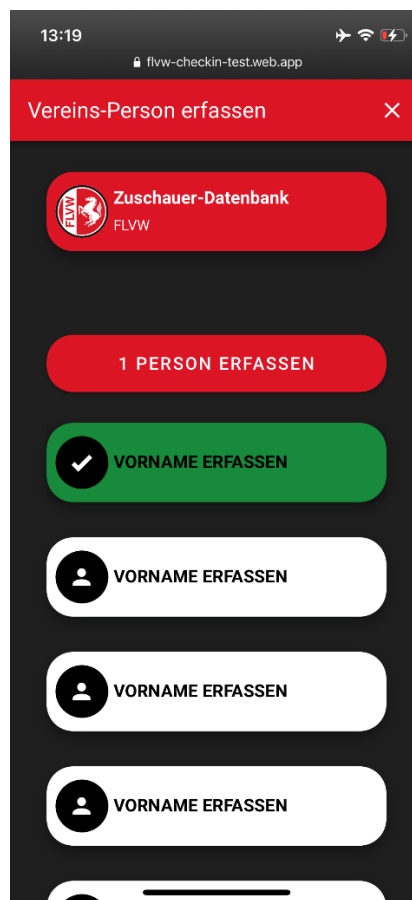
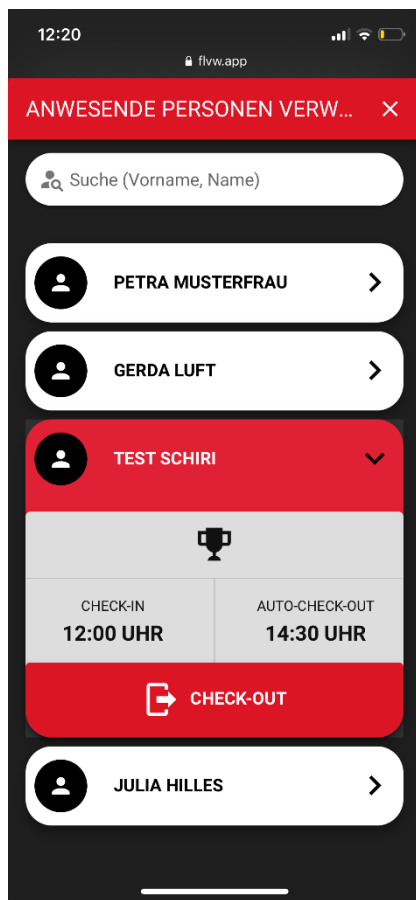


FLVW-CheckIn App

Anleitung





Was ist die „FLVW-CheckIn App“?

Die FLVW-CheckIn App ist eine webbasierte App, welche ausschließlich über den Brower aufrufbar ist. Die Web-App ist nicht im App-Store zu finden. Ihren Vereinslink oder www.flvw.app können Sie sich jedoch als Applikation zum Homebildschirm hinzufügen. Die Anleitung beschreibt Schritt für Schritt die Funktionen der Web-App.

Bei aufkommenden Fehlern, Fragen oder Anregungen nutzen Sie gerne unser GitHub-Repository als Feedback-Bereich (<https://github.com/timvallandi/flvw-checkin>). Weiterhin können Sie sich ebenfalls an per E-Mail an das Team der FLVW Marketing GmbH (support@flvw-marketing.de) wenden.

Inhalt

- 1.** Registrierung und Login
- 2.** Anlegen mehrerer Sportstätten
- 3.** Erstellung von Abteilungen
- 4.** Erstellung von Aktivitäten
- 5.** Erstellung von Teams
- 6.** Erstellung von Veranstaltungen
- 7.** Hygienekonzept
 - a.** 3G-Regel
 - b.** 2G-Regel
 - c.** 2G-PLUS-Regel
- 8.** Zuschauerkontrolle
- 9.** Anwesenheitslisten
- 10.** Anmeldung von Gastmannschaften
- 11.** Anmelden von Wettkampf-Teilnehmern
- 12.** Anmeldemaske für Zuschauer und weitere Personen
- 13.** Schiedsrichter-Registrierung

1. Registrierung und Login

| Erstmalige Registrierung des Vereins durch den Vereinsvorstand

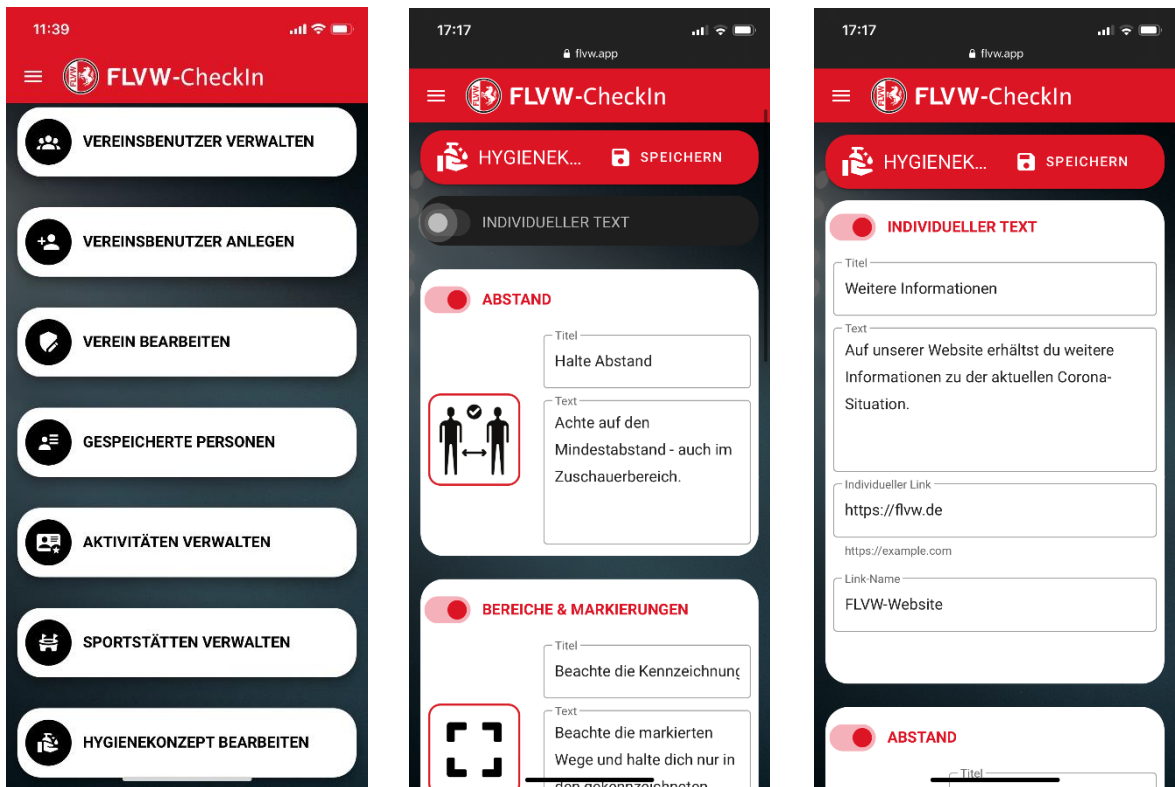
- | Browsereingabe: www.flvw.app
- | Eingabe der allgemeinen DFBnet-Vereinskennung sowie des Aktivierungscodes (siehe Hinweis in der E-Mail im ePostfach)
- | Upload des Vereinslogos und Festlegung des individuellen Vereinslinks (flvw.app/verein)
 - **Hinweis:** Beim Link darf nicht mit Sonderzeichen wie z.B. "/" gearbeitet werden. Ausschließlich Bindestriche sind erlaubt
- | Eingabe persönlicher Daten, E-Mail-Adresse, Passwort für den Account des Vereinsvorstandes (dieser wird automatisch mit der Registrierung des Vereins erstellt)

| Erstmaliger Login (Passwort wurde bei Registrierung vergeben)

- | Hinzufügen der Traineraccounts unter Angabe der jeweiligen E-Mail-Adresse
 - Die angegebene E-Mail-Adresse erhält eine automatisierte E-Mail mit Informationen zum Account und einem Passwort
- | Wir empfehlen den Trainern des Vereins die Aufgabe zu erteilen, die jeweiligen Sportlerdaten und Veranstaltungen eigenständig hinzuzufügen. Der Vereinsvorstand hat als Admin die Übersicht über alle Nutzer, Teams und Veranstaltungen

