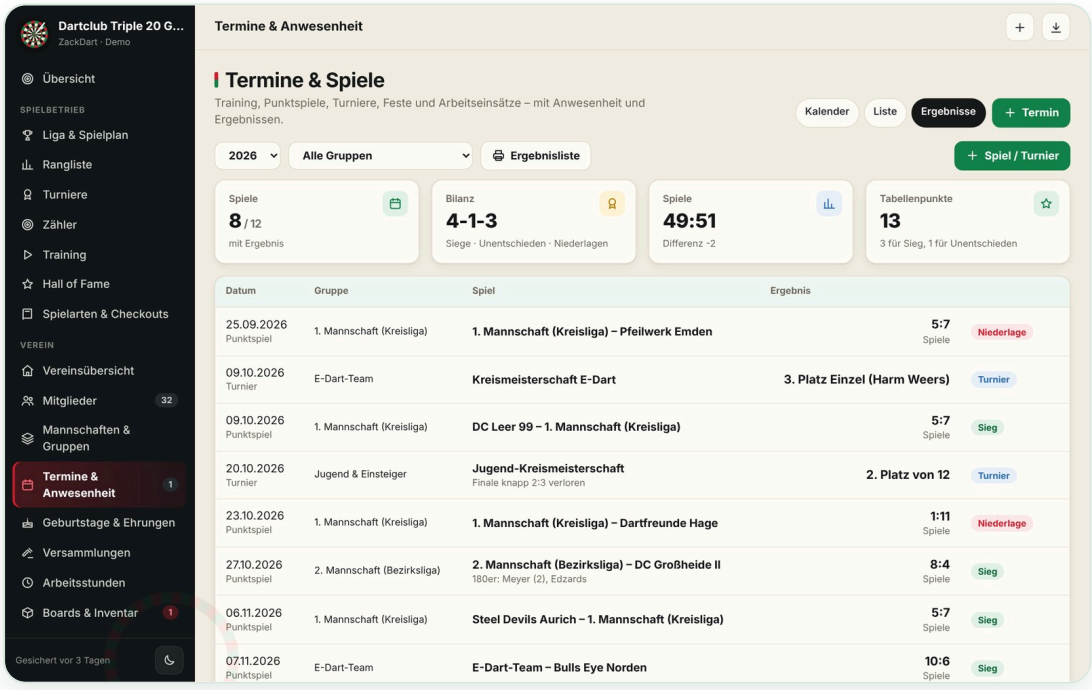


Abb. 42 – Alle Ergebnisse mit Bilanz.

KAPITEL 26

Versammlungen

Von der Einladung bis zum unterschriebenen Protokoll – in vier Reitern.

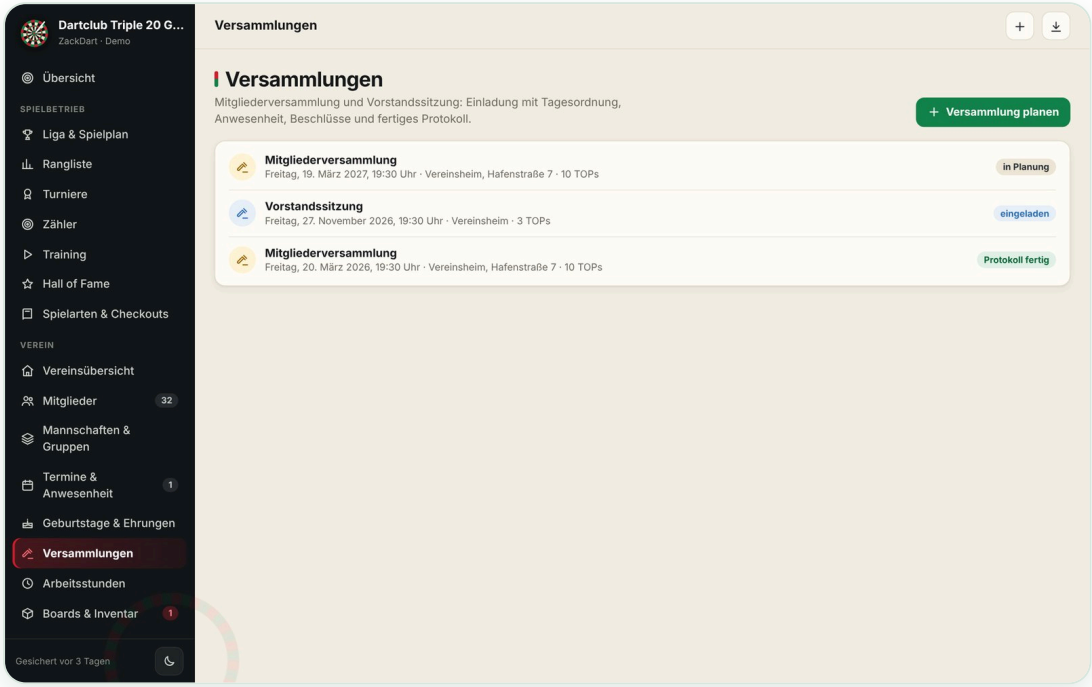


Abb. 43 – Versammlungen mit Status.

1. **Versammlung planen**: Art, Datum, Ort. Für die Mitgliederversammlung ist die übliche Tagesordnung schon vorbereitet.
2. **Tagesordnung:** Punkte ändern, ergänzen, verschieben.
3. **Einladung:** Text anpassen, dann per E-Mail an alle mit Einwilligung (Bcc) und als Brief an die übrigen. Die App zeigt die Einladungsfrist laut Einstellungen und erinnert auf der Übersicht.
4. **Anwesenheit:** Wer ist da, wer leitet, wer schreibt Protokoll.
5. **Protokoll:** Zu jedem Punkt kurz notieren. Bei Abstimmungen Ja, Nein, Enthaltung und den Beschluss eintragen – „angenommen“ oder „abgelehnt“ rechnet die App aus.

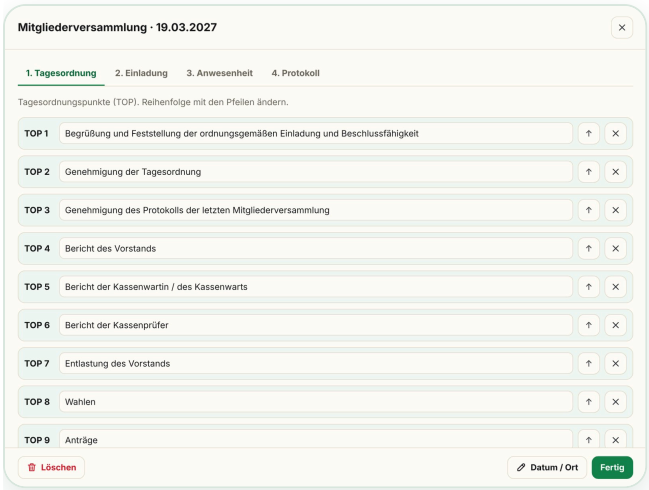


Abb. 44 – Tagesordnung.

