



TEAM. PUNKT

Die DFB Teammanagement App

NEUE FUNKTIONEN



Ein Projekt für den Amateurfußball

Datum:
26.03.2019



TEAM. PUNKT

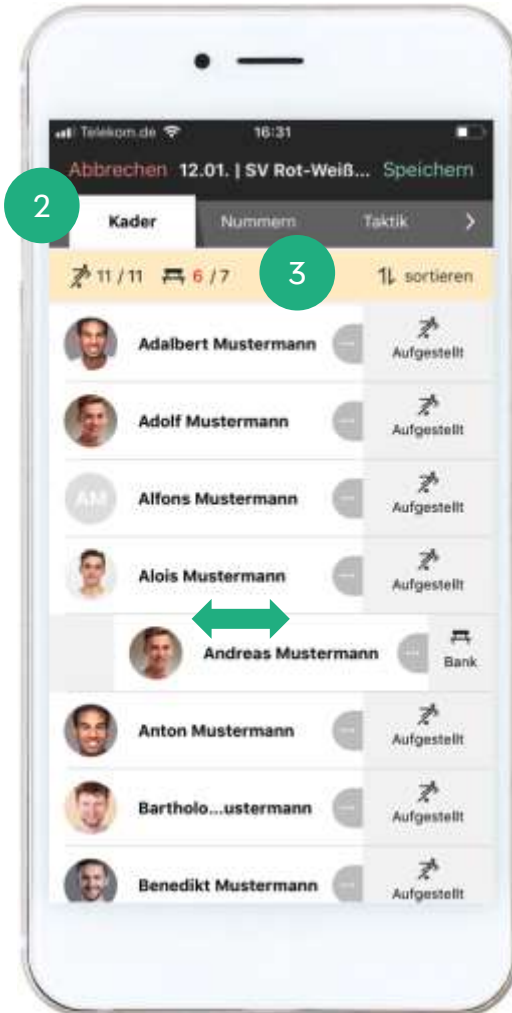
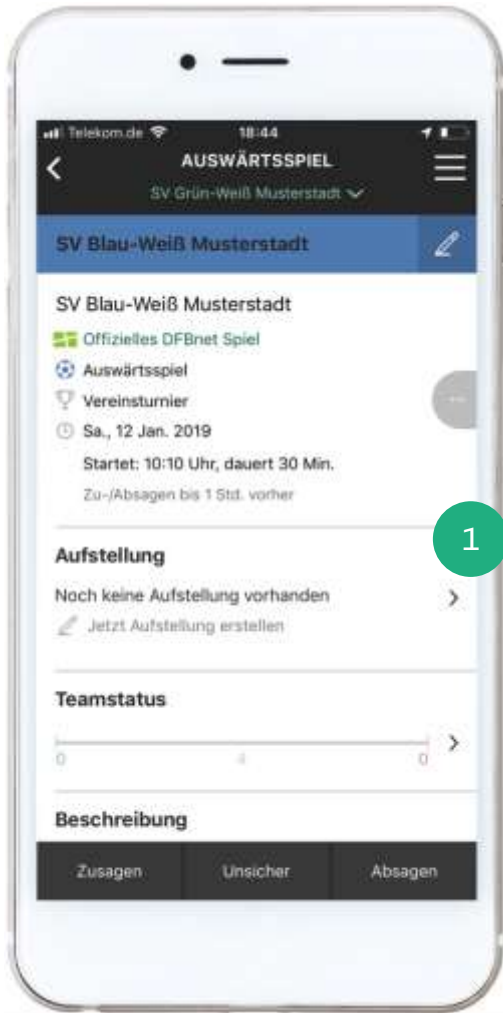
Die DFB Teammanagement App

AUFSTELLUNG

Genderdisclaimer: In diesem Dokument wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit das generische Maskulinum verwendet. Weibliche und anderweitige Geschlechteridentitäten werden dabei ausdrücklich mitgemeint. Dies impliziert keinerlei geschlechtsspezifische Diskriminierung, sondern soll im Sinne der sprachlichen Vereinfachung als geschlechtsneutral zu verstehen sein.



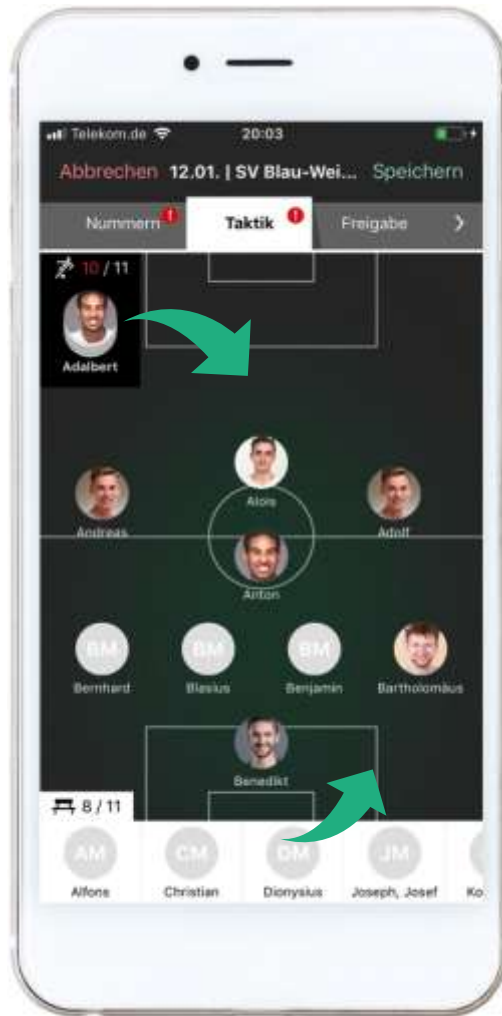
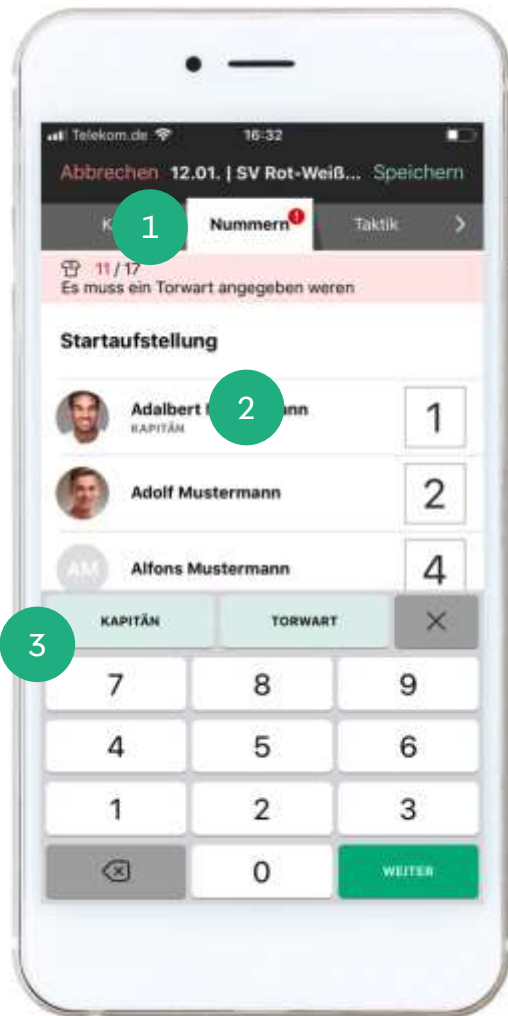
AUFSTELLUNG | KADER FESTLEGEN (TRAINER)



- 1 Als Trainer kannst du jetzt für jedes Spiel eine Aufstellung erstellen. Wähle dafür den Link „Jetzt Aufstellung erstellen“
- 2 Ausgehend von Deinen eingeladenen Spielern wird Dir im Tab „Kader“ ein erster Kader vorgeschlagen.

Alle zugesagten Spieler sind aufgestellt bzw. sitzen auf der Bank. Alle abgesagten Spieler sind zunächst nicht im Kader
- ↔ Durch eine Wischgeste (Swipe) nach links oder rechts, kannst Du die Aufstellung verändern.
- 3 Die zulässige Anzahl der Spieler bzw. Ersatzspieler werden aus dem DFBnet übernommen und unterstützen Dich bei der Aufstellung Deines Teams.