| Verein

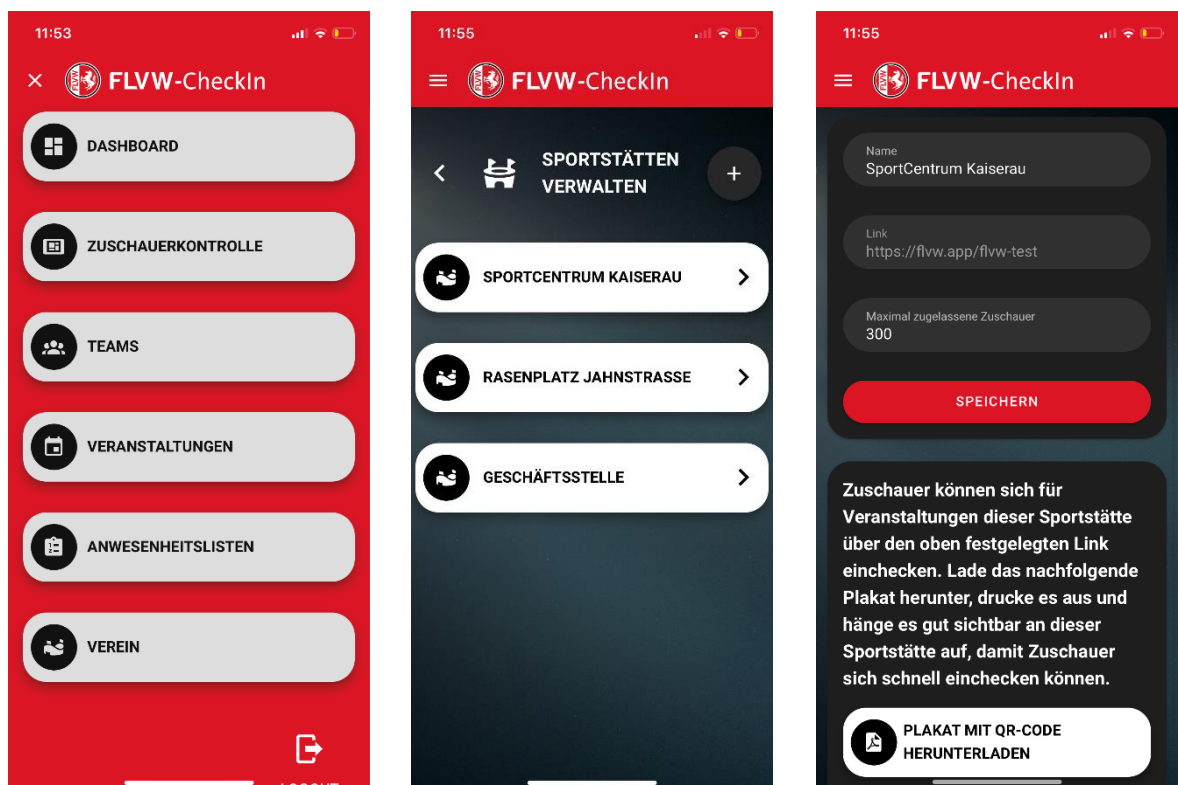
- | Vereinsbenutzer verwalten
 - Übersicht für den Vorstand (Admin) über alle angelegten Nutzer
 - Möglichkeit der Änderung von E-Mail-Adresse, Passwort und Rechtevergabe
- | Vereinsbenutzer hinzufügen
 - Nach Erstellung des Benutzeraccounts erhält die Person eine automatisierte E-Mail inkl. Passwort und Kurzanleitung an die angegebene E-Mail-Adresse
- | Vereinsdaten bearbeiten
 - Upload Logo und Änderung Vereins-Link (s.o.)
- | Hygienekonzept bearbeiten
 - Möglichkeit der Angabe eines individuellen Textes und Links (z.B. zur Vereinswebsite), **Hinweis:** Bitte den Link mit <https://> beginnen
 - Individuelles Ein- und Ausblenden sowie Anpassen der Texte der jeweiligen Hygieneregeln möglich
- | Sportstätten verwalten (detaillierte Erklärung s. Punkt 2 – Anlegen mehrerer Sportstätten)
- | Abteilungen verwalten (detaillierte Erklärung s. Punkt 3 – Erstellung von Abteilungen)
- | Aktivitäten verwalten (detaillierte Erklärung s. Punkt 4 – Erstellung von Aktivitäten)



2. Anlegen mehrerer Sportstätten

Das Anlegen mehrerer Sportstätten eignet sich für geografisch auseinanderliegende Sportstätten oder für die Unterscheidung von Sportplatz und -halle. Für jede Sportstätte wird ein eigener QR-Code erstellt. **Diese Funktion ist nur für Vereinsvorstände verfügbar.**

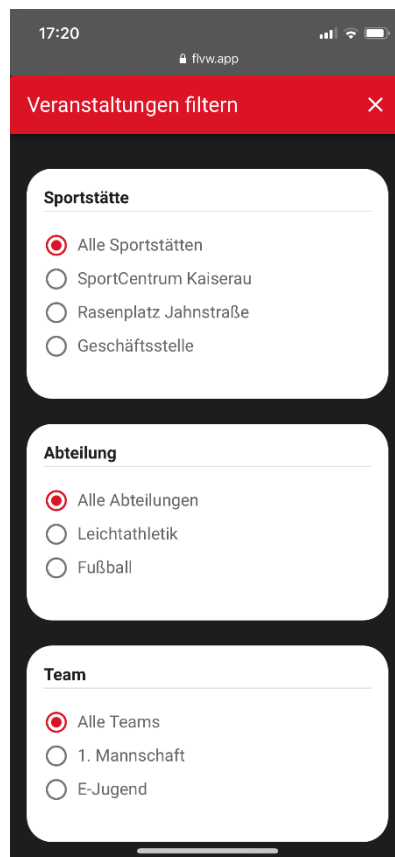
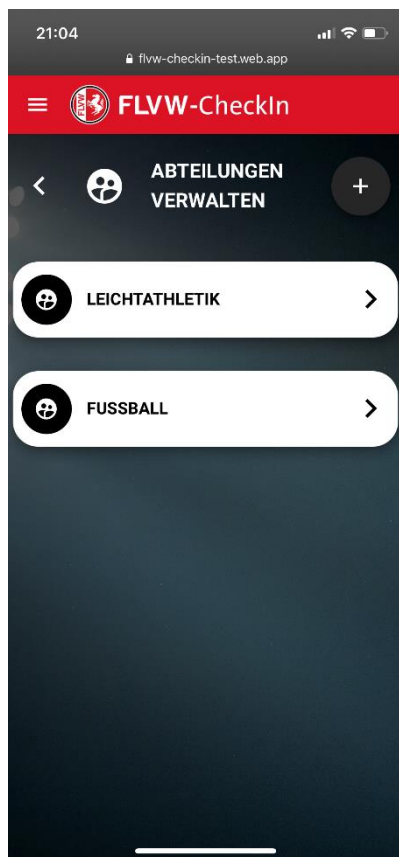
- | Klick auf Menü -> Verein -> Sportstätten verwalten
 - | Mit Registrierung des Vereins wurde bereits die sog. "Hauptsportstätte" erstellt. Nun können weitere Sportstätten hinzugefügt werden
- | Klick auf das Plus "Sportstätte hinzufügen"
 - | Name der weiteren Sportstätte vergeben
 - | Link mit dem Sportstättennamen versehen
 - **Hinweis:** Bitte beachten, dass der Link bestenfalls komplett klein geschrieben und ohne Sonderzeichen eingegeben wird
 - **Beispiel:** <https://flvw.app/sv-muster/sporthalle>
- | Klick auf die jeweilige Sportstätte, um das QR-Code-Plakat herunterzuladen
 - | **Hinweis:** Die QR-Codes unterscheiden sich zwischen den jeweiligen Sportstätten. Veranstaltungen werden der jeweiligen Sportstätte zugeordnet und sind ausschließlich unter dem hinterlegten QR-Code zu finden



3. Erstellung von Abteilungen

In Mehrspartenvereinen ist es für Vorstandsaccounts sinnvoll, Abteilungen zur Filterung der jeweiligen Teams und Veranstaltungen zu erstellen. Dies erleichtert die Übersicht.

- | Klick auf Menü -> Verein -> Abteilungen verwalten
- | Klick auf "Neue Abteilung"
 - | Angabe des Abteilungsnamens (z.B. Leichtathletik; Fußball; Tennis)
- | Nun können Teams Abteilungen zugeordnet werden
- | Unter dem Menüpunkt "Veranstaltungen" können verschiedene Filter angewendet werden



4. Erstellung von Aktivitäten

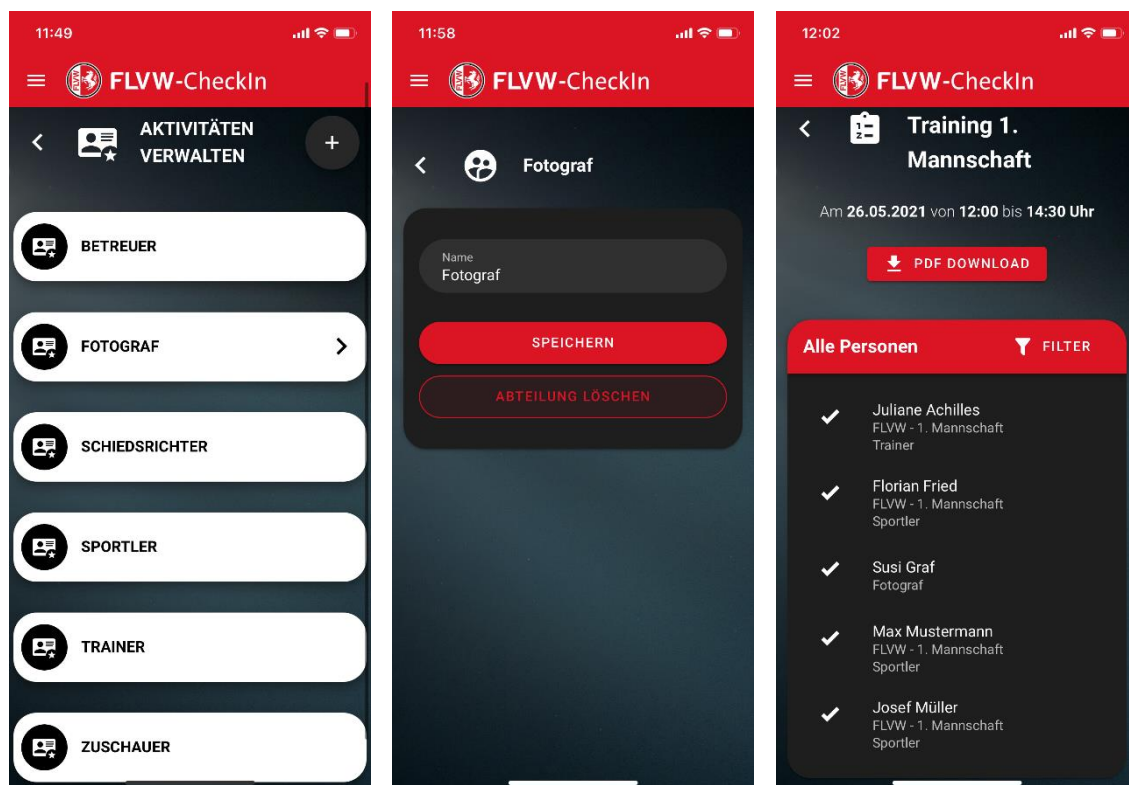
Die Aktivität / Funktion dient dazu, Personengruppen nach Corona-Schutzverordnung zu unterscheiden. Die Aktivitäten werden in der Anwesenheitsliste den Überbegriffen Zuschauer / Sportler zugeordnet und erleichtern die Unterscheidung bzw. Tätigkeit der Personen. So können beispielsweise Presseleute / Fotografen entsprechend gekennzeichnet werden.

| Klick auf Menü -> Verein -> Aktivitäten verwalten

| Möglichkeit der Erstellung individueller Aktivitäten / Funktionen (z.B. Fotograf, Presse)