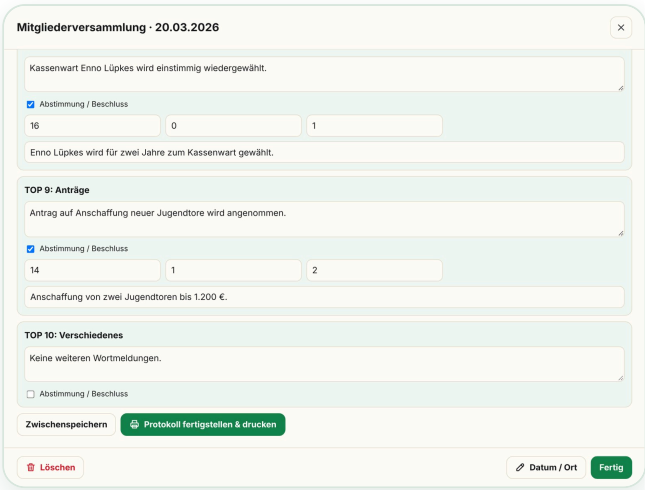


Abb. 45 – Protokoll mit Abstimmung.



Dartclub Triple 20 Grünwiese e. V.

Hafenstraße 7
26529 Grünwiese
04934 123456
vorstand@dc-triple20.de
www.dc-triple20.de
Amtsgericht Aurich VR 100123

Dartclub Triple 20 Grünwiese e. V. · Hafenstraße 7 · 26529 Grünwiese

Gesa Janssen
Grashauser Weg 22
26529 Grünwiese

Grünwiese, 23.11.2026

Einladung zur Mitgliederversammlung

Liebe Gesa,

hiermit laden wir dich herzlich zur Mitgliederversammlung ein.

Anträge zur Tagesordnung bitte bis spätestens eine Woche vorher schriftlich beim Vorstand einreichen.

Wir freuen uns auf dein Kommen!

Wann: Freitag, 19. März 2027, 19:30 Uhr
Wo: Vereinsheim, Hafenstraße 7

Tagesordnung

TOP 1	Begrüßung und Feststellung der ordnungsgemäßen Einladung und Beschlussfähigkeit
TOP 2	Genehmigung der Tagesordnung
TOP 3	Genehmigung des Protokolls der letzten Mitgliederversammlung
TOP 4	Bericht des Vorstands
TOP 5	Bericht der Kassenwartin / des Kassenwarts
TOP 6	Bericht der Kassenprüfer
TOP 7	Entlastung des Vorstands
TOP 8	Wahlen
TOP 9	Anträge
TOP 10	Verschiedenes

Mit freundlichen Grüßen

Abb. 46 – Die Einladung.



Dartclub Triple 20 Grünwiese e. V.

Hafenstraße 7
26529 Grünwiese
04934 123456
vorstand@dc-triple20.de
www.dc-triple20.de
Amtsgericht Aurich VR 100123

Protokoll der Mitgliederversammlung

Datum	Freitag, 20. März 2026
Ort	Vereinsheim, Hafenstraße 7
Beginn / Ende	19:32 – 21:05 Uhr
Versammlungsleitung	Hinrich Janssen
Protokoll	Ella Wilken
Anwesend	16 Mitglieder, davon 13 stimmberechtigt, 2 Gäste · eingeladen am 28.02.2026

TOP 1: Begrüßung und Feststellung der ordnungsgemäßen Einladung und Beschlussfähigkeit

Der Vorsitzende begrüßt die Anwesenden und stellt die ordnungsgemäße Einladung und Beschlussfähigkeit fest.

TOP 2: Genehmigung der Tagesordnung

Die Tagesordnung wird ohne Änderungen genehmigt.

TOP 3: Genehmigung des Protokolls der letzten Mitgliederversammlung

Das Protokoll wird genehmigt.

TOP 4: Bericht des Vorstands

Rückblick auf das Vereinsjahr: Aufstieg der Herren, neue Fitnessgruppe, Sommerfest mit Rekordbesuch.

TOP 5: Bericht der Kassenwartin / des Kassenwarts

Der Kassenwart erläutert den Kassenbericht.

TOP 6: Bericht der Kassenprüfer

Die Kassenprüfer bestätigen eine ordentliche Kassenführung ohne Beanstandungen.

TOP 7: Entlastung des Vorstands

Der Vorstand wird entlastet.

Beschluss: Der Vorstand wird für das Geschäftsjahr entlastet.
Abstimmung: 15 Ja · 0 Nein · 2 Enthaltungen → **angenommen**

Abb. 47 – Das fertige Protokoll.

Fristen und Formvorschriften stehen in eurer Satzung – die gilt. Die Einstellungen der App helfen nur beim Erinnern.

KAPITEL 27

Arbeitsstunden

Viele Vereine verlangen Pflichtstunden – oder einen Ersatzbetrag. Die App behält den Überblick.