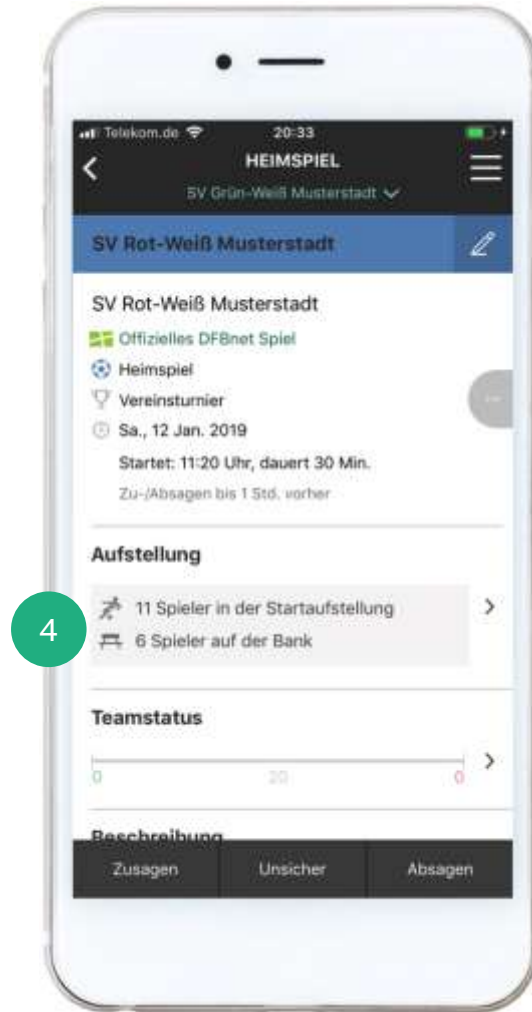
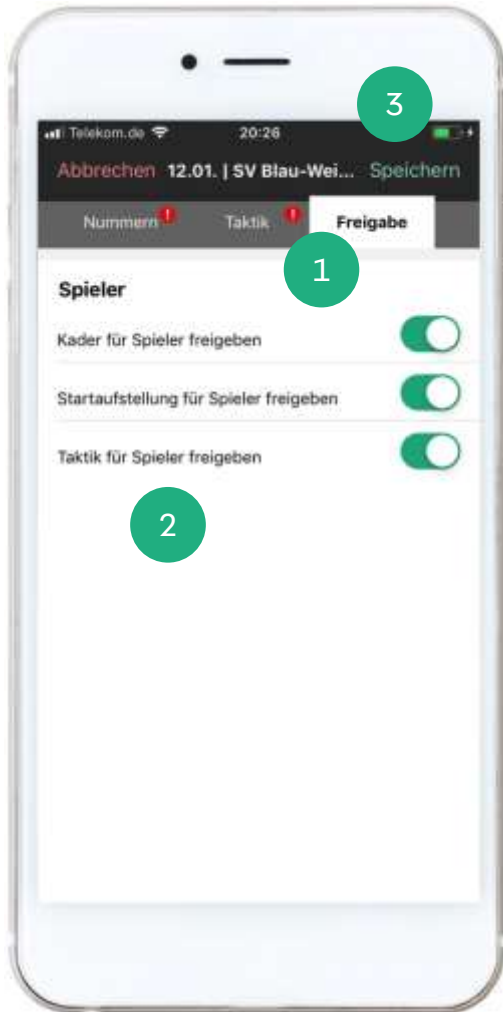
AUFSTELLUNG | RÜCKENNUMMERN & TAKTIK (TRAINER)



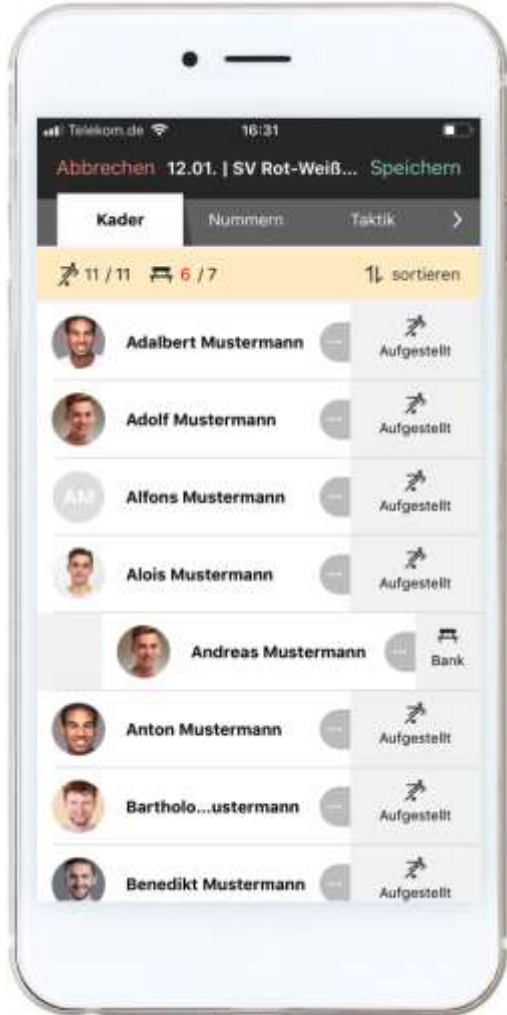
- 1 Nachdem Du die Startaufstellung festgelegt hast, kannst Du die Rückennummern vergeben.
 - 2 Wähle dafür einen Spieler durch eine Tippgeste (Tap) aus. Anschließend öffnet sich die Tastatur. Über den Weiter-Button gelangst Du zum nächsten Spieler.
 - 3 Den Kapitän und den Torwart kennzeichnest Du durch die Auswahl der entsprechenden Buttons auf der Tastatur.
- Die taktische Aufstellung erstellst Du im Tab-Reiter „Taktik“. Mit einer Ziehgeste (Drag) positionierst Du Deine Spieler auf dem Spielfeld.
- Mit der selben Geste kannst Du auch Deine Ersatzspieler auf das Spielfeld schieben oder einen Spieler auf die Ersatzbank setzen.







AUFSTELLUNG | FREIGABE (TRAINER)



- 1 Die Freigabe Deiner Aufstellung erfolgt im gleichnamigen Tab. Solltest Du diesen Tab nicht sofort sehen, verschiebe die einzelnen Reiter durch eine Wischgeste (Swipe).
- 2 Du hast drei Freigabeoptionen. Mit der Kaderfreigabe informierst Du Deine Spieler über die Nominierung. Ob die Spieler in der Startaufstellung sind oder auf der Bank sitzen, erfahren Sie über die Freigabe zur Startaufstellung. Gibst Du die Taktik für die Spieler frei, kennen sie auch ihre Position.
- 3 Die Spielerfreigabe ist grundsätzlich optional. Vergiss nicht Deine Eingaben zu speichern.
- 4 Anschließend gelangst Du wieder auf die Detailansicht Deines Spiels. Du kannst Deine Aufstellung jederzeit durch einen Tap auf die Rubrik „Aufstellung“ bearbeiten.

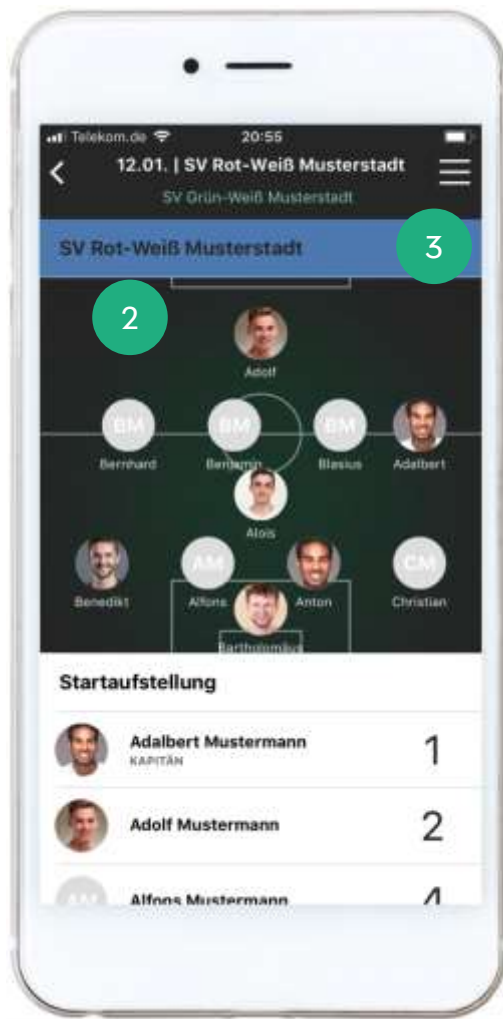
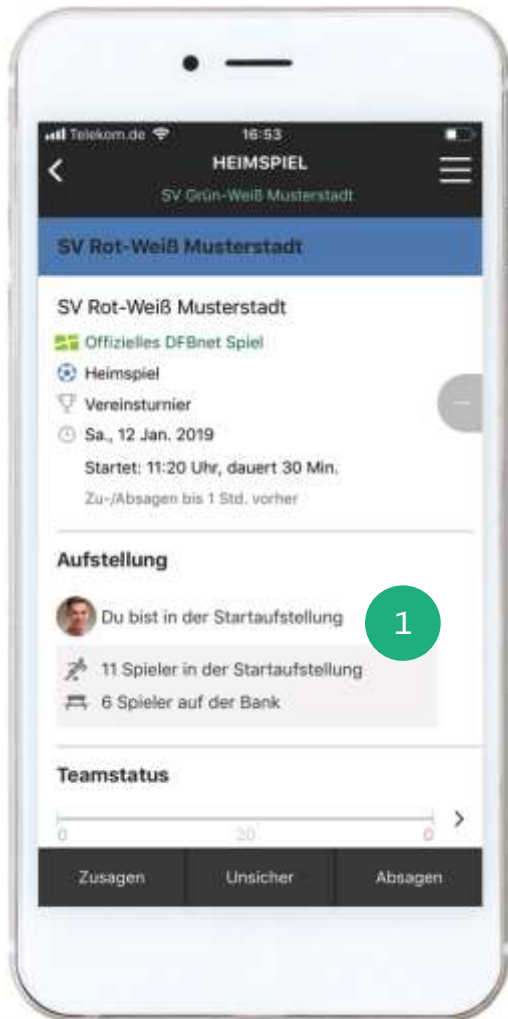