- **Hinweis:** Einige Aktivitäten sind bereits vorgegeben und können nicht gelöscht oder verändert werden. Darunter fallen Sportler, Schiedsrichter, Trainer und Betreuer, die in der Anwesenheitsliste unter „Sportler“ fallen. Zuschauer und alle weiteren angelegten Aktivitäten werden in der Anwesenheitsliste unter „Zuschauer“ gespeichert

| Die Aktivität kann per manueller Erfassung und über den CheckIn per QR-Code ausgewählt werden



5. Erstellung von Teams

Klick auf Menü -> Teams -> Team erstellen

- | Team-Name vergeben (z.B. 1. Mannschaft, C-Jugend) und ggf. Abteilung auswählen
- | Dem Team können direkt Teammitglieder manuell oder als CSV-Datei hinzugefügt werden (Datenerfassung nach Corona-Schutzverordnung)
 - Hinweis: Trainer / Betreuer müssen auch als Teammitglied angelegt werden. Dies erfolgt am besten manuell über den Button „Teammitglied hinzufügen“ und die Rollenvergabe
 - **Import per CSV-Datei:** Bitte achten Sie bei der Erstellung der Datei auf Sonderzeichen (z.B. ß -> doppel s) und das richtige Dateiformat (Datei -> speichern unter -> Dateityp: CSV UTF-8)

	A	B	C	D	E	F	G
1	Nachname	Vorname	Straße	PLZ	Ort	Nation	Mobil
2	Mustermann	Max	Musterstraße	59174	Kamen	Deutschland	0151 2345678
3							

Button „Optionen“

- | Menüpunkt „Team bearbeiten“
 - Änderung des Team-Namens
 - Nachträgliche Bearbeitung oder Angabe der Abteilung
 - Löschen eines Teams inklusive aller Veranstaltungen
- | Export der Teammitglieder und persönlichen Daten als Excel-Datei
- | Import weiterer Teammitglieder

Button „Auswählen“: Mit dem Klick auf „Auswählen“ können mehrere Teammitglieder markiert werden. Sie haben folgende Möglichkeiten:

- | Verschiebung von einem oder mehreren Teammitgliedern von Team A zu Team B (z.B. zum Saisonwechsel)
- | Löschung von einem oder mehreren Teammitgliedern

17:22 flvw.app

Team hinzufügen

Verein
FLVW

Name des Teams

Abteilung

+ HINZUFÜGEN

ABBRECHEN

17:23 flvw.app

FLVW-CheckIn

FLVW
1. Mannschaft

OPTIONEN

- TEAM BEARBEITEN
- TEAM-MITGLIEDER IMPORTIERE...
- TEAM-MITGLIEDER EXPORTIERE

FLORIAN FRIED

MAX MUSTERMANN

11:35

FLVW-CheckIn

TEAM MITGLIEDER IMPORTIEREN

Info:
Baue deine CSV-Datei wie folgt auf:

Nachname;Vorname;Straße;PLZ;Ort;Mobil
Nachname1;Vorname1;Straße1;PLZ1;Ort1;
Mobil1
Nachname2;Vorname2;Straße2;PLZ2;Ort2;
Mobil2 usw

Datei auswählen Keine Datei ausgewählt

DATEI LADEN

TEAM IMPORTIEREN

6. Erstellung von Veranstaltungen

Veranstaltungen sind beispielsweise Trainingseinheiten, Spieltage oder Wettkämpfe. **Wichtig:** Nach Ende einer Veranstaltung ist diese noch zwei Tage lang in Bezug auf die Sportleranwesenheit bearbeitbar. Zuschauerdaten können zu keinem Zeitpunkt bearbeitet oder gelöscht werden. Nach Ablauf der zwei Tage kann der Vorstand ausschließlich die PDF-Datei mit Personendaten exportieren.

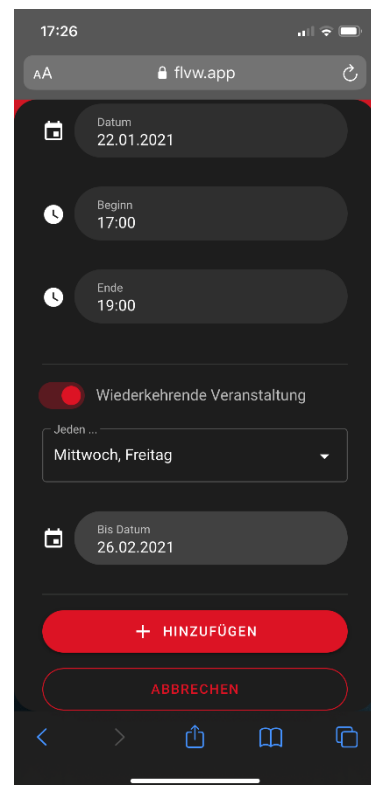
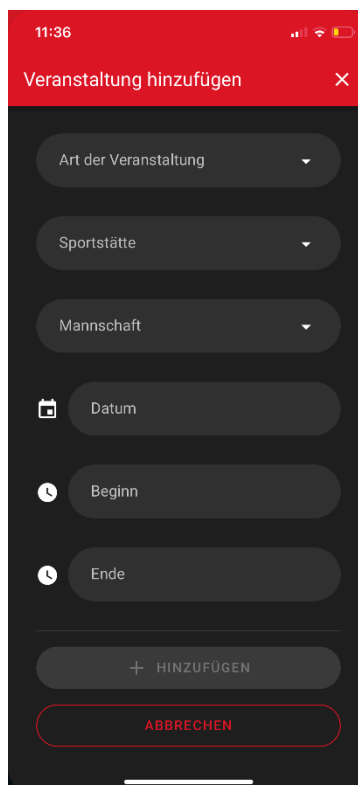
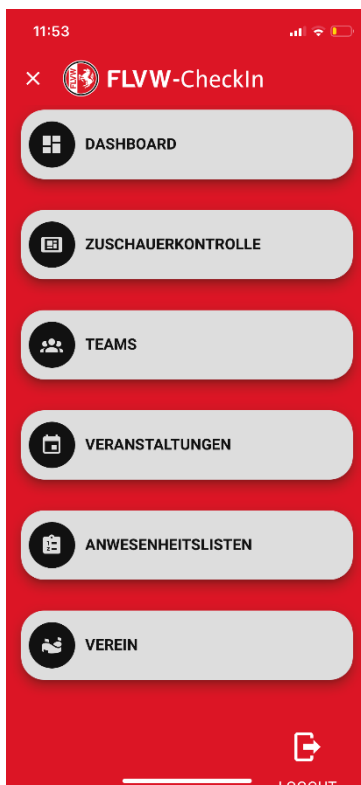
Menü -> Veranstaltungen -> Veranstaltung erstellen

Auswahl nach Art der Veranstaltung, Angabe der Mannschaft und Sportstätte

- **Hinweis:** Bitte planen Sie bei Start- und Endzeit der Veranstaltung einen Puffer von min. 30 Minuten ein, da die Endzeit bei einem automatischen Log-Out der externen Personen gespeichert wird und die Uhrzeiten bei Sportlern hinterlegt werden

Erstellung von Serienterminen für Trainingseinheiten

- Bei Auswahl der Veranstaltung "Training" wird das Feld "wiederkehrende Veranstaltung" angezeigt, welches aktiviert werden kann
- Bearbeiten von mehreren Veranstaltungen im Veranstaltungsmenü unter „Bearbeiten“ und „Einzel-/Serientermin bearbeiten“
- Löschen von mehreren Veranstaltungen unter dem Menüpunkt "Veranstaltungen" -> Klick auf das Plus und „Veranstaltungen entfernen“

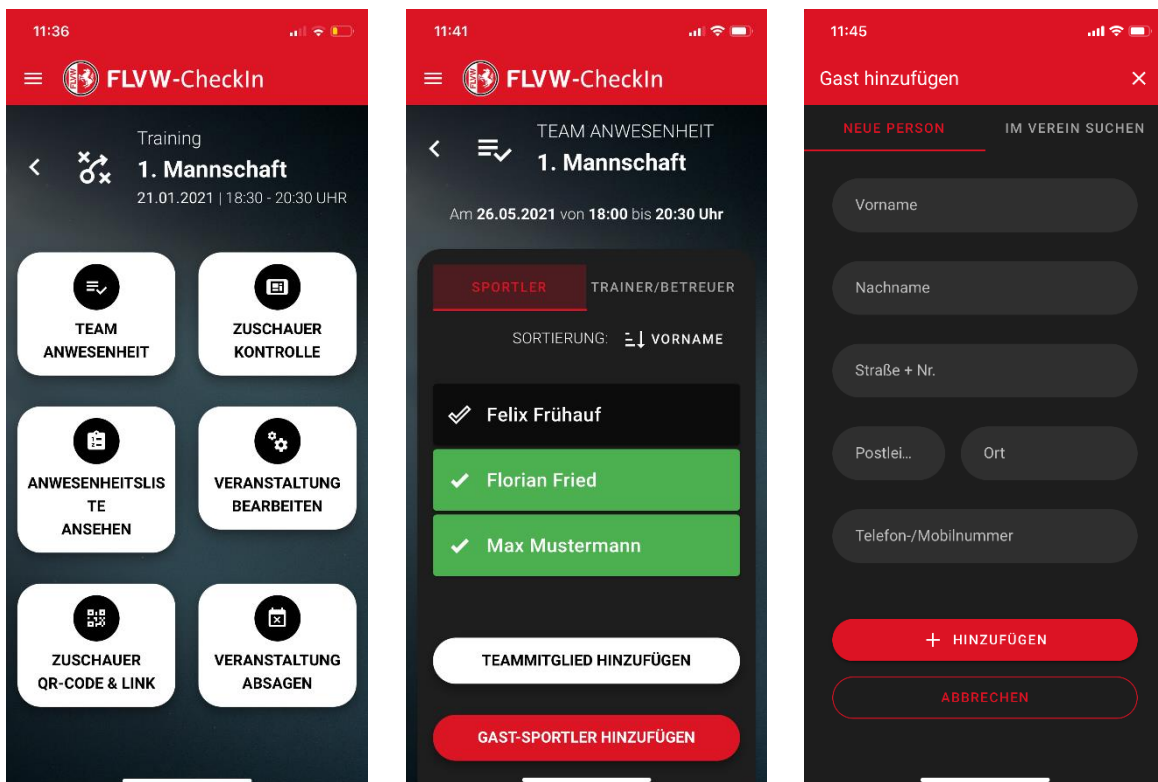


Veranstungsmenü

- | Anwesenheit der Sportler und Trainer wird durch digitales Abhaken bestätigt
 - Gastportler/-trainer hinzufügen – Teilnahme eines Sportlers, der noch kein Vereinsmitglied ist und z.B. ein Probetraining absolviert
 - Ein Gastportler kann auch aus anderen Teams ausgewählt werden
- | Anwesenheitslisten mit autom. Personenzählung für Externe und Sportler
 - Vereinsvorstände können hier PDF-Listen der anwesenden Personen herunterladen
- | Download des QR-Code Plakates
 - Druckfertige PDF-Datei zum Aushang am Vereinsgelände (empfohlene Größe: DIN-A3)
 - **Hinweis:** Das QR-Code Plakat wird automatisch in jeder Veranstaltung angezeigt. Es handelt sich immer um den Gleichen Code, **es gilt ein Code für die jeweilige Sportstätte und alle dazugehörigen Veranstaltungen**. Das Plakat muss lediglich ausgedruckt und ausgehangen werden (am besten mehrmals um Wartezeiten zu vermeiden)

