

BEDIENUNGSANLEITUNG

Hombu

Vollständiges Handbuch für Turnierverwaltung & Vereinsmanagement
Judo · BJJ · Ju-Jutsu · Sambo · Ringen · Mixed

Version 1.8.0 · Stand: 28. August 2026 · Desktop-Anwendung für Windows und macOS
Diese Ausgabe beschreibt jede Seite, jeden Reiter und jede Schaltfläche der Anwendung im Detail.

Inhaltsverzeichnis

1. Überblick & Grundkonzept

2. Installation & Programmstart

2.1 Programmfassungen: Vollfassung, Turnierleitung, Mattenrechner · 2.2 Portable Fassungen · 2.3 Nebeneinanderbetrieb

3. Turnierverwaltung

3.1 Turnierliste · 3.2 Turnierdetailseite · 3.3 Kategorien & Bracket · 3.4 Kampfkonzole

3.5 Matten-Live-Dashboard · 3.6 Athletendatenbank · 3.7 Vereinsdatenbank (Gastvereine)

3.8 Einwiege-Station · 3.9 Statistik · 3.10 Ergebnisse, Drucke & Exporte

4. Anzeigefenster für Beamer & Zweitbildschirm

4.1 Scoreboard · 4.2 Athleten-Aufruf (Call-Room)

5. Netzbetrieb & mobile Zusatzfunktionen

5.1 Server/Client-Vernetzung · 5.2 Livestream-Overlay · 5.3 Mobile Web-Funktionen

6. Kamera-Station & KI-Kampfrichter

6.1 Kamera-Station (bis zu 8 Matten) · 6.2 KI-Kampfrichter: Video-Bibliothek, Live-Analyse, Ipponboard, Einstellungen

7. Heimverein: Überblick

Navigation & KI-Assistent · Kalender · Jahresplanung · Schwarzes Brett · Bestandserhebung · Datenlücken

8. Heimverein: Mitglieder

Mitgliederverwaltung · Nachpflege · Excel-Import · Abteilungen · Graduierung · Ehrungen · Lizenzen & Rollen · Vorstand · Kampfrichter · Beiträge · Mahnwesen

9. Heimverein: Training

Trainingspläne · Turniere & Lehrgänge (externe Termine) · Kiosk-Anwesenheit · Stundenplan · Protokoll · Anwesenheit-Dashboard · Kurse · Fahrten

10. Heimverein: Finanzen

Buchhaltung · Haushaltsplan · EÜR/Bilanz · SEPA Banking · Spenden · Fördermittel · Sponsoren · Inventar · MV-Bericht

11. Heimverein: Verwaltung

Aufgaben · Dokumente · Verträge · Trainer & Mitarbeiter · JudoPass · E-Mail-Eingang · Kommunikation · Räume · Versicherungen · Einstellungen

12. Benutzerkonten & Rechte

Rollen · Konten anlegen · Passwort zurücksetzen · Schutz vor Aussperrung · Notfallzugang

13. Funktionspostfächer & Posteingang

Postfach einrichten · Einordnung eingehender Post · Wichtige Absender · Antwortentwürfe

14. Excel-Compiler: fremde Mitgliederlisten einlesen

Ablauf · Zuordnungstabelle · Erkennung über Überschrift und Inhalt

15. Datenabgleich zwischen mehreren Rechnern

Was abgeglichen wird · Austausch per Datei · Automatisch über gemeinsamen Ordner · Konflikte

16. Werbemittel

Ablage · Textentwurf mit KI

17. KI-Funktionen im Überblick

18. Bekannte Einschränkungen

1. Überblick & Grundkonzept

Hombu ist eine Desktop-Anwendung (Windows & macOS), die zwei Aufgabenbereiche eines Kampfsportvereins vollständig abdeckt: den **Turnierbetrieb** (Ausrichtung eigener Wettkämpfe mit fremden Vereinen als Teilnehmer) und die laufende **Vereinsverwaltung** ("Heimverein") mit Mitgliedern, Trainern, Finanzen und Verwaltung. Beide Bereiche teilen sich eine zentrale, lokale SQLite-Datenbank; alle Daten bleiben auf dem eigenen Rechner. Eine globale Suche (**Strg+K**) findet turnierübergreifend Turniere, Athleten, Mitglieder, Verträge, Vereine, Aufgaben, Fördermittel und Dokumente; ein schwebendes Notiz-Werkzeug erlaubt schnelle Notizen unabhängig von der aktuellen Seite.

Die Navigation gliedert sich in der linken Seitenleiste in zwei aufklappbare Hauptblöcke: **Turniere** (Turnierliste, Matten Live, Athleten, Vereine, Statistik, Kamera, KI-Kampfrichter) und **Heimverein** (mit den fünf Untergruppen Überblick, Mitglieder, Training & Sport, Finanzen, Verwaltung). Feste Punkte darunter sind Recht & Compliance, Datenbank-Viewer und Einstellungen. Unten in der Seitenleiste befinden sich außerdem der Netzwerkstatus, Kommunikations-Schnellzugriffe (WhatsApp, Microsoft 365, E-Mail) und zwei Buttons, die eigenständige externe Fenster für einen zweiten Bildschirm öffnen: „Scoreboard“ und „Athleten-Aufruf“.

2. Installation & Programmstart

Windows

Der Programminstaller wird als `.exe` (NSIS-Installer) bereitgestellt und normal per Doppelklick installiert; danach ist die App über das Startmenü aufrufbar.

macOS

Beim ersten Start auf einem neuen Mac erscheint ggf. eine Sicherheitswarnung, da die App nicht über den App Store signiert ist. Abhilfe: mit der rechten Maustaste auf die App klicken → „Öffnen“ wählen (nur beim allerersten Start nötig). Die App wird als `.dmg` / `.zip` ausgeliefert (Universal-Binary für Intel- und Apple-Silicon-Macs).

Beim Programmstart wird automatisch geprüft, ob neue externe Turniere/Lehrgänge vorliegen (Kapitel 9), und ein Hinweisfenster mit anstehenden Aufgaben, Geburtstagen und ablaufenden Fristen wird eingeblendet. Alle Daten werden lokal unter `%APPDATA%/judo-tournament-manager/tournament.db` gespeichert.

2.1 Programmfassungen: Vollfassung, Turnierleitung, Mattenrechner

Hombu wird in **drei Fassungen** ausgeliefert. Alle drei stammen aus demselben Quelltext und haben denselben Funktionsstand im Turnierbereich — sie unterscheiden sich ausschließlich darin, ob die Vereinsverwaltung („Heimverein“) enthalten ist und wie sie sich beim ersten Start im Netzwerk verhalten.

Fassung	Enthält	Gedacht für	Auslieferung
Hombu Vollfassung	Turnierbetrieb <i>und</i> Vereinsverwaltung — der vollständige Umfang dieser Anleitung.	Den Rechner der Geschäftsstelle bzw. den Rechner, auf dem der Verein geführt wird. Diese Fassung kann ein Turnier ebenso vollständig ausrichten.	Installationsprogramm (<code>Hombu Setup exe</code>) und Ordnerfassung (<code>.zip</code>)
Hombu Turnierleitung	Nur den Turnierbereich. Der gesamte Menüpunkt „Heimverein“ entfällt.	Den Rechner der Turnierleitung am Wettkampftag. Er stellt die Verbindung für die Mattenrechner bereit.	Portable Fassung (<code>...-portabel.exe</code>) und Ordnerfassung (<code>.zip</code>)
Hombu Mattenrechner	Nur den Turnierbereich. Der gesamte Menüpunkt „Heimverein“ entfällt.	Jeden weiteren Rechner an einer Matte. Verbindet sich mit der Turnierleitung.	Portable Fassung (<code>...-portabel.exe</code>) und Ordnerfassung (<code>.zip</code>)

Der Sinn der Aufteilung: Auf einem Turnierrechner — der oft ausgeliehen ist, in einer fremden Halle steht und von wechselnden Helfern bedient wird — sollen **keine Mitgliederdaten liegen**. Die Turnierfassungen enthalten die Vereinsverwaltung deshalb gar nicht erst und legen ihre Daten in einem eigenen Ordner ab, getrennt von der Vollfassung. Umgekehrt verliert die Vollfassung nichts: Wer möchte, richtet sein Turnier weiterhin damit aus.

Der Funktionsumfang im Turnierbereich ist in allen drei Fassungen **identisch**. Es gibt keine abgespeckte Turnierfassung — nur eine ohne Vereinsteil.

2.2 Portable Fassungen: Start ohne Installation

Die beiden Turnierfassungen werden zusätzlich **portabel** ausgeliefert. Eine portable Fassung ist eine einzelne `.exe`-Datei, die keine Installation und keine Administratorrechte benötigt. Sie lässt sich auf einen USB-Stick legen und dort per Doppelklick starten.

1. Datei `Hombu-Turnierleitung-...-portabel.exe` auf den Rechner oder Stick kopieren.
2. Doppelklick. Beim ersten Start entpackt sich das Programm einmalig in einen festen Ordner und startet anschließend sofort.
3. Die Daten (Turniere, Kategorien, Ergebnisse) liegen im Benutzerprofil des jeweiligen Rechners, nicht auf dem Stick.

Der letzte Punkt ist wichtig: Wird die portable Fassung auf einem *anderen* Rechner gestartet, ist sie zunächst leer. Das Turnier wandert nicht auf dem Stick mit. Für den Wechsel auf einen anderen Rechner die Datensicherung (Kapitel 11, „Einstellungen“) oder den Datenabgleich (Kapitel 15) verwenden.

Wer keine einzelne Datei möchte, nimmt stattdessen die `.zip`-Fassung: entpacken, und die enthaltene `.exe` starten. Diese Variante entpackt sich beim Start nicht jedes Mal neu und startet daher etwas schneller.

2.3 Fassungen nebeneinander betreiben

Vollfassung und Turnierfassungen dürfen auf demselben Rechner nebeneinander liegen. Sie überschreiben sich gegenseitig nicht und teilen sich keine Daten:

Fassung	Datenordner
Hombu (Vollfassung)	<code>%APPDATA%\judo-tournament-manager</code>
Hombu Turnierleitung	<code>%APPDATA%\hombu-turnier-server</code>
Hombu Mattenrechner	<code>%APPDATA%\hombu-turnier-client</code>

Der Datenordner der Vollfassung heißt bewusst weiterhin `judo-tournament-manager`: Er trägt den Namen aus der Zeit vor der Umbenennung. Würde er umbenannt, wäre der gesamte bestehende Vereinsbestand für das Programm mit einem Schlag unauffindbar. Der Ordnername ist im Alltag ohnehin nicht sichtbar; die Unversehrtheit der Daten wiegt schwerer.

Beim **ersten** Start belegen die Turnierfassungen ihre Betriebsart im Netzwerk selbst vor — die Turnierleitung als Server, der Mattenrechner als Gegenstelle (Kapitel 5). Ab dann gilt die gespeicherte Einstellung; sie lässt sich jederzeit in den Netzwerkeinstellungen umstellen. Die Vollfassung startet wie bisher ohne Netzwerkbetrieb.

3. Turnierverwaltung

Dieser Bereich dient der Organisation eigener Wettkampfveranstaltungen, an denen auch andere Vereine teilnehmen.

3.1 Turnierliste

Startpunkt ist die Turnierliste als Kartenansicht aller Turniere. Über „Neues Turnier“ wird ein Turnier mit Name, Datum, Ort, Sportart (Judo/BJJ/Ju-Jitsu/Mixed), Startgeld, Mattenanzahl und Veranstalter-Kontaktdaten (Name/E-Mail/Telefon) sowie Notizen angelegt. Neue Turniere starten im Status *Entwurf* und durchlaufen die Stufen *Entwurf* → *Anmeldung* → *Aktiv* → *Abgeschlossen*. Jede Karte zeigt Status, Sportart, Datum, Ort, Mattenanzahl und Startgeld; über „Öffnen“ gelangt man zur Turnierdetailseite, Bearbeiten/Löschen sind direkt aus der Liste möglich. Über „Importieren“ lässt sich eine zuvor exportierte Turnierdatei (z. B. von einem anderen Rechner) direkt wieder einlesen.

3.2 Turnierdetailseite

Die Turnierdetailseite ist die zentrale, umfangreichste Arbeitsfläche für ein Turnier.

Kategorien

- Manuelle Anlage: Name, Sportart, Altersklasse, Geschlecht, Gewichtsgrenzen, Turniersystem (K.-o.-Single, Double Elimination, Round Robin, Pool + K.-o.), Kampf- und Golden-Score-Dauer, Poolgröße, Anzahl Aufsteiger aus dem Pool, Mattennummer, Sortierung.
- **Automatische Gewichtsklassen:** Für Judo, BJJ, Ju-Jitsu, Sambo und Ringen lassen sich per Assistent fertige Standard-Gewichtsklassen (Männer/Frauen, IJF-Klassen usw.) auf Knopfdruck als komplette Kategorien anlegen, inklusive automatischer, reihum erfolgreicher Mattenzuteilung.
- Leere Kategorien ohne Meldungen können gesammelt per Checkbox-Auswahl gelöscht werden.