So unterstützt Dich TEAMPUNKT bei der Aufstellung Deines Teams:

-  In Analogie zum DFBnet Spielbericht übernimmt TEAMPUNKT die Aufstellung des vorherigen DFBnet Spiels.
-  Alle Spieler, die im vorherigen Spiel in der Startaufstellung waren und zugesagt haben, sind wieder in der Startaufstellung.
-  Alle Spieler, die im vorherigen Spiel in der Startaufstellung waren und abgesagt haben, sind zunächst nicht im Kader.
-  Alle Spieler, die im vorherigen Spiel nicht in der Startaufstellungen waren, werden gemäß ihrer Rückmeldung in die Kaderliste einsortiert.



AUFSTELLUNG | ANSICHT (SPIELER/ELTERN & TRAINER)



- 1 Nach Deiner Freigabe sieht der Spieler in der Detailansicht des jeweiligen Spiels, ob er im Kader oder in der Startaufstellung ist oder auf der Bank sitzt.
 - 2 Sofern Du auch die Taktik freigegeben hast, ist diese auch für den Spieler sichtbar. Durch die Auswahl (Tap) der Rubrik „Aufstellung“ gelangt der Spieler die entsprechende Ansicht.
 - 3 Wählst Du als Trainer die Rubrik „Aufstellung“ aus, navigierst Du ebenfalls in den Ansichtsmodus der Taktik, die Du über den Stift zur Bearbeitung öffnen kannst.
- i** Die Spieler und weitere Trainer werden zusätzlich per Push über die Aufstellung informiert.

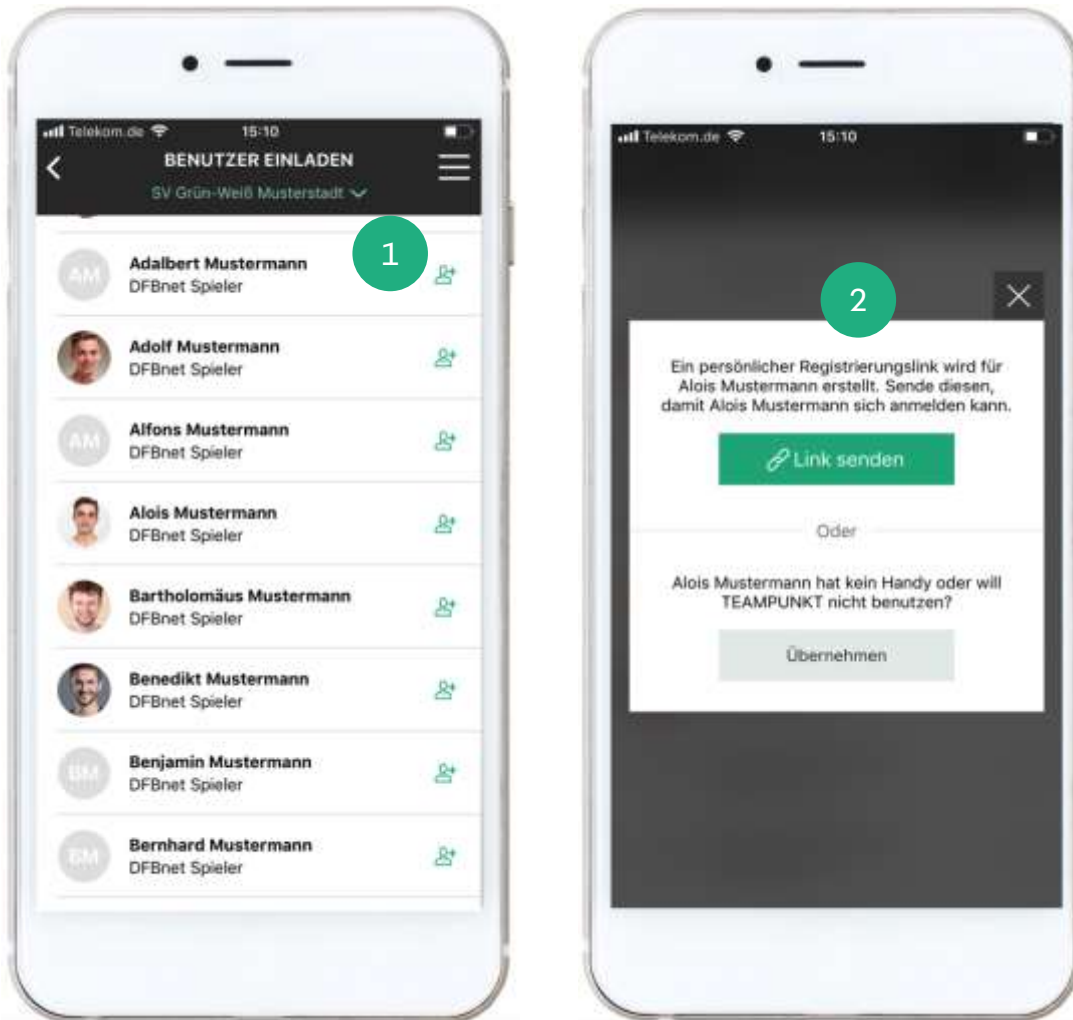


**TEAM.
PUNKT**

Die DFB Teammanagement App

**SPIELER OHNE REGISTRIERUNG
ÜBERNEHMEN**

SPIELER ÜBERNEHMEN (TRAINER)



Nicht jeder Spieler kann sich für die Nutzung der App registrieren. Einige Spieler besitzen keine Smartphones und andere Spieler wollen oder dürfen die App nicht nutzen. Dennoch möchtest Du die Spieler in Deinem Team verwalten.

Durch die neue Übernahmefunktion kannst Du jetzt auch Spieler ohne Registrierung in Dein Team übernehmen.



