

Modul QR-RECHNUNG

15.7.2025

Das AOA Modul QR-Rechnung dient der **automatisierten Rechnungstellung** (QR-Code) und der **automatisierten Zahlungsverarbeitung** (camt 054) von Startgeldern an Agility Turnieren.

Die Einführung eines intern eingesetzten Prototyps erfolgte Mitte 2021. Das Modul sowie die darin enthaltenen Funktionen wurden laufend erweitert und verbessert. Das Modul hat sich bewährt und läuft seit langem stabil. Daher wird es nun interessierten Veranstaltern als kostenpflichtige Option zur Verfügung gestellt.

Die Vorteile für den Organisator liegen auf der Hand:

- Mail-Versand von Rechnungen (PDF) mit personifizierten QR-Codes
 Vorteil: korrekte Berechnung des Startgeldes, saubere Rechnung mit völlig frei gewählter
 Zahlungsfrist
- **Zahlung** erfolgt ganz einfach im E-Banking durch Scannen der QR-Rechnung Vorteil: scannen statt manuelles Abtippen von IBAN-Codes
- Abgleich der Zahlungen mit den Rechnungen erfolgt automatisiert und nicht manuell Vorteil: riesige Zeitersparnis, kein stundenlanges / manuelles abgleichen von Listen
- Mail-Versand von Zahlungerinnerungen erfolgt per Mausklick
 Vorteil: riesige Zeitersparnis, kein manueller Versand von einzeln erstellten Mails

Ablauf zur Einführung des Moduls QR-Rechnung

1. Voraussetzungen für den Einsatz

Für die sogenannte Strukturierte Rechnungsstellung benötigt der Veranstalter von seiner Bank die QR-IBAN. Diese Angabe wird in AOA hinterlegt.

2. Regeln für die Berechnung des Startgelds und das Vorgehen bei Abmeldungen

Der Veranstalter hinterlegt in AOA seine Angaben zur automatischen Berechnung des Startgelds sowie Angaben zum automatischen Vorgehen bei (späten) Abmeldungen.

3. Versand einiger TEST-Rechnungen & Zahlungsabgleich

Der AOA-Administrator versendet in einem Testlauf QR-Rechnungen und prüft, ob alle Angaben korrekt umgesetzt wurden.

Nach Eingang der Zahlungen der Testrechnungen auf das Konto des Veranstalters testet der Administrator in Zusammenarbeit mit dem Veranstalter die Zahlungsverarbeitung.

Ist alles korrekt, kann das Modul sofort eingesetzt werden.

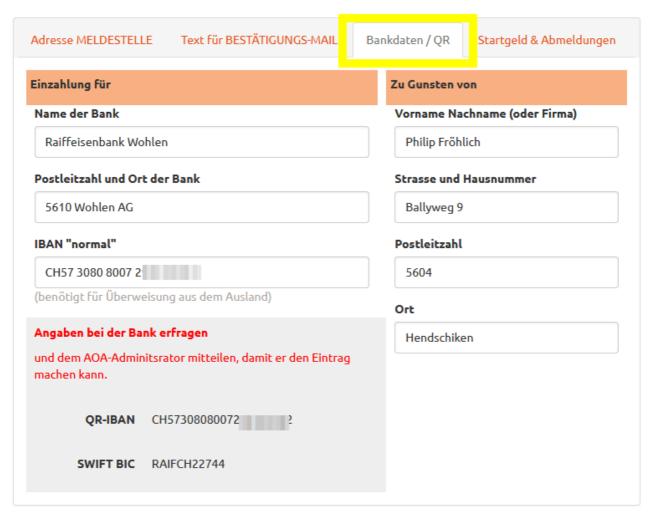


Bereich MELDESTELLE

Nebst den üblichen Angaben kommen zusätzliche Aspekte hinzu.

1. Bankdaten / QR (ESR)

Diese Daten werden benötigt zur Erstellung des QR-Einzahlungsscheins.