Nennungen / Anmeldung

- „Verein melden“: Verein auswählen, dessen Athleten werden geladen, die App schlägt automatisch je Athlet die passende Kategorie vor (nach Geschlecht/Gewicht), der Trainer bestätigt oder korrigiert und trägt alle auf einmal ein.
- **Online-Anmeldung:** generierbare Anmelde-URL, über die sich Vereine selbst online für das Turnier anmelden (technisch dieselbe mobile Web-Seite `/register`, siehe Kapitel 5.3).
- **Ausschreibung/Rundschreiben:** automatisch erzeugte E-Mail-Vorlage mit Turnierdaten und Kategorienliste, versendbar per BCC an alle Vereine mit hinterlegter Adresse.
- **Startgeld-Übersicht/Abrechnung:** berechnet je Verein die Anzahl gemeldeter Athleten und das fällige Startgeld.

Check-in & Akkreditierung

- Liste aller gemeldeten Athleten mit Filter „alle/anwesend/abwesend“, Anwesenheit per Klick umschaltbar.
- **Digitale Akkreditierung:** QR-Code/Netzwerk-URL, über die z. B. am Empfangstisch von einem Smartphone/Tablet im selben WLAN eingchecked werden kann (mobile Seite `/accredit`, siehe Kapitel 5.3).

Wiegen

Ein einfaches Wiege-Modal direkt in der Turnierseite sowie die separate, größere Einwiege-Station (Kapitel 3.8). „Wiege-Kategorien automatisch erstellen“ gruppiert Athleten für den Wiegevorgang und weist Matten zu.

Setzliste & Zeitplan

- Manuelle Setzlisten-Bearbeitung (Seeding) und Kategorien-Zusammenlegung bei zu kleinen Feldern.
- **Smart-Matten-Zuteilung:** verteilt Kategorien optimiert auf vorhandene Matten, um Wartezeiten zu minimieren.
- **Zeitplan-Generator:** erstellt automatisch einen Kampfzeitplan je Matte mit Pausen und vermeidet, dieselbe Person in aufeinanderfolgenden Kämpfen auf derselben Matte einzuplanen.

Live-Statistik

Ein Modal mit Turnierfortschritt in Echtzeit (Kämpfe gesamt/abgeschlossen), optional mit Live-Aktualisierung.

3.3 Kategorien, Setzliste & Bracket

In der Kategorie-Detailseite passiert das eigentliche Auslosen: linke Spalte mit gemeldeten Athleten (inkl. Check-in-Status, Athlet per Suche hinzufügen/entfernen), rechte Spalte mit dem Kampfplan. „Bracket erstellen“ (ab 2 Athleten) erzeugt automatisch das passende Turniersystem inklusive zufälliger Auslosung und Freilos; „Neu auslosen“ verwirft ein bestehendes Bracket (löscht damit auch bisherige Ergebnisse dieser Kategorie) und erstellt es neu. Eine automatische **Gewichtswarnung** erscheint, wenn ein gemeldeter Athlet außerhalb der Gewichtsgrenze der Kategorie liegt. Von hier aus: „Bracket ansehen“ sowie „Nächsten Kampf“ starten (springt direkt in die Kampfkonsole). Nach Turnierende lassen sich Urkunden für 1./2./3. Platz gezielt drucken, ebenso eine Einwiege-Liste für diese Kategorie.

Die **Bracket-Ansicht** visualisiert den Turnierbaum als SVG-Grafik (Runden nebeneinander, Linien zwischen Paarungen, Sieger hervorgehoben); bei Round-Robin-Systemen wird zusätzlich eine Tabellen-Rangliste (Siege/Niederlagen/Ippons/Punkte) berechnet. Ergebnisse/Bracket können von hier gedruckt werden.

3.4 Kampfkonsole

Die Kampfkonsole ist die Bedienoberfläche für einen laufenden Einzelkampf (getrennt vom KI-Kampfrichter): Timer (Start/Pause/Reset), sportartspezifische Punktevergabe (Judo: Ippon/Waza-ari/Yuko/Shido/Hansoku-make; BJJ: Punkte/Vorteile/Strafen; Ju-Jutsu analog Judo), Osaekomi-Haltegriff-Timer, Golden-Score-Verlängerung sowie automatische Ton-Signale (Kampfbeginn, Ippon, Zeitende usw.). Der Punktestand wird live an das Scoreboard-Fenster übertragen.

3.5 Matten-Live-Dashboard

Zeigt alle Matten eines Turniers als Kacheln nebeneinander: aktiver Kampf je Matte, Warteschlange der nächsten Kämpfe, Verbindungsstatus der Matten-PCs im Netzwerk sowie eine Live-KPI-Leiste (Matten, aktive/ausstehende Kämpfe, verbundene Geräte). Automatische Aktualisierung alle 3 Sekunden (abschaltbar), manuelles Neuladen möglich. Im Server-Modus verteilt „Alle synchronisieren“ die aktuellen Daten an alle angeschlossenen Matten-Clients.

3.6 Athletendatenbank

Eine turnierübergreifende Datenbank aller Wettkämpfer, unabhängig vom einzelnen Turnier: Tabelle mit Filtern nach Geschlecht, Lizenzstatus (gültig/läuft ab/abgelaufen/keine), Verein und Volltextsuche. Beim Anlegen/Bearbeiten: Name, Geschlecht, Geburtsdatum, Gewicht, Verein, Nationalität, Gürtelgrad sowie eine Wettkampflizenz (Lizenznummer, Ablaufdatum, Lizenztyp) mit automatischer Ampel-Warnung bei bald ablaufender Lizenz. „Aus Mitgliederkartei“ übernimmt Stammdaten direkt aus der Heimverein-Mitgliederverwaltung statt doppelter Eingabe (inkl. Gürtelgrad). Ein Excel/CSV-Import bietet Vorlagen-Download, Spaltenerkennung (auch deutsche Spaltennamen) und Duplikat-Prüfung vor dem Import. Für jeden Athleten existiert ein digitaler Judo-Pass (Kartenansicht mit Gürtelfarbe, Lizenznummer, QR-Code, druckbar) sowie eine Statistik-Ansicht mit Kampfbilanz, Siegtechniken, Kampfhistorie, Karriere-Zeitleiste über mehrere Turniere und Siegesserien. Mehrfachauswahl und Sammel-Löschung sind möglich.

3.7 Vereinsdatenbank (Gastvereine)

Verwaltung der an Turnieren teilnehmenden Gastvereine (nicht der eigene Heimverein): Vereinskarten mit Kontaktdaten (E-Mail, Telefon, WhatsApp-Link, Website, Facebook) und Direktlinks, aufklappbare Mitgliederliste pro Verein direkt in der Karte, mit Umschalter „kämpft/kämpft nicht“ je Athlet. Mitglieder-Import je Verein per Excel/CSV (mit Vorlage), optional direkt gekoppelt an eine Turnier-Nennung (Turnier und Kategorien auswählen → importierte Athleten werden sofort eingetragen). Ein vollständiger Vereinsimport nutzt eine Excel-Vorlage mit zwei Tabellenblättern („Verein“ für Stammdaten, „Mitglieder“ für Athleten), ideal um Partnervereinen eine Vorlage zum Ausfüllen zu schicken und Verein plus alle Athleten in einem Schritt zu importieren.

3.8 Einwiege-Station

Eine dedizierte Vollbild-Ansicht für den Wiegevorgang am Wettkampftag. Die Kopfzeile zeigt globale Statistik (OK/Übergewicht/Ausstehend über alle Kategorien) sowie einen durchgehenden Fortschrittsbalken. Vier Aktionsbuttons: „Smartphone“ (öffnet ein Modal mit der Wiege-URL zum Öffnen auf einem Zweitgerät im WLAN, mit Live-Speicherung der Gewichte), „USB-Export“ (wählbare Kategorien, zwei Formate: JSON zum Re-Import in dieselbe App, oder eine eigenständige HTML-Waage-Webseite, die auf jedem PC offline im Browser läuft — gedacht für den Transport per USB-Stick zur Waage und zurück), „Import“ (liest JSON-Ergebnisdateien oder komplette Turnierpakete wieder ein) und „Speichern“ (sichert alle Ergebnisse gesammelt in der Datenbank).

Die linke Kategorie-Seitenleiste zeigt je Kategorie Kurzbezeichnung, Altersklasse, Fortschritt sowie bei Übergewicht einen roten Warnhinweis. Im Hauptbereich: Kategorie-Kopfzeile mit Gewichtsspanne, Live-Statistik, „Alle OK“ (setzt alle Ausstehenden pauschal auf OK) sowie „Pools bilden“ (bildet automatisch neue Turnierpools anhand der tatsächlich gewogenen Ist-Gewichte). Die Tabelle zeigt je Athlet gemeldetes Gewicht und ein Waage-Gewicht-Eingabefeld, das automatisch farblich reagiert (grün bei OK, rot bei Überschreitung) und die Differenz zum gemeldeten Gewicht berechnet; der Status lässt sich zusätzlich manuell über drei Buttons „Ausstehend“/„✓ OK“/„X Übergewicht“ übersteuern.

3.9 Statistik

Vier globale Kennzahlkacheln (Turniere gesamt, Abgeschlossen, Athleten, Vereine) stehen oben. Eine zweispaltige Turnierauswahl lädt beim Anklicken eines Turniers dessen Detailstatistik: Kämpfe gesamt, Abgeschlossen, Ø Kampfzeit, eine Verteilung der Ergebnistypen als Balkendiagramm sowie eine Vereinswertung dieses Turniers (Rang mit Medaillen-Emoji, Athletenzahl, Kämpfe, Siege, grafische Siegquote). Turnierunabhängig zeigt die Seite außerdem „Athleten nach Verein“ als Balkendiagramm sowie ein globales

Vereinsranking über alle oder ein einzelnes Turnier gefiltert. Ein eigener Block „Vereins-Statistiken (Heimverein)“ bindet zusätzliche, vom Turnierbetrieb unabhängige Vereinsverwaltungsdaten ein: Säulendiagramme für Mitglieder-Eintritte, Anwesenheit und Finanzen (jeweils der letzten 12 Monate) sowie Mitglieder nach Typ.

3.10 Ergebnisse, Drucke & Exporte

Funktion	Beschreibung
Startliste	je Kategorie, alle gemeldeten Athleten
Meldebogen	zum Abhaken bei der Anmeldung
Turnierprotokoll	Endergebnisse aller Kategorien mit Unterschriftenfeldern
Urkunden	individuell je Platzierung, mit eigener Hintergrundvorlage (Druckvorlagen-Verwaltung)
Bracket-PDF	Turnierbaum einer Kategorie
Excel-Export	vollständiges Turnier
Turnierdatei-Export	für Import auf anderem Rechner / Backup
Livestream-Overlay	Browserquelle-URL für OBS/Streaming mit Live-Kampf-/Ergebnisdaten (Kapitel 5.2)

4. Anzeigefenster für Beamer & Zweitbildschirm

Zwei eigenständige Electron-Fenster, unabhängig vom Hauptfenster nutzbar (laufen weiter, auch wenn im Hauptfenster die Seite gewechselt wird), erreichbar über Buttons unten in der Seitenleiste.

4.1 Scoreboard

Eine unsichtbare Triggerzone oben rechts blendet bei Mausüberfahrt ein schwebendes Bedienpanel ein. Werden mehrere Bildschirme erkannt, erscheint für jeden ein Button zum sofortigen Verschieben des Fensters auf diesen Bildschirm. Bei mehr als einem aktiven Kampf steht ein Umschalter zwischen Splitscreen- und Einzelansicht zur Verfügung, ein Vollbild-Button (auch per F11) schaltet den Vollbildmodus um. Ist kein Kampf aktiv, zeigt das Fenster eine große digitale Uhrzeit mit dem Text „Warte auf nächsten Kampf...“.

Die Hauptansicht ist horizontal dreigeteilt: links Athlet 1 („Blau“), Mitte die Kampfuhr (färbt sich bei ≤ 30 Sekunden rot, zeigt während Golden Score „GOLDEN SCORE“ in Gelb), rechts Athlet 2 („Weiß“). Bei Judo werden bei Ippon-Wertung ein riesiges Wort „IPPON“ angezeigt, sonst die Waza-ari-Anzahl, eine Yuko-Anzeige und Shido-Punkte als drei sich füllende Kreise; bei BJJ werden stattdessen Punkte, Vorteile und Strafpunkte angezeigt. Bei jedem neuen Ippon erscheint 4 Sekunden lang ein bildschirmfüllendes, animiertes „IPPON“-Banner mit Leuchteffekt. Bei mehr als einem laufenden Kampf werden in der Splitansicht alle aktiven Matten gleichzeitig als verkleinerte Kacheln dargestellt.