Absagen einer Veranstaltung

- | Veranstaltungsmenü -> Button "Veranstaltung absagen"
- | Die Veranstaltung ist noch immer in der Veranstaltungsübersicht zu finden und kann von dort aus auch "reaktiviert" werden



7. Hygienekonzept

In der FLVW-CheckIn App können unterstützend die aktuellen Corona-Regeln umgesetzt werden.

Wichtig: Bitte beachten Sie, dass Ihr Verein eigenständig eine Kontrolle des Nachweises durchführen muss. Die Funktion dient lediglich als Unterstützung – es werden keine Gesundheitsdaten als Nachweise gespeichert!

3G / 2G / 2G+ aktivieren

- | Klick auf das Hauptmenü und "Verein" -> "Hygienekonzept"
- | Der Vereinsvorstand aktiviert eine der drei Regelungen
- | Nach Aktivierung des Feldes ist die jeweilige Regelung hinterlegt und wird in der gesamten App angewendet

a) 3G-Regel

Die 3G-Regel (**G**etestet, **G**eimpft, **G**enesen) kann unterstützend in der FLVW-CheckIn App umgesetzt werden.

3G-Regel bei Zuschauern

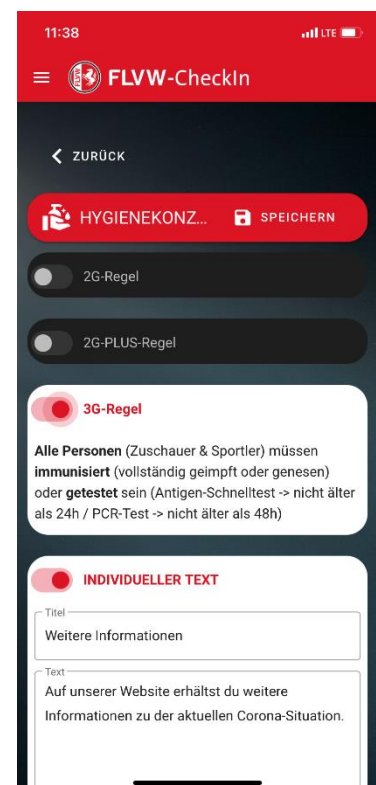
- | Nach Aktivierung des Feldes „3G-Regel“ werden jedem Zuschauer (egal, ob einmalige Registrierung oder Account) bei dem Check-In, die Auswahlfelder Getestet/Geimpft/Genesen als Pflichtfeld angezeigt

3G-Regel bei Sportlern und Trainern

- | Klick auf das Hauptmenü -> „Teams“
 - Bei jedem Teammitglied kann angegeben werden, ob dieser geimpft oder genesen ist. Diese Funktion ist immer möglich
- | Bei aktivierter „3G-Regel“ wird in jeder Veranstaltung unter „Team Anwesenheit“ ein Test-Icon angezeigt. Ist der Sportler weder geimpft oder genesen, kann dieses Icon als Test-Nachweis angeklickt werden, sobald ein negatives Testergebnis vorgezeigt wurde

3G-Regel bei Gastteams und Wettkämpfen

- | Bei aktivierter „Testpflicht“ können die Trainer der Gastteams und Athleten bei Upload einer Excel-Datei oder bei der manuellen Dateneingabe die 3G-Regel anwenden



b) 2G-Regel

Die 2G-Regel (**G**eimpft oder **G**enesen) kann unterstützend in der FLVW-CheckIn App umgesetzt werden.

| 2G-Regel bei Zuschauern

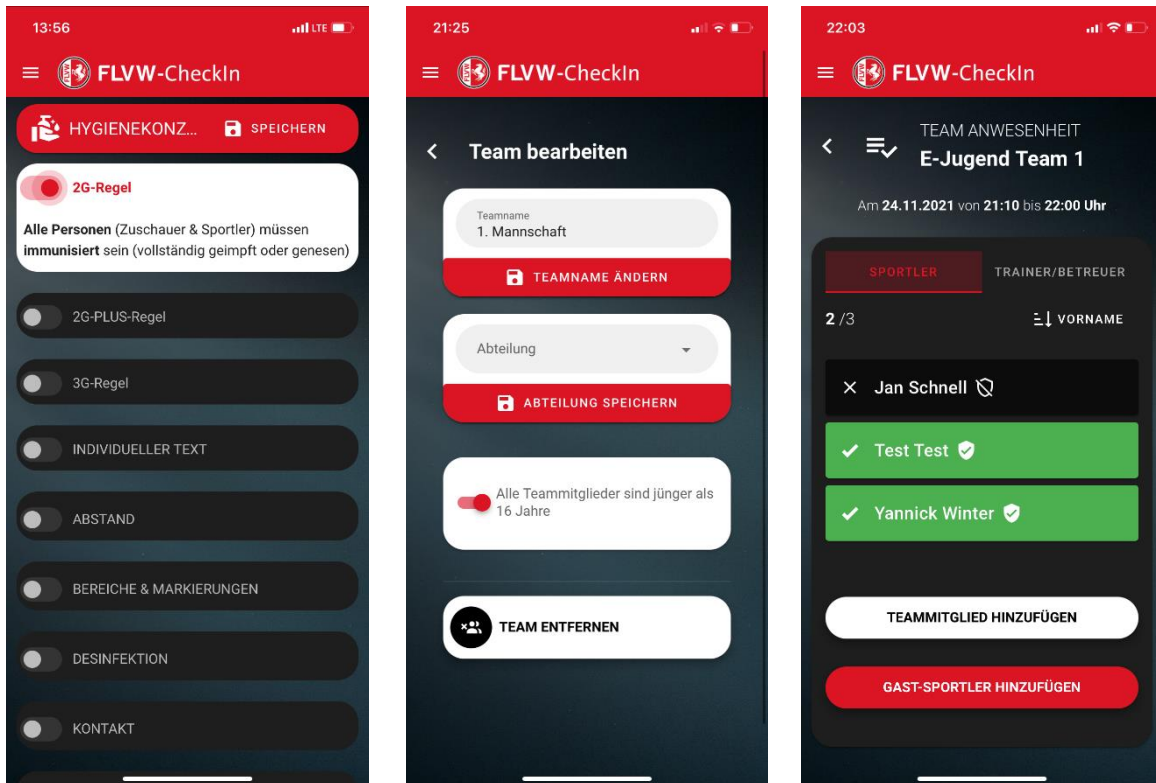
- | Nach Aktivierung des Feldes „2G-Regel“ werden jedem Zuschauer (egal, ob einmalige Registrierung oder Account) bei dem Check-In die Auswahlfelder Geimpft oder Genesen als Pflichtfeld angezeigt

| 2G-Regel bei Sportlern und Trainern

- | Klick auf das Hauptmenü -> „Teams“
 - Bei jedem Teammitglied muss angegeben werden, ob dieser geimpft oder genesen ist
 - Außerdem muss das Geburtsdatum ausgewählt werden, da bei allen unter 16 derzeit keine 2G-Regelung gilt
 - **Hinweis:** Für Mannschaften unter 16 Jahren: Klick auf Optionen -> Team bearbeiten: Hier kann man für das gesamte Team festlegen, ob die Spieler unter 16 Jahre alt sind
- | In der Team-Anwesenheit können Personen, die weder geimpft noch genesen sind, durch die Vorlage eines negativen PCR-Test, als anwesend markiert werden

| 2G-Regel bei Gastteams und Wettkämpfen

- | Bei aktivierter „2G-Regel“ können die Trainer der Gastteams und Athleten bei Upload einer Excel-Datei oder bei der manuellen Dateneingabe die 2G-Regel anwenden
- | Bei der Anmeldung für einen Wettkampf müssen alle Teilnehmer ihr Geburtsdatum und den Immunisierungsstatus auswählen (davon ausgenommen sind auch hier alle Kinder unter 16 Jahren)



c) 2G-PLUS-Regel

Die 2G-PLUS-Regel (**G**eimpft oder **G**enesen **und** einen nicht älter als 24h Antigen-Schnelltest / PCR-Test) kann unterstützend in der FLVW-CheckIn App umgesetzt werden.