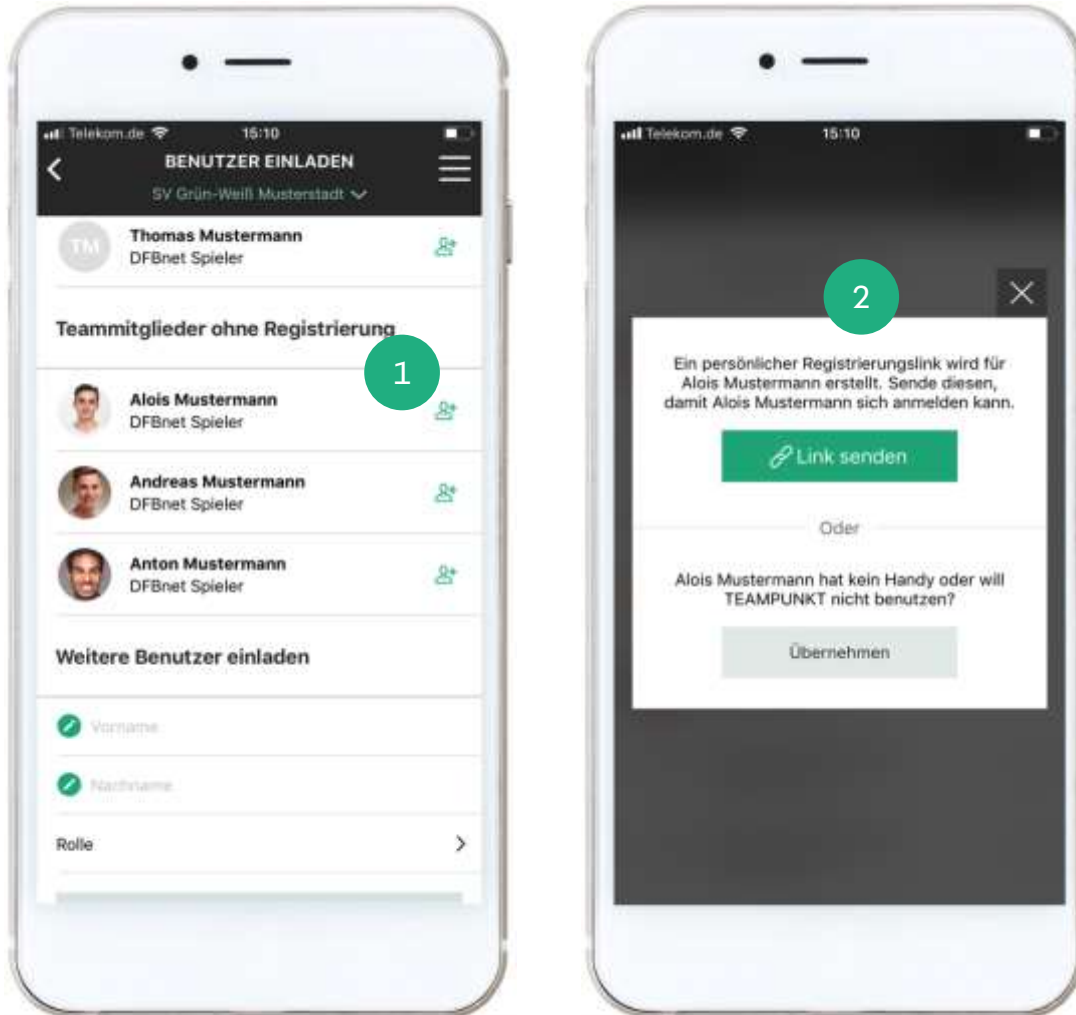
Öffne dafür die Liste der Teammitglieder und anschließend die Einladungsliste. Wähle nun in der Rubrik „Nicht eingeladen“ das Symbol hinter dem gewünschten Spieler aus.

Du hast jetzt die Option den Spieler per Link einzuladen oder den Spieler ohne Einladung zu übernehmen.

Sofern Du Dich für die Übernahmeoption entscheidest, wird der Spieler anschließend auf der Teammitgliederliste geführt.



SPIELER ÜBERNEHMEN (TRAINER)



1 In der Einladungsliste findest Du die neue Rubrik „Teammitglieder ohne Registrierung“. In dieser Rubrik werden zusätzlich alle Spieler/Benutzer ohne Registrierung aufgelistet.

Bei Bedarf kannst Du über diese Rubrik den Spieler zu einem späteren Zeitpunkt per Link einladen.

2 Auch freie Spieler können ohne Einladung in das Team übernommen werden. Zu diesem Zweck gibst Du den Vor- und Nachnamen des freien Spielers in der Rubrik „Weitere Benutzer einladen“ ein und wählst eine Rolle aus.

Mit der Auswahl des „Einladen-Buttons“ erscheint das Pop-Up mit der Übernahmeoption.



**TEAM.
PUNKT**

Die DFB Teammanagement App

ELTERN UND KINDER VERKNÜPFEN

ELTERN UND KINDER VERKNÜPFEN (TRAINER)

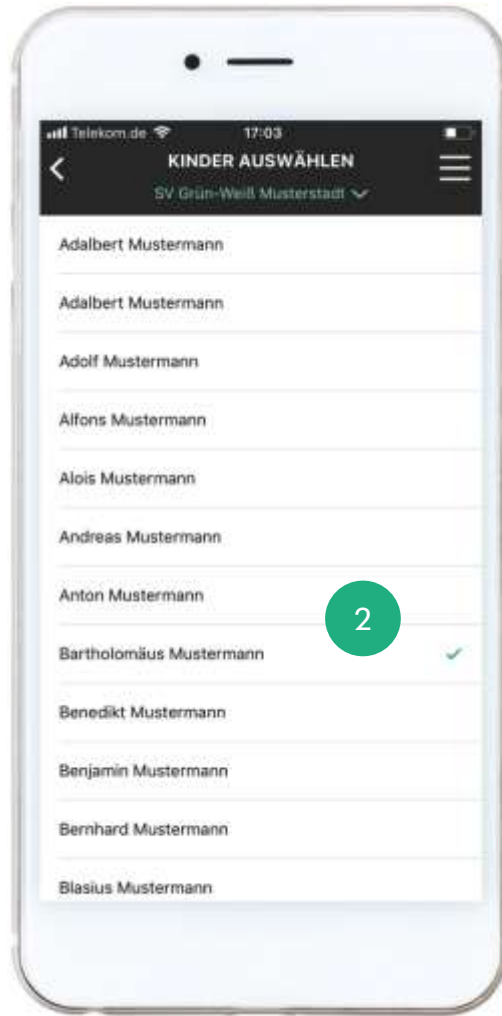
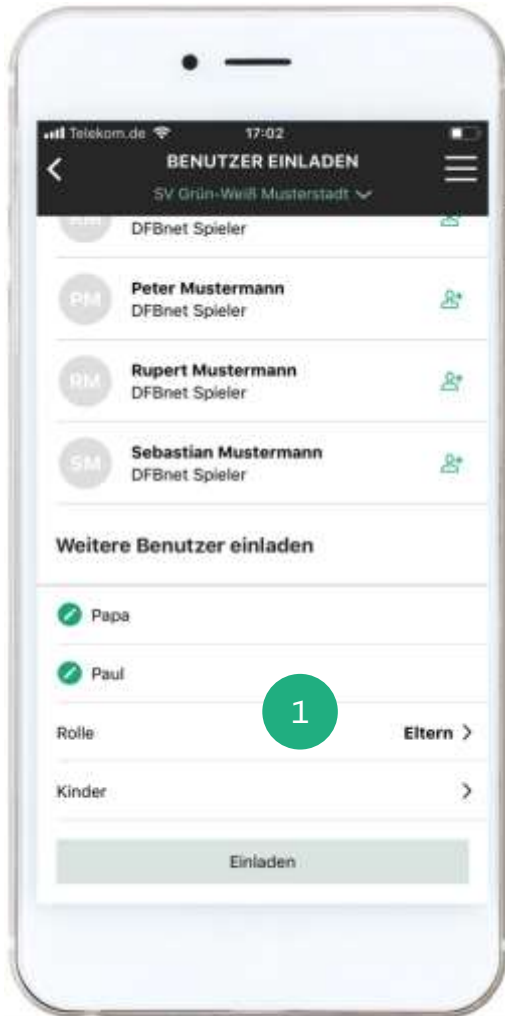


- › Im Juniorenbereich sind die Eltern oder Erziehungsberechtigten ein wesentlicher Bestandteil eines Teams.
- › Sie müssen über die Spiele oder Trainingstermine unterrichtet werden, organisieren Fahrdienste oder übernehmen Aufgaben.
- › Bisweilen kannte TEAMPUNKT keine Beziehungen zwischen Eltern und Kinder, sodass sich Elternteile oftmals mehrfach registrieren mussten, um ihr eigenes Konto und die ihrer Kinder zu verwalten.
- › Mittlerweile besteht die Möglichkeit, Eltern und Kinder zu verknüpfen.
- › Die Beziehung zwischen einem Elternteil und einem oder mehrerer Kinder kann im Rahmen des Einladungsprozesses oder in der Profilverwaltung durch den Trainer hergestellt werden.





ELTERN UND KINDER VERKNÜPFEN (TRAINER)



1 Die Eltern lädst Du grundsätzlich als weitere Benutzer ein. Gib dazu den Vor- und Nachnamen des Elternteils ein und wähle die Rolle „Eltern“ aus.