Acht konfigurierbare Soundereignisse (Kampfstart, Ippon, Waza-ari, Shido, Hansoku-make, Zeit abgelaufen, Golden Score, 30-Sekunden-Warnung) lösen automatisch beim jeweiligen Ereignis aus, jeweils genau einmal pro Auftreten, mit eigener Auslöselogik gegen Mehrfachauslösung; Konfiguration siehe Kapitel 11 (Einstellungen → Sound).

4.2 Athleten-Aufruf (Call-Room)

Ein „Call-Room“-Bildschirm mit laufender Uhrzeit, linker Spalte „Aktuelle Kämpfe“ (alle momentan aktiven Kämpfe mit pulsierendem „LIVE“-Indikator) und rechter Spalte „Nächste Kämpfe“ (bis zu 15 anstehende Kämpfe, der nächste besonders hervorgehoben). Jede Kampf-Karte zeigt Kategorie, Sportart, Mattennummer sowie beide Athleten (Nachname, Vorname, Verein) links/rechts von „VS“ mit Runden-/Kampfnummer. Automatische Aktualisierung alle 15 Sekunden sowie sofort bei Spielplanänderung. Gedacht für einen Monitor im Warte-/Check-in-Bereich, um Athleten und Trainer rechtzeitig zur Matte zu rufen.

5. Netzwerkbetrieb & mobile Zusatzfunktionen

5.1 Server/Client-Vernetzung für mehrere Matten

Ein eingebauter WebSocket-Dienst (Port 8765) erlaubt den Betrieb mehrerer Matten auf mehreren Rechnern gleichzeitig. Konfiguriert wird dies unter Einstellungen → Netzwerk (Kapitel 11) über eine Drei-Kachel-Auswahl Aus/Server/Client. Im **Server-Modus** zeigt die App alle lokal erkannten Netzwerkadressen samt Port, eine Liste verbundener Matten-Clients mit individuellem „Sync“-Link, einen Button „Alle synchronisieren“, ein scrollbares Server-Protokoll der letzten 100 Ereignisse in Echtzeit sowie „Server beenden“. Im **Client-Modus** werden Server-IP und Mattennummer eingegeben und über „Verbinden“/„Trennen“ gesteuert; der Verbindungsstatus wird fortlaufend farbcodiert angezeigt (grün verbunden, gelb verbindend, rot Fehler mit automatischem Wiederverbindungsversuch nach 5 Sekunden). Meldet sich ein Client mit seiner Mattennummer an, erhält er automatisch den aktuellen Kampf und die Warteschlange für genau diese Matte zugespielt; ein Herzschlag-Mechanismus (alle 15 s Ping) erkennt getrennte Verbindungen nach 45 s Inaktivität automatisch. Läuft die App im Client-Modus und liegt ein aktueller, dieser Matte zugeteilter Kampf vor, erscheint automatisch ein Hinweisbanner „Nächster Kampf“ in der Seitenleiste mit einem Button „Kampf starten“, der direkt zur passenden Kampfkonsole navigiert. Ein kompakter Status-Punkt in der Seitenleiste zeigt den Netzwerkstatus jederzeit auf einen Blick.

5.2 Livestream-Overlay

Ein eigener Overlay-Server liefert eine Browserquelle-URL, gedacht für die direkte Einbindung in OBS/Streaming-Software: Sie zeigt halbtransparent im unteren Bildbereich Kategorie, Mattennummer, Athletennamen, aktuelle Wertungen und einen Countdown-Timer; bei Kampfbende wird 5 Sekunden lang ein großformatiges Gewinner-Banner eingeblendet. Die Daten aktualisieren sich kontinuierlich live aus dem laufenden Kampf.

5.3 Mobile Web-Funktionen (ohne App-Installation)

Über einen separaten HTTP-Server (Port 8766, konfigurierbar) stellt die App mehrere Funktionen bereit, die auf jedem Smartphone im selben WLAN einfach per Browser aufgerufen werden können, ganz ohne Installation:

- **Anwesenheitsliste** (/attend) – manuelles Antippen von Mitgliedern zum Erfassen der Trainingsanwesenheit, mit Suchfeld und grüner Markierung bereits erfasster Mitglieder.
- **QR-Scanner für Anwesenheit** (/scan) – nutzt die Smartphone-Kamera zum Scannen der Mitglieds-QR-Ausweise, trägt automatisch als anwesend ein.
- **Online-Turnieranmeldung** (/register) – öffentliches Anmeldeformular für ein Turnier (Name, Geburtsdatum, Geschlecht, Verein inkl. „Neuer Verein...“, Kategorie, anmeldende Person).
- **Mobiles Wiegen** (/mobileweigh) – Gewichtseingabe direkt von der Waage aus, mit Kategorie-Reitern und Live-Speicherung.
- **Digitale Akkreditierung** (/accredit) – QR-Scanner zum Check-in von Turnieranmeldungen.

Alle diese Seiten sind eigenständige, dunkel gestaltete HTML-Dokumente, die direkt vom Programm ausgeliefert werden; der Zugriff erfolgt über die im Hauptfenster angezeigte URL oder einen QR-Code.

6. Kamera-Station & KI-Kampfrichter

6.1 Kamera-Station

Verwaltet bis zu **8 Kamerastationen** (eine je Matte) parallel für Live-Vorschau sowie automatische bzw. manuelle Aufzeichnung. Über acht nummerierte Buttons wird festgelegt, wie viele Mattenkacheln gleichzeitig angezeigt werden; „Kameras aktualisieren“ fragt erneut alle Videogeräte ab. Ein „Archiv“-Panel zeigt alle gespeicherten Aufnahmen mit Ordner-Öffnen- und Löschen-Funktion (löscht Datenbankeintrag und Datei).

Jede Mattenkachel besitzt: einen Status-Punkt (rot pulsierend bei Aufnahme, grün bei aktiver Vorschau), eine Kamerazuordnung über ein Auswahlfenster, einen „Auto“-Umschalter (startet/stoppt die Aufnahme automatisch mit dem erkannten aktiven Kampf dieser Matte) und einen „PTZ“-Umschalter für die Steuerleiste. Kamerazuweisungen werden dauerhaft gespeichert und beim nächsten Programmstart automatisch (zeitlich versetzt) wiederhergestellt. Ein aktiver-Kampf-Banner zeigt Athletennamen und Kategorie, sobald für diese Matte ein Kampf läuft.

Im ausklappbaren **PTZ-Panel**: Zoom-Schieberegler (1×–6×, mit „HW“-Kennzeichnung bei echtem Hardware-Zoom über WebRTC), ein Pan-/Tilt-D-Pad mit Home-Reset (bei fehlender Hardware-Unterstützung als digitales Bild-Pan innerhalb des Zoomausschnitts simuliert) sowie drei Modi für die **KI-Verfolgung**: „Manuell“ (aus), „Bewegung verfolgen“ (analysiert alle 180 ms ein Downsampling des Bildes, berechnet den gewichteten Schwerpunkt der Bewegungsänderungen und verschiebt den Bildausschnitt sanft dorthin – bei Hardware-Pan/Tilt-Kameras direkt über die Kamerasteuerung, sonst digital) und „Immer zentrieren“ (lässt den Ausschnitt kontinuierlich zur Bildmitte zurückdriften). Aufnahmen werden im WebM-Format (VP9/Opus) aufgezeichnet, mit automatischer Dateibenennung nach Athletennamen und Mattennummer sowie verknüpften Metadaten (Kampf-ID, Turnier, Kategorie, Vereine, Zeiten).

6.2 KI-Kampfrichter

Ein eigenständiger Bereich mit vier Reitern: Video-Bibliothek, Live-Analyse, Ipponboard und KI-Einstellungen.

Video-Bibliothek

Links eine Liste aller aufgezeichneten Kämpfe mit Statussymbol (fertig analysiert/in Bearbeitung/Fehler/nicht analysiert), rechts Video-Player und Analyseergebnis. Über „Video laden“ lassen sich auch extern vorhandene Videodateien importieren. Eine Analyse-Warteschlange erlaubt die Stapelverarbeitung mehrerer Videos („Alle analysieren“) mit Fortschrittsanzeige. Vor der Analyse wird die gewünschte Frame-Anzahl gewählt (6/12/20/30 Frames – 12 als empfohlen markiert, 30 mit dem Warnhinweis „langsamer, ungenauer“, da lokale Modelle bei zu vielen Bildern an Genauigkeit verlieren). Nach der Analyse erscheint eine Ergebniskarte mit Siegprognose, Punkteübersicht je Athlet und einem „Ereignis-Zeitstrahl“: jedes erkannte Ereignis mit Zeitstempel, Wertungsbadge (Ippon/Waza-ari/Shido/Hansoku-make), Technik, ggf. Haltegriff-Dauer und Konfidenzwert; ein Klick klappt eine ausführliche KI-Erklärung auf.

Live-Analyse

Echtzeit-Überwachung eines laufenden Kampfes über eine angeschlossene Webcam: Kameraquellen-Auswahl (gruppiert nach bereits zugewiesenen Matten und weiteren erkannten Kameras), Live-Vorschau mit „Kamera starten/stoppen“, „Aufnahme“/„Stopp“, „Analysieren“ für Sofortanalyse sowie ein Intervall-Dropdown (5/10/30/60 s) mit „Auto-KI“-Umschalter für wiederkehrende automatische Analyse. Ein Formular „Kampf-

Metadaten" (Athleten, Kategorie, Mattennummer) wird bei der Aufnahme mitgespeichert. Rechts erscheinen die letzten 20 Analyseergebnisse als Kurzkarten.

Ipponboard

Verbindet die App per UDP mit externen Ipponboard-Anzeigesystemen im lokalen Netzwerk. Ein automatischer Netzwerk-Scanner durchsucht die Ports 3000–10000 nach aktiven Instanzen; alternativ lässt sich ein UDP-Port manuell eingeben und der Empfang starten/stoppen. Eine Checkbox verknüpft eingehende Kampf-Start-/Ende-Ereignisse automatisch mit dem Start/Stop der Aufnahme in der Live-Analyse. Eine Liste zeigt die letzten 50 empfangenen Pakete mit Zeitstempel und Ereignistyp.

KI-Einstellungen

Sechs Anbieter stehen zur Auswahl: Claude (Anthropic, beste Qualität, kostenpflichtig), OpenAI GPT-4o (kostenpflichtig), DeepSeek VL (günstig, kostenlose Stufe), **Ollama (lokal, komplett offline, keine Kosten)**, Google Gemini (kostenlose Stufe) und Groq/LLaVA (sehr schnell, kostenlose Stufe). Für jeden Anbieter außer Ollama wird ein API-Schlüssel benötigt; für Ollama wird stattdessen die Liste der tatsächlich installierten Modelle live abgefragt, inklusive Warnhinweisen, falls kein installiertes Modell bildfähig ist (mit dem konkreten Installationsbefehl `ollama pull qwen2.5vl:7b`) oder ein nicht-bildfähiges Modell gewählt wurde. Über „Verbindung testen“ lässt sich die gewählte Konfiguration inklusive Ollama sofort prüfen, das Ergebnis erscheint als grüne oder rote Statusbox mit Klartextmeldung. „Speichern“ sichert Provider, API-Schlüssel, Endpunkt, Modell sowie den Ipponboard-Port dauerhaft.

7. Heimverein: Überblick

Navigation & KI-Assistent

Der Heimverein-Bereich ist wie fünf eigenständige kleine Apps aufgebaut: Überblick, Mitglieder, Training, Finanzen, Verwaltung, zwischen denen über eine farbige Gruppen-Leiste gewechselt wird. Jede Gruppe besitzt eine ausklappbare, in der Breite frei verschiebbare Seitenleiste (200–500 Pixel, Breite wird gemerkt) mit allen Unterreitern sowie vier gruppenspezifischen Schnellaktions-Buttons. Rote Zähler-Badges (z. B. ungelesene Ankündigungen, ablaufende Mitgliedschaften, offene Zahlungen, offene Aufgaben) aktualisieren sich automatisch alle 60 Sekunden. Ein frei konfigurierbares **Favoriten-Radialmenü** am unteren Rand jeder Seitenleiste erlaubt, bis zu acht beliebige Unterreiter aus allen fünf Gruppen als schnell erreichbares Kreis- bzw. Ring-Menü zu hinterlegen; Position und Auswahl werden dauerhaft gespeichert.