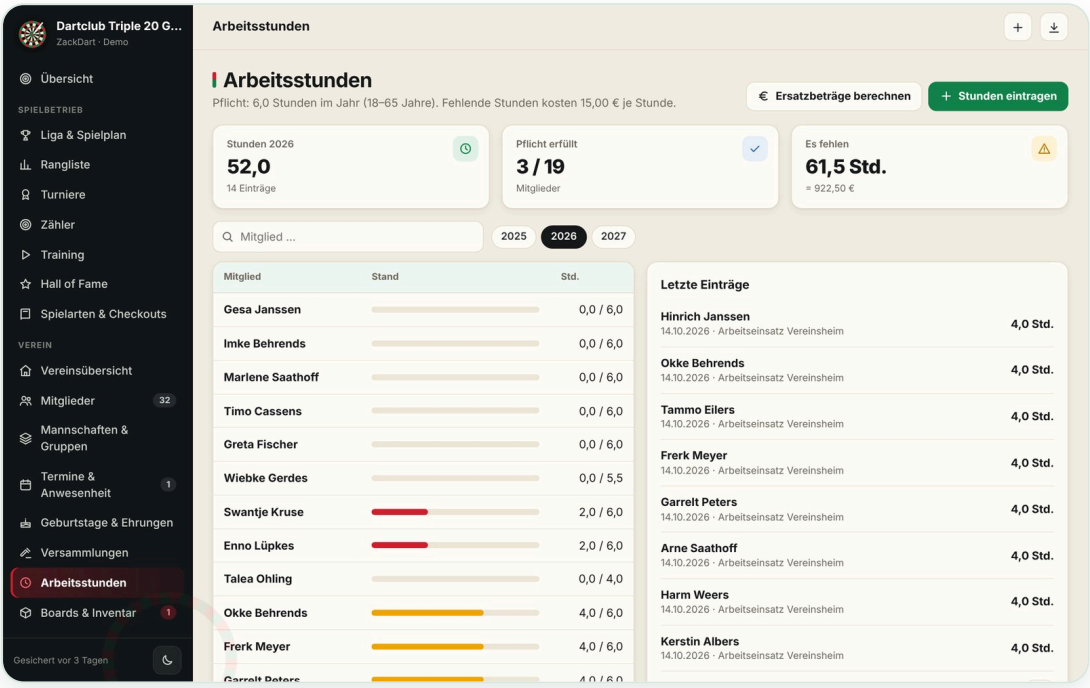


Abb. 48 – Wer hat wie viele Stunden, wer liegt zurück.

- **Regeln** in den Einstellungen: Stunden pro Jahr, Ersatzbetrag je Stunde, Altersgrenzen, befreite Gruppen (z. B. Ehrenmitglieder). Wer im Laufe des Jahres eintritt, hat anteilig weniger.
- `Stunden eintragen` – oder automatisch über die Anwesenheit beim Arbeitseinsatz.
- Am Jahresende: `Ersatzbeträge berechnen` – fehlende Stunden werden offene Posten und können mit der Lastschrift eingezogen werden.

KAPITEL 28

Inventar und Verleih

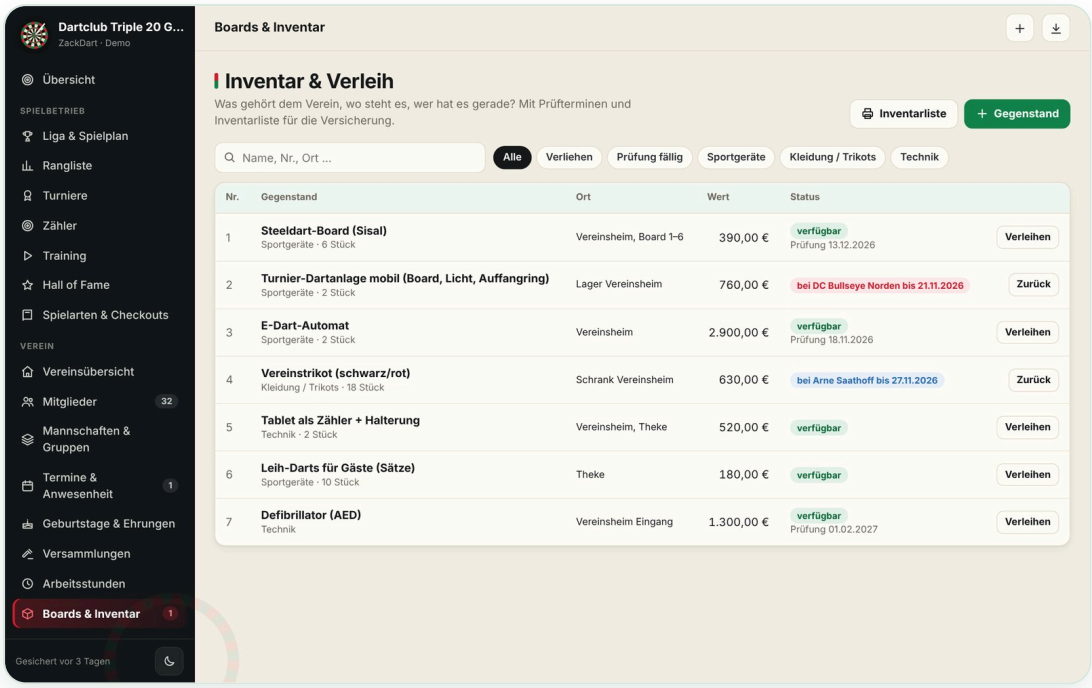


Abb. 49 – Inventar mit Standort, Wert, Ausleihe und Prüftermin.

- **+ Gegenstand**: Bezeichnung, Anzahl, Standort, Wert, Foto und nächster Prüf- oder Wartungstermin.
- **Verleihen** an ein Mitglied oder einen anderen Verein – mit Rückgabedatum, Kaution und **Leihschein**. Überfällige Ausleihen erscheinen auf der Übersicht.
- **Zurück** mit Zustand. **Inventarliste** druckt alles mit Gesamtwert – praktisch für die Versicherung.

KAPITEL 29

Rundschreiben

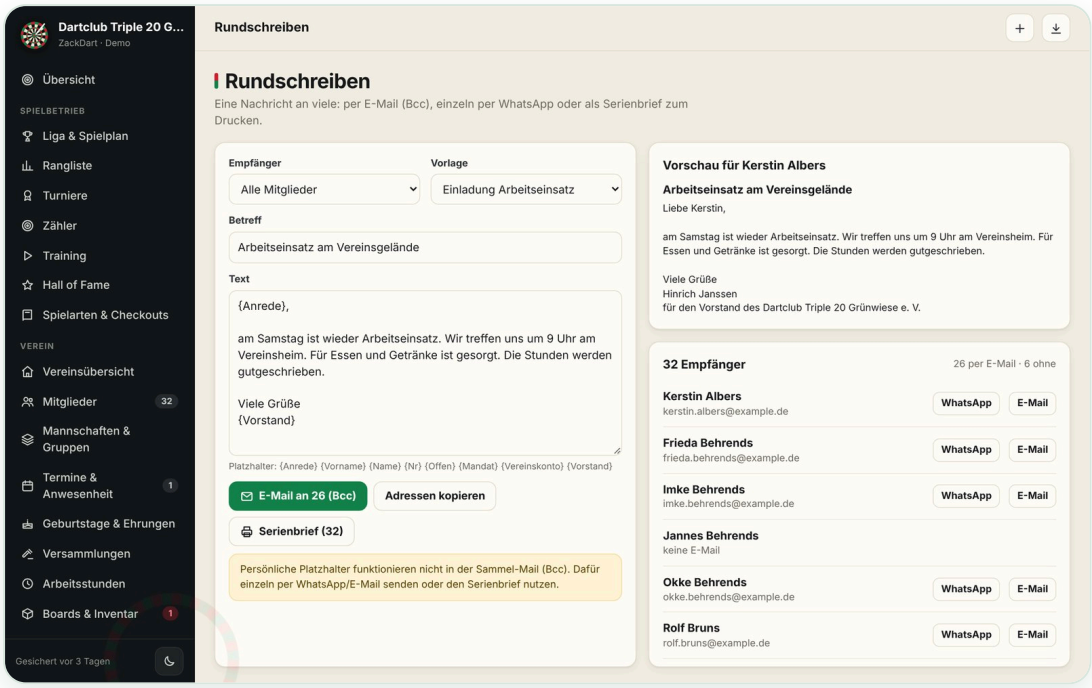


Abb. 50 – Links der Text, rechts Vorschau und Empfänger.

