



Spiel & Plan
SPIELPLAN. DIENSTE. TEAMGEIST.

Die Anleitung

Spielplan, Dienste und Fahrgemeinschaften
für die ganze Mannschaft – auf einen Blick

Für Eltern & Helfer

Für Trainer & Team-Admins



WILLKOMMEN

Was ist Spiel & Plan?

Ein gemeinsamer Spielplan für die Mannschaft – ohne Konto, ohne App-Store, ohne Chat-Chaos. Wer wann Getränke verkauft, grillt oder die Trikots wäscht, steht für alle sichtbar an einer Stelle.

Ein Link

Deine Mannschaft hat einen festen Link zum Spielplan. Öffnen genügt – kein Login, keine Registrierung.

Dienste selbst eintragen

Offene Dienste sind rot markiert. Mit zwei Fingertipps bist du dabei.

Alles im Handy

Kalender, Navigation, Fahrgemeinschaften und Erinnerungen – direkt aus dem Plan heraus.

Inhalt

Teil A · Für Eltern & Helfer

Den Plan öffnen und als App speichern	3
Den Spielplan lesen	4
Einen Dienst übernehmen	5
Per E-Mail eintragen & erste Anmeldung	6
Ein neues Spiel eintragen	7
Fahrgemeinschaften	8
Wer ist dabei?	9
Kalender & Erinnerungen	10
Live-Ticker beim Spiel	11

Teil B · Für Trainer & Team-Admins

Anmelden, Passwort vergessen	13
Den Spielplan pflegen	14
Posteingang und Personen	15
Dienstarten	16
Einstellungen	17
Tipps und häufige Fragen	18

Impressum 19

Tipps: Eltern brauchen nur Teil A. Teil B ist für die Person(en), die den Plan für die Mannschaft pflegen.



TEIL A · 1

Den Plan öffnen und als App speichern

Den Link zum Plan bekommst du von deinem Trainer oder Teamverantwortlichen – per Nachricht, E-Mail oder QR-Code. Einfach antippen, fertig.

Damit du ihn nicht suchen musst

Speichere den Plan als App auf deinem Startbildschirm. Er öffnet sich dann wie jede andere App – ganz ohne App-Store.

1. Plan im Browser öffnen.
2. Oben auf  Als App tippen.
3. Der Hinweis zeigt dir die passenden Schritte für dein Gerät:

Gerät	So geht's
iPhone / iPad (Safari)	Unten auf Teilen (Quadrat mit Pfeil) tippen → Zum Home-Bildschirm .
Android (Chrome)	Menü ☰ → Zum Startbildschirm hinzufügen bzw. App installieren .
Computer (Chrome / Edge)	In der Adressleiste auf das Installieren -Symbol klicken.

Gut zu wissen: Auf dem iPhone funktionieren Erinnerungen (Seite 10) nur, wenn der Plan als App auf dem Home-Bildschirm liegt.

Sieht die App veraltet aus? Auf dem iPhone bleibt eine geöffnete App manchmal im Hintergrund „eingefroren“. Einmal ganz schließen (nach oben wegswischen) und neu öffnen – dann ist alles wieder aktuell.