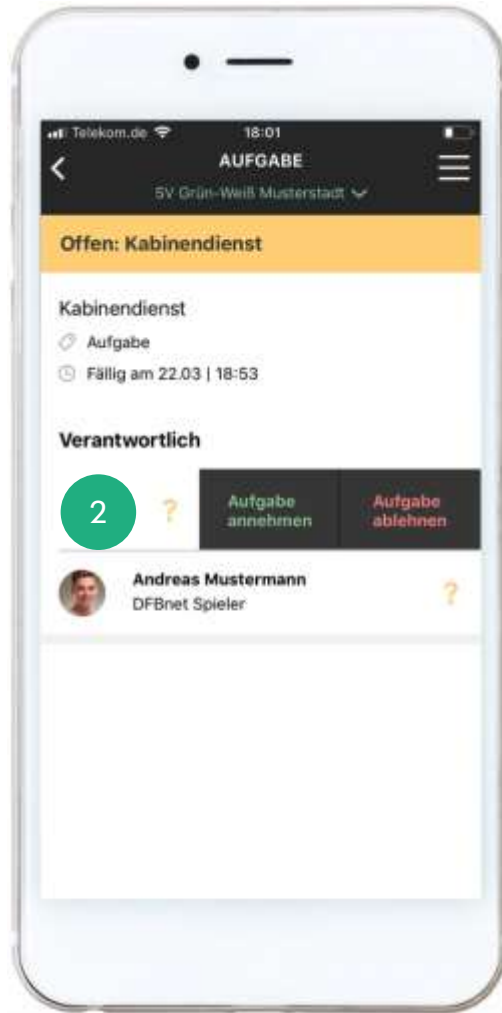
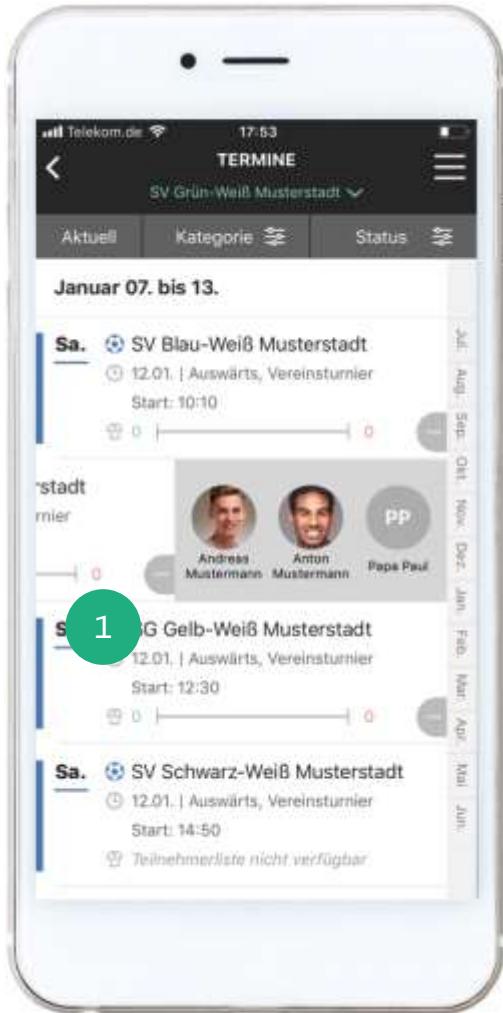
Jetzt erscheint das Feld „Kinder“, nach dessen Auswahl die Liste der Spieler/Kinder angezeigt wird.

2 Wähle aus der Liste das oder die gewünschten Kinder aus und lade den Elternteil per Link ein.

- i**
 - › Nach der Registrierung werden der Elternteil sowie die verknüpften Kinder in der Liste der Teammitglieder aufgelistet.
 - › Eine separate Einladung und Registrierung der Kinder ist zwar nach wie möglich, aber nicht mehr erforderlich.
 - › Sofern die Kinder keine eigenen Konten besitzen, werden diese zusätzlich in der Rubrik „Teammitglieder ohne Registrierung“ aufgeführt, sodass Du diese zu einem späteren Zeitpunkt noch einladen kannst.



ELTERN UND KINDER VERKNÜPFEN (ELTERN)



1 Wenn Du als Elternteil mit einem oder mehreren Kindern verknüpft bist, kannst Du stellvertretend für Deine Kinder und für Dich selbst eine Terminrückmeldung geben.

Mit einer Wischgeste (Swipe) nach links, siehst Du Deine verknüpften Kinder. Durch einen Tap gelangst Du in die Detailansicht des Termins. Dort kannst Du die entsprechende Rückmeldung geben.

2 Gleiches gilt für die Aufgaben. Wenn Dir und/oder Deinen Kindern eine Aufgabe zugewiesen wurde, siehst du die Aufgabe in Deiner Aufgabenliste. Im Aufgabendetail kannst Du die Aufgabe annehmen oder ablehnen.

i Des Weiteren hast Du Einsicht in die Anwesenheits- und Leistungsstatistik Deiner verknüpften Kinder. Du kannst aber nicht im Namen Deiner Kinder den Chat benutzen.



**TEAM.
PUNKT**

Die DFB Teammanagement App

TEAMKASSE

TEAMKASSE (KASSENWART | ALLGEMEINES)



1 Als Kassenwart kannst Du die Mannschaftskasse Deines Teams verwalten.

Dabei unterscheidet die Teamkasse zwei Konten. Im Teamkonto siehst Du alle Einzahlungen, Einnahmen und Ausgaben. Der Kontostand im Teamkonto entspricht dem Betrag, den Du bar in Deiner Kasse haben solltest.

2 Jedes Teammitglied hat ein eigenes Konto. In diesem Konto werden die Einzahlungen, die Strafen und etwaige Beiträge verbucht.

Die Einzahlungen sind als Guthaben zu verstehen (Haben), wohingegen die Strafen und Beiträge das Konto belasten (Soll). Am Ende einer Saison sollten die Konten ausgeglichen sein.

Jedes Teammitglied hat Einsicht in das eigene Konto (Mein Konto) und sieht den Kontostand des Teamkontos und der Mitgliederkonten. Als Kassenwart hast Du Zugriff auf alle Konten.

TEAMKASSE (KASSENWART | ALLGEMEINES)



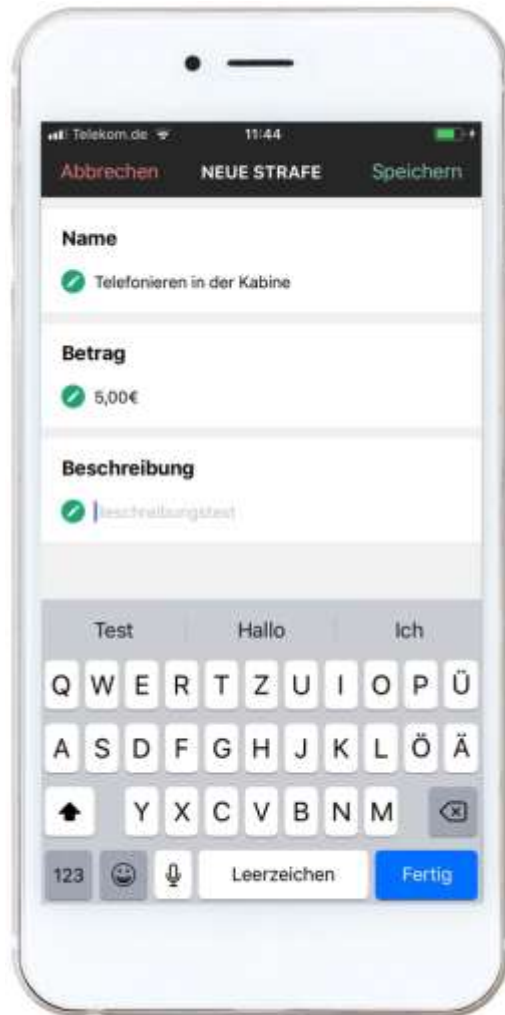
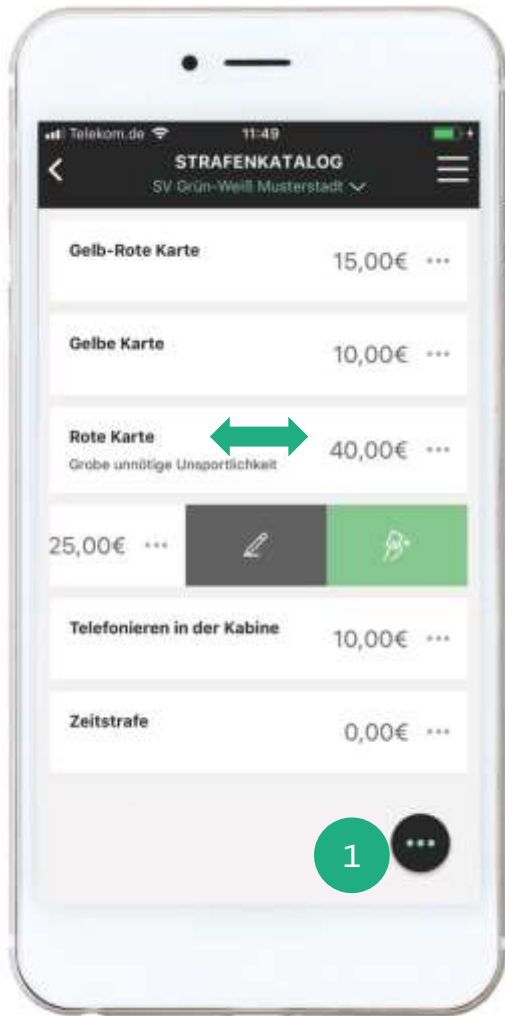
1 Mithilfe des Strafenkatalogs kannst Du die Strafen und Vergehen für Dein Team definieren. Dabei besteht eine Strafe aus einem Titel (z.B. Rote Karte), einem Betrag in Euro und einer optionalen Kurzbeschreibung.