2G-PLUS-Regel bei Zuschauern

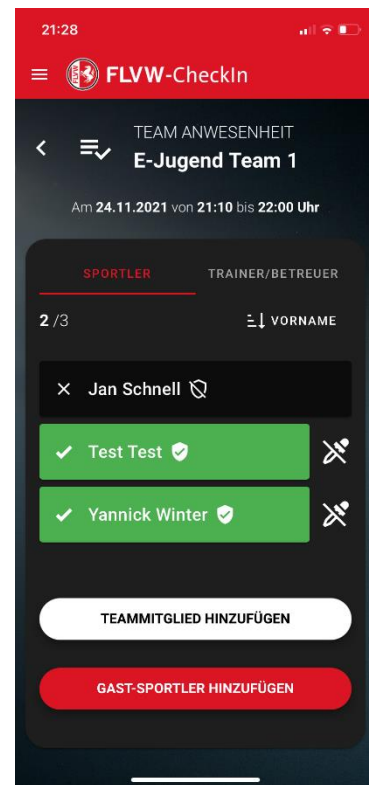
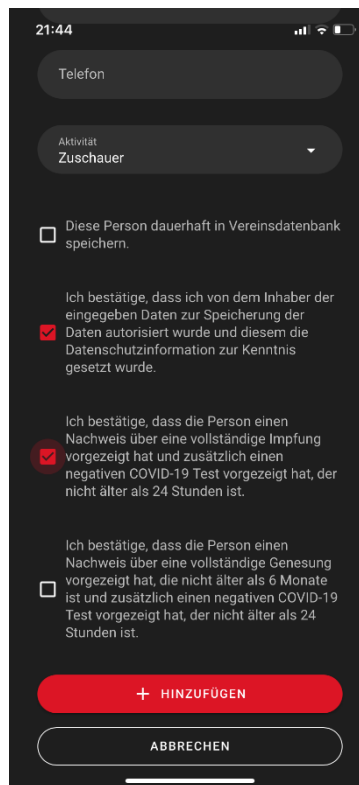
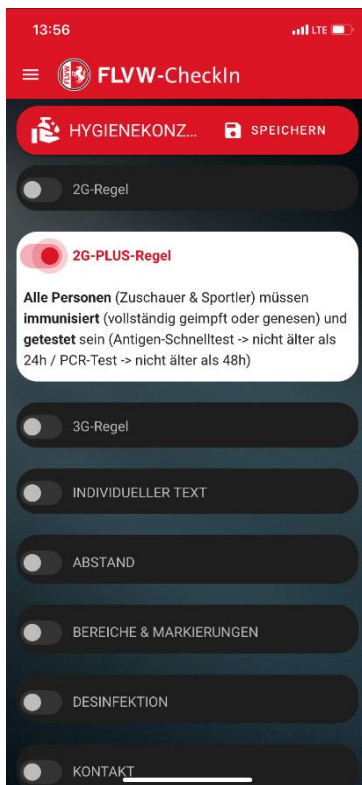
- | Nach Aktivierung des Feldes „2G-PLUS-Regel“ werden jedem Zuschauer (egal, ob einmalige Registrierung oder Account) bei dem Check-In die Auswahlfelder Getestet/Geimpft/Genesen als Pflichtfeld angezeigt
 - Außerdem bestätigen die Personen mit einer der beiden Auswahlfelder, dass sie zusätzlich ein negatives Testergebnis vorgezeigt haben

2G-PLUS-Regel bei Sportlern und Trainern

- | Klick auf das Hauptmenü und „Teams“
 - Bei jedem Teammitglied muss angegeben werden, ob dieser geimpft oder genesen ist.
- | Bei aktivierter „2G-PLUS-Regel“ wird in jeder Veranstaltung unter „Team Anwesenheit“ ein Test-Icon angezeigt. Dieses Icon kann als Test-Nachweis angeklickt werden, sobald ein negatives Testergebnis vorgezeigt wurde

2G-PLUS-Regel bei Gastteams und Wettkämpfen

- Bei aktivierter „2G-PLUS-Regel“ können die Trainer der Gastteams und Athleten bei Upload einer Excel-Datei oder bei der manuellen Dateneingabe die 2G-Regel anwenden
- Bei der Anmeldung für einen Wettkampf müssen alle Teilnehmer ihr Geburtsdatum und den Immunisierungsstatus auswählen (davon ausgenommen sind auch hier alle Kinder unter 16 Jahren) und angeben, ob sie negativ getestet sind



8. Zuschauerkontrolle

Die Zuschauerkontrolle soll dem Vereinsmitglied am Einlass helfen den Überblick zu behalten, wie viele Personen sich gerade auf dem Vereinsgelände aufhalten. Die Zahl der anwesenden Person wird minütlich aktualisiert. **In der Praxis:** Damit auch Personen (z.B. Eltern) die Zuschauerkontrolle durchführen können, die keinen Vereinsaccount haben, gibt es die Möglichkeit, einen Account mit der Rolle „Zuschauerkontrolle“ anzulegen. Diese Rolle hat ausschließlich Zugriff auf diese eine Funktion und kann zusätzlich als Zuschaueraccount genutzt werden. Der Login erfolgt auf www.flvw.app.

| Menü -> Zuschauerkontrolle

| Manuelle Zuschauererfassung

| **Neue Person erfassen:** Hier können Personen manuell für eine Veranstaltung erfasst werden und optional dauerhaft in der „Zuschauer-Datenbank“ gespeichert werden. Diese Funktion eignet sich für Personen, die sich oft auf dem Vereinsgelände aufhalten, aber z.B. kein eigenes Smartphone besitzen

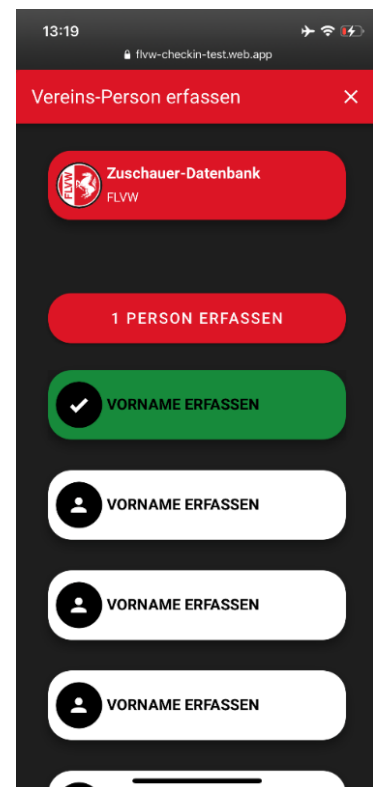
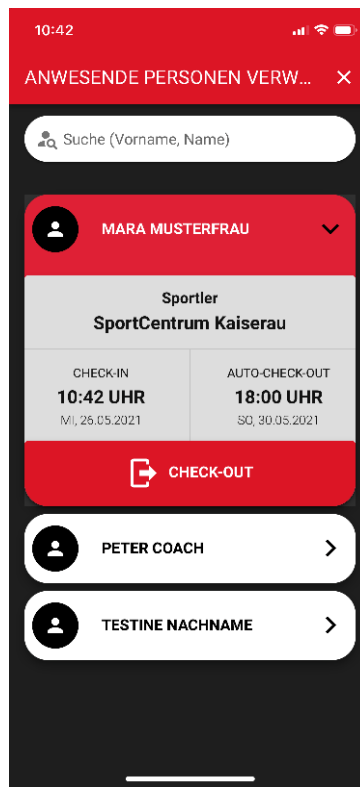
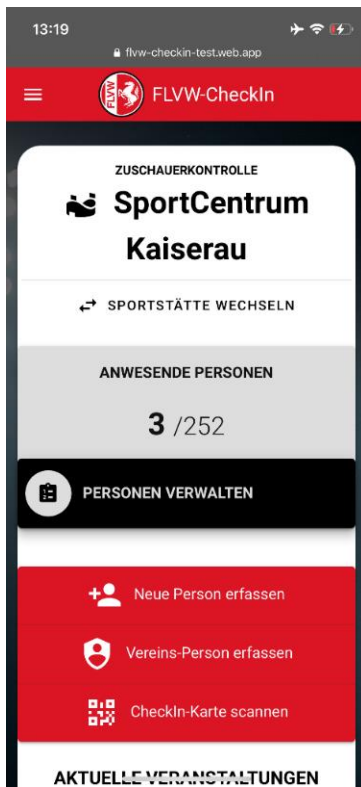
| **Vereins-Person erfassen:** Hier können Personen manuell eingchecked werden (z.B. Sportler aus in der App hinterlegten Teams oder aus der Zuschauer-Datenbank)

| Manueller Check-Out

| **Personen verwalten:** Alle anwesenden Personen der Sportstätte werden in dieser Liste angezeigt. Es kann nach der jeweiligen Person gesucht werden und ggf. auch manuell ausgecheckt werden

| **Hinweis:** Hier werden auch Personen angezeigt, die keiner Veranstaltung zugeordnet wurden (CheckIn über „Andere Veranstaltung“)

| **Hinweis:** Sportler können nicht manuell ausgecheckt werden. Der Check-Out erfolgt automatisch nach Ende der Veranstaltung



9. Anwesenheitslisten

Im Corona-Fall ist es wichtig, dass die Personen, die Kontakt zu der erkrankten Person hatten, schnell herausgefiltert werden können. Dazu gibt es die Anwesenheitslisten. **Diese Funktion ist nur für Vereinsvorstände verfügbar.**

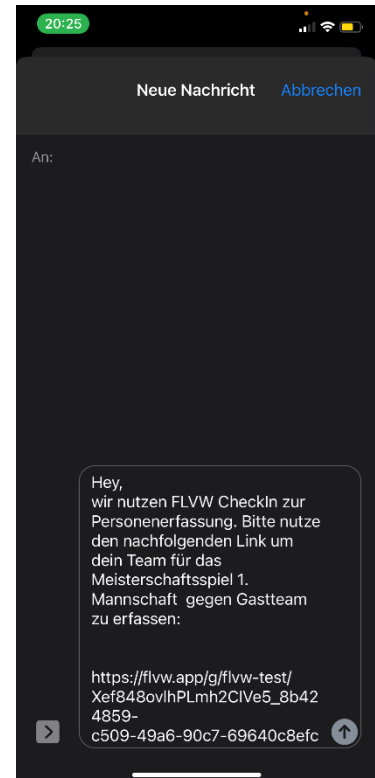
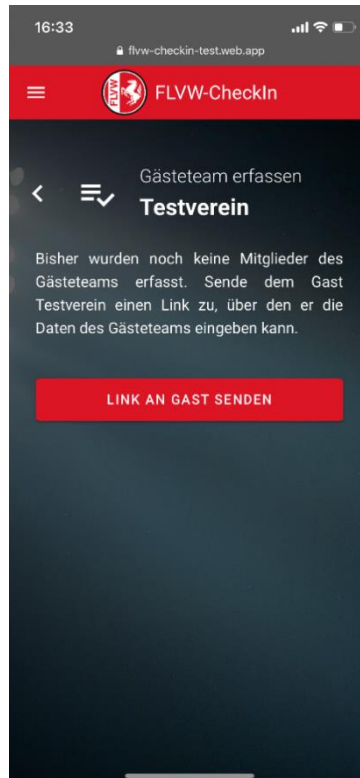
Menü -> Anwesenheitslisten

- | Eingabe der angeforderten Daten: Vor-/Nachname, Besuchsart, Datum
- | Es werden alle Veranstaltungen und Personen herausgefiltert, die ab dem angegebenen Datum bis zum heutigen Datum mit der erkrankten Person Kontakt hatten
- | Mit einem Klick auf "Liste generieren" wird eine PDF-Datei erstellt, die an die Gesundheitsbehörde weitergeleitet werden kann

10. Anmeldung von Gastmannschaften

An Spieltagen befindet sich in dem Veranstaltungsmenü ein Button „Gastteam erfassen“. Mit Hilfe dieser Funktion registriert der Trainer des Gästeteams seine Sportler. Sobald der Trainer des Gästeteams sich einmal eingeloggt, oder die einmalige Erfassung durchgeführt hat, kann die Anmeldung für das Spiel nicht mehr zurückgesetzt, sondern nur noch bearbeitet werden. Der Trainer des Gästeteams hat zwei Möglichkeiten seine Spieler zu registrieren.