1. **Empfänger**: alle, nur Aktive, Jugend, Gruppe, Vorstand, mit offenen Beiträgen, Geburtstag diesen Monat …
2. **Vorlage** wählen oder eigenen Text schreiben. Platzhalter wie {Anrede} oder {Offen} setzt die App je Mitglied ein.
3. E-Mail an alle (Bcc) – die Adressen sehen sich gegenseitig nicht. Oder einzeln per WhatsApp/E-Mail, oder als **Serienbrief**.

Viele Empfänger? Manche Mailprogramme schaffen nicht mehr als etwa 50 Adressen auf einmal. Dann Adressen kopieren und im Mailprogramm ins Feld „Bcc“ einfügen (Strg+V). Bei sehr langen Listen macht die App das automatisch.

E-Mail und WhatsApp gehen nur an Mitglieder mit Einwilligung. Alle anderen bekommen einen Brief.

KAPITEL 30

Briefe und Bescheinigungen

Beim Mitglied **Drucken** bzw. in der Liste **…** → **Brief / Bescheinigung**:

- **Begrüßungsschreiben** mit Mitgliedsnummer, Beitrag und Mandatsreferenz.
- **Mitgliedsbescheinigung**, z. B. für Ermäßigungen.
- **Austrittsbestätigung**, **SEPA-Mandat**, **Beitragskonto** (alle Posten und Zahlungen).
- **Mitgliedsausweis** im Scheckkartenformat zum Ausschneiden – mit Foto und Vereinslogo.
- **Datenauskunft** nach DSGVO – alles, was über das Mitglied gespeichert ist.



Dartclub Triple 20 Grünwiese e. V.

Hafenstraße 7
26529 Grünwiese
04934 123456
vorstand@dc-triple20.de
www.dc-triple20.de
Amtsgericht Aurich VR 100123

Dartclub Triple 20 Grünwiese e. V. · Hafenstraße 7 · 26529 Grünwiese

Talea Ohling
Mühlenweg 17
26529 Grünwiese

Grünwiese, 23.11.2026

Herzlich willkommen im Dartclub Triple 20 Grünwiese e. V.!

Liebe Talea,

wir freuen uns sehr, dich als neues Mitglied zu begrüßen. Hier deine wichtigsten Daten:

Mitgliedsnummer	**16**
Mitglied seit	15.05.2026
Abteilung	Hobby & Freizeit
Beitrag	Erwachsene: 120,00 € jährlich
Zahlung	Lastschrift – Mandatsreferenz DCTRIPLE20-M0016, Gläubiger-ID DE98ZZZ09999999999

Bei Fragen sind wir jederzeit für dich da. Auf eine schöne Zeit im Verein!

Herzliche Grüße

Hinrich Janssen
1. Vorsitzende/r

Abb. 51 – Begrüßungsschreiben.



Dartclub Triple 20 Grünwiese e. V.

Mitgliedsausweis

Tammo Eilers

Nr. 7
Mitglied seit 01.02.2010
geb. 25.01.1988

gültig bis 31.12.2026

Entlang der Linie ausschneiden.

Abb. 52 – Mitgliedsausweis.

KAPITEL 31

Vorstand und Ämter

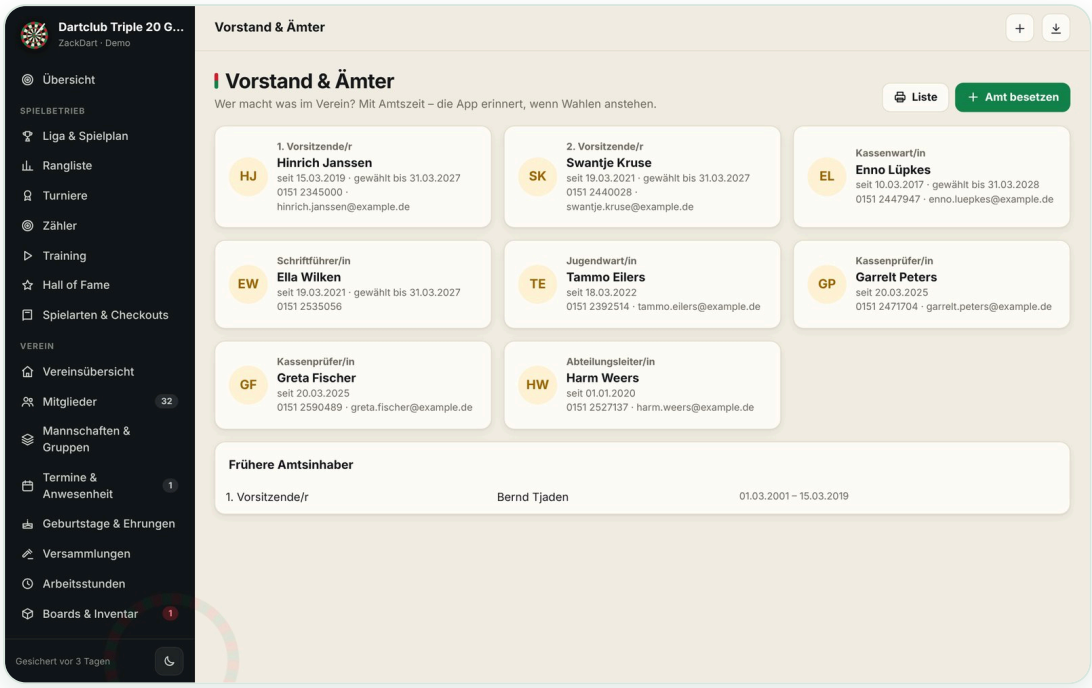


Abb. 53 – Vorstand und Ämter mit Amtszeit.