Bevor Du Strafen vergeben kannst, musst Du diese vorher im Strafenkatalog anlegen. Standardmäßig enthält der Strafenkatalog die Strafen Rote Karte, Gelbe Karte, Gelb-Rote Karte und Zeitstrafe. Bitte beachte, dass Du die Beträge noch eintragen musst.

2 In der Strafenübersicht siehst Du, welches Mitglied wie viele Strafen erhalten hat.



TEAMKASSE | STRAFENKATALOG (KASSENWART)



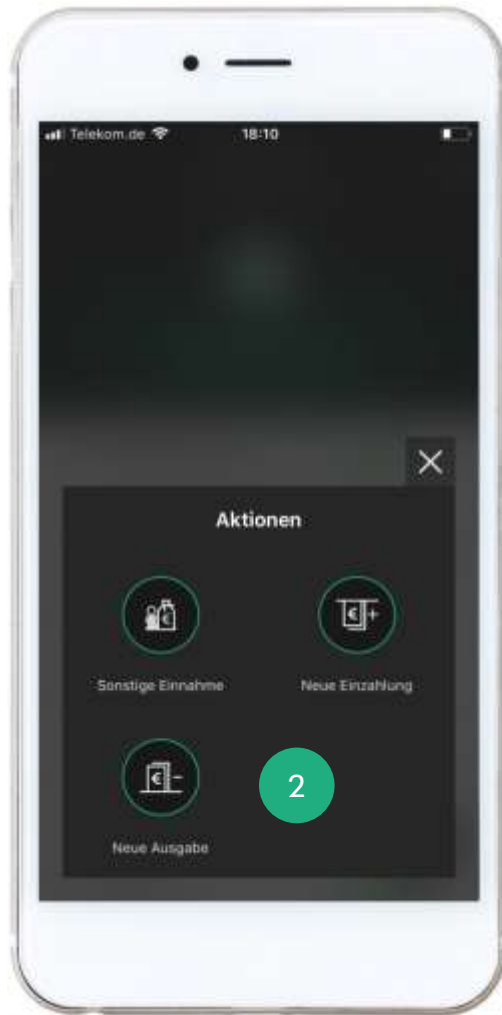
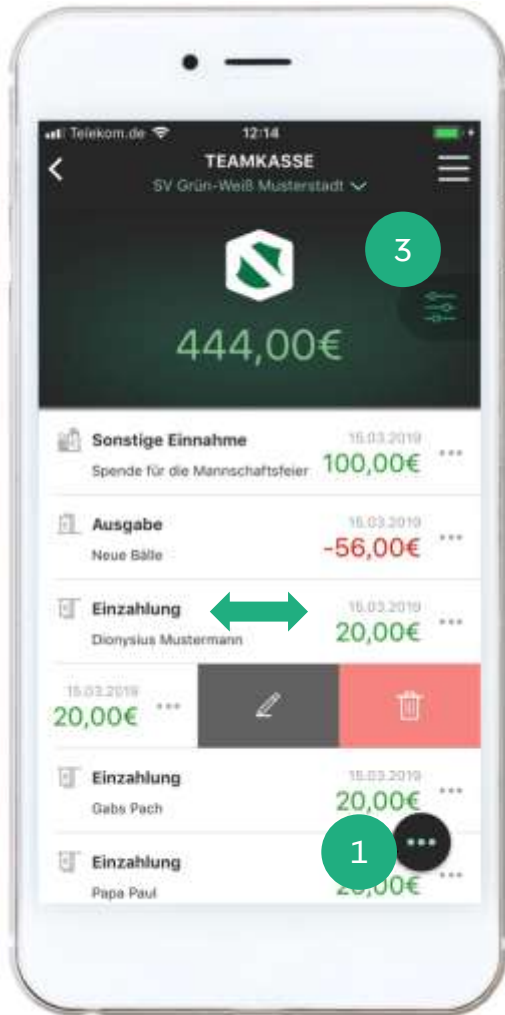
- 1** Zur Bearbeitung des Strafenkatalogs musst Du diesen in einem ersten Schritt öffnen. Wähle dafür den gleichnamigen Button auf dem Dashboard der Teamkasse.

Anschließend siehst du den Strafenkatalog mit den bereits definierten Strafen. Wähle jetzt den Button mit den drei Punkten und anschließend die Funktion „Katalog erweitern“.

Jetzt kannst Du eine neue Strafe anlegen. Gib dafür einen Namen und einen Betrag ein. Bei Bedarf kannst Du optional eine Beschreibung hinzufügen.
- ↔** Wenn Du eine vorhandene Strafe bearbeiten möchtest, führe eine Wischgeste (Swipe) nach links auf dem entsprechenden Eintrag aus und wähle dann das Symbol mit dem Stift aus.
- i** Wenn Du den Namen einer Strafe veränderst, wirkt sich diese Veränderung auch auf bereits vergebenen Strafen aus. Anders verhält es sich bei dem Betrag. Der angepasste Betrag wird erst mit dem Zeitpunkt der Speicherung wirksam.



TEAMKASSE | TEAMKONTO (KASSENWART)



1 Im Teamkonto siehst Du alle Einzahlungen Deiner Mitglieder, alle sonstigen Einnahmen und Ausgaben.

Zur Verbuchung eines neuen Vorfalles, wähle den Button mit den drei Punkten. Anschließend kannst Du die Art Deines Buchungsvorgangs auswählen.

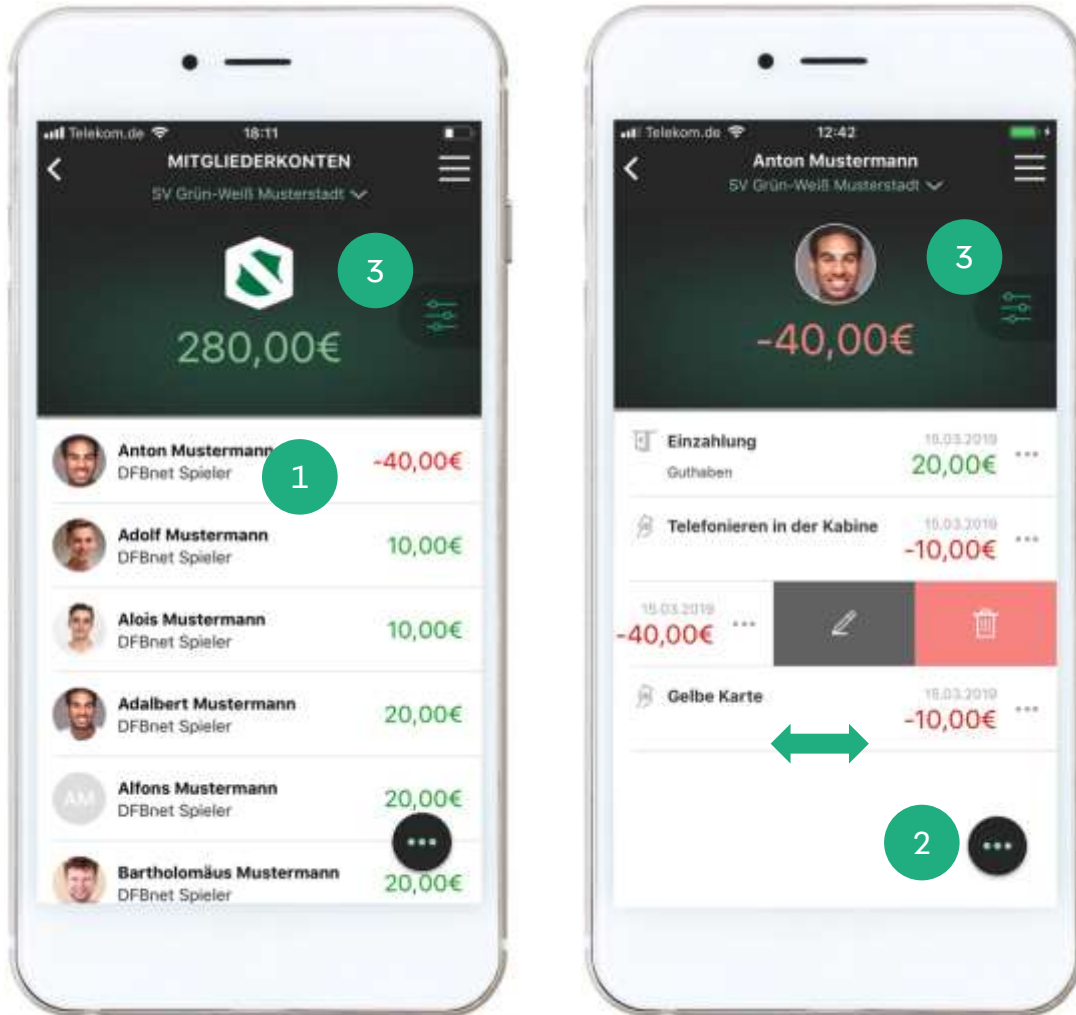
2 Die Einzahlungen Deiner Teammitglieder verbuchst Du unter Einzahlungen. Wenn Du darüber hinaus weitere Einnahmen hast (z.B. Spende für die Mannschaftsfeier), wähle die Aktion „Sonstige Einnahmen“. Alle Ausgaben (z.B. Neue Bälle) verbuchst Du unter Ausgaben.