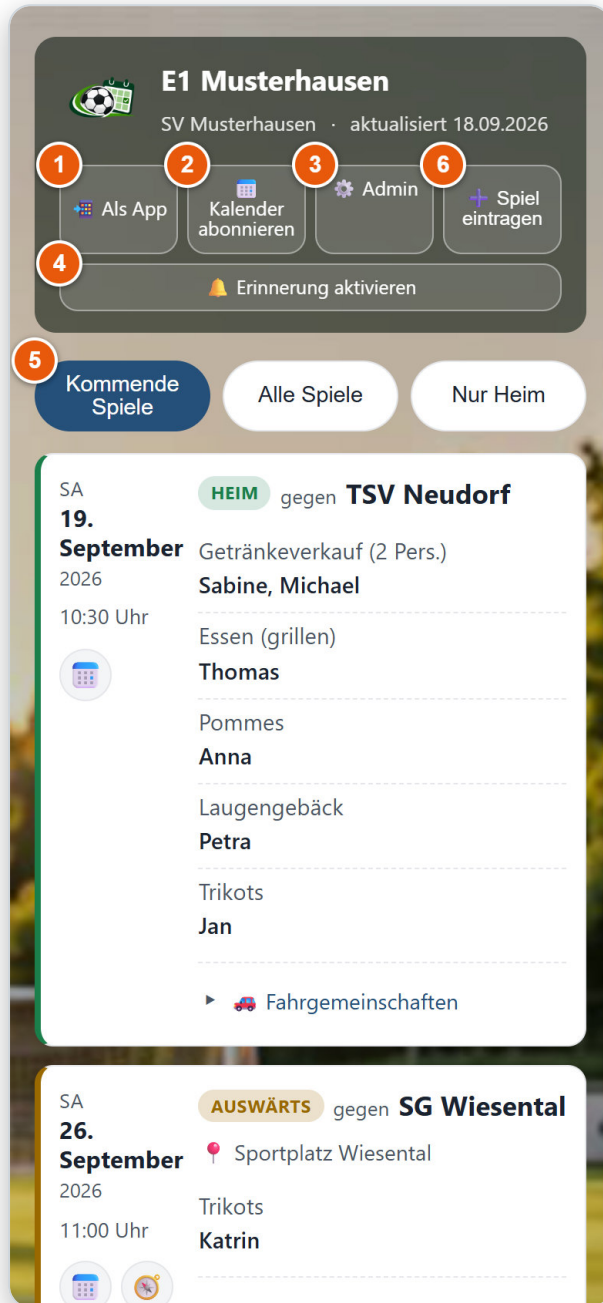
Der Hinweis nach Tipp auf „Als App“



TEIL A · 2

Den Spielplan lesen

Oben stehen die Werkzeuge, darunter die Spiele – das nächste Spiel immer zuerst.



- 1 **Als App** – Plan auf den Startbildschirm legen.
- 2 **Kalender abonnieren** – alle Spiele der Saison im Handy-Kalender; Änderungen kommen automatisch.
- 3 **Admin** – nur für Trainer und Teamverantwortliche.
- 4 **Erinnerung aktivieren** – Hinweis kurz vor dem Spiel aufs Handy.
- 5 **Filter** – *Kommende Spiele*, *Alle Spiele* (mit vergangenen) oder *Nur Heim*.
- 6 **Spiel eintragen** – ein neues Spiel selbst ergänzen (Seite 7).

Jedes Spiel auf einen Blick

Links stehen Datum und Uhrzeit, rechts der Gegner. Die Farbe zeigt die Art:

HEIM **AUSWÄRTS** **TURNIER**

Darunter stehen die **Dienste** mit den Namen, die sie übernommen haben. Ist ein Dienst noch frei, steht dort **noch offen** – oft mit einem kleinen Auswahlfeld zum direkten Eintragen.

Die runden Symbole neben dem Datum:

- – dieses eine Spiel in den eigenen Kalender übernehmen
- – Navigation zum Spielort starten (erscheint, wenn eine Adresse hinterlegt ist)
- – Live-Ticker: Tore mitzählen bzw. den Spielstand sehen (Seite 11; nicht bei Turnieren)

Ein unter dem Spiel ist ein Anhang, z. B. ein Turnierplan – antippen zum Öffnen.



TEIL A · 3

Einen Dienst übernehmen

Du willst beim nächsten Heimspiel Pommes machen? So trägst du dich ein – dauert keine halbe Minute.

1. Das Spiel suchen. Freie Dienste sind **rot hinterlegt** (2).
 2. Im Auswahlfeld (3) **jemanden eintragen...** deinen Namen wählen.
 3. Auf das Häkchen (4) ✓ tippen. Fertig – dein Name steht sofort im Plan.
- 1 Art des Spiels – hier **HEIM**, deshalb gibt es Verkaufsdienste.
 - 2 Dienst mit freien Plätzen. **+1** bedeutet: hier wird noch eine weitere Person gebraucht (z. B. beim Getränkeverkauf zu zweit).
 - 3 Auswahlliste mit allen angemeldeten Personen deiner Mannschaft.
 - 4 Bestätigen mit ✓.
 - 5 Fahrgemeinschaften zu diesem Spiel (Seite 8).

