

Startgeldabrechnung Mit ZMIClient

Version 1.1

Stand: 02.11.2022

Historie des Handbuchs

Version	Datum	Autor	Änderungsgrund / Bemerkungen
1.0	11.01.2010	Rizoudis Kostas	Ersterstellung auf Grundlage der Version 1.367 Erstentwurf
1.1	02.11.2022	Rizoudis Kostas	Hinweis auf Feldlängen hinzugefügt. Bei Wettbewerbsbezeichnung 30 Zeichen Bei Name 50 Zeichen

Inhaltsverzeichnis

Н	istorie	des Handbuchs	1
1	Ein	nleitung	3
2		nzept	
3		raussetzungen	
4		port Startgelder aus Datei	
	4.1	Parameter zu den importieren Daten.	
	4.2	Artikel automatisch anlegen	
		2.1 Preise anpassen	
5		rschau Sportrechnungen	
6		chnungen für den Gau erzeugen	
	6.1	Rechnungen nicht detailliert	
	6.2	Rechnungen detailliert	
7	Re	chnungsdatensätze an den Gau senden	
8		u Import Startgelder aus Datenbank	
_	8.1	Artikel automatisch anlegen im Gau	
	8.2	Artikel bepreisen	
9	·-	rschau und Rechnungen erzeugen	

1 Einleitung

ZMIClient bietet eine Importschnittstelle um Startgelder-Datensätze zu importieren. Die Grundlage dafür ist ein CSV-Format welches vom bekannten Sportprogramm DAVID 21 definiert wurde. Das ebenfalls bekannte Sportprogramm MANN-Software hat das gleiche Format umgesetzt.

2 Konzept

- Eine standardisierte Importschnittstelle die alle abrechnungsrelevanten Nutzdaten beinhaltet, aus dieser Rechnungen generiert werden.
- Der BSSB importiert aus DAVID 21 die Startgelder und erzeugt somit die Rechnungen an die Gaue. Gleichzeitig werden die Abrechnungspositionen an die betroffenen Gauen bereitgestellt.
- Die Bezirke können aus Ihrem eigenen DAVID 21 oder jedes andere Sportprogramm, welches das Importformat unterstützt wie z.B.: das MANN-Programm, die Startgelder-Datensätze exportieren und in ZMIClient importieren. Auch der Bezirk kann die Preislisten anlegen lassen und die Preise vor der Rechnungserzeugung anpassen. Die erzeugten Rechnungen werden an die Gaue adressiert und die Rechnungsdatensätze für die Gaue zum weiterberechnen an die Vereine bereitgestellt.
- Die Gaue importieren die bereitgestellten Daten vom BSSB oder Bezirk, oder importieren selbst aus DAVID 21 oder dem MANN-Programm die Datensätze zum Erzeugen der Rechnungen für die Vereine. Dabei können Sie die Preislisten automatisiert anlegen, um die Startgelder vor der Rechnungsstellung anzupassen.
- Alle Instanzen können entscheiden, ob die Rechnungspositionen pro Verein(Gau) und Disziplinklasse gruppiert werden, oder ob sie einzeln namentlich aufgeführt werden.

3 Voraussetzungen

Voraussetzung ist die strikte Einhaltung der Schnittstelle.

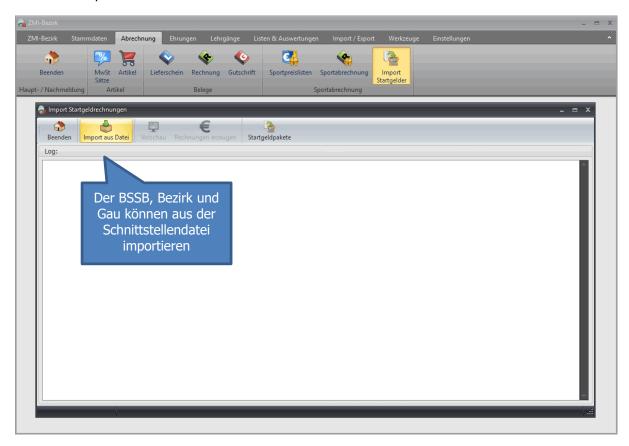
- Die erste Zeile beinhaltet die Feldbezeichner.
- Der Zeichensatz ist Windows ANSI
- Wie das Feld benannt ist, ist egal, es muss jedoch benannt sein.
- Die Feldreihenfolge inhaltlich gesehen ist wichtig.
- Alle Textfelder können mit doppeltem Anführungszeichen (")[Shift]+[2] umschlossen sein, müssen jedoch nicht. Die Anführungszeichen werden von uns entfernt.
- Dezimaltrennzeichen ist Komma.
- Feldtrennzeichen ist Semikolon (;)
- Satzende Zeichen ist CRLF
- Der Dateiname sollte aussagekräftig sein. Er wird als Paketname verwendet.
- Die Dateiendung .SSV stammt aus DAVID 21 und .CSV aus dem MANN-Programm. Sie ist nicht relevant und kann somit auch eine andere Bezeichnung haben.