↔ Wenn Du eine Buchung bearbeiten oder löschen möchtest, führe eine Wischgeste (Swipe) nach links auf dem entsprechenden Eintrag aus und wähle dann das Symbol mit dem Stift oder mit der Mülltonne aus.

3 Über den Filter kannst Du die Sicht auf die Teamkasse bei Bedarf einschränken.



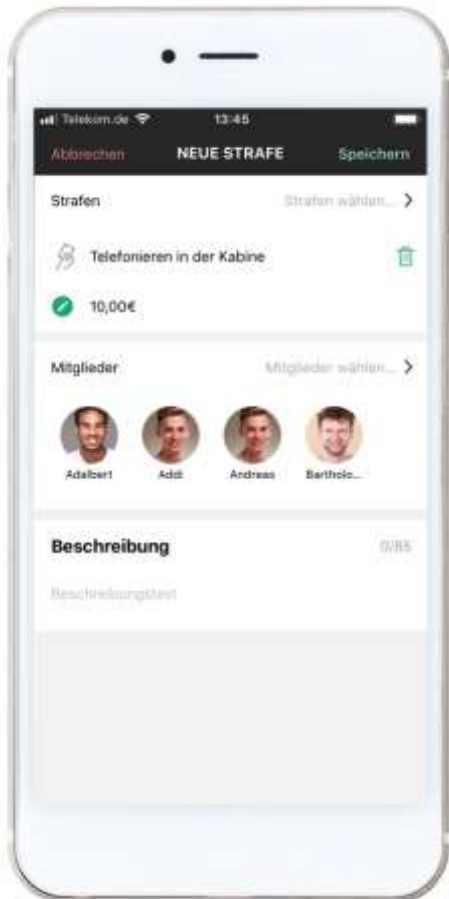
TEAMKASSE | MITGLIEDERKONTEN (KASSENWART)



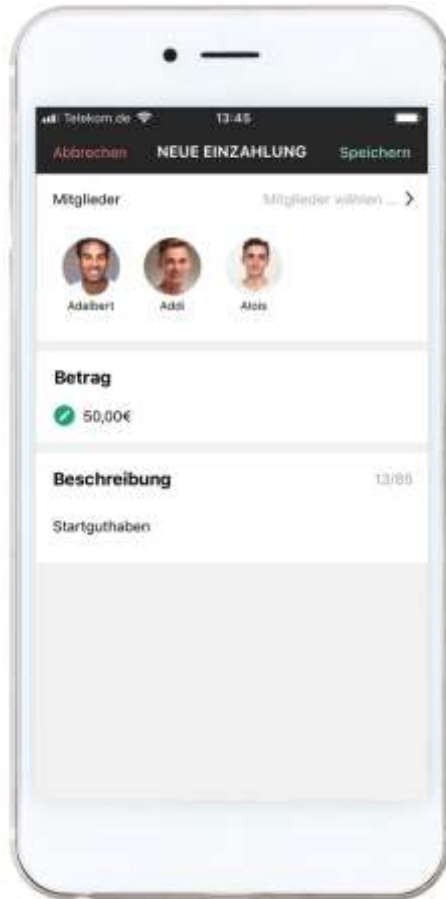
- 1 In den Mitgliederkonten siehst Du die Kontostände Deiner Teammitglieder in der Übersicht.
Zur Auswahl eines Kontos wählst Du das entsprechende Teammitglied durch einen Tap auf den Eintrag aus.
- 2 Anschließend siehst Du das Mitgliedskonto mit allen Einzahlungen, Beiträgen und Strafen.
Möchtest Du für diesen Spieler eine Einzahlung verbuchen, wähle den Button mit den drei Punkten. Über das Pop-Up kannst Du die gewünschte Aktion auswählen. Neben der Einzahlung kannst Du auch einen Beitrag oder eine Strafe anlegen.
- ↔ Wenn Du eine Buchung bearbeiten oder löschen möchtest, führe eine Wischgeste (Swipe) nach links auf dem entsprechenden Eintrag aus und wähle dann das Symbol mit dem Stift oder mit der Mülltonne aus.
- 3 Über den Filter kannst Du die Sicht auf die Mitgliederkonten bei Bedarf einschränken.



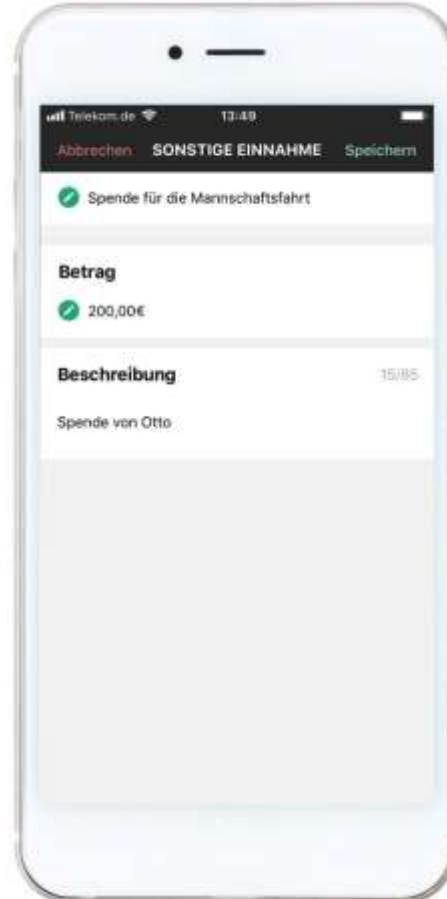
TEAMKASSE | ERFASSUNGSDIALOGE (KASSENWART)