2. Startgeld

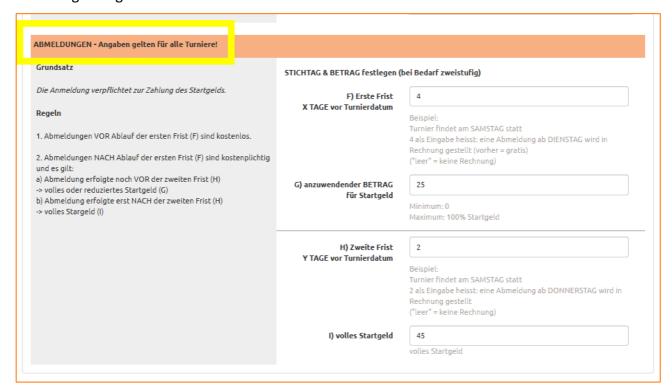
Die Angaben für das Startgeld sind Vorgabewerte für neu erfasste Turniere (diese «Formel» kann auf alle bereits erfassten Turniere übertragen werden).

Bei jedem einzelnen Turnier können zudem vor dem Versand der Rechnungen noch Anpassungen vorgenommen werden (z.B. höheres Startgeld für ein spezielles Turnier).



3. Abmeldungen

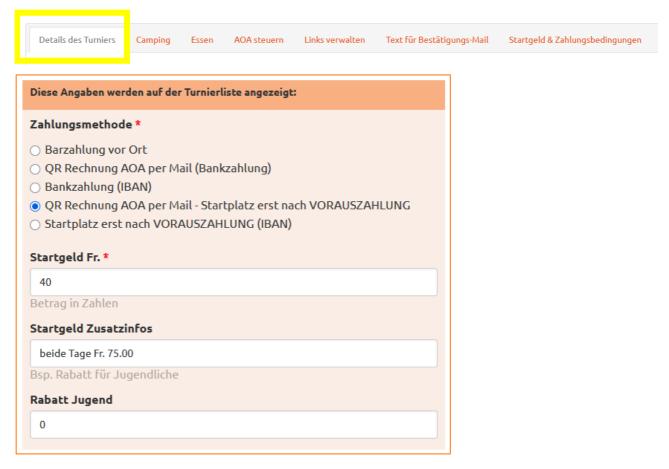
Diese Angaben gelten für alle Turniere.



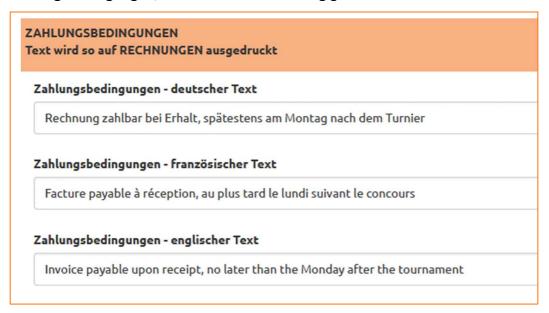


Bereich TURNIERE

Angaben für die Anzeige auf der Turnierliste für Startgeld und Zahlungsmethode.



Zahlungsbedingungen, wie sie auf der Rechnung gedruckt werden sollen.





Die aus den Vorgabewerten (Meldestelle) definierten **«Formeln» für die Berechnung des Startgeldes** wurden automatisch bei der Turnier-Erfassung kopiert und können für ein bestimmtes Turnier noch geändert werden (Beispiele beachten).

entweder: Pauschalpreis pro Hund	A) 1. Hund *		
Das Startgeld pro Hund wird in A) und B) und Oldies eingetragen.	20		
lst ab dem 2. Hund kein tieferes Startgeld vorgesehen, muss in A) und B) der gleiche Wert eingesetzt werden.	B) weitere Hunde		
Felder C D E leer lassen!	15		
BEISPIELE	Oldies (Pauschalpreis		
#1 Startgeld pauschal CHF 45, Anzahl Hunde egal, Oldies CHF 30:	35		
A) 45 B) 45 Oldies) 35 CDE) leer	C) Agility		
#2 Startgeld pauschal CHF 45, aber ab 2. Hund Vergünstigung, keine Oldies:	10		
A) 45 B) 40 Oldies) leer CDE) leer	D) Jumping		
	10		
oder: nach Anzahl Läufe	E) Spiel		
Das Startgeld kann auch in Abhängigkeit der gemeldeten Läufe berechnet werden. Pro Hund setzt es sich zusammen aus:	5		
A + CDE oder B + CDE			
BEISPIELE			
#3 Startgeld max. CHF 45, abhängig von Läufen, ohne Ermässigung ab 2. Hund, Oldies CHF 30:			
A) 20 B) 20 Oldies) 30 C) 10 D) 10 E) 5			
-> 1. Hund Agility & Jumping & Open = A+C+D+E = CHF 45 -> 2. Hund Agility & Jumping = B+C+D = CHF 40			
-> 3. Hund Oldies = CHF 30			
#4 Startgeld max. CHF 45, abhängig von Läufen, mit Ermässigung ab 2. Hund, keine Oldies:			
A) 20 B) 15 Oldies) leer C) 10 D) 10 E) 5			
-> 1. Hund Agility & Jumping & Open = A+C+D+E = CHF 45 -> 2. Hund Agility & Jumping = B+C+D = CHF 35			