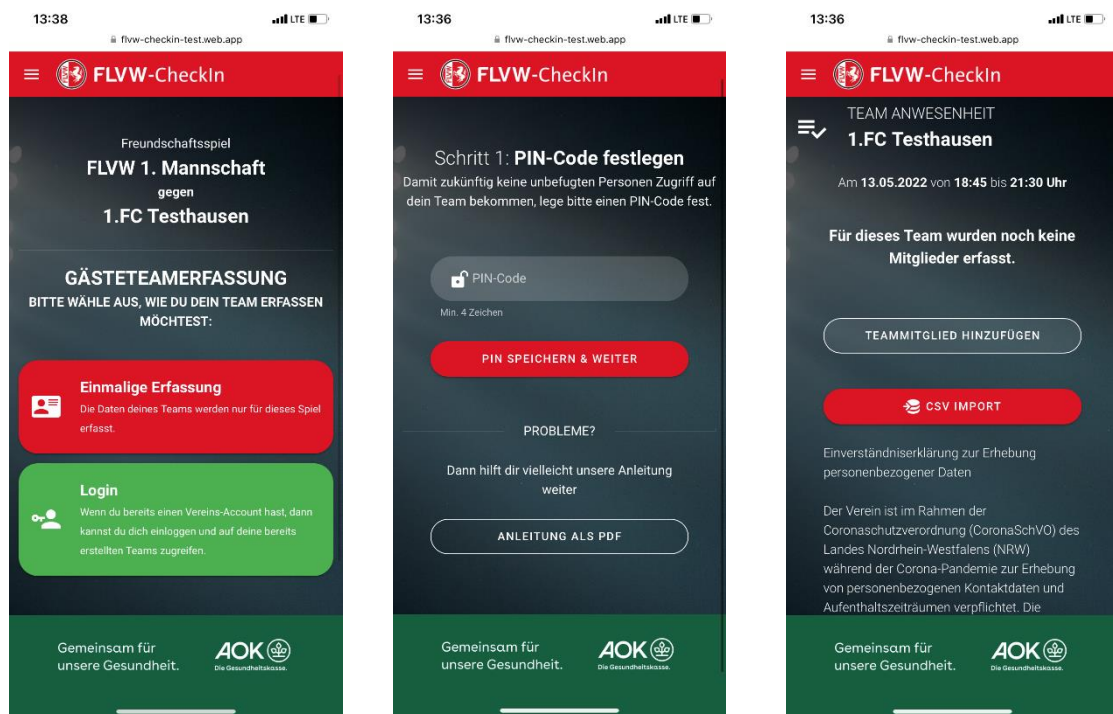
- | Hinterlegter Link wird von dem Trainer des Heimteams dem Trainer des Gästeteams geschickt (bereits vor dem Veranstaltungstag möglich)
 - | Kopieren und Versenden auf dem Smartphone direkt per WhatsApp / SMS / E-Mail
 - | Dem Link ist eine vorgefertigte Nachricht hinterlegt
- | Der Trainer der Heimmannschaft kann einsehen, ob und wenn ja, wie viele Sportler die Gastmannschaft angemeldet hat
 - | Anwesende Sportler sind unter der Anwesenheitsliste mit Namen einsehbar
 - | PDF-Download der Daten ist nur für Vorstandsaccounts freigegeben (als Schutz der persönlichen Sportlerdaten)



Option 1:

Anmeldung des Gastteams durch den Trainer der Gastmannschaft per einmaliger Erfassung

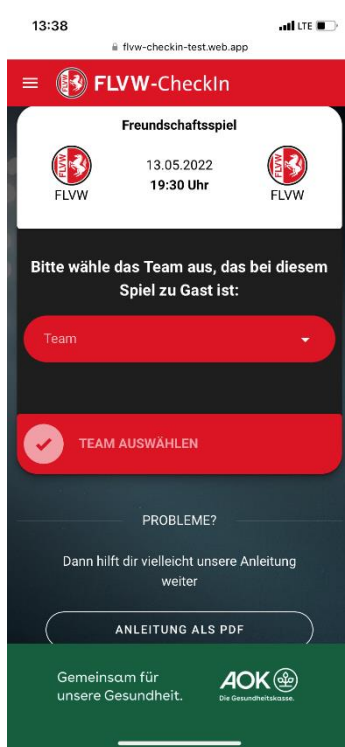
- | Der Gastverein nutzt die FLVW-CheckIn App noch nicht und kann hier seine Sportler einmalig erfassen
 - Import per CSV-Datei: Bitte auf das Dateiformat achten (CSV UTF-8)
 - **Hinweis:** Der Gästetrainer muss auch sich selbst erfassen!
- | Der Gästetrainer vergibt bei der Registrierung eine "PIN-Nummer". Dadurch wird sichergestellt, dass eine spätere Bearbeitung der Teamliste möglich ist (z.B. wenn ein Sportler nachträglich hinzugefügt werden muss)
- | Zum Entfernen von Sportlern zweimal auf den Namen tippen / klicken
- | Für eine spätere Bearbeitung nochmals auf den Link klicken, PIN-Nummer eingeben und Personen hinzufügen



Option 2:

Login mit einem Traineraccount

- | Der Gastverein nutzt die FLVW-CheckIn App und der Gästetrainer besitzt bereits einen Traineraccount
- | Der Gästetrainer wählt die jeweilige Mannschaft und anwesende Sportler aus
- | Es wird automatisch eine Veranstaltung "Auswärtsspiel" erstellt, in der der Gästetrainer die Anwesenheit seiner Mannschaft bearbeiten kann
- | **Hinweis:** Der Button "Teammitglied hinzufügen" fügt den Sportler nur temporär zu der Veranstaltung hinzu – nicht aber permanent zu der Mannschaft



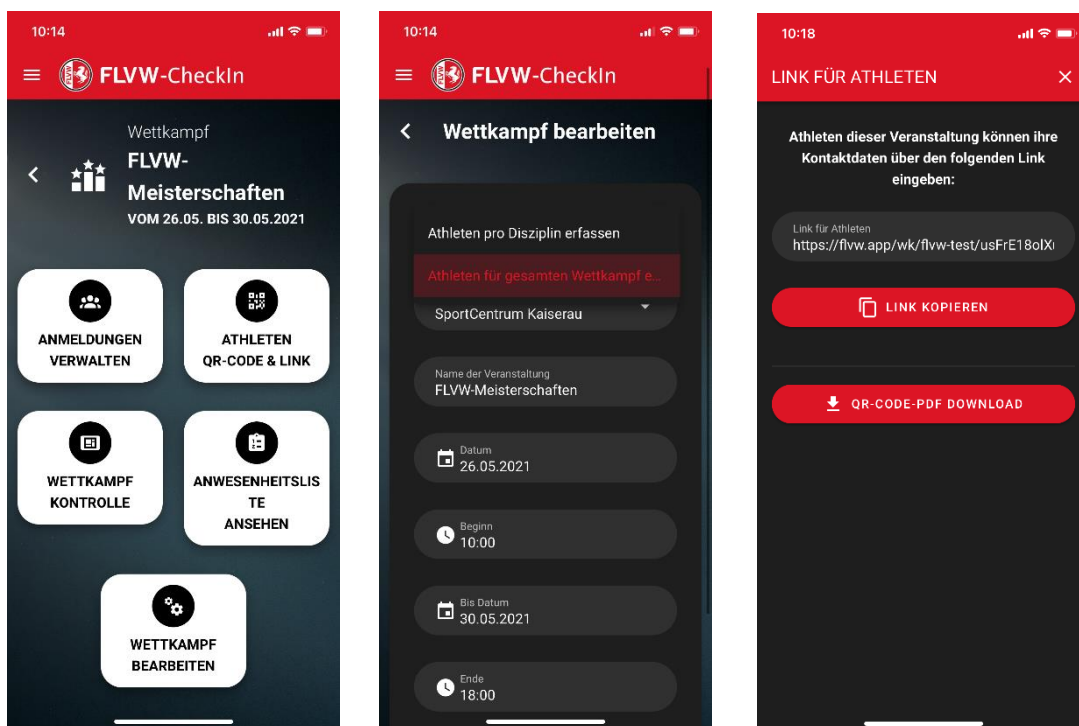
11. Anmelden von Wettkampf-Teilnehmern

Bei Erstellung einer Veranstaltung kann für Individualsportarten der Wettkampf ausgewählt werden. Der Wettkampf unterscheidet sich von anderen Veranstaltungsarten und bietet verschiedene Möglichkeiten, den Anmeldeprozess der Teilnehmer (Athlet, Trainer, Kampfrichter o.ä.) abzubilden.