- **Amt besetzen**: Amt, Mitglied, seit wann, gewählt bis wann. Läuft eine Amtszeit bald ab, wird das Datum rot.
- Die Namen erscheinen automatisch auf Briefen, Urkunden, Spendenbestätigungen und im Protokoll.
- Für frühere Amtsinhaber ein Enddatum eintragen – sie wandern in die Liste „Frühere Amtsinhaber“.

KAPITEL 32

Statistik

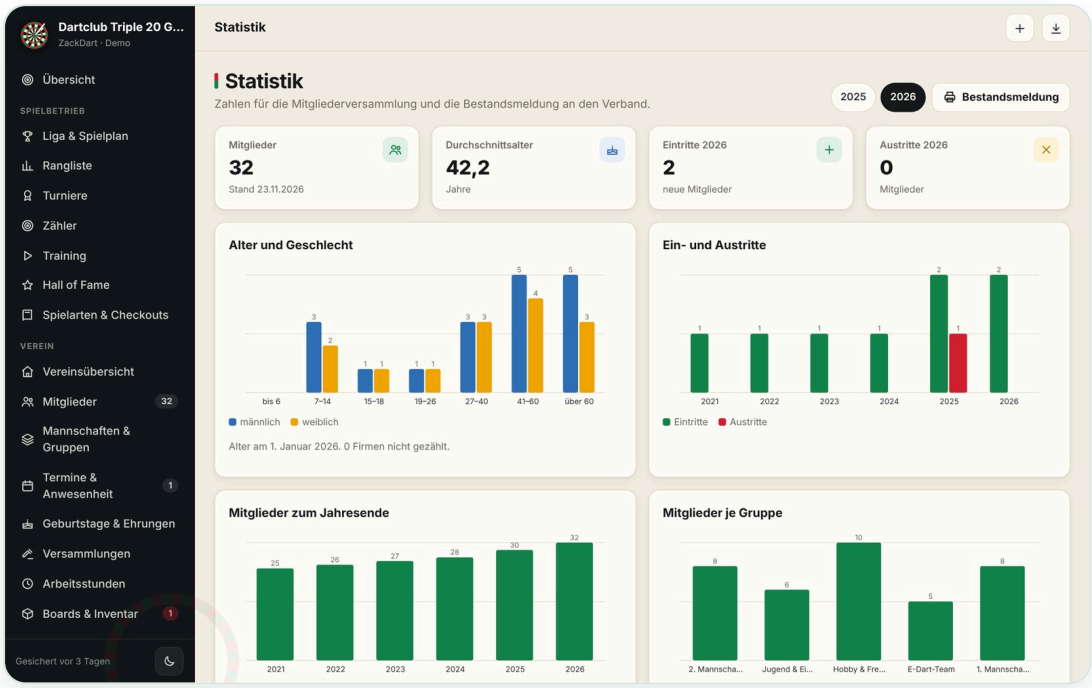


Abb. 54 – Alter und Geschlecht, Ein- und Austritte, Mitglieder je Jahr und Gruppe.

Die Zahlen für die Mitgliederversammlung – und für die jährliche **Bestandsmeldung** an Landessportbund oder Verband: **Bestandsmeldung** druckt die Mitglieder nach Altersgruppen und Geschlecht zum 1. Januar.

KAPITEL 33

Jahresabschluss

Einmal im Jahr wartet viel Arbeit – und jedes Jahr fragt man sich, was zuerst kommt. Der Assistent führt Schritt für Schritt durch.

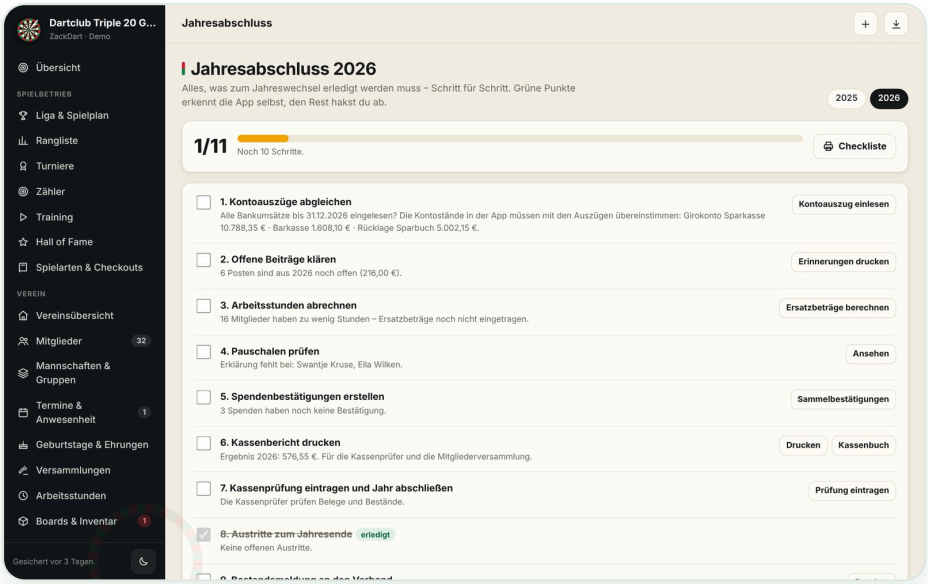


Abb. 55 – Der Jahresabschluss mit allen Schritten und Fortschritt.

Ab November steht der Jahresabschluss auf der Übersicht und im Menü. Die Schritte:

1. Kontoauszüge abgleichen – stimmen die Kontostände?
2. Offene Beiträge klären.
3. Arbeitsstunden abrechnen (Ersatzbeträge).
4. Übungsleiter- und Ehrenamtspauschalen prüfen.
5. Spendenbestätigungen (Sammelbestätigungen) erstellen.
6. Kassenbericht und Kassenbuch drucken.
7. Kassenprüfung eintragen und das Jahr abschließen.
8. Austritte zum Jahresende kontrollieren.
9. Bestandsmeldung an den Verband drucken.
10. Beiträge fürs neue Jahr: Änderungen eintragen, Beitragslauf.
11. Sicherung speichern.

Was die App selbst prüfen kann, wird automatisch grün (z. B. „alle Spenden haben eine Bestätigung“). Den Rest hakst du ab. Jeder Schritt hat gleich den passenden Knopf. **Checkliste** druckt alles für den Vorstand.