FeldNr	Feldbezeichner	Beschreibung	
	(die Feldbezeichner sind ebenfalls mit Anführungszeichen angegeben)		
1	"Meldeverband (LV)"	wird ignoriert	
2	"M oder E"	"M" für Mannschaft oder "E" für Einzelstarter Wird für die Gruppierung berücksichtigt	
3	"Wettbewerb It. SpO"	"1.10.10" Disziplin und Klasse wird auf der Rechnung ausgegeben und für die Gruppierung verwendet	

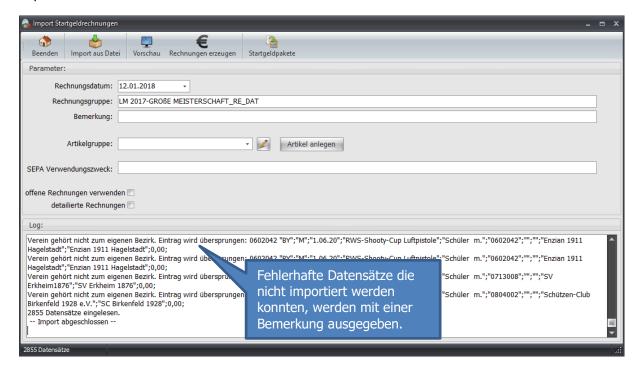
4	"Wettbewerb-Bez" (30 Zeichen Lang)	"Luftgewehr" Name der Diziplin. Wird auf der Rechnung ausgegeben. (wird nach 30 Zeichen abgeschnitten)
5	"Klasse"	"Herren" oder "Damen" oder "Schüler m." u.s.w. Wird auf der Rechnung ausgegeben. Welche Bezeichner verwendet werden ist egal.
6	"Vereinsnummer 9- stellig"	"0401051" Die VereinsNr mit führender 0. Nach der VereinsNr wird der Verein, Gau und Bezirk ermittelt.
7	"VNr-LV intern"	"" Wird von ZMIClient ignoriert.
8	"Mitgliedsnummer"	"40104212" Die MitgliedsNr des Schützen. Nach der MitgliedsNr wird das Mitglied ermittelt.
9	"Verein It. Meldung"	"FS Kühbach" Bei Mannschaft wird der Vereinsname auf der Rechnung ausgegeben.
10	"Verein lt. SportDB"	"FS Kühbach" Wird von ZMIClient ignoriert.
11	"Startgeld"	10,50 Der Betrag in € wird in Rechnung gestellt. Auf das Dezimaltrennzeichen achten!
		Anmerkung: Ist beim Importieren eine Artikelgruppe ausgewählt und wurde ein Artikel nach der ArtikelNr [Disziplinklasse]-[Mannschaft-/Einzel] also "1.10.10-E" gefunden, so wird der Preis aus der Preisliste herangezogen.
12	"nur bei E: Name, Vorname"	"Schlämmer, Rudolf" Bei Einzelstarter wird der Schützenname auf der Rechnung ausgegeben.
	(50 Zeichen Lang)	(wird nach 50 Zeichen abgeschnitten)

4 Import Startgelder aus Datei

• Jede Instanz BSSB, Bezirk und Gau, haben die Möglichkeit die Startgelder aus der Importdatei zu importieren.



Nach dem Importieren sehen Sie das Importprotokoll welches jeden Datensatz ausgibt der nicht importiert werden konnte.



4.1 Parameter zu den importieren Daten.

Die Einstellungen gelten für den Import aus Datei und den Import aus der Datenbank.



4.2 Artikel automatisch anlegen.

Nach dem Importieren können die Artikel in einer neuen oder vorhandenen Gruppe automatisch angelegt werden.