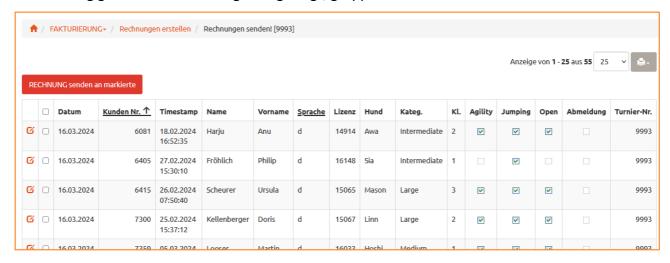
RECHNUNGEN erstellen / versenden



1. Rechnung erstellen aufrufen; es wird eine Übersichtsliste angezeigt:



2. Beim gewünschten Turnier **Rechnungen senden** aufrufen; es wird eine Liste mit allen noch nicht in Rechnung gestellten Anmeldungen angezeigt, gruppiert nach Kundennummer:





Auf der Liste alle oder einzelne markieren, denen die Rechnung als Mail inkl. PDF gesendet werden soll – bitte immer <u>alle Hunde pro Kundenummer</u> markieren.

WICHTIG: Um die involvierten Mail-Server nicht zu überlasten, erfolgt der Mail-Versand automatisch in Gruppen mit einer limitierten Anzahl Rechnungen. Der

Nun kann der Versand durchgeführt werden.

RE	RECHNUNG senden an markierte											
		Datum	Kunden Nr. ↑	Timestamp	Name	Vorname	Sprache	Lizenz	Hund	Kateg.	ĸl.	Agility
Ø	~	16.03.2024	6081	18.02.2024 16:52:35	Harju	Anu	d	14914	Awa	Intermediate	2	~
Œ	<u>~</u>	16.03.2024	6405	27.02.2024 15:30:10	Fröhlich	Philip	d	16148	Sia	Intermediate	1	
Ø	<u>~</u>	16.03.2024	6415	26.02.2024 07:50:40	Scheurer	Ursula	d	15065	Mason	Large	3	V
Ø	~	16.03.2024	7300	25.02.2024 15:37:12	Kellenberger	Doris	d	15067	Linn	Large	2	V
Ø	<u>~</u>	16.03.2024	7359	05.03.2024	Looser	Martin	d	16033	Hoshi	Medium	1	V

Der **Versand erfolgt an die im AOA-Profil hinterlegte Person** mit Kopie an den Veranstalter. Pro Profil und Starttag wird somit nur eine (1) Rechnung aber mit allen angemeldeten Hunden erstellt.

Dieser Ablauf kann immer wieder durchgeführt werden, wenn die Rechnungen «laufend» versendet werden oder es nach dem Versand noch Nachmeldungen gegeben hat etc.

Es stehen **Listen der versendeten Rechnungen** zur Verfügung, die am Turniertag eingesetzt werden können für die Protokollierung der Rückerstattung für Junioren oder Barzahlungen vor Ort.