Vor der Veranstaltung: Voranmeldung der Teilnehmer

Option 1: Athleten für den gesamten Wettkampf erfassen

- | Erstellung des Wettkampfes als Veranstaltung
 - | Nach Erstellung der Veranstaltung -> Klick im Veranstaltungsmenü auf „Wettkampf bearbeiten“
 - | Auswahl „Modus der Erfassung“ -> „Athleten für gesamten Wettkampf erfassen“



- | Erfassung von Teilnehmern
 - | **“Athleten QR-Code und Link”:** Der Link für Teilnehmer kann vor der Veranstaltung zur Voranmeldung veröffentlicht werden. Die Teilnehmer registrieren sich entweder einzeln, oder aber als Gruppe (CSV-Import möglich, auf Dateiformat CSV UTF-8 achten). Nach der Registrierung erhält jeder Teilnehmer eine Bestätigungsmail
 - **Hinweis:** Es handelt sich hierbei nicht um eine Accounterstellung. Die Speicherung der Daten erfolgt nach Corona-Schutzverordnung

- **Hinweis:** Mit Start der Veranstaltung ändert sich die Funktion des Links
 - Vor der Veranstaltung sind die Voranmeldungen für die Athleten möglich
 - Während der Veranstaltung ist über den Link der Sportler-CheckIn aufrufbar

| **“Anmeldungen verwalten”:** Alle Daten, die über den Teilnehmer-Anmeldelink erfasst werden, werden hier gespeichert. Zusätzlich kann der Veranstalter selber per CSV-Import Teilnehmerdaten hinterlegen oder Daten bearbeiten

- **CSV-Import:** Startnummern und Disziplin sind optional anzugeben. Disziplinen werden ausschließlich bei Option 2 erfasst!
 - Bitte beachten, dass die korrekten **Funktionsbezeichnungen** angegeben werden. Andernfalls werden Personen ggf. in der falschen Teilnehmergruppe (Sportler/Zuschauer) gespeichert
 - Die Funktionen können in dem Hauptmenü unter „Verein“ -> „Aktivitäten verwalten“ eingesehen und teilweise bearbeitet werden
 - Dateiformat **CSV UTF-8** für den Import nutzen. Wird eine Spalte in der Datei nicht erkannt, kann diese in der Vorschau manuell ausgewählt werden (s. Screenshot)
- **Hinweis:** Alle Daten können nachträglich durch den Organisator geändert oder hinzugefügt werden

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Startnummer	Name	Vorname	Strasse	PLZ	Ort	Nation	Telefon	E-Mail	Funktion	Disziplin
2	100	Mustermann	Max	Musterstrasse 53a	12345	Musterort	Deutschland	0151 23456789	test@test.de	Sportler	10km_Lauf
3	101	Musterfrau	Mara	Hauptstraße 102	23568	Ort	England	02307 12345	hauptstraße@web.de	Sportler	Hochsprung_U18
4		Coach	Peter	Am Wasser 3	123453	Musterort	Deutschland		coach@test.de	Trainer	10km_Lauf
5		Graf	Ralf	Unter den Linden 3	29485	Berlin	Deutschland		fotograf@test.de	Fotograf	

ANMELDUNGEN IMPORTIEREN

Info:
Baue deine CSV-Datei wie folgt auf:
 Bitte verwende nur CSV-Dateien im Format UTF-8

```
Startnummer;Name;Vorname;Strasse;PLZ;Ort;Nation;Telefon;E-Mail;Funktion;Disziplin
Startnummer1;Name1;Vorname1;Strasse1;PLZ1;Ort1;Nation1;Telefon1;E-Mail1;Funktion1;Disziplin1
Startnummer2;Name2;Vorname2;Strasse2;PLZ2;Ort2;Nation2;Telefon2;E-Mail2;Funktion2;Disziplin2
```

Wettkampf...n_test.csv

DATEI LADEN

Weise die Spalten aus deiner Datei den benötigten Feldern zu

Benötigte Felder	Spalten in deiner Datei
Startnummer	Startnummer
Name	Name
Vorname	Vorname
Strasse	Strasse
PLZ	PLZ
Ort	Ort
Nation	Nation
Telefon	Telefon
Email	<input type="text"/>
Funktion	Funktion
Disziplin	Disziplin

ANMELDUNGEN IMPORTIEREN

Option 2: Athleten pro Disziplin erfassen

- | Erstellung des Wettkampfes als Veranstaltung
 - | Nach Erstellung der Veranstaltung -> Klick im Veranstaltungsmenü auf „Wettkampf bearbeiten“
 - | Auswahl „Modus der Erfassung“ -> „Athleten pro Disziplin erfassen“
- | Erstellung von Disziplinen
 - | Disziplinen sind „Unterveranstaltungen“ im Wettkampf und werden als Veranstaltung in der Wettkampfkontrolle angezeigt
 - | Der „Importname“ kann zum CSV-Import von Daten verwendet werden und erleichtert die direkte Zuordnung von Teilnehmerdaten zur Disziplin
 - | Die „Linkregistrierung“ erlaubt, dass Teilnehmer sich über den Athleten-Link vorab für die Disziplin anmelden können
- | Erfassung von Teilnehmern siehe oben, Option 1

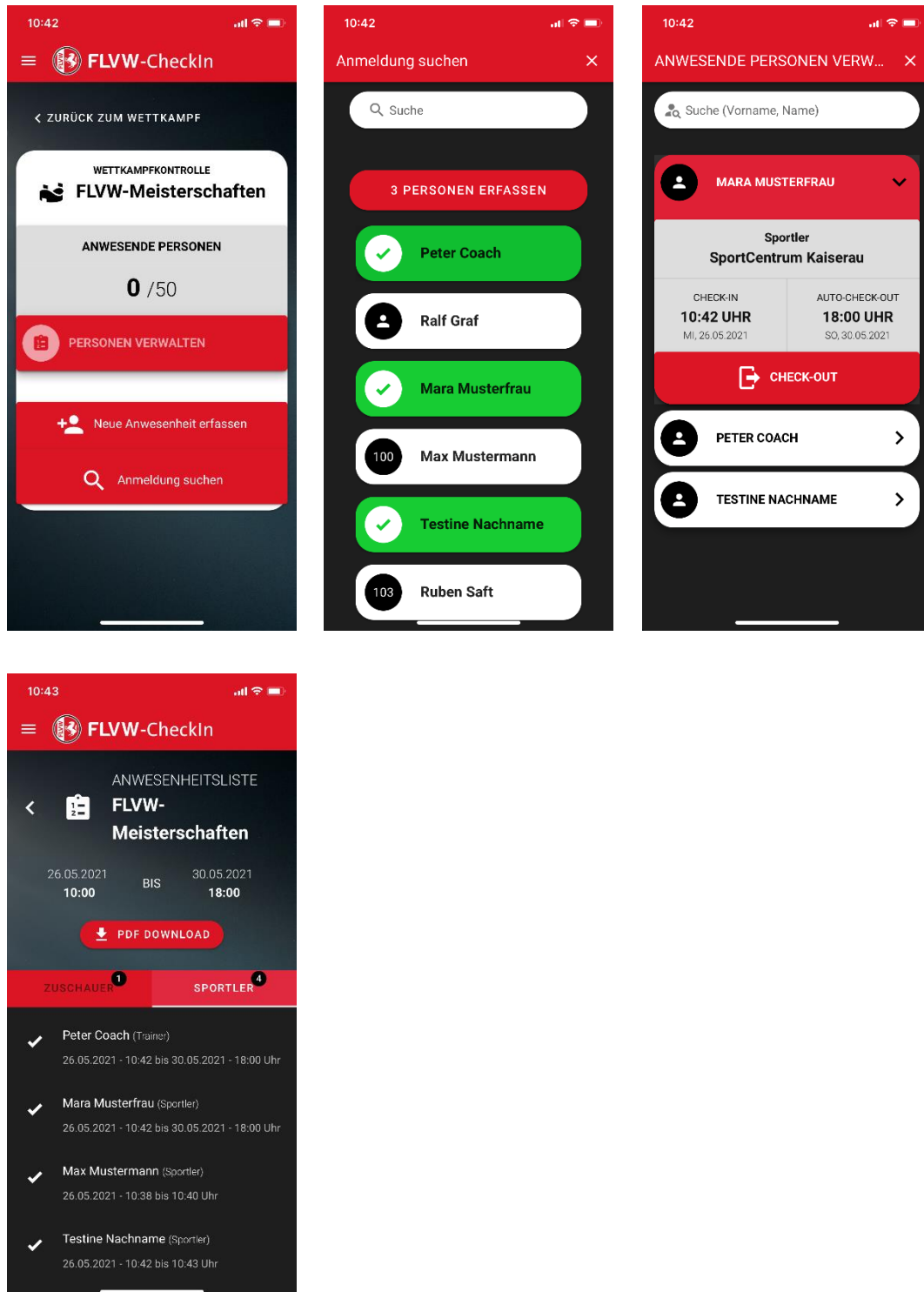
Am Veranstaltungstag: Anmeldung der Teilnehmer vor Ort

Hinweis: Zuschauer können sich nach wie vor über den QR-Code der Sportstätte einloggen.