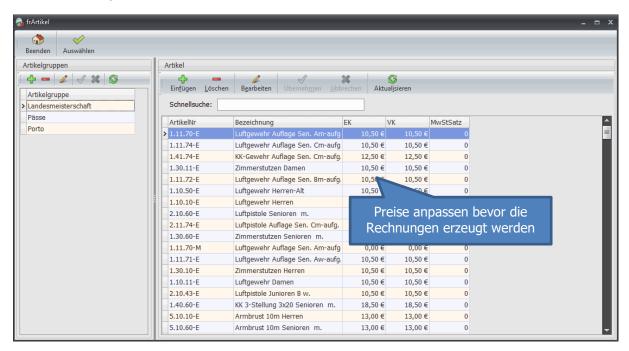


Jetzt können alle Artikel in der ausgewählten Gruppe angelegt werden. Dabei werden die Artikelnummern selbst generiert z.B.: 1.10.10-E aus Disziplinklasse und "E" für Einzel und "ME" für Mannschaft.



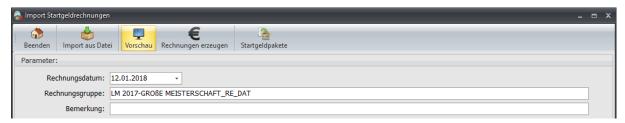
4.2.1 Preise anpassen

Wenn Sie die Preise vor der Rechnungserstellung bearbeiten wollen, gehen Sie einfach in die Artikelverwaltung.



5 Vorschau Sportrechnungen

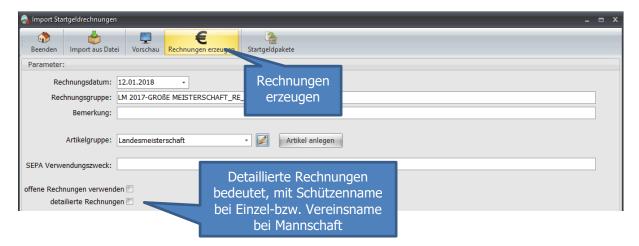
Vor dem erzeugen der Rechnungen können Sie sich eine Liste erzeugen lassen.





6 Rechnungen für den Gau erzeugen

Wenn Sie die Rechnungen erzeugen wollen, überlegen Sie, ob Sie auf der Rechnung den Schützen ausgeben wollen. Die Rechnung wird umso länger!



6.1 Rechnungen nicht detailliert

Wenn die Option detaillierte Rechnungen NICHT aktiv ist, wird nach ArtikelNr zusammengefasst.



Alfred Reiner, Sittenbacher Str.21, 85253 Erdweg

Schützengau 401 Aichach Herrn 1. Gausportleiter Erich Eibl Sonnwendstr. 9 86551 Aichach Ot. Klingen

Recilliding	Nr.: U	Seite: 1/2	Datum:	12.01.2010
ArtikelNr	Bezeichnung	MwSt Anzahl	Preis	Gesamt

ArtikelNr	Bezeichnung	MwSt Ai	nzahl	Preis	Gesamt
LM 2017-GR	OBE MEISTERSCHAFT_RE_DAT - 401001				
1.11.70-E	Luftgewehr Auflage Sen. Am-aufge.	0 %	1	10,50€	10,50€
1.11.74-E	Luftgewehr Auflage Sen. Cm-aufg.	0 %	1	10,50€	10,50€
1.41.74-E	KK-Gewehr Auflage Sen. Cm-aufg.	0 %	1	12,50€	12,50€
LM 2017-GR	OBE MEISTERSCHAFT_RE_DAT - 401008				
1.30.11-E	Zimmerstutzen Damen	0 %	1	10,50€	10,50€
LM 2017-GR	OBE MEISTERSCHAFT RE DAT - 401009				
1.11.72-E	Luft gewehr Auflage Sen. Bm-aufg.	0 %		lenn nicht d	
LM 2017-GR	OBE MEISTERSCHAFT RE DAT - 401010			aktiv ist, wi	
1.10.50-E	Luftgewehr Herren-Alt	0 %		ArtikelNr gr	uppiert
LM 2017-GR	OBE MEISTERSCHAFT_RE_DAT - 401015				
1.10.10-E	Luftgewehr Herren	0 %	2	10,50€	21,00€
	Luitgeweiir Heiren	0 70	_	,	21,00 €

6.2 Rechnungen detailliert

Hierbei werden die Schützen einzeln aufgeführt. Dabei wir die Rechnung umso länger.