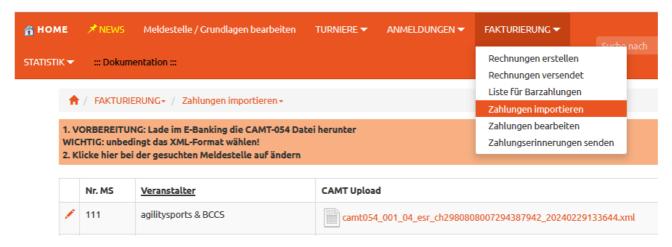
ZAHLUNGEN verarbeiten

1. Zahlungen im E-Banking exportieren

Im E-Banking muss der Veranstalter die noch nicht abgeholten Zahlungsdaten regelmässig exportieren und das CAMT-054 File im XML-Format lokal speichern.

2. «Zahlungen importieren» aufrufen

AOA instruiert Schritt für Schritt, wie das CAMT-054 File importiert werden muss:



Nach Abschluss des Imports zeigt AOA die Liste aller Zahlungen an:



Die Zahlungen können bei Bedarf mutiert werden.

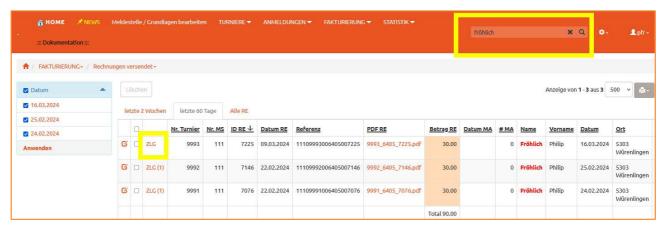


3. Barzahlungen manuell verbuchen (Korrektur von Zahlungen)

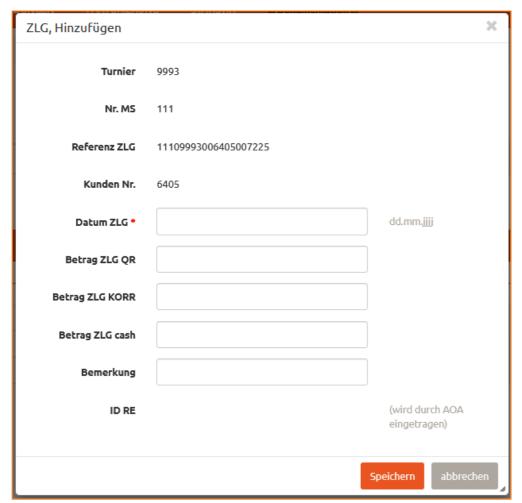
Rufe «Rechnungen versendet» auf.

Suche nach dem Rechnungsempfänger, in diesem Beispiel «fröhlich».

Die Liste zeigt alle Rechnungen und ob bereits eine Zahlung erfolgt ist. Die oberste Rechnung auf der Liste ist nicht bezahlt – klicke auf «ZLG» und danach auf «hinzufügen».



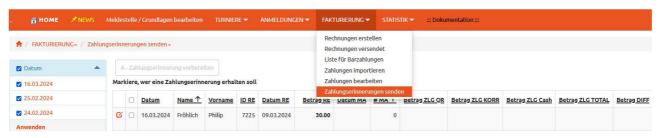
Trage nun die Zahlung manuell ein.





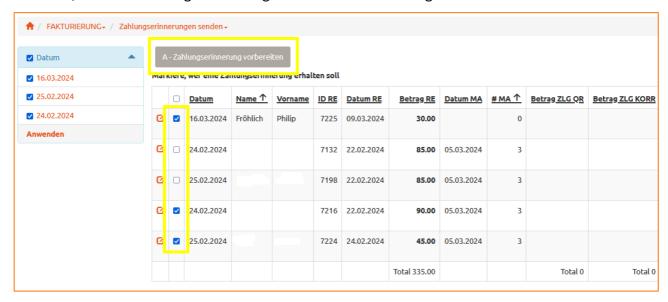
ZAHLUNGSERINNERUNG versenden

1. «Zahlungserinnerungen senden» aufrufen



AOA zeigt alle noch nicht (oder nicht vollständig) bezahlten Rechnungen an. Aus der Liste ist auch ersichtlich, welche Anzahl Erinnerungen bereits gesendet worden sind und das letzte Versanddatum.

Markiere, wer eine Zahlungserinnerung erhalten soll und betätige den Button A.



Durch Drücken des Buttons B erfolgt der Versand per Mail mit Kopie an den Organisator.