KAPITEL 34

Einstellungen

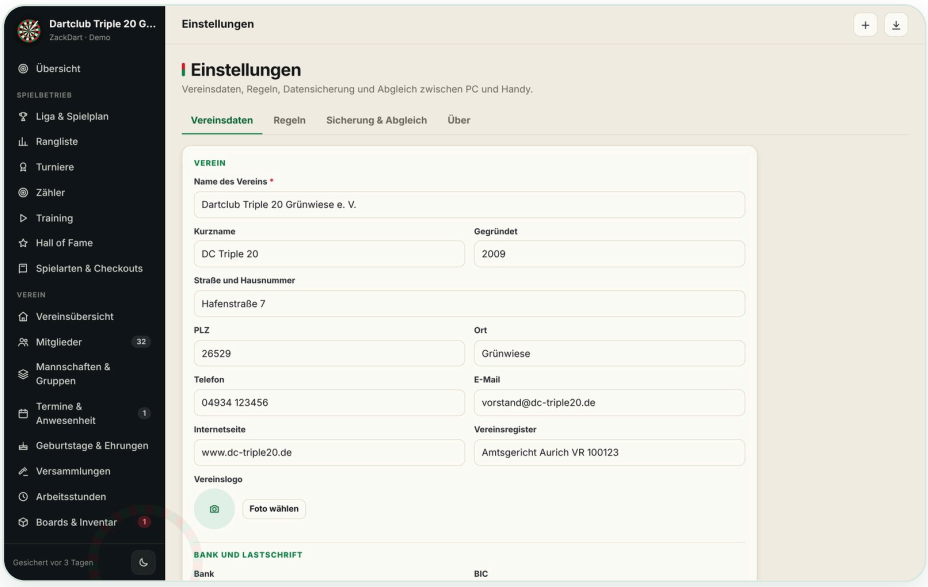


Abb. 56 – Vereinsdaten: Anschrift, Logo, Bank, Gläubiger-ID, Gemeinnützigkeit.

- **Vereinsdaten** stehen auf allen Ausdrucken. Das **Logo** erscheint im Briefkopf, im Menü und auf dem Mitgliedsausweis.
- **Regeln**: Zahlungsziel, Mahngebühr, anteilige Beiträge, Vorlauf der Lastschrift, Arbeitsstunden, Ergebnisse in Legs oder Spielen, Einladungsfrist, nächste Mitgliedsnummer.
- **Kasse & Bank → Konten**: Girokonto, Barkasse, Sparbuch mit Anfangsbestand. **Kategorien**: eigene Einnahmen- und Ausgabenarten.

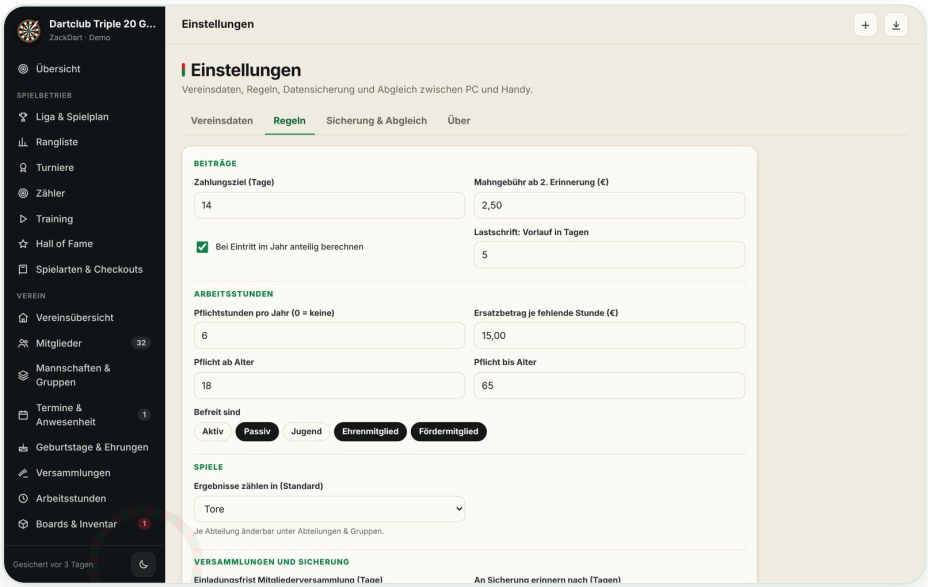


Abb. 57 – Die Regeln des Vereins.

KAPITEL 35

Datensicherung

Alle Daten liegen nur auf deinem Gerät. Geht es kaputt oder wird der Browser gelöscht, hilft nur eine Sicherung.

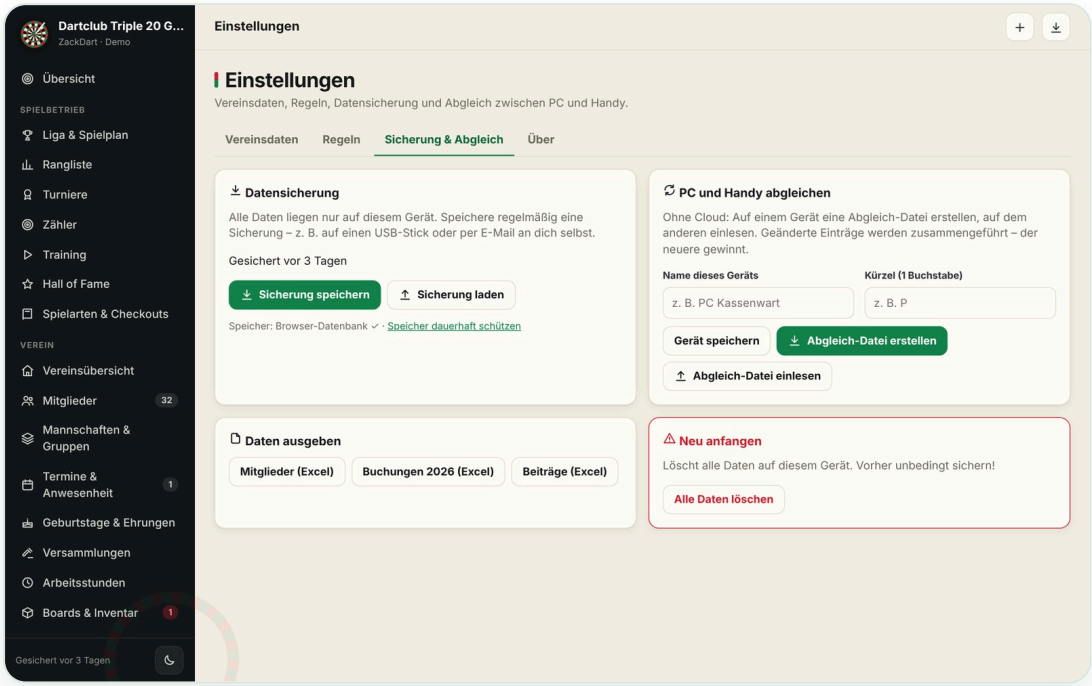


Abb. 58 – Einstellungen → Sicherung & Abgleich.