Alfred Reiner, Sittenbacher Str.21, 85253 Erdweg

Schützengau 401 Aichach Herrn 1. Gausportleiter Erich Eibl Sonnwendstr. 9 86551 Aichach Ot. Klingen

Rechnung	Nr.: 0	Seite: 1/3		Datum:	12.01.2018
ArtikelNr	Bezeichnung	MwSt A	Anzahl	Preis	Gesamt
LM 2017-GROßE	MEISTERSCHAFT_RE_DAT - 401001				
1.11.70-E	Luftgewehr Auflage Sen. Am-aufge. Dreyer, Fritz	0 %	1	10,50€	10,50€
1.11.74-E	Luftgewehr Auflage Sen. Cm-aufg. Willfahrt, Horst	0 %	1	10,50€	10,50€
1.41.74-E	KK-Gewehr Auflage Sen. Cm-aufg. Willfahrt, Horst	0 %	1	12,50€	12,50€
LM 2017-GROßE	MEISTERSCHAFT R 401008				
1.30.11-E	Zimmerstutzer Kerstin Wenn detaillier		1	10,50€	10,50€
LM 2017-GROßE 1.11.72-E	MEISTERSCH/ Luftgewehr Auf Werner wird jeder S namentlich au Werner		1	10,50€	10,50€
LM 2017-GROßE	MEISTERSCHAFT_RE_DAT - 401010				
1.10.50-E	Luftgewehr Herren-Alt Brandmair, Hermann	0 %	1	10,50€	10,50€
LM 2017-GROßE	MEISTERSCHAFT RE DAT - 401015				
1.10.10-E	Luftgewehr Herren Happacher, Martin	0 %	1	10,50€	10,50€
1.10.10-E	Luftgewehr Herren Kulzinger, Robert	0 %	1	10,50€	10,50€
2.10.60-E	Luft pistole Senioren m. Greppmeir, Stefan	0 %	1	10,50€	10,50€

7 Rechnungsdatensätze an den Gau senden

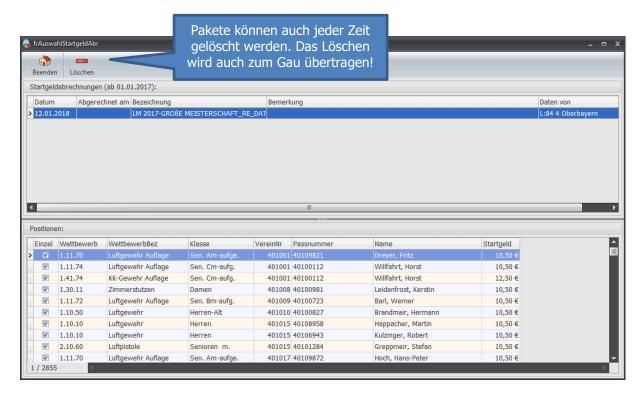
Nachdem die Rechnungen erzeugt wurden, wurden die Datensätze bereits automatisch in den Ausgangskorb bereitgestellt und werden beim nächsten Daten senden an den Gau gesendet.

Wichtiger Hinweis:

Wenn Sie mehrfach eingelesen und Rechnungen erzeugt haben, würden Sie somit auch mehrere Pakete für den Gau bereitstellen. Um diese Pakete löschen zu können gehen Sie in Startgeldpakete und löschen das fehlerhafte Paket heraus.

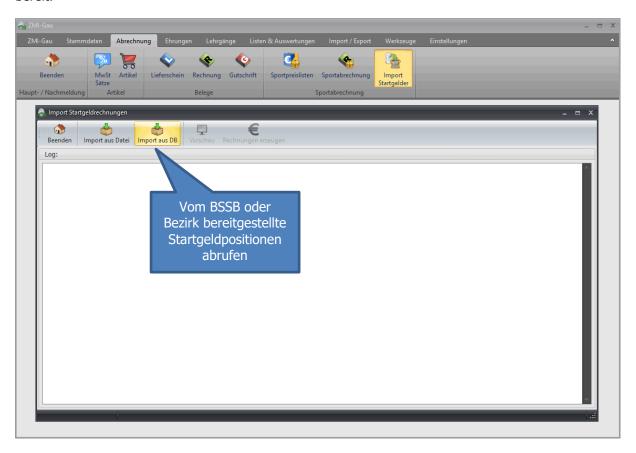
Angenommen Sie würden heute einlesen, Rechnungen erzeugen und danach Daten senden, dann würde das Paket beim Gau zur Abrechnung anstehen. Wenn Sie einen Tag später in die Startgeldpakete rein gehen und das Paket löschen, wird das Paket auch beim Gau gelöscht! Der Löschvorgang wird also ebenfalls übertragen!