Der **KI-Assistent** (violetter Aktionsbutton in jeder Gruppe) öffnet ein 288 Pixel breites Panel am rechten Rand mit einer zur aktuellen Gruppe passenden Begrüßung und drei vorgeschlagenen Schnellfragen. Kernstück ist ein automatisch aus echten, aktuellen Vereinsdaten zusammengebauter Kontext (Mitgliederzahlen, Ein-/Austritte, Beitragsdaten, offene Zahlungen, Aufgaben, Geburtstage, anstehende Termine, auslaufende Verträge, Trainingszeiten): Erkennt das System z. B., dass bei allen Mitgliedern das Geschlecht auf einem nicht nachgepflegten Importstandard steht, wird die KI ausdrücklich angewiesen, keine Geschlechterstatistik zu erfinden, sondern auf die fehlende Nacherfassung hinzuweisen — die KI soll niemals Zahlen raten. Bekannte Datenlücken werden ebenso transparent in den Kontext aufgenommen.

Kalender

Klassische Monatsansicht (Montag–Sonntag). „+ Event“ legt einen Termin mit Typ (Turnier/Prüfung/Lehrgang/Kurs/Fahrt/Sonstiges, farblich codiert), Titel, Datum, Uhrzeit, Enddatum, Ort und Notizen an. Der Kalender führt vier Datenquellen automatisch zusammen: manuell angelegte Termine sowie automatisch übernommene Kurs-, Fahrt- und Prüfungstermine aus den jeweiligen Fachmodulen — Letztere sind nur informativ sichtbar und müssen im Ursprungsmodul gepflegt werden. Ein Klick auf einen Tag öffnet ein Detailpanel mit allen Terminen dieses Tages.

Jahresplanung

Listenübersicht aller Termine eines Kalenderjahres, gruppiert nach Monaten, mit einem Zwölf-Kacheln-Raster zur schnellen Filterung auf einen Monat. Dasselbe Termin-Formular wie im Kalender; Termine aus anderen Modulen sind auch hier nur informativ und nicht direkt bearbeitbar.

Schwarzes Brett

Digitales Aushangbrett für interne Mitteilungen mit Kategorien (Allgemein/Training/Turnier/Finanzen/Dringend/Sonstiges, farblich codiert), optionalem Ablaufdatum und einer „Oben anpinnen“-Option. Aushänge der Kategorie „Dringend“ erhalten ein Warndreieck; abgelaufene Aushänge werden halbtransparent mit Badge „Abgelaufen“ dargestellt, bleiben aber einsehbar. Die Anzahl aktueller Aushänge speist das rote Badge im Hauptmenü.

Bestandserhebung

Unterstützt die jährliche Meldung an den Landessportbund NRW (Frist 17. März) über das SOV-Portal. Ein Stichtag-Datumsfeld (Standard 1. Januar) und der Button „Berechnen“ lösen die Auswertung aus; „Excel exportieren“ erzeugt eine dreiblättrige Arbeitsmappe: „A-Meldung“ (Mitgliederzahl nach Altersgruppe und Geschlecht inkl. passiver Mitglieder), „B-Meldung“ (dieselbe Aufschlüsselung je Abteilung) und bei Judo-Mitgliedern zusätzlich „NWJV-Judo“ (Nachname, Vorname, Geburtsdatum, Geschlecht, Gürtelgrad, JudoPass-Nummer). Eine siebenteilige Checkliste unterstützt die Vorbereitung. Eine wichtige Sicherheitsfunktion: Fehlen bei Mitgliedern Geschlecht oder Geburtsdatum, erscheint ein auffälliges Warnfeld „Meldung noch nicht abgabefähig“ mit der genauen betroffenen Anzahl — die Berechnung wird nicht blockiert, aber unübersehbar als nicht meldefähig markiert.

Datenlücken

Eine automatische Qualitätsprüfung des gesamten Datenbestands, unterteilt in „Fehlende Grundeinstellungen“ (z. B. keine Abteilungen/Trainingszeiten/Trainer angelegt) und „Fehlende Angaben bei Mitgliedern“ (Geschlecht, Geburtsdatum, Kontaktdaten, Beitragstyp, Abteilung, SEPA-Angaben). Jede Lücke erhält eine Schweregrad-Einstufung (Kritisch/Wichtig/Optional) mit Fortschrittsbalken und Erklärung der Auswirkung; ein Klick springt direkt zur passenden Zielmaske (z. B. Geschlecht/Geburtsdatum/fehlende Abteilung führen bewusst zur Schnell-Nachpflege, damit mehrere Betroffene zeilenweise abgearbeitet werden können). Ein nicht erfasstes Geschlecht wird dabei nie geraten, da es in die Meldung an den Landessportbund einfließt.

8. Heimverein: Mitglieder

Mitgliederverwaltung

Das umfangreichste Modul der Anwendung. Die Kopfzeile bietet Filter nach Status, Abteilung und Beitragstyp, eine Volltextsuche sowie die Buttons Beitragstypen, Import, Export und „Neues Mitglied“. Die Tabelle zeigt Mitgliedsnummer, Name mit E-Mail, Beitragstyp, alle zugeordneten Abteilungen (Mehrfachzuordnung), Status-Badge, SEPA-Symbol mit Mandatsreferenz, monatlichen Beitrag sowie fünf Aktionssymbole (Profil, Zahlungshistorie, Bescheinigung drucken, Bearbeiten, Löschen).

Das Anlage-/Bearbeitungsformular gliedert sich in fünf Abschnitte: **Stammdaten** (Mitgliedsnummer mit Autovorschlag, Vor-/Nachname, Geschlecht, Geburtsdatum, Status), **Kontakt** (E-Mail, Telefon, Adresse, PLZ, Ort), **Mitgliedschaft** (beitragspflichtig/-frei, Mehrfachauswahl aller Abteilungen — ein Mitglied kann gleichzeitig mehreren Abteilungen angehören —, Mehrfachauswahl aller Beitragsmodelle mit automatischer Summenanzeige; bei „Beitragsfrei“ ein Live-Suchfeld, über das ein anderes Mitglied als Zahlungspflichtiger verknüpft wird, z. B. Elternteil für Kind), **SEPA-Lastschriftmandat** (IBAN, BIC — automatisch per Live-Abfrage von openiban.com anhand der IBAN ermittelt —, Kontoinhaber, Mandatsreferenz, Mandatsdatum, Mandat-Typ FRST/RCUR/FNAL/OOFF) und **Elternkontakt für Minderjährige** (Name, Beziehung, Telefon, E-Mail), abschließend ein freies Notizfeld.

Über „Beitragstypen“ lassen sich beliebig viele **Beitragsmodelle** anlegen: Name, Farbe, Kategorie (Standard/Kampfsport/Fitness/Passiv/Kinder/Sozialtarif/Ehrenmitglied/Fördernd), Abrechnungsturnus, Monats-/Jahresbeitrag sowie ein Block „Drittmittel/Sozialtarif“ (Eigenanteil Mitglied, Zuschussbetrag, Zuschussgeber mit Vorschlagsliste Jobcenter/Stellwerk/Sozialamt/Bildungspaket), zusätzlich Mindest-/Höchstalter. „⚡ Beispiele laden“ legt automatisch Standard-Beitragsmodelle an.

Der vierstufige **Import-Assistent** (Datei → Spalten → Vorschau → Fertig) akzeptiert CSV/Excel in zwei Modi: „Neue Mitglieder anlegen“ oder „Bestehende ergänzen“ (gleicht per Mitgliedsnummer/Name ab, trägt nur fehlende Angaben nach, erzeugt keine Duplikate). Spaltenerkennung über eine umfangreiche Synonymliste, manuelle Zuordnung zu 22 Zielfeldern möglich. Datumswerte werden intelligent geparkt (ISO/deutsch/amerikanisch/Excel-Seriennummer); das Geschlecht wird bei unbekannten Werten bewusst nicht geraten, sondern als „nicht erfasst“ beibehalten. Mehrdeutige Namenstreffer werden bewusst übersprungen statt zufällig zugeordnet.

Das **Mitgliedsprofil** bietet sieben Reiter: Stammdaten, Anwesenheit (Rate in %, letzte 50 Einheiten), Zahlungen (letzte 50), Graduierungen (farbige Gürtel-Badges je Sportart), Lizenzen & Rollen (bindet MemberExtras ein, siehe unten), Wettkampf (Turniere/Siege/Niederlagen) und Familie (Verknüpfung weiterer Mitglieder als Angehörige). Direkt druckbar: ein scheckkartengroßer Mitgliedsausweis sowie ein QR-Code im Format `JUDO:MEMBER:<ID>` zum Scannen am Kiosk. Eine formelle „Mitgliedsbescheinigung“ als PDF (mit Vereinskopf, Unterschriftsfeldern) dient als Nachweis für Förderanträge, Behörden, Schulen oder Krankenkassen.

Nachpflege

Eine rationalisierte Alternative zum normalen Formular für Mitglieder mit fehlendem Geschlecht oder Geburtsdatum (z. B. nach einem Masseimport). Ein Fortschrittsbalken zeigt „X / Y“ erledigte Einträge dieser Sitzung. Nach Auswahl des Geschlechts springt der Fokus automatisch ins Geburtsdatumfeld, Enter löst direkt das Speichern der Zeile aus. „Überspringen“ blendet eine Zeile nur temporär aus, ohne den Datensatz

als vollständig zu markieren. Nur tatsächlich geänderte Felder werden überschrieben, andere Angaben bleiben unangetastet.

Abteilungen

Kachelraster mit farbigem Balken, Leitung, Beschreibung, Mitgliederzahl je Abteilung. Die **DOSB-Vorlagen-Bibliothek** bietet über 100 vom Deutschen Olympischen Sportbund anerkannte Sportarten (vier Kategorien: Olympische Sommer-/Wintersportarten, weitere DOSB-Mitgliedsverbände, Fitness & Breitensport) mit Beschreibung, Farbe und zuständigem Fachverband, durchsuchbar und mit einem Klick übernehmbar. Das zweistufige Neuanlage-Formular erlaubt, direkt im zweiten Schritt Mitglieder zuzuordnen. Der Zuweisungsdialog „Mitglieder zuweisen“ zeigt Badges „bereits hier“ bzw. „auch: <Abteilung>“ und arbeitet additiv/entfernend statt überschreibend — Zugehörigkeiten zu anderen, nicht bearbeiteten Abteilungen bleiben unangetastet.

Graduierung

Reiter „Mitglieder“ und „Prüfungen“. Im Reiter Mitglieder ist der Judo-Hauptgürtel inline editierbar, weitere Sportarten (z. B. BJJ) erscheinen als zusätzliche Badges. „+ Graduierung“ öffnet den Dialog „Manuelle Graduierung“ (Sportart, aktueller Gürtel, Zielgürtel, Prüfungsdatum, Prüfer, Ort) mit optionalem direktem PDF-Urkundendruck (Goldrahmen-Design). Im Reiter Prüfungen lassen sich Prüfungstermine planen, Teilnehmer mit Zielgürtel hinzufügen und einzeln bewerten (Bestanden/Nicht bestanden/Abwesend); „Alle Bestanden übernehmen“ befördert in einem Schritt alle Bestanden auf ihren Zielgürtel und schließt die Prüfung ab.

Ehrungen

Auszeichnungen für Mitglieder und Trainer: Titel, Art (Ehrenmitglied/Vereinsnadel/Bundesverdienstorden/Sportabzeichen/Trainerauszeichnung/Sonstiges), Datum, geehrte Person (Umschalter Mitglied/Trainer), Verleihender, Beschreibung.

Lizenzen, Qualifikationen & Rollen (im Mitgliedsprofil)

Drei Unterreiter: **Lizenzen** (Verband/Organisation aus zentraler Verbändedatenbank, Lizenztyp, -nummer, Ausstellungs-/Gültigkeitsdatum mit automatischer Ampel: Gültig/Läuft bald ab/Abgelaufen/Unbefristet), **Titel & Qualifikationen** (Kategorie Titel/Auszeichnung/Ausbildung/Fortbildung/Seminar/Lehrgang/Erste Hilfe/Kindeswohlschutz/Führungszeugnis/Sonstiges, mit derselben Ampel-Logik) und **Rollen im Verein** (Mannschaftskapitän, Jugendsprecher, Kassenprüfer, Trainerassistent, Vereinsbotschafter, Materialwart, Fahrdienst, Sonstige — mit Beginn-/Enddatum, aktive und frühere Rollen getrennt dargestellt).

Vorstand & Gremien

Verwaltet gewählte/berufene Positionen, gruppiert nach Gremium (Vorstand, Jugendausschuss, Sportausschuss, Kassenprüfer, Ehrengericht, Schriftführung, Finanzausschuss u. a., jeweils automatisch farblich unterschieden). Optionale Verknüpfung mit einem bestehenden Mitglied übernimmt automatisch dessen Kontaktdaten. Felder: Funktion/Rolle, Gremium, Kontakt, Gewählt am, Amtszeit bis, Notizen.