- **Sicherung speichern** – eine Datei mit allem, auch Fotos und Logo. Auf einen USB-Stick oder per E-Mail an dich selbst.
- Die App **erinnert** dich auf der Übersicht (einstellbar). Unten im Menü siehst du, wann zuletzt gesichert wurde.
- **Sicherung laden** stellt alles wieder her. Die Daten auf dem Gerät werden ersetzt.
- **Speicher dauerhaft schützen** – damit der Browser die Daten nicht bei Platzmangel löscht.

> **Faustregel:** einmal pro Woche sichern – und immer vor einem Update. Bei einem Vorstandswechsel einfach die Sicherung weitergeben.

KAPITEL 36

PC und Handy abgleichen

Kassenwart am PC, Trainer am Handy? Jedes Gerät hat seinen eigenen Speicher. Abgeglichen wird über eine Datei – ohne Cloud.

Auf jedem Gerät einmal Name und ein **Kürzel** eintragen, z. B. P für PC, H für Handy. So vergeben beide Geräte nie dieselbe Belegnummer.

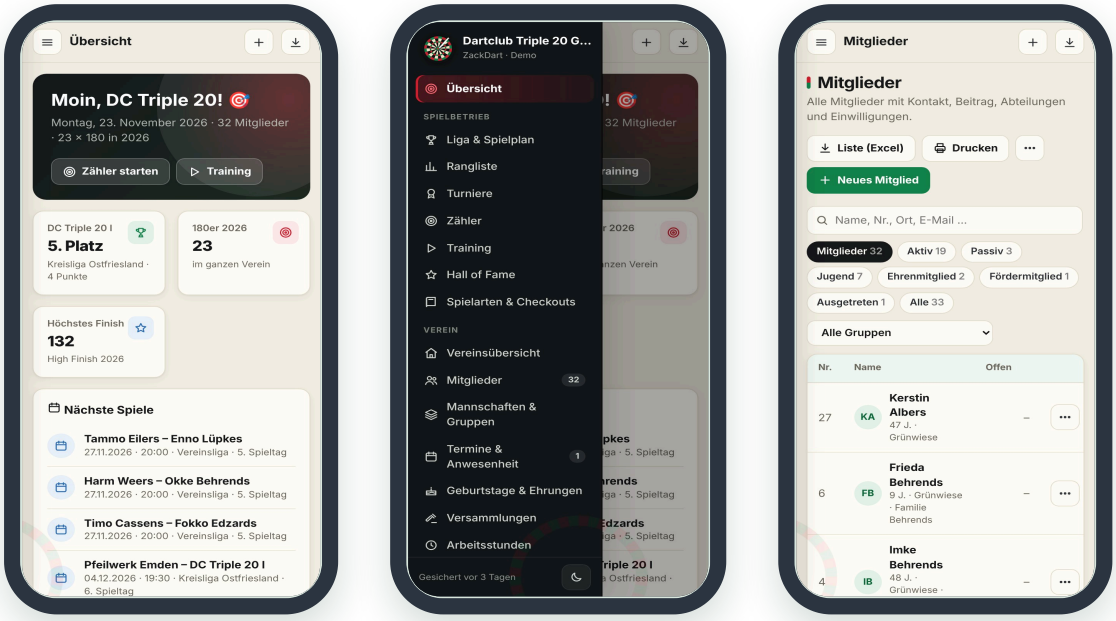
1. Gerät 1: `Abgleich-Datei erstellen` und an dich selbst schicken.
2. Gerät 2: `Abgleich-Datei einlesen`.
3. Dasselbe in die andere Richtung – dann sind beide gleich.

> Wurde derselbe Eintrag auf beiden Geräten geändert, gewinnt die neuere Fassung. Zahlungen werden zusammengeführt – keine geht verloren. Gelöschtes wird auf dem anderen Gerät auch gelöscht.

KAPITEL 37

Am Handy

Die App passt sich dem Bildschirm an – ideal am Spielfeldrand: Anwesenheit abhaken, Telefonnummer nachschlagen, Zahlung erfassen.



Übersicht — Menü — Mitglieder

> **Tipp:** Als App installieren (Kapitel 2) – dann startet ZackDart mit eigenem Symbol und funktioniert auch ohne Netz.

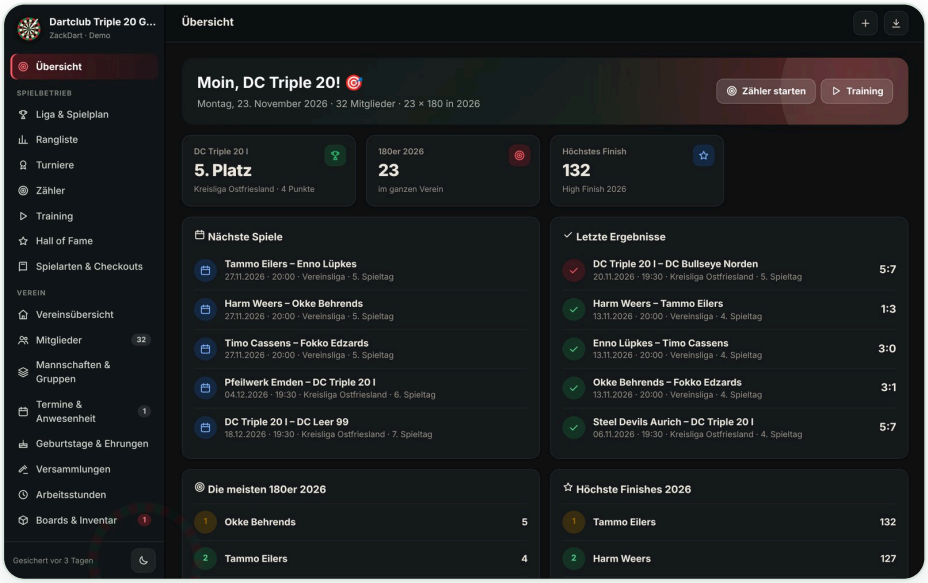


Abb. 59 – Unten im Menü umschaltbar: das dunkle Design.

KAPITEL 38

Datenschutz im Verein

Mitgliederdaten sind persönliche Daten. ZackDart hilft, sorgsam damit umzugehen.