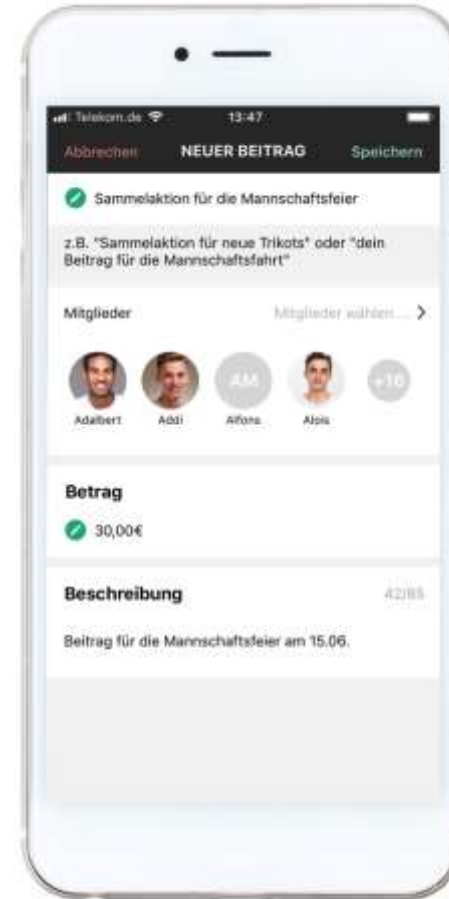
Neue Strafe



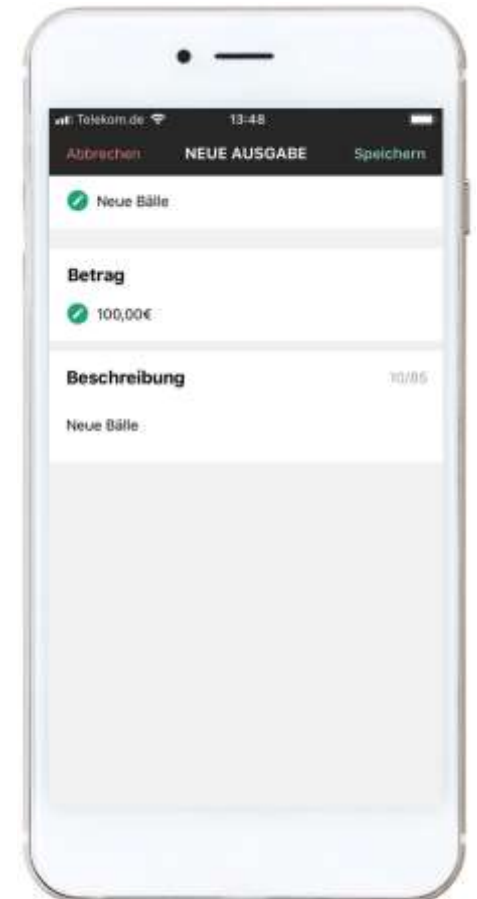
Neue Einzahlung



Neue Einnahme



Neuer Beitrag



Neue Ausgabe

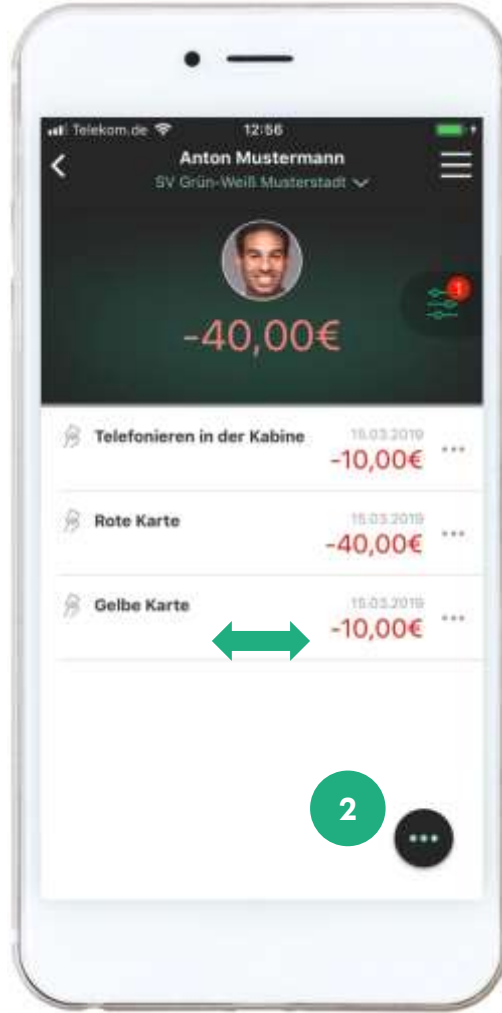
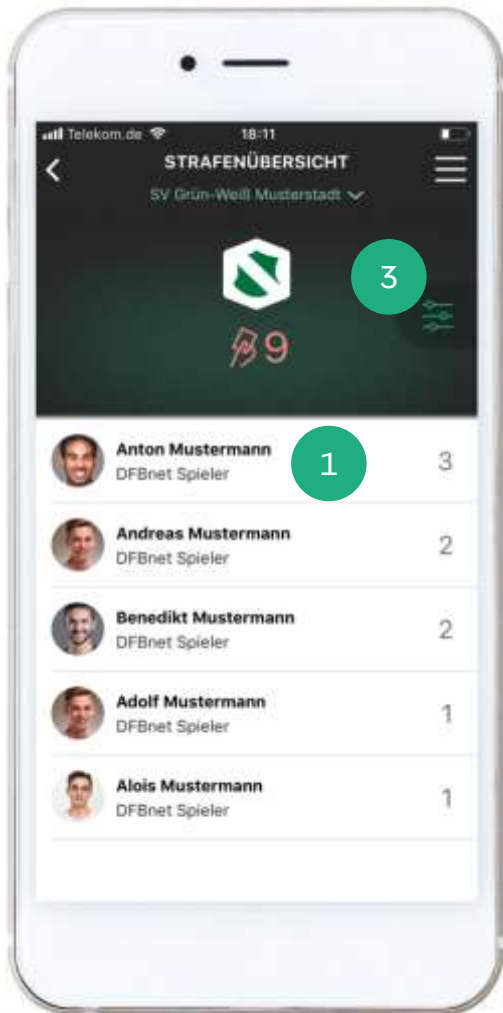


TEAMKASSE | WO MACHE ICH WAS? (KASSENWART)

	Dashboard	Mitgliederkonten Mitgliedskonto	Teamkonto	Strafenkatalog
Neue Strafe	X	X		X
Neue Einzahlung	X	X	X	
Neuer Beitrag	X	X		
Neue Einnahme			X	
Neue Ausgabe			X	



TEAMKASSE | STRAFENÜBERSICHT (KASSENWART)



1 Welcher Spieler welche Strafe in welcher Häufigkeit erhalten hat, siehst Du in der Strafenübersicht.

Dort werden Dir alle Spieler, sortiert nach der Anzahl der Strafen, angezeigt. Durch einen Tap auf einen Spieler gelangst Du in das jeweilige Mitgliedskonto, das in diesem Fall nach Strafen gefiltert ist.

2 Möchtest Du für diesen Spieler eine Einzahlung verbuchen, wähle den Button mit den drei Punkten. Über das Pop-Up kannst Du die gewünschte Aktion auswählen. Neben der Einzahlung kannst Du auch einen Beitrag oder eine Strafe anlegen.

↔ Wenn Du eine Buchung bearbeiten oder löschen möchtest, führe eine Wischgeste (Swipe) nach links auf dem entsprechenden Eintrag aus und wähle dann das Symbol mit dem Stift oder mit der Mülltonne aus.

3 Über den Filter kannst Du die Sicht auf die Strafenübersicht bei Bedarf einschränken.



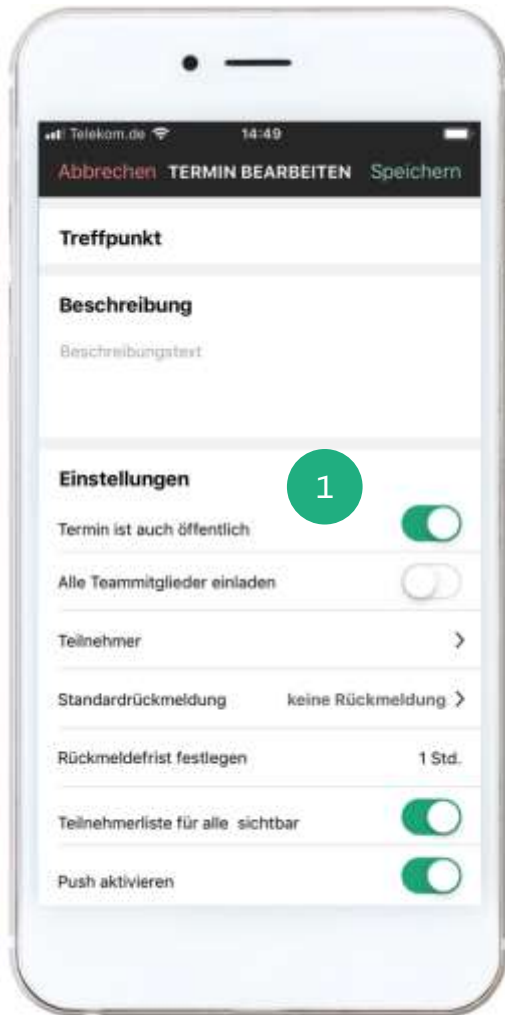
**TEAM.
PUNKT**

Die DFB Teammanagement App

ÖFFENTLICHE TERMINE



ÖFFENTLICHER TERMIN (TRAINER)



1 In der Detailansicht eines Termins kannst Du diesen jetzt auch als „öffentlich“ kennzeichnen.

Öffentliche Termine können per se von allen Teammitgliedern auch ohne explizite Einladung gesehen werden.

2 Öffentliche Termine erfordern keine Rückmeldung in Form einer Zu- oder Absage. In diesem Fall wird das Symbol mit den drei Punkten nicht angezeigt.

Wenn Du beispielsweise Dein Team über das nächste Vereinsfest oder das spannende Derby einer anderen Vereinsmannschaft informieren möchtest, bietest Du ein öffentliches Ereignis an.

i Selbstverständlich kannst Du zu einem öffentlichen Termin auch Dein Team einladen. Alle eingeladenen Spieler haben nach wie vor die Möglichkeit zur Zu- und Absage.



TEAM. PUNKT

Die DFB Teammanagement App

ROLLEN

ROLLEN (TRAINER)



Als Trainer kannst Du jetzt die vorhandenen Rollen miteinander kombinieren. Dabei sind folgende Kombinationen zulässig:

Spieler	x				x	x	x				
Co-Trainer / Trainer		x			x		x	x	x	x	
Eltern			x					x	x		x
Kassenwart				x		x	x		x	x	x



TEAM. PUNKT

Die DFB Teammanagement App



Ein Projekt für den Amateurfußball

Datum:
26.03.2019