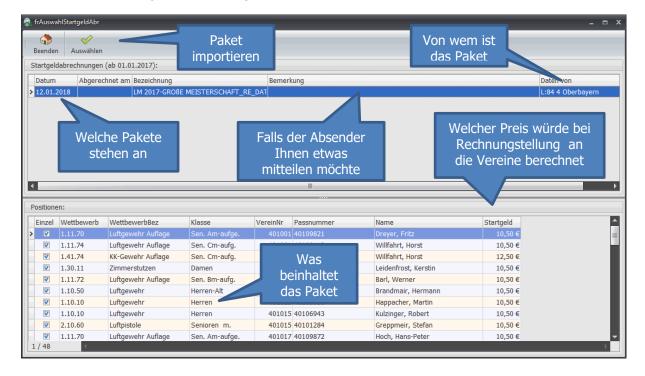


8 Gau Import Startgelder aus Datenbank

Sobald der Gau die Startgeldrechnung vom BSSB oder Bezirk bekommen hat, stehen für Ihn die Abrechnungspositionen zum Importieren aus der Datenbank zum weiterberechnen an die Vereine bereit.

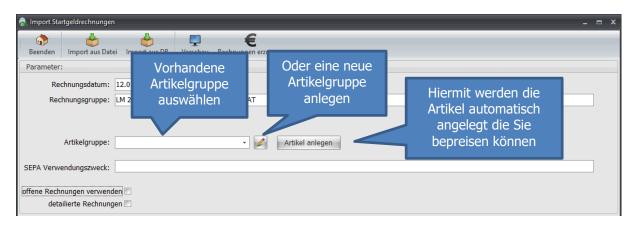


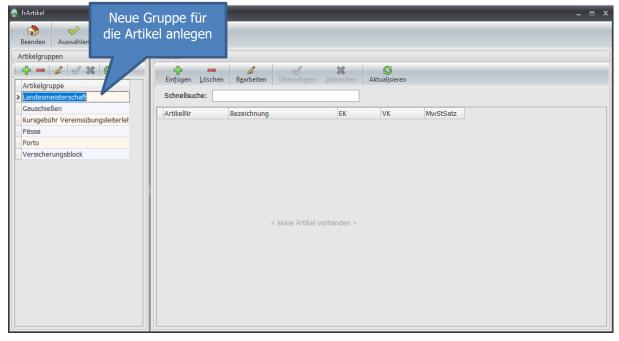
Es erscheint der Dialog mit den bereitgestellten Paketen.



8.1 Artikel automatisch anlegen im Gau

Sie sehen beim Import aus der Datenbank welche Startgelder Ihnen berechnet wurden. Die gleichen Startgelder können Sie 1:1 an die Vereine weitergeben. Wenn Sie das möchten, brauchen Sie keine Artikel anlegen. Artikel anlegen brauchen Sie nur, wenn Sie vorhaben die Preise anzupassen. Dafür wählen Sie eine passende Artikelgruppe aus oder legen gleich eine neue Preislistengruppe an, in diese die Artikel importiert werden.

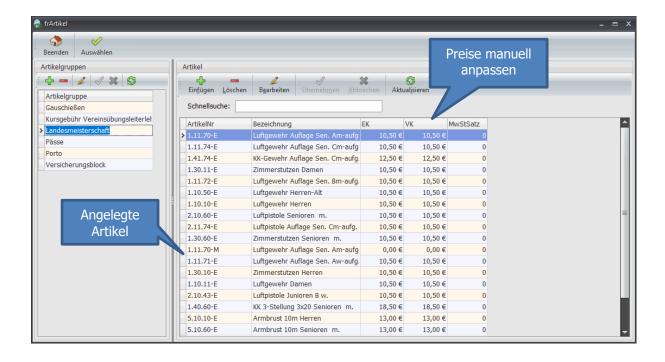




8.2 Artikel bepreisen

Klicken Sie auf Artikel anlegen, damit alle Artikel aus dem Paket in die ausgewählte Gruppe angelegt werden.





9 Vorschau und Rechnungen erzeugen Der Vorgang ist exakt identisch wie in Kapitel 5 und 6 beschrieben.					