- **Keine Cloud:** Die Daten liegen nur auf den Geräten des Vorstands. Niemand sonst kann sie abrufen.
- **Einwilligungen** pro Mitglied: E-Mail/WhatsApp, Fotos, Vereinszeitung. Rundschreiben gehen nur an Mitglieder mit Einwilligung.
- **Datenauskunft** nach Art. 15 DSGVO mit einem Klick (Kapitel 30).
- Gedruckte Mitgliederlisten tragen den Hinweis „nur für den Vorstand“.
- Geräte mit Kennwort schützen und Sicherungsdateien sicher aufbewahren – sie enthalten alle Daten.

> Ausgetretene Mitglieder nach Ablauf der Aufbewahrungsfristen löschen (Buchhaltung meist 10 Jahre). Die Datenschutzordnung eures Vereins und eure Satzung gehen vor.

KAPITEL 39

Demo-Version und Neustart

Die Demo-Version zeigt den erfundenen „Dartclub Triple 20 Grünwiese e. V.“ mit Mitgliedern, Liga, Spielberichten, Turnieren, Trainingsdaten, Beiträgen, Lastschrift und Kasse.

- Die Demo hat ihren **eigenen Speicher** – sie berührt deine echten Daten nie.
- Mit `Demo zurücksetzen` im orangefarbenen Balken ist alles wieder wie am Anfang.

Mit echten Daten starten

Die richtige App startet leer mit dem ersten Start. Wer vorher etwas ausprobiert hat: Einstellungen → Sicherung & Abgleich → `Alle Daten löschen` (zur Sicherheit „LÖSCHEN“ eintippen).

KAPITEL 40

Häufige Fragen

FRAGE	ANTWORT
Wo trage ich das Ligaspiel ein?	Liga & Spielplan → Begegnung antippen → Spielbericht (Kapitel 5).
Wie kommt ein Spieler zu Average und First 9?	Über den Zähler. Spielberichte allein enthalten nur Legs und Bestleistungen (Kapitel 9).
Brauche ich Internet?	Nein. Nur zum Verschicken von E-Mails oder WhatsApp und für das Online-Banking.
Wo liegen unsere Daten?	Nur auf deinem Gerät. Niemand sonst sieht sie.
Können zwei Leute damit arbeiten?	Ja, über den Abgleich per Datei (Kapitel 36). Am einfachsten macht eine Person die Kasse.
Wie kommen unsere Excel-Daten rein?	Als CSV speichern und einlesen (Kapitel 13).
Wie ziehe ich die Beiträge ein?	Beitragslauf, dann Lastschrift-Datei erstellen und im Online-Banking hochladen (Kapitel 20).
Was brauche ich für die Lastschrift?	Gläubiger-ID von der Bundesbank, Lastschrift-Freischaltung der Bank und von jedem Mitglied ein unterschriebenes Mandat.
Ein Mitglied hat bar bezahlt.	Zahlung erfassen, Zahlungsart „Bar“ – landet automatisch in der Barkasse. Auf Wunsch mit Quittung.
Darf ich Spendenquittungen ausstellen?	Ja, wenn euer Verein als gemeinnützig anerkannt ist und der Bescheid nicht zu alt ist. Die App prüft das Datum.
Was bekommt der Kassenprüfer?	Kassenbericht, Kassenbuch (Kasse & Bank → … → Kassenbuch drucken) und die Belege mit Nummern.
Wie viel darf ein Trainer steuerfrei bekommen?	Ab 2026 bis 3.300 € im Jahr (Übungsleiterpauschale), Ehrenamtliche bis 960 € (Kapitel 24).
Der Beitrag wird erhöht.	Beiträge → Beitragsgruppen → „Beitrag ändern“ mit Stichtag (Kapitel 17).
Ich habe den Browserverlauf gelöscht.	„Website-Daten löschen“ löscht auch die App-Daten. Letzte Sicherung laden.
Ein Ausdruck soll als PDF raus.	Im Druckfenster „Als PDF speichern“ wählen.
Ich habe eine Frage oder ein Problem.	Melde dich gern: Telefon & WhatsApp **0152 030 900 47**, E-Mail **zackservice@t-online.de**.
Gibt es ein Abo?	Nein. Einmal kaufen, so lange nutzen wie ihr wollt. Neue Funktionen und Anpassungen an neue Vorschriften gibt es mit dem **freiwilligen Update-Paket**.

ZackDart 1 – die App für euren Dartverein – ohne Abo.

© 2026 Michael Gieser – Osteel. Alle Rechte vorbehalten.

Alle Namen, Adressen, Kontonummern und Zahlen in den Abbildungen sind erfundene Beispieldaten. Steuerliche und rechtliche Hinweise ersetzen keine Beratung durch Steuerberater oder Rechtsanwalt. Maßgeblich ist eure Satzung.

ANHANG

Als Windows-Programm

ZackDart gibt es auch als richtiges Windows-Programm. Es läuft ohne Browser, ohne Internet und speichert alles von selbst.

Installieren

1. Doppelklick auf die Datei **ZackDart-Setup.exe**.
2. Vielleicht erscheint ein blaues Fenster „Der Computer wurde durch Windows geschützt“. Klick auf `Weitere Informationen` und dann auf `Trotzdem ausführen`.
3. Der Installation folgen. Danach findest du ZackDart auf dem Desktop und im Startmenü.

> **Keine Sorge:** Das blaue Fenster ist normal bei kleinen Herstellern ohne teures Prüfzertifikat. Das Programm ist sicher.

Deine Daten

- Jede Änderung wird **automatisch gespeichert** – in die Datei **ZackDart-Daten.json**. Keine Cloud, kein Abo.
- Der Ordner heißt **Dokumente › ZackDart**. Sperrt Windows den Ordner „Dokumente“, nimmt das Programm deinen Benutzerordner, z. B. **C:\Users\Name\ZackDart**.
- Den genauen Ort siehst du mit einem Klick auf `✓ Gespeichert` unten rechts. Dort gibt es auch `Ordner öffnen`.
- Jeden Tag entsteht eine **Sicherung** im Unterordner „Sicherung“. Die letzten 30 bleiben.

Daten aus dem Browser mitnehmen

1. In der Browser-Version eine Sicherung speichern – wie gewohnt.
2. Im Programm die Sicherung wieder laden – an derselben Stelle wie im Browser.

Hast du im Browser den Stick-Modus benutzt: Klick auf `✓ Gespeichert` → `Daten aus Datei einlesen` und die Datei **ZackDart-Daten.json** wählen.

Neue Version

Die neue Setup-Datei einfach über die alte installieren. Deine Daten bleiben erhalten.