Kampfrichter

Vereinseigene Datenbank lizenzierter Kampfrichter mit den neun offiziellen DJB-Lizenzstufen (Kreis-Aktiver/Jugend bis IJF-A), Stammverein, Kontaktdaten, Lizenznummer, Notizen und Aktiv-Status.

Automatische Trennung in „Aktive Kampfrichter" und „Inaktiv".

Beiträge

Jahresübersicht über Soll-/Ist-Zahlungen: KPI-Kacheln (Soll, Ist, Fehlbetrag, Mitglieder mit Rückstand) und eine Monatsmatrix mit Statusfeld je Mitglied und Monat (Beahlt/Offen/Noch nicht fällig/Kein Beitrag/Kein Mitglied, jeweils farblich). Die **Beitragserhebung** (Blitz-Symbol) erzeugt automatisch für alle Mitglieder gewählter Beitragsmodelle Zahlungseinträge eines Monats (überspringt bereits vorhandene Einträge) und bietet danach direkt an, einen **SEPA-Batch** für diesen Monat zu erstellen. Ein Detailfenster je Mitglied zeigt die komplette Zahlungshistorie mit Buttons „Mahnung" (öffnet Standard-Mail mit vorformuliertem Text) und „+ Zahlung" (manuelle Erfassung).

Mahnwesen

Formales dreistufiges Mahnverfahren mit automatischer Vorschlagslogik für die nächste Stufe (aktuelle Stufe + 1, gedeckelt auf 3) und automatisch vorgeschlagenen Mahngebühren (0 €/5 €/15 € je Stufe). Jedes Mahnschreiben wird als textlich an die Stufe angepasstes PDF erzeugt — die dritte Stufe enthält einen deutlich hervorgehobenen Warnhinweis zu möglichem Inkasso, rechtlichen Schritten oder Kündigung gemäß Satzung. Der Versand erfolgt wahlweise per echtem SMTP-Versand (mit HTML-Tabelle) oder über den Standard-Mailclient; eine vollständige Mahnhistorie je Mitglied bleibt einsehbar.

9. Heimverein: Training

Trainingspläne

Ein vollständiger Baukasten für alle Sportarten und Leistungsebenen (Breitensport bis Kader). Drei Reiter: **Trainingspläne** (konkrete, datierte Einheiten mit Status Entwurf/Final/Archiviert), **Vorlagen** (wiederverwendbar ohne Datum, per „Für heute nutzen“ sofort duplizierbar) und **Übungsbibliothek** (vereinsweite Übungsdatenbank mit Kategorie, Sportart, Zielgruppe, Niveau, Standardwerten für Sätze/Wiederholungen/Dauer/Pause, Material und Coaching-Hinweisen).

Metadaten eines Plans: Titel, Sportart, Zielgruppe (Breitensport/Gesundheitssport/Leistungssport), Niveau (Fun/Einsteiger/Fortgeschritten/Wettkampf/Kader), Gesamtdauer, Abteilung, verantwortlicher Trainer, optionale Verknüpfung mit einem festen Stundenplan-Termin, Trainingsziel. Der Trainingsinhalt besteht aus frei sortierbaren **Blöcken** (Aufwärmen/Technik/Randori-Sparring/Kondition/Spiel/Cooldown/Theorie/Sonstiges) mit Titel, Dauer und Trainerhinweis; jeder Block enthält eine Übungstabelle (aus der Bibliothek oder frei benannt) mit Sätzen, Wiederholungen/Dauer, Intensität und Pause.

Der **KI-Entwurf** generiert auf Basis von Teilnehmerzahl, Dauer, Trainingsziel und zusätzlichen Hinweisen einen strukturierten Plan-Vorschlag und zeigt vorab ausdrücklich den Warnhinweis, dass es sich um einen Erstentwurf handelt, der vor Finalisierung fachlich geprüft werden muss — besonders bei Belastungswerten für Kinder, Gesundheitssport oder Kaderathleten. Die zugrundeliegende KI-Anweisung schließt bei Zielgruppe „Gesundheitssport“ oder Niveau „Fun“/„Einsteiger“ explizit Maximalkraft- oder Wettkampfsimulation aus, verbietet das Übernehmen von Erwachsenen-Belastungswerten für erkennbare Kinder/Jugendliche und untersagt erfundene Fachbegriffe. Ein Vorschlag wird nie automatisch übernommen, sondern muss aktiv per „In Plan übernehmen“ bestätigt werden; ist der Plan als KI-generiert markiert, erscheint im Editor dauerhaft ein Warnhinweis.

Fertige Pläne lassen sich drucken oder per **Versanddialog** an drei Empfängergruppen (Trainer, Vorstand/Funktionäre, Mitglieder) per echtem SMTP-Versand verschicken, inklusive automatisch mitgeschicktem KI-Warnhinweis bei KI-generierten Inhalten; jeder Versandversuch wird in einer Versandhistorie protokolliert.

Turniere & Lehrgänge (externe Termine)

Zeigt Turniere, Lehrgänge, Fortbildungen, Randori-Termine, Sichtungen und Einladungen der zuständigen Fachverbände. Drei Reiter: **Prüfkorb** (automatisch gefundene, noch unbestätigte Termine — jeder Fund muss manuell mit „Bestätigen“ oder „Verwerfen“ geprüft werden, nichts wird automatisch übernommen), **Termine** (bestätigte Termine mit Meldeschluss-Hervorhebung und interner Anmeldeliste — ausdrücklich nur eine interne Übersicht, meldet nicht automatisch beim Verband an) und **Quellen** (verwaltete Verbandskalender mit Prüfintervall, Zeitpunkt der letzten Prüfung, „Jetzt prüfen“).

Wie die Termine ermittelt werden: Datum, Titel und Link stammen ausschließlich aus strukturiertem HTML-Parsing der echten Verbandsseite — niemals von einer KI, da ein falsches Turnierdatum reale Konsequenzen hätte (verpasste Anmeldung, falscher Anreisetag). Ein spezialisierter Parser erkennt das TYPO3-Tabellenformat (u. a. beim NWJV im Einsatz); lädt eine Seite ihre Termine erst per JavaScript nach, wird sie zusätzlich in einem unsichtbaren Fenster gerendert. Gelingt kein bekanntes Muster, meldet die Quelle einen Fehler statt falscher oder unvollständiger Daten. Eine reine Stichwort-Heuristik (keine KI) kategorisiert den Ereignistyp anhand des

Titels. Bereits bekannte Termine (über einen eindeutigen Schlüssel aus Quelle, Titel und Datum) werden nicht erneut als „neu“ gemeldet.

15 Sekunden nach Programmstart und danach **stündlich im Hintergrund** prüft die App automatisch alle fälligen Quellen; werden neue Termine gefunden, erscheint eine Desktop-Benachrichtigung. Bei bestätigten Terminen mit Meldeschluss innerhalb der nächsten 7 Tage wird zusätzlich eine einmalige Erinnerungsbenachrichtigung ausgelöst.

Kiosk-Anwesenheit

Ein vollbildfähiges Check-in-Terminal für den Eingangsbereich, kombiniert QR-Scan mit manueller Suche. Eine **automatische Session-Vorschlagslogik** schlägt beim Öffnen die passendste Trainingseinheit für den aktuellen Moment vor (30 Minuten Vorlauf toleranz vor Beginn, sonst die nächste bevorstehende Einheit des Tages). Ist für heute bereits ein bestätigter Trainingsplan zur gewählten Session hinterlegt, wird dessen Titel als Badge angezeigt. Nach „Starten“ wird die Gerätekamera aktiviert und kontinuierlich per Bilderkennung (jsQR) nach einem QR-Code im Format `JUDO:MEMBER:<ID>` gesucht; ein dreisekündiger Cooldown verhindert Doppelerkennung desselben Codes. Erfolgreicher Check-in löst ein grünes Vollbild-Overlay mit Begrüßung, Erfolgston und optischer Gürtelgrad-Anzeige aus; unbekannte Codes oder fehlende Sessionwahl lösen ein rotes Fehler-Overlay mit Fehlerton aus. „Manuell“ öffnet eine Suchmaske für vergessene Ausweise, „N heute da“ zeigt die Tagesliste bereits eingetragener Mitglieder.

Stundenplan

Klassischer Wochenplan (Montag–Sonntag) mit allen wiederkehrenden Trainingseinheiten als Karten (Name, Zeit, Ort, Trainer, farbiger Abteilungsbalken). Inaktive Einheiten erscheinen separat abgedunkelt. Jede Karte bietet direkten Zugriff auf die Anwesenheitserfassung (mit frei wählbarem Nachtrags-Datum) sowie Bearbeiten/Löschen. Felder beim Anlegen: Name, Wochentag, Ort, Beginn-/Endzeit, maximale Teilnehmerzahl, Abteilung, Trainer, Notizen, Aktiv-Status.

Trainingsprotokoll

Freie, textbasierte Dokumentation abgehaltener Einheiten (unabhängig vom strukturierten Baukasten) — z. B. als Nachweis für Verband oder Übungsleiterpauschale: Verknüpfung mit einer Stundenplan-Session, Thema, Datum, Dauer, Teilnehmerzahl, Trainer (frei eintragbar, auch bei Vertretung), mehrzeilige Inhaltsbeschreibung und separates Notizfeld.

Anwesenheit (Auswertungs-Dashboard)

Vereinsweite Auswertung: KPI-Kacheln (Ø Anwesenheitsrate, treuestes Mitglied, erfasste Einheiten), sortierbare Mitgliedertabelle mit farbigem Fortschrittsbalken je Rate (grün $\geq 75\%$, gelb $\geq 50\%$, sonst rot) und individueller Besuchshistorie. Über ein QR-Code-Dialog je Session lassen sich zwei Codes anzeigen: einer für die Selbstregistrierung der Mitglieder per eigenem Smartphone, einer für einen „Trainer-Handy-Scanner“ zum Scannen der Mitglieds-Ausweise ohne Kiosk-Terminal.

Kurse

Verwaltung zeitlich begrenzter, anmeldepflichtiger Kursangebote (z. B. Selbstverteidigungskurse) getrennt vom regulären Trainingsbetrieb: Status (Geplant/Aktiv/Abgeschlossen/Abgesagt), Kursgebühr, maximale Teilnehmerzahl. Je Kurs zwei Unterreiter „Anmeldungen“ (mit Zahlungsstatus

Ausstehend/Bezahlt/Teilweise/Erlassen) und „Warteliste“ (Wartend/Eingeladen/Eingeschrieben/Storniert, mit automatischem Einladungs-Mailtext bei freiwerdendem Platz).

Fahrten

Organisation gemeinsamer Anreisen zu auswärtigen Turnieren/Lehrgängen: Status (Geplant/Bestätigt/Abgeschlossen/Abgesagt), Transportmittel (Auto/Bus/Zug/Sonstiges), Treffpunkt/-zeit, Budget. Je Teilnehmer lassen sich Bestätigungsstatus, geleisteter Kostenvorschuss und ein individueller Euro-Betrag erfassen; eine Fußzeile summiert alle eingetragenen Beträge. Export der Teilnehmerliste möglich.

10. Heimverein: Finanzen

Buchhaltung

Zentrale Erfassung aller Einnahmen/Ausgaben, Datengrundlage für EÜR, Haushaltsplan-Vergleich und MV-Bericht. Kennzahlkacheln (Einnahmen/Ausgaben/Saldo) und ein Cashflow-Balkendiagramm je Monat. Zehn Einnahme- und siebzehn Ausgabekategorien stehen fest zur Auswahl. Jeder Eintrag: Datum, Betrag, Kategorie, Beschreibung, Lieferant/Empfänger, Rechnungsnummer, Nettobetrag, Mehrwertsteuersatz (0/7/19 %), Referenznummer, Notizen, sowie ein anhängbarer Beleg (Foto/PDF). „Beleg scannen“ öffnet direkt den Dateiauswahldialog. Ein **XRechnung/ZUGFeRD-Import** liest elektronische Rechnungs-XML-Dateien (EN16931, ZUGFeRD 2.1, Factur-X) und übernimmt Betrag, Steuersatz, Datum, Rechnungsnummer und Lieferant automatisch in ein neues Ausgaben-Formular. „Jahresabschluss“ zeigt kumulierte Jahreskennzahlen inkl. Mitgliederentwicklung und Kategorien-Aufschlüsselung.

Haushaltsplan

Vorausschauende Budgetierung je Geschäftsjahr (2023–2027) mit zwei Reitern: „Haushaltsplan“ (geplante Einnahmen-/Ausgabenpositionen je Kategorie) und „Plan vs. Ist“ (automatischer Abgleich mit den tatsächlich gebuchten Finanzeinträgen, farbig markiert: Rot bei Ausgabenüberschreitung bzw. Einnahmenverfehlung, sonst Grün, mit grafischem Fortschrittsbalken).