Option 1: Manuelle Anmeldung „Wettkampfkontrolle“

- | Die Wettkampfkontrolle wird minütlich aktualisiert und hat die gleiche Funktionsweise wie die „Zuschauerkontrolle“.
- | Über die „Wettkampfkontrolle“ können vorab angemeldete Teilnehmer gesucht und manuell ein-/ und ausgecheckt werden.
 - | Klick auf „Anmeldung suchen“ oder „Disziplinteilnahme erfassen“
 - | Suche der Person nach Namen oder Startnummer und Klick auf „Person erfassen“
 - | Check-Out von Teilnehmern und Zuschauern
 - Klick auf „Personen verwalten“
 - Suche und Auswahl der jeweiligen Person
 - Klick auf „Check-Out“
- | **Hinweis:** alle Personen werden grundsätzlich automatisch nach Ende der Veranstaltung ausgecheckt
 - | Läuft der Wettkampf über mehrere Tage und wird ohne Disziplinen angelegt, werden die Personen erst am letzten Veranstaltungstag automatisch ausgecheckt
 - | Daher ist es wichtig, dass Personen sich nach dem Verlassen des Geländes entweder selbstständig auschecken oder manuell durch das Orgateam ausgecheckt werden

- Unter dem Veranstaltungsmenüpunkt „Anwesenheitsliste“ wird die Anwesenheitszeit entsprechend angepasst, sobald die Person ausgecheckt wurde. Während des Aufenthalts wird die automatische Check-Out Zeit angezeigt

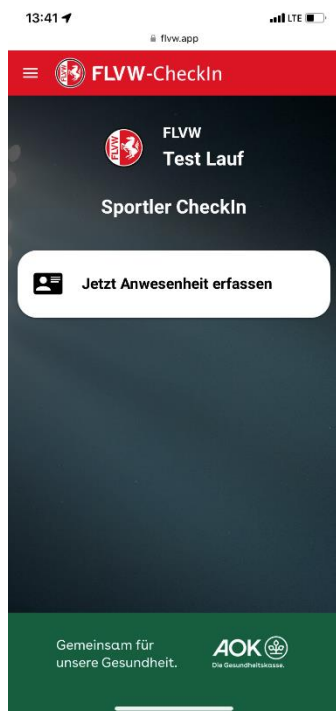


Option 2: Eigenständige Anmeldung „Sportler-CheckIn“

Der „Sportler-CheckIn“ hat die gleiche Funktionsweise wie der „Zuschauer-CheckIn“ und besteht aus einem QR-Code Plakat. **Zur Nutzung des „Sportler-CheckIn“ ist keine Voranmeldung der Teilnehmer nötig.** Die Teilnehmer scannen vor Ort den QR-Code ein und wählen die jeweilige Veranstaltung bzw. Disziplin aus. Die Teilnehmer werden getrennt von den Zuschauern erfasst.

Klick auf „Teilnehmer QR-Code und Link“

- | Download QR-Code Plakat (empfohlen: DIN-A3 Format)
- | Gut sichtbar im Eingangsbereich aufhängen



12. Anmeldemaske für Zuschauer und weitere Personen

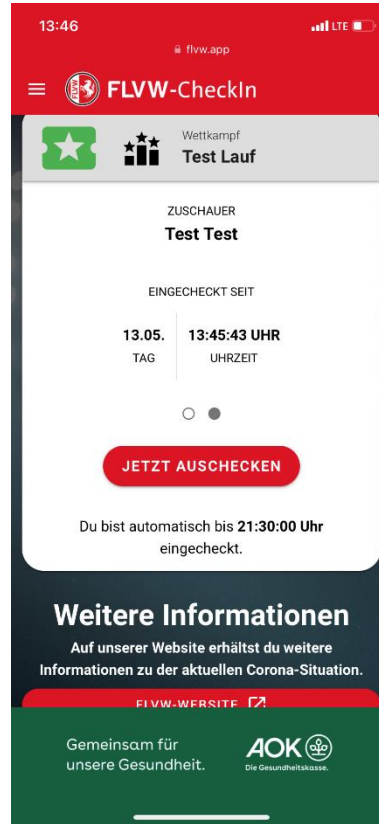
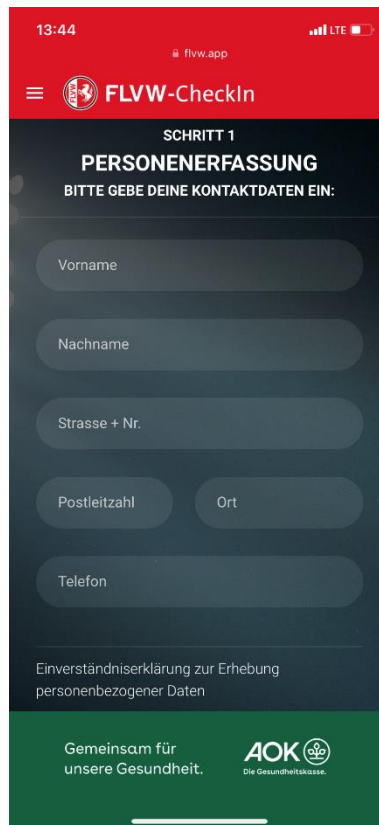
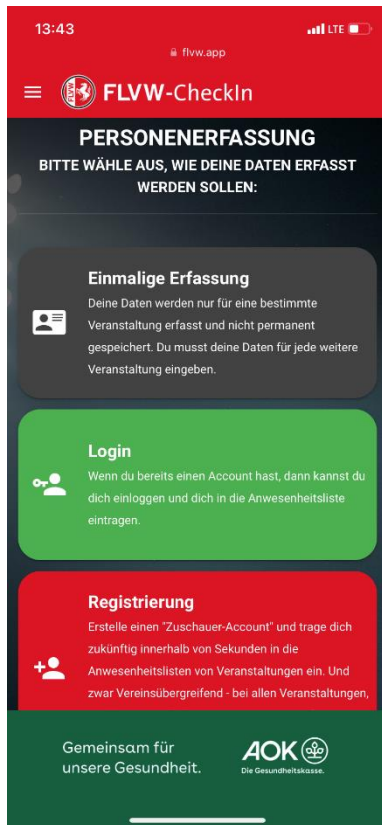
Die Anmeldemaske ist über den QR-Code oder den jeweiligen Vereinslink aufrufbar. Geeignet ist diese für Zuschauer, Schiedsrichter, Vereinsmitglieder (z.B. Betreuer, Physiotherapeuten oder Verwaltung), Eltern, Gäste uvm. Eine Anmeldung ist erst am Tag der Veranstaltung möglich. Es gibt zwei Optionen sich zu registrieren.

Option 1:

- | Einmalige Registrierung für Personen, die das Vereinsgelände nicht oft betreten (z.B. Zuschauer)
 - | Löschung der personalisierten Daten nach Corona-Schutzverordnung
 - | **Hinweis:** Personen müssen ihre personenbezogenen Daten bei jedem Betreten einer Vereinsanlage neu eingeben

Option 2:

- | Registrierung mit Login für Personen, die sich öfters auf dem Vereinsgelände aufhalten und ggf. auch weitere Vereinsgelände besuchen (z.B. Fans, Schiedsrichter, Vereinsmitglieder (außer Sportler))
 - | **Hinweis:** Nach der einmaligen Registrierung ist bei Anmeldung nur noch der Login nötig. Die Daten werden nicht nach vier Wochen gelöscht. Die Registrierung ist vereinsunabhängig und auf anderen Sportplätzen innerhalb des FLVW und anderen Landesverbänden anwendbar
- | Auswahl der Veranstaltung(en) zur einfachen Nachvollziehbarkeit des Personenaufenthaltes
 - | "Andere Veranstaltung des Vereins": Aufenthalt auf dem Vereinsgelände außerhalb eines Trainings oder Spieltages (Beispiel: Aufenthalt wegen Büroarbeiten)
 - | Automatische Check-In und Check-Out Zeiterfassung oder Klick auf "Jetzt auschecken"

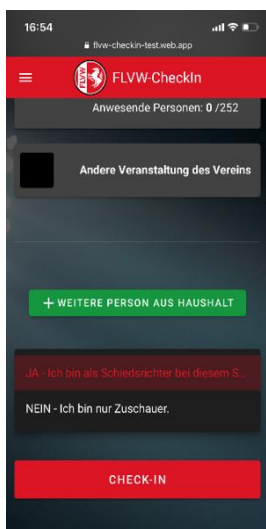
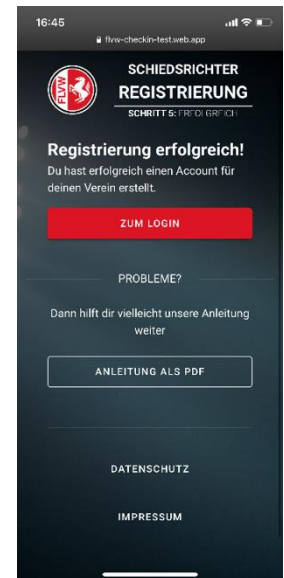
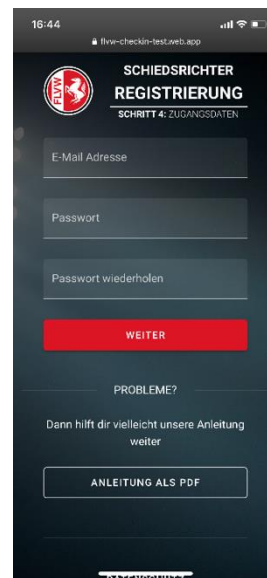
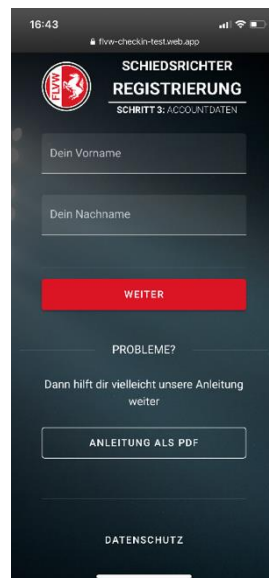
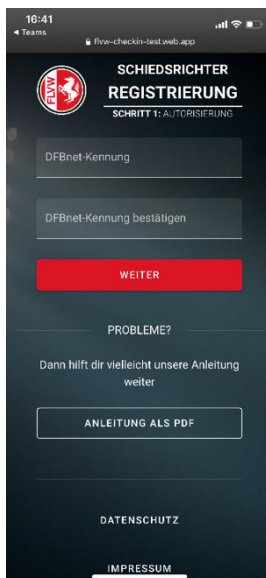


13. Schiedsrichter-Registrierung

Schiedsrichter können sich einen eigenen Account anlegen, mit dem sie das Vereinsgelände entweder als Schiedsrichter oder als Zuschauer betreten können.

Option 1:

- | Registrierung über den Link www.flvw.app/schiedsrichter-registrierung oder über den QR-Code Scan eines Vereinslinks
- | Eingabe der persönlichen DFBnet-Kennung und Angabe persönlicher Daten, inkl. Passwort und E-Mail-Adresse
- | Bei Anmeldung vor Ort wird der QR-Code des Vereins eingescannt, über den Login angemeldet und während der Anmeldung der Button "Schiedsrichter" ausgewählt



Option 2:

Manuelle Schiedsrichterfassung durch den Verein

- | Klick auf die jeweilige Veranstaltung
- | Klick auf den Menüpunkt "Schiedsrichter erfassen"
- | Angabe aller persönlichen Daten des Schiedsrichters

