FVM-CheckIn App Anleitung









Was ist die "FVM-CheckIn App"?

Die FVM-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 <u>www.fvm-checkin.app</u> 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 wenden Sie sich gerne an per E-Mail an das Team des Fußball-Verbandes Mittelrhein (<u>support@fvm.de</u>).



Inhalt

- **1.** Registrierung und Login
- 2. Anlegen mehrerer Sportstätten
- **3.** Erstellung von Abteilungen
- **4.** Erstellung von Teams
- **5.** Erstellung von Veranstaltungen
- **6.** Zuschauerkontrolle
- 7. Anwesenheitslisten
- 8. Anmelden von Gastmannschaften
- **9.** Anmeldemaske für Zuschauer und weitere Personen
- **10.** Schiedsrichter-Registrierung

1. Registrierung und Login

Erstmalige Registrierung des Vereins durch den Vereinsvorstand

- Browsereingabe: www.fvm-checkin.app
- Eingabe der allgemeinen DFBnet-Vereinskennung sowie des Aktivierungscodes (siehe Hinweis in der E-Mail an Vereinsvorstände)
- Upload des Vereinslogos und Festlegung des individuellen Vereinslinks (fvmcheckin.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 Administrator 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 <u>https://</u> 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 Anlegen von Abteilungen)





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
- 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



I





14:27	🔒 fvm-checkin-test.web.app	all 🕆 🗈
Neue S	Sportstätte	×
Na	me der Sportstätte	
http	ps://fvm-checkin-test.web.app	/mustervere
Bitte ti Es dür keine a	rage hier z.B. den Namen deiner Sportstä fen keine Leerzeichen verwendet werder anderen Sonderzeichen als ein Minus	itte ein. und
Max 300	timale Anzahl Personen)	
(ABBRECHEN	$\overline{}$



Veranstaltungen dieser Sportstätte über den oben festgelegten Link einchecken. Lade das nachfolgende Plakat herunter, drucke es aus und hänge es gut sichtbar an dieser Sportstätte auf, damit Zuschauer sich schnell einchecken können.

PLAKAT MIT QR-CODE HERUNTERLADEN



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





I

4. Erstellung von Teams

- Klick auf Menü -> Teams -> Team erstellen
- Team-Name vergeben (z.B. 1. Mannschaft, C-Jugend)
- Dem Team können Teammitglieder manuell oder als CSV-Datei hinzugefügt werden (Datenerfassung nach Corona-Schutzverordnung)
 - 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)

-2	A	В	C	D	E	F
1	Nachname	Vorname	Strasse	PLZ	Ort	Mobil
2	Mustermann	Max	Musterstrasse 5	59174	Kamen	0151 2345678
3						
4						

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





5. 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
 - Löschen von mehreren Veranstaltungen unter dem Menüpunkt "Veranstaltungen"
 - -> Klick auf das Plus und "Veranstaltungen entfernen"





I

Veranstaltungsmenü

- Anwesenheit des Heimteams wird durch digitales Abhaken bestätigt
 - Gastsportler hinzufügen Teilnahme eines Sportlers, der noch kein Vereinsmitglied ist und z.B. ein Probetraining absolviert
- 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 (empfohle 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

14:33		A farr sharkin tasturah ana	all 🗢 🗈	14:42	atl 3	•
AA 🔒 fvm-checkin-test.wel	b.app こ	FVM-CheckIn		🗚 🔒 fvm-checkin	-test.web.app	S
= OFVM-CheckI	n		_	Gast hinzufügen		×
Training	aktu	Anwesenheitsliste alisiert	×			
 C x U12 Kunstt 20.01.2021 16:3 	An An An	n 13.01.2021 von 19:00 bis 21	:00 Uhr	Vorname		
		Sortierung: ≟↓ vo	RNAME	Nachname		
TEAM ZU ANWESENHEIT KO	SCHAUER	Felix Frühauf		Straße + Nr.		
		Florian Fried		Postleitzahl		
ANWESENHEITSLIS VERA TE BEA		Max Mustermann		Telefon-/Mobilnumme	er	
ANSEHEN	*	Patrik König				
				+ HINZI	UFÜGEN	
ZUSCHAUER	INSTALTUNG	TEAMMITGLIED HINZUFÜG	EN			
< > 🗘 (GAST-SPORTLER HINZUFÜG	GEN	< > ↑) <u> </u>	ſ



6. 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.fvm-checkin.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 eingecheckt 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: Sportler können nicht manuell ausgecheckt werden. Diese werden automatisch nach Ende der Veranstaltung ausgecheckt





I

7. 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 herausgefitert, 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

14:38 ⋒ fv	m-checkin-test.w	•∎∎ veb.app	○
= Øfv	M-Chec	kIn	
Gebe Vornan einer Person Anwesenheit Veranstaltun gegebenen Z	nen und Na ein und ge sliste mit a gen, die die Zeitraum be	ichnamen eneriere ei allen ese Perso esucht hat	ne n im
Vorname			
Nachname			
Besuchsart			
Zeitraum:) - (Bis Datu Heute	m
20			
Carlon L	12. 8/22	and the second	



8. Anmeldung von Gastmannschaften

An Spieltagen befindet sich in dem Veranstaltungsmenü ein Button "Gastteam erfassen". Mit Hilfe dieser Funktion registriert der Trainer des Gästeteams seine Spieler. 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 vom Trainer des Heimteams den 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 FVM-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 FVM-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







9. 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 FVM 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"







ull 🕆 🗋



10. 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.fvm-checkin.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 Schiedsrichtererfassung durch den Verein

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