EÜR / Bilanz

Erstellt automatisch eine formale **Einnahmen-Überschuss-Rechnung gemäß § 4 Abs. 3 EStG** für die Steuererklärung: Alle Buchhaltungskategorien werden automatisch offiziellen EÜR-Positionen zugeordnet (z. B. Mitgliedsbeitrag → „§ 4 Abs. 3 EStG – Mitgliedsbeiträge“, Hallenmiete → „Raumkosten“), mit Abschnitten A. Betriebseinnahmen, B. Betriebsausgaben und C. Jahresüberschuss/-fehlbetrag (grün/rot hervorgehoben mit Rechenformel). Direkt druckfertig für Finanzamt/Steuererklärung.

SEPA Banking

Das umfangreichste Finanzmodul, drei Reiter: **Lastschrift-Batches** (Sammel-Lastschriftläufe mit fünfstufigem Status-Workflow Entwurf → Exportiert → Eingereicht → Gebucht, XML-Export nach ISO-20022/pain.008, automatische Buchung aller offenen Positionen beim Markieren als „Gebucht“, individuelle Quittierung als „Gebucht“ oder „Rückläufer“), **SEPA-Mandate** (Übersicht aller Mitglieder mit Filter Vollständig/Ref. fehlt/Keine IBAN, automatische Mandatsreferenz-Generierung, druckbares rechtsgültiges SEPA-Lastschriftmandat-PDF mit gesetzlichem Ermächtigungstext und Erstattungsrecht-Hinweis) und **Daueraufträge** (Nachverfolgung manueller Bank-Daueraufträge mit Fälligkeits-Warnung und „Heute als eingegangen markieren“). Eine Statusleiste zeigt jederzeit, ob Gläubiger-ID und Vereins-IBAN vollständig hinterlegt sind.

Spenden

Hochspezialisiertes Modul mit sieben Spendentypen (Geldspende, Sachspende, Aufwandsspende, Nutzungsüberlassung, Erbschaft/Vermächtnis, Unternehmensspende, Zeitspende/Dienstleistung) und einem **automatischen, regelbasierten Rechts-Assessment** nach deutschem Gemeinnützigkeitsrecht: Ein Score (0–

100) bewertet in Echtzeit die rechtliche Absicherung — etwa ob bei Geldspenden über 300 € eine formgerechte Zuwendungsbestätigung nötig ist, ob bei Sachspenden fälschlich „Neupreis“ statt des gemeinen Werts als Wertermittlung gewählt wurde (rechtlich unzulässig nach § 9 BewG), ob bei Aufwandsspenden ein schriftlicher Verzicht dokumentiert ist, oder ob Nutzungsüberlassungen und Zeitspenden überhaupt steuerlich absetzbar sind (grundsätzlich nicht). Das Ergebnis nennt konkrete Gesetzesparagraphen (§ 10b EStG, § 9 BewG, § 55 AO) und den erforderlichen Quittungstyp. Über den Druck-Dialog wird eine amtlich formatierte **Zuwendungsbestätigung** mit fortlaufender Belegnummer erzeugt.

Fördermittel

Verwaltung beantragter/erhaltener Förderungen (Status
Geplant/Beantragt/Bewilligt/Abgelehnt/Abgerechnet, Art Öffentlich/Privat/Sport/Sonstige) mit
Fortschrittsbalken für den Anteil bereits erhaltener am beantragten Betrag — genau der Modultyp, in dem
sich z. B. dieses „2.000 x 1.000 Euro“-Förderprogramm des Kreises Mettmann dokumentieren lässt.

Sponsoren

Erfassung von Firmenpartnern mit Sponsoring-Typ (Finanziell/Sachleistung/Dienstleistung/Sonstiges), Status
(Aktiv/Inaktiv/Potenziell), Betrag pro Jahr, Vertragslaufzeit und Kontaktdaten.

Inventar

Drei Reiter: **Inventar** (Kategorien
Judogi/Matten/Gewichte/Trainingsgeräte/Elektronik/Büroausstattung/Sportgeräte/Sonstiges, Zustand
Neu/Gut/Gebraucht/Beschädigt/Ausgemustert mit Schnellauswahl, Gesamtwertberechnung), **Liegenschaften**
(Sporthallen, Räume, Vereinsheim mit Adresse, Fläche, Mietkosten, Öffnungszeiten,
Schlüsselverantwortlichem und individueller Kennfarbe) und **Ausleihen** (Verleih an Mitglieder oder Externe
mit Rückgabedatum-Überwachung und Zustandserfassung bei Rückgabe).

MV-Bericht

Generiert automatisch einen vollständigen, druckfertigen Jahresbericht für die Mitgliederversammlung mit
fünf Abschnitten: Mitgliederentwicklung, Sportbetrieb (Graduierungen, Trainingseinheiten, Teilnahmen),
Veranstaltungen & Termine, Kassenbericht (inkl. Soll/Ist-Vergleich, Einnahmen/Ausgaben nach Kategorie)
sowie ein freies Feld für Anmerkungen & Beschlüsse, abgeschlossen mit Unterschriftsfeldern für Vorstand,
Kassenwart und Schriftführer.

11. Heimverein: Verwaltung

Aufgaben

Aufgabenverwaltung mit Prioritätsstufen (Niedrig/Mittel/Hoch/Dringend), Status (Offen/In Arbeit/Erledigt), Zuweisung an eine Person und Fälligkeitsdatum; überfällige offene Aufgaben werden per Warnbanner hervorgehoben, der Status lässt sich per Checkbox direkt in der Übersicht umschalten.

Dokumente

Zentrale Dokumentenablage (Attest, Einverständnis, DSGVO, Vertrag, Foto, Sonstiges) mit optionaler Mitgliedszuordnung und automatischer Ablauf-Warnung (rot bei bereits abgelaufen, orange bei Ablauf innerhalb 30 Tagen). Dateien (PDF/JPG/PNG/DOC/DOCX/XLSX) lassen sich direkt im Standardprogramm öffnen.

Verträge

Zwei Register: **Verträge** (vier Typen Übungsleiter/Athlet/Kämpfer-Manager/Sonstiges, fünf Status Entwurf/Versendet/Unterzeichnet/Abgelaufen/Gekündigt, mit Druck-, PDF-Export- und Live-Vorschau-Funktion) und **Vorlagen** (modularer Baukasten mit sieben Bausteinarten — Vertragsgegenstand, Vergütung, Vertragsdauer & Kündigung, Haftung, Datenschutz, Unterschriften, Freitext — frei sortierbar, mit Platzhalter-System `{{variablenname}}` und anklickbaren Variablen-Chips für Vereins-, Funktionärs- und Trainerdaten). Beim Erzeugen eines konkreten Vertrags lässt sich der Vertragspartner direkt aus den Trainer- oder Vorstandsdaten übernehmen — automatisch befüllte Felder werden grün als „AUTO“ markiert und bleiben überschreibbar. Drei Standard-Vorlagen lassen sich per Klick vorbefüllen.

Trainer & Mitarbeiter

Eine gemeinsame Personalverwaltung bedient beide Navigationspunkte, da eine Person durchaus beides zugleich sein kann. Sechs Unterreiter je Profil: **Stammdaten** (inkl. Passfoto), **Anstellung & Vergütung** (Rolle Trainer/Mitarbeiter/Beides, fünf Anstellungsarten — Honorar/freie Mitarbeit, Übungsleiterpauschale § 3 Nr. 26 EStG, Minijob, Festanstellung, Ehrenamt —, vereinbarter Stundensatz/Monatspauschale als Grundsatz, Bankverbindung, verknüpfte Verträge), **Lizenzen** (Verband/Organisation mit Direktlinks zu Ausbildungsportalen, Ampel-Status wie bei den Mitglieder-Lizenzen), **Qualifikationen, Graduierungen** je Sportart mit passendem Gradsystem und **Abrechnung** (Ist-Auszahlungen unabhängig vom Grundsatz — für Sondervereinbarungen wird einfach eine zusätzliche Auszahlung mit erklärender Notiz angelegt; offene Auszahlungen werden mit Gesamtsumme als Warnbanner angezeigt, „Als bezahlt markieren“ schließt eine Position ab).

Ein eigener Reiter **„Ausweis“** erzeugt einen digitalen Trainerpass im Scheckkartenformat mit Vorder-/Rückseite: Passfoto, Name, Funktion, aktive Lizenzen, höchste Graduierung, QR-Code (kodiert Personen-ID, Lizenzen, Graduierungen), DOSB-Mitgliedsnummer — als PDF exportierbar oder direkt druckbar.

JudoPass

Verwaltet den seit 1. März 2025 für Wettkämpfe ab Gruppenebene verpflichtenden **Digitalen JudoPass** des DJB (Portal DokuMe/djb.dokume.app). Vier Statuskarten (Aktiv/Beantragt/Abgelaufen/Kein Pass) filtern die Mitgliedertabelle; Mehrfachbearbeitung mehrerer Mitglieder gleichzeitig möglich. Ein „DokuMe-Export“ erzeugt die für den Portal-Import benötigte Excel-Datei mit allen Pflichtfeldern. Eine ausführliche eingebaute Anleitung erklärt den sechsstufigen Ablauf (Vereinszugang einrichten, Mitglieder importieren, einladen, Foto/Dokument hochladen, Bestätigung durch Landesverband, Vergabe der Jahressichtmarke) inklusive der aktuellen Gebühren (10 € Vereinslizenz/Jahr, 5 € Einzeltransaktionsgebühr, vermeidbar durch Guthaben-Vorbestellung).

E-Mail-Eingang

Liest per IMAP automatisiert eingehende Mitgliedsanträge und Kündigungen aus einem konfigurierten Postfach ein und ordnet sie automatisch als „Mitgliedsantrag“, „Kündigung“ oder „Unbekannt“ ein. Im Prüfen-Dialog werden bei Anträgen automatisch aus dem E-Mail-Text erkannte Felder (Name, Kontakt, Adresse, IBAN usw.) angezeigt und bleiben frei korrigierbar, bevor „Freigeben & Mitglied anlegen“ tatsächlich einen neuen Mitgliedsdatensatz erzeugt; bei Kündigungen wird stattdessen das betroffene Bestandsmitglied per Suche zugeordnet. Nichts wird ungeprüft automatisch übernommen.

Kommunikation

Rundschreiben-Zentrale mit differenzierter Empfängerauswahl (aktive/alle Mitglieder, offene Beiträge, Geburtstag diesen Monat, nach Gürtelgrad, nach Abteilung, sowie personenscharfe Einzelauswahl mit Suchfunktion). Sechs vorgefertigte Textvorlagen (Beitragsrechnung, Prüfungseinladung, Newsletter, Turnierinfo, Mahnung, Geburtstagswunsch) mit automatischer Platzhalter-Ersetzung ({Jahr}, {Monat}, {Vorname}). Zwei Versandwege: „Text kopieren“ (formatiert für WhatsApp inkl. Empfängerliste) oder „Mailclient öffnen“ (alle Empfänger mit E-Mail-Adresse als BCC vorbefüllt).

Weitere Menüpunkte in diesem Bereich

Vier Bereiche sind so umfangreich, dass sie eigene Kapitel haben: **Postfächer** (Kapitel 13), **Werbemittel** (Kapitel 16), **Datenabgleich** (Kapitel 15) und **Benutzer & Rechte** (Kapitel 12).

Räume

Verwaltung genutzter Trainings-/Veranstaltungsräume mit Kapazität, Ausstattung und Aktiv-Status, sowie ein integriertes Buchungssystem (Titel, buchende Person, Datum, Uhrzeit von-bis) je Raum.

Versicherungen

Zwei Register: **Versicherungen** (Haftpflicht/Unfall/Sachversicherung/Rechtsschutz/Sonstiges mit Prämie, Zahlungsrhythmus und automatischer Verlängerungs-Warnung 60 Tage im Voraus) und **Fördermittel** (dieselbe Struktur wie im Finanzen-Bereich, hier redundant für den Verwaltungskontext zugänglich).

Einstellungen

Fünf Abschnitte: **Vereinsdaten** (Name, Adresse, Kontakt, Website), **Bankdaten & SEPA** (IBAN/BIC des Vereinskontos mit Live-Formatierung, SEPA-Gläubiger-ID mit Formaterklärung, Umschalter „SEPA als Pflichtfeld“), **E-Mail/SMTPT** (Server, Port, SSL/TLS, Zugangsdaten, Absendername, „Verbindung testen“ — mit

konkreten Konfigurationsbeispielen für Gmail-App-Passwort und Outlook), **Rechtliches** (Steuernummer, Vereinsregisternummer — verwendet in Urkunden, SEPA-XML und Berichten) und **KI-Assistent** (fünf Anbieter: Claude, Groq, OpenRouter — jeweils API-Schlüssel-basiert — sowie **Ollama** und **LM Studio** als vollständig lokale, kostenlose Optionen mit dynamischem Modell-Abruf vom lokalen Server; „Verbindung testen“ für alle Anbieter).

Zusätzlich existiert eine vom Vereinsprofil unabhängige, allgemeine Programmeinstellungsseite (erreichbar über das feste Zahnrad-Symbol) mit den Abschnitten Allgemein (Sprache, Standard-Sportart), Anzeigetafel (Schriftgröße 60–200 %), Netzwerk (siehe Kapitel 5.1), Sound (acht Ereignisse mit Vorhören/eigene Datei/Deaktivieren je Ereignis), Datensicherung (Backup-Zielordner, max. 7 aufbewahrte Sicherungen, „Jetzt sichern“) und Info (Version, unterstützte Sportarten/Turniersysteme, Datenbank-Speicherort).

12. Benutzerkonten & Rechte

Verwaltung → Benutzer & Rechte

Grundprinzip

Solange **kein einziges Konto** angelegt ist, startet die Anwendung ohne Anmeldung und alle Bereiche stehen offen. Ein Verein, der die Rechteverwaltung nicht braucht, wird nicht dazu gezwungen. Erst wenn das erste Konto existiert, verlangt das Programm beim Start eine Anmeldung.

Erstes Konto anlegen

Beim ersten Öffnen der Seite erscheint ein blauer Hinweis, dass noch kein Konto existiert. Über „**Neues Konto**“ öffnet sich das Anlageformular mit vier Feldern:

Feld	Bedeutung
Benutzername *	Anmeldename, z. B. <code>vorstand</code> . Muss eindeutig sein; Groß- und Kleinschreibung spielt bei der Anmeldung keine Rolle.
Anzeigename	Klarname für die Übersicht, z. B. „Anna Beispiel“. Optional.
Passwort *	Mindestens 6 Zeichen.
Rolle	Auswahl aus den sechs Rollen; darunter wird die jeweilige Beschreibung eingeblendet.

Eine Ankreuzoption „**Passwort muss bei der ersten Anmeldung geändert werden**“ erzwingt, dass das Konto sich selbst ein eigenes Passwort vergibt — sinnvoll, wenn jemand anderes das Konto einrichtet.

Alternativ erscheint die Ersteinrichtung auch direkt im Anmeldebildschirm, sobald die Anwendung mit Konten gestartet wird, aber noch keines existiert.

Die sechs Rollen

Rolle	Darf bearbeiten	Darf einsehen
Administrator / Vorstand	alle Bereiche, einschließlich Benutzerverwaltung	—
Kassenwart	Finanzen, Überblick	Mitglieder, Verwaltung
Trainer	Training, Überblick	Mitglieder, Turniere
Turnierleitung	Turniere, Überblick	Mitglieder, Training
Geschäftsstelle / Verwaltung	Mitglieder, Verwaltung, Überblick	Finanzen, Training, Turniere
Nur Lesen	—	alle Bereiche außer Benutzerverwaltung

Am Seitenende führt ein Kasten „**Was die Rollen dürfen**“ alle Rollen mit ihrer Beschreibung auf.

Kontenübersicht

Die Tabelle zeigt je Konto fünf Spalten:

- **Benutzer** — Anzeigenname groß, darunter der Anmeldename; beim eigenen Konto zusätzlich der grüne Vermerk „(angemeldet)".
- **Rolle** — direkt in der Zeile über ein Auswahlfeld änderbar, ohne Formular.
- **Status** — anklickbare Schaltfläche, die zwischen „Aktiv" (grün) und „Gesperrt" (grau) umschaltet. Steht ein Passwortwechsel aus, erscheint daneben in Bernstein „Passwortwechsel nötig".
- **Letzte Anmeldung** — Datum und Uhrzeit, sonst „-".
- **Aktionen** — Schlüsselsymbol zum Zurücksetzen des Passworts, Papierkorb zum Löschen (mit Rückfrage).

Passwort zurücksetzen

Das Schlüsselsymbol öffnet ein Fenster mit einem Feld für das neue Passwort. Das betroffene Konto muss das Passwort bei der nächsten Anmeldung selbst ändern — darauf weist der Dialog hin.

Schutz vor Aussperrung

Der **letzte aktive Administrator** kann weder gesperrt noch auf eine andere Rolle gesetzt noch gelöscht werden. Der Versuch wird mit einer Meldung abgewiesen, weil sonst niemand mehr berechtigt wäre, Konten zu verwalten. Ebenso lässt sich das eigene, gerade angemeldete Konto nicht löschen.

Passwort vergessen — Notfallzugang. Lege im Datenordner der Anwendung (`%APPDATA%\judo-tournament-manager`) eine leere Datei namens `zugang-zuruecksetzen.txt` an und starte das Programm neu. Es öffnet sich dann **einmalig ohne Anmeldung**, löscht die Datei sofort und zeigt in der Benutzerverwaltung einen bernsteinfarbenen Hinweis, dass jetzt neue Passwörter zu vergeben sind. Beim nächsten Start gilt wieder die normale Anmeldung.

Wie die Rechte wirken

Die Rechte greifen an zwei Stellen:

1. **In der Oberfläche:** Bereiche ohne Recht verschwinden aus der Gruppenleiste. Ein Trainer sieht die Finanzen gar nicht erst. Wird der zuletzt geöffnete Bereich durch einen Rollenwechsel unzugänglich, springt die Anwendung selbstständig auf den ersten erlaubten.
2. **Im Programmkern:** Jeder einzelne Datenzugriff wird vor der Ausführung geprüft. Wird er abgelehnt, erscheint oben im Fenster für einige Sekunden ein bernsteinfarbener Hinweis mit der Begründung — etwa „Nur Leserecht für den Bereich finance". So bleibt eine abgelehnte Aktion erkennbar, statt wirkungslos zu verpuffen.

Was die Anmeldung leistet und was nicht. Passwörter werden mit gesalzenem scrypt-Verfahren gespeichert, nie im Klartext; der Vergleich läuft zeitkonstant, und die Fehlermeldung unterscheidet nicht zwischen falschem Passwort und unbekanntem Konto. Die Anmeldung regelt, wer im Verein welche Bereiche bearbeiten darf — sie ist aber **keine Verschlüsselung**. Wer Zugriff auf die Datenbankdatei selbst hat, kann sie mit jedem SQLite-Werkzeug lesen, unabhängig von jedem Passwort. Für echten Schutz braucht es eine verschlüsselte Festplatte oder ein gesichertes Windows-Benutzerkonto.

13. Funktionspostfächer & Posteingang

Verwaltung → Postfächer

Der Verein kann beliebig viele eigene E-Mail-Adressen hinterlegen und automatisch auslesen lassen. Die Seite hat zwei Reiter: **Postfächer** und **Wichtige Absender**.

Die Postfächer werden ausschließlich **gelesen**. Es wird nichts gelöscht, verschoben oder als gelesen markiert — im Postfach bleibt alles unverändert liegen, auch für alle anderen, die darauf zugreifen. Darauf weist die Seite selbst mit einem grünen Hinweis hin.

Postfach einrichten

Feld	Bedeutung
Bezeichnung *	Freier Name, z. B. „Kündigungen“.
Zweck	Bestimmt, wie unklare Nachrichten eingeordnet werden. Unter dem Feld erscheint ein erläuternder Hinweis.
IMAP-Server	z. B. <code>imap.beispiel.de</code>
Port	Standard 993
Benutzername / E-Mail	Zugangsname des Postfachs
Passwort	Beim Bearbeiten bedeutet ein leeres Feld „unverändert lassen“ — so löscht das bloße Umbenennen nicht die Zugangsdaten.
Ordner	Standard <code>INBOX</code>
Prüfintervall	In Stunden, Standard 2
SSL/TLS	Ankreuzfeld, für Port 993 üblich

Die sieben wählbaren **Zwecke** sind: Neuanmeldungen, Kündigungen, Vereinsleitung, Info/Allgemein, Trainer, Abrechnungen und Sonstiges.

„**Verbindung testen**“ prüft die Zugangsdaten, bevor gespeichert wird, und meldet Erfolg grün bzw. den Fehlertext rot. Beim Bearbeiten eines bestehenden Postfachs muss dafür das Passwort erneut eingegeben werden — das gespeicherte verlässt die Anwendung bewusst nicht.

Postfachübersicht

Jedes Postfach erscheint als Karte mit Bezeichnung, Zweck, Benutzernamen, dem Zeitpunkt der letzten Prüfung und — falls vorhanden — der Anzahl zuletzt gefundener Nachrichten. Ist beim letzten Abruf ein Fehler aufgetreten, steht er rot mit Warnsymbol darunter. Drei Schaltflächen je Karte: **Jetzt abrufen** (Kreispeil, dreht sich währenddessen), **Bearbeiten** und **Entfernen**. Beim Entfernen bleiben bereits eingeleseene Nachrichten erhalten.

Oben rechts ruft „**Alle fälligen prüfen**“ sämtliche Postfächer ab, deren Prüfintervall abgelaufen ist. Dasselbe geschieht automatisch 25 Sekunden nach dem Programmstart und danach stündlich.

Wie eingehende Nachrichten eingeordnet werden

1. **Absenderregeln zuerst.** Sie haben bewusst Vorrang — sonst würde eine Verbandsmail mit dem Betreff „Anmeldung zum Lehrgang“ fälschlich als Mitgliedsantrag verbucht.
2. **Inhaltliche Erkennung.** Aus Betreff und Text wird auf Aufnahmeantrag oder Kündigung geschlossen.
3. **Zweck des Postfachs** als Rückfallebene: Eine unklare Nachricht im Kündigungspostfach gilt im Zweifel als Kündigung, im Anmeldepostfach als Antrag. Im Info-Postfach bleibt sie unbestimmt.

Wichtige Absender

Im zweiten Reiter werden Regeln gepflegt. Jede Regel besteht aus:

- **Bezeichnung** — z. B. „Stadt Hilden“
- **Sucht in** — Absender-Domain, genaue Absenderadresse oder Betreff
- **Suchbegriff** — z. B. `hilden.de`
- **Einordnung** — freier Begriff wie `verband`, `behoerde`, `sponsor`
- **Treffer als Aufgabe vormerken** — legt automatisch eine Aufgabe an, damit wichtige Post nicht untergeht

Ist die Liste leer, legt „ ⚡ **Übliche Regeln laden**“ einen Startbestand an: Landessportbund NRW, Deutscher Judo-Bund, NWJV, Stadtverwaltung, Rechnung, Mahnung, Leasing und Sponsoring.

Antwortentwürfe

Zu Kündigungen, Neuanmeldungen und Abrechnungen erzeugt die Anwendung beim Einlesen automatisch einen vorformulierten Antworttext mit Anrede, passendem Inhalt und Vereinsnamen. Der Entwurf ist eine Grundlage und **muss vor dem Versand geprüft werden**. Die eingelesenen Nachrichten selbst erscheinen unter *Verwaltung* → *E-Mail-Eingang*; erst mit „Freigeben“ entsteht daraus ein Mitgliedsdatensatz.

14. Excel-Compiler: fremde Mitgliederlisten einlesen

Mitglieder → Excel-Import

Nahezu jeder Verein pflegt seine Mitglieder in einer eigenen Excel-Mappe mit eigenen Überschriften, Titelzeilen und Leerspalten. Der Excel-Compiler liest solche Dateien ohne Vorbereitung ein.

Ablauf

1. „**Datei auswählen**“ — akzeptiert `.xlsx`, `.xls` und `.csv`.
2. Enthält die Mappe mehrere **Tabellenblätter**, erscheinen sie als Schaltflächen mit Zeilenzahl.
Vorausgewählt wird das größte Blatt — meist die Mitgliederliste.
3. Die **Analysezeile** zeigt: in welcher Zeile die Überschriften erkannt wurden, ab welcher Zeile die Daten beginnen, wie viele Spalten zugeordnet werden konnten und wie viele verwertbare Zeilen entstehen.
4. In der **Zuordnungstabelle** lässt sich jede Spalte prüfen und ändern.
5. Die **Vorschau** zeigt die ersten acht entstehenden Datensätze.
6. „**Als neue Mitglieder importieren**“ legt sie an.

Die Zuordnungstabelle

Spalte	Inhalt
Spalte in der Datei	Die Überschrift, oder kursiv „(ohne Überschrift)“
Beispielwerte	Bis zu fünf echte Werte aus dieser Spalte
Erkannt als	Auswahlfeld mit allen Zielfeldern, jederzeit änderbar; „— nicht zuordnen —“ schließt die Spalte aus
Grundlage	Überschrift (grün) oder Inhalt erkannt (blau)

Ein Zielfeld kann nur **einmal** vergeben werden: Wird es einer anderen Spalte zugewiesen, verliert die bisherige automatisch die Zuordnung.

Wie die Erkennung arbeitet

- **Überschriftenzeile** wird gesucht, auch hinter Vereinsnamen, Stand-Datum und Leerzeilen. Bewertet wird, wie viele kurze Textzellen eine Zeile enthält, wie viele davon bekannte Feldbezeichnungen sind und ob darunter tatsächlich Daten folgen.
- **Zuordnung über die Überschrift** anhand einer Synonymliste — „Familiename“, „Rufname“, „geboren am“, „Mailadresse“, „Bankverbindung“ und viele weitere. Umlaute, Leerzeichen und Satzzeichen werden dabei ignoriert.
- **Zuordnung über den Inhalt**, wo die Überschrift nichts hergibt: Eine Spalte mit „@“ ist eine E-Mail-Spalte, fünfstellige Zahlen sind Postleitzahlen, das IBAN-Format wird erkannt, ebenso Datums- und Geschlechtsangaben. Voraussetzung ist, dass mindestens 70 % der Werte passen — Inhaltstreffer werden mit geringerer Sicherheit geführt als Überschriftentreffer.

- **Gliederungszeilen** wie „— Judo —“ oder „=== Kinder ===“ werden erkannt und verworfen. Ein echter Nachname ohne weitere Angaben bleibt dagegen erhalten.

Zur Verfügung stehen 21 Zielfelder, darunter Nachname, Vorname, Mitgliedsnummer, Geschlecht, Geburtsdatum, E-Mail, Telefon, Mobil, Straße, PLZ, Ort, Eintritts- und Austrittsdatum, Status, Beitragstyp, Abteilung, Gürtelgrad, IBAN, BIC, Erziehungsberechtigte und Notizen.

Fehlen **Vor- oder Nachname**, erscheint ein bernsteinfarbener Hinweis und der Import bleibt gesperrt — ohne Namen ließe sich kein Mitglied anlegen.

Das **Geschlecht** wird bei unbekannten Werten nicht geraten, sondern als „nicht erfasst“ übernommen — es fließt in die Bestandserhebung an den Landessportbund ein. **Datumsangaben** werden aus deutschem, amerikanischem und ISO-Format sowie aus Excel-Seriennummern umgerechnet.

15. Datenabgleich zwischen mehreren Rechnern

Verwaltung → Datenabgleich

Wichtig vorweg: Die Datenbankdatei darf **niemals** in einem gemeinsam genutzten Cloud-Ordner (Dropbox, Nextcloud, OneDrive) liegen. Zwei Rechner, die dieselbe Datei bearbeiten, beschädigen sie zuverlässig. Der Abgleich läuft deshalb über getrennte Änderungsdateien.

Was abgeglichen wird

Datenart	Besonderheit
Mitglieder	einschließlich Bankverbindung und SEPA-Mandatsdaten
Beiträge & Zahlungen	Verweis auf das Mitglied wird übersetzt (siehe unten)
Buchungen	Einnahmen und Ausgaben der Buchhaltung
Turniere	Stammdaten der Veranstaltung
Trainingspläne	Verweise auf Abteilung, Trainer und Trainingszeit werden geleert
Dokumente	nur der Eintrag, nicht die Datei
Verträge	einschließlich Vertragstext

Verweise werden übersetzt. Eine Beitragsbuchung zeigt intern auf eine laufende Mitgliedsnummer — und die bedeutet auf dem anderen Rechner jemand anderen. Übertragen wird deshalb nicht die Nummer, sondern die weltweit eindeutige Kennung des Mitglieds, die beim Übernehmen in die hiesige Nummer zurückübersetzt wird. Ist das Mitglied dort noch unbekannt, bleibt die Buchung bewusst **ohne Zuordnung**, statt bei einer falschen Person zu landen.

Kennzahlen am Seitenkopf

Vier Kacheln: **Offen zur Prüfung**, **davon mit Konflikt**, **Eigene Änderungen offen** (noch nicht ausgegeben) und **Journal gesamt**.

Weg 1 — Austausch per Datei

1. Unter „**Name dieses Rechners**“ eine erkennbare Bezeichnung eintragen (z. B. „Geschäftsstelle“) und auf „Merken“ klicken. Sie erscheint beim Gegenüber als Herkunft der Änderungen.
2. Beim ersten Mal einmalig „**Erstbestand erfassen**“ — die Schaltfläche erscheint nur, solange das Journal leer ist.
3. „**Eigene Änderungen ausgeben**“ erzeugt eine Datei mit der Endung `.jtmSync`. Alternativ gibt „**Kompletten Stand ausgeben**“ alles aus — sinnvoll für einen Rechner, der neu dazukommt.
4. Datei per USB-Stick oder E-Mail übertragen und dort „**Fremde Datei einlesen**“.

Weg 2 — automatisch über einen gemeinsamen Ordner

Unter „**Ordner wählen**“ wird ein gemeinsamer Ordner festgelegt — etwa in Nextcloud, Dropbox oder OneDrive, oder ein Netzlaufwerk im Vereinsheim. Mit der Ankreuzoption „**Alle 15 Minuten automatisch abgleichen**“ übernimmt die Anwendung den Austausch selbstständig; „**Jetzt abgleichen**“ stößt ihn sofort an.

Warum das gefahrlos ist, die Datenbank dort aber nicht liegen darf: Jeder Rechner schreibt ausschließlich *seine eigene* Austauschdatei und liest nur die der anderen. Es greifen also nie zwei Rechner schreibend auf dieselbe Datei zu — genau daran scheitert das direkte Ablegen der Datenbank. Die Datei wird zudem erst vollständig geschrieben und dann umbenannt, sodass niemand einen halbfertigen Stand einliest. Unveränderte Dateien werden nicht erneut eingelesen, und eine beschädigte Datei wird übersprungen statt den Ablauf zu stoppen.

Werden neue Änderungen gefunden, erscheint eine Meldung des Betriebssystems und die Liste aktualisiert sich.

Prüfen und Übernehmen

Alles Eingelesene — auch beim automatischen Abgleich — wartet unter „**Zur Prüfung**“. Jeder Eintrag zeigt Bezeichnung, Herkunftsrechner, Änderungszeitpunkt und eine Einstufung: **Neu**, **Aktualisierung** oder **Konflikt** (rot hinterlegt). Zwei Schaltflächen je Eintrag: grünes Häkchen zum Übernehmen, graues Kreuz zum Verwerfen. „**Alle ohne Konflikt übernehmen**“ erledigt die unstrittigen Fälle auf einmal.

Konflikte

Haben beide Rechner denselben Datensatz geändert, werden die abweichenden Felder gegenübergestellt — „hier“ in Rot gegen „dort“ in Grün. Beim Verwerfen bleibt der eigene Stand unverändert. Unterschiedliche lokale Verweise und Dateipfade lösen bewusst **keinen** Konflikt aus, da sie sich zwischen zwei Rechnern zwangsläufig unterscheiden.

SEPA-Sammelläufe werden nicht abgeglichen. Ein Lastschriftinzug wird von genau einem Rechner ausgeführt; eine Verteilung könnte zu doppelten Einzügen führen.

16. Werbemittel

Verwaltung → Werbemittel

Ablage für Flyer, Plakate, Logos, Social-Media-Vorlagen, Pressemitteilungen, Anzeigen und Rohdateien. Über eine Leiste am Seitenkopf lässt sich nach Art filtern, „Alle“ hebt den Filter auf.

Werbemittel ablegen

Feld	Bedeutung
Bezeichnung *	z. B. „Flyer Kindertraining 2026“
Art	Flyer, Plakat, Logo & Vereinsfarben, Social Media, Pressemitteilung, Anzeige, Vorlage/Rohdatei, Sonstiges
Datei	Über „Auswählen“ aus dem Dateisystem; der Dateiname wird als Bezeichnung vorgeschlagen. Unterstützt Bilder, PDF, PSD, AI, INDD, PPTX und DOCX.
Link	z. B. zu einer Canva-Vorlage
Verwendet für	z. B. „Tag der offenen Tür 2026“
Beschreibung	Freitext

Jede Karte bietet „**Öffnen**“ (Datei im Standardprogramm), ein **Ordner-Symbol** (im Dateimanager anzeigen) und bei hinterlegtem Link „**Link**“.

Gespeichert wird nur der **Dateipfad**, nicht die Datei selbst. Die Originale bleiben dort liegen, wo der Verein sie ohnehin verwaltet, und die Datenbank bleibt klein. Wird eine Datei verschoben oder umbenannt, muss der Pfad angepasst werden.

Textentwurf mit KI

Am Seitenende erzeugt ein violett hinterlegter Bereich Textvorschläge. Vier Angaben werden erfasst: **Format** (z. B. „Flyer A5“, „Instagram-Beitrag“), **Zweck**, **Zielgruppe** und **Kernaussage**. Geliefert werden drei Überschriften zur Auswahl, ein kurzer Fließtext, drei Stichpunkte und ein Handlungsaufruf. Über „Text kopieren“ wandert das Ergebnis in die Zwischenablage.

Der Entwurf ist eine Grundlage zum Überarbeiten. **Preise, Termine und Namen werden bewusst als Platzhalter in eckigen Klammern gesetzt** statt erfunden — sie müssen selbst eingetragen werden. Die Gestaltung erfolgt weiterhin im gewohnten Programm (Canva, PowerPoint o. Ä.); die Anwendung liefert nur den Text. Voraussetzung ist ein eingerichteter KI-Assistent unter Verwaltung → Einstellungen; fehlt er, erscheint ein entsprechender Hinweis.

17. KI-Funktionen im Überblick

Die App integriert KI-Unterstützung an mehreren Stellen, durchgängig nach dem Prinzip **„Vorschlag statt Automatik“**: Jede KI-generierte Aussage muss von einer Person geprüft und aktiv bestätigt werden, bevor sie wirksam wird.

Funktion	Einsatzort & Absicherung
KI-Kampfrichter	Videoanalyse mit Wertungsvorschlägen und Konfidenzwert je Ereignis; nie automatisch ins offizielle Ergebnis übernommen (Kapitel 6.2)
KI-Trainingsplan-Entwurf	Strukturierter Erstentwurf mit expliziten Sicherheitsregeln für Kinder/Gesundheitssport/Kader, Warnhinweis bis zur fachlichen Prüfung sichtbar (Kapitel 9)
KI-Assistent	Chat mit Zugriff auf echte, aktuelle Vereinskennzahlen; weist explizit auf Datenlücken hin statt zu raten (Kapitel 7)
Externe Termine – Kategorisierung	Bewusst KEINE KI für Datum/Titel/Link (reines HTML-Parsing); nur eine Stichwort-Heuristik für die unverbindliche Ereignisart (Kapitel 9)
Werbemittel-Textentwurf	Überschriften, Fließtext und Handlungsaufruf; Preise, Termine und Namen bleiben Platzhalter statt erfunden zu werden (Kapitel 16)

Unterstützte Anbieter je nach Funktion: Anthropic Claude, OpenAI, DeepSeek, Google Gemini, Groq, OpenRouter — sowie durchgängig **lokale Modelle über Ollama** (und für den Vereins-KI-Assistenten zusätzlich LM Studio). Der lokale Betrieb läuft vollständig auf dem eigenen Rechner, benötigt keine Internetverbindung und keine Cloud-Kosten, was beim Umgang mit personenbezogenen Mitgliederdaten besonders datenschutzfreundlich ist.

18. Bekannte Einschränkungen

- **Datenabgleich:** SEPA-Sammelläufe (Lastschrift-Batches) werden bewusst nicht abgeglichen — ein Einzug wird von genau einem Rechner ausgeführt, eine Verteilung könnte zu doppelten Einzügen führen. Bei Dokumenten wird der Eintrag übertragen, nicht die Datei.
- **Wettkampfsysteme:** Das KO-System mit doppelter Trostrunde nach EJU/IJF ist noch nicht eigenständig umgesetzt. Für U21, Frauen und Männer wird ersatzweise das Doppel-KO-System vorgeschlagen; die Anwendung weist beim Vorschlag ausdrücklich darauf hin, dass die Ermittlung der beiden dritten Plätze davon abweicht.
- **Rechte:** Jeder Datenzugriff wird im Programmkern geprüft, die Zuordnung erfolgt regelbasiert anhand der Kanalnamen. Kanäle ohne erkannten Bereich werden durchgelassen statt blockiert — ein stillschweigendes Sperren wäre im Vereinsbetrieb schädlicher als die verbleibende Lücke. Alle schreibenden Zugriffe sind einem Bereich zugeordnet; das wird automatisch geprüft.
- **Verbandstermine:** Deutscher Judo-Bund und NWJV werden zuverlässig ausgelesen. Da beide Verbände ihre Seiten unabhängig ändern können, kann eine Umstellung dort den Abruf unterbrechen; die Anwendung meldet das dann als Fehler an der Quelle, statt unbemerkt nichts mehr zu liefern.
- **Einwiege-Station:** Die QR-Code-Anzeige im Smartphone-Wiegen-Dialog zeigt die Adresse als Klartext statt als grafischen Code.