Für jemand anderen eintragen? Geht auch – einfach den Namen der anderen Person wählen. Sie bekommt dann eine E-Mail mit einem Link zum Austragen, falls es nicht passt.

Du erscheinst nicht in der Liste? Dann bist du noch nicht angemeldet. Die einmalige Anmeldung dauert eine Minute (Seite 6).

Schon voll? Waren andere schneller, meldet der Plan „Das ist inzwischen schon voll“ – dann einfach einen anderen Dienst wählen.

The screenshot shows the app interface for a home game. At the top, it says 'SA 3. Oktober 2026' and '10:30 Uhr'. The main heading is 'HEIM gegen FC Sonnenberg'. Below this, there are several service options, each with a dropdown menu to select a person and a checkmark to confirm. The services listed are: 'Bitte Kuchen für den Verkauf mitbringen', 'Getränkeverkauf (2 Pers.)' (with 'Stefan +1' selected), 'Essen (grillen)' (with 'Katrin' selected), 'Pommes' (with 'Michael' selected), 'Laugengebäck' (with 'noch offen' selected), and 'Trikots' (with 'noch offen' selected). At the bottom, there is a section for 'Fahrgemeinschaften' (carpooling) with a car icon and a checkmark.

Ein Heimspiel mit offenen Diensten



TEIL A · 4

Per E-Mail eintragen & erste Anmeldung

Du musst den Plan nicht öffnen: Eine kurze Mail an die Adresse deiner Mannschaft reicht.

Die Mail-Vorlage

Ganz unten im Plan startet

 Spiel/Dienst per E-Mail melden einen fertigen Entwurf an die Team-Adresse. Nur hinter dem Doppelpunkt ausfüllen und absenden – leere Zeilen werden ignoriert.

An: e1-musterhausen@spielundplan.de
Betreff: E1 Musterhausen – Spiel/Dienst

– Dienst übernehmen (deinen Namen hinter den Dienst schreiben) –
Datum: **3.10.**
Getränkeverkauf (2 Pers.):
Essen (grillen):
Pommes: **Claudia**
Laugengebäck:
Trikots:

– oder ein neues Spiel eintragen –
Datum: Uhrzeit: Gegner:
Heim oder Auswärts: Ort:

Oder ganz formlos

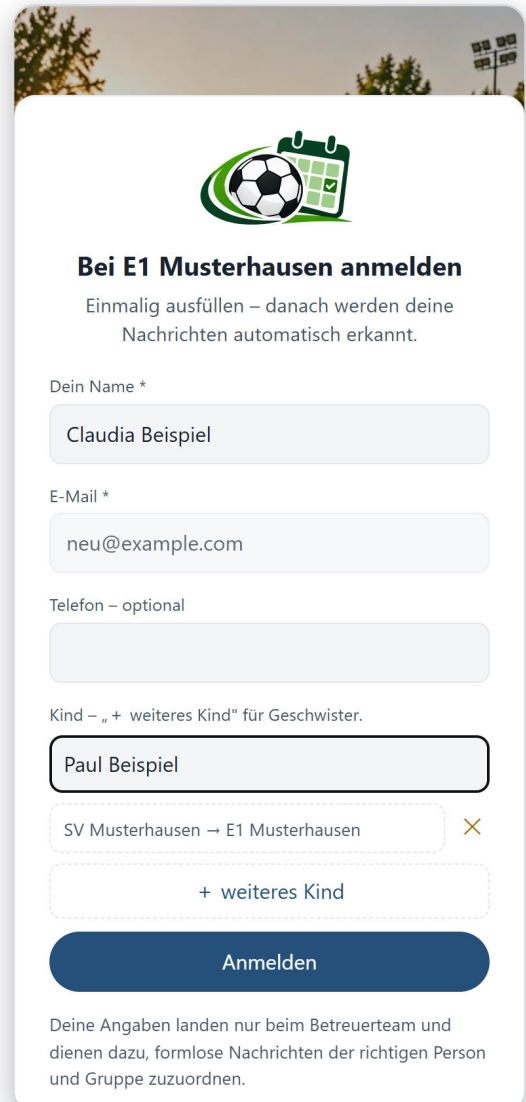
Auch ein normaler Satz wird verstanden, zum Beispiel:

„Ich mache Pommes am 8.11.“

Du bekommst eine kurze Bestätigung. Wenn etwas unklar ist, landet die Nachricht beim Trainer, der sie von Hand einträgt.

Erste Anmeldung (einmalig)

Schreibst du zum ersten Mal, schickt dir das System eine Antwort mit einem **persönlichen Anmelde-Link**. Dort trägst du Namen, E-Mail und dein Kind ein (bei Geschwistern  weiteres Kind). Danach erkennt Spiel & Plan dich automatisch. Deine Angaben sieht nur das Betreuerteam.



Bei E1 Musterhausen anmelden
Einmalig ausfüllen – danach werden deine Nachrichten automatisch erkannt.

Dein Name *

Claudia Beispiel

E-Mail *

neu@example.com

Telefon – optional

Kind – „+ weiteres Kind“ für Geschwister.

Paul Beispiel

SV Musterhausen → E1 Musterhausen ✕

+ weiteres Kind

Anmelden

Deine Angaben landen nur beim Betreuerteam und dienen dazu, formlose Nachrichten der richtigen Person und Gruppe zuzuordnen.

Die einmalige Anmeldung



TEIL A · 5

Ein neues Spiel eintragen

Ein Termin fehlt? Jeder aus dem Team kann ihn ergänzen – z. B. ein Pokalspiel oder ein Freundschaftsspiel.

The screenshot shows the 'Spiel eintragen' (Enter game) form in the 'E1 Musterhausen' app. The form is titled 'Spiel eintragen' and has a subtitle 'SV Musterhausen · aktualisiert 18.09.2026'. It contains several input fields: 'Datum' (Date) with a placeholder 'tt.mm.jjjj' and a calendar icon, 'Uhrzeit' (Time) with a placeholder '--:--' and a clock icon, 'Gegner' (Opponent) with a text input field, 'Art des Spiels' (Type of game) with a dropdown menu showing 'Heimspiel' (Home game), 'Ort' (optional) with a text input field showing 'z. B. Sportplatz Gonzerath', and 'Anhang' (optional, z. B. Turnierplan als PDF) with a 'Datei auswählen' (Select file) button and the text 'Keine ausgewählt' (None selected). At the bottom are two buttons: 'Abbrechen' (Cancel) and 'Eintragen' (Enter).

1. Oben auf **+ Spiel eintragen** tippen.
2. **Datum** und **Uhrzeit** angeben.
3. **Gegner** eintragen.
4. **Art des Spiels** wählen: Heimspiel, Auswärtsspiel oder Turnier. Bei Heimspielen erscheinen automatisch die Dienste, die dafür nötig sind.
5. Optional: **Ort** und ein **Anhang** (z. B. Turnierplan als PDF).
6. Mit **Eintragen** bestätigen.

Pflichtangaben: Datum und Gegner. Alles andere darf leer bleiben und kann der Trainer später ergänzen.

So sieht ein Turnier mit Anhang aus

The screenshot shows a tournament entry in the app. It is titled 'TURNIER Herbstcup' (Tournament Autumn Cup). The date is 'SA 10. Oktober 2026' and the time is '09:00 Uhr'. The location is 'Sporthalle Musterhausen'. There is a section for 'Trikots' (Jerseys) with the text 'noch offen' (still open) and a dropdown menu with the text 'jemanden eintragen...' (enter someone...) and a checkmark icon. Below this is a link to 'Turnier-Ablaufplan.pdf' (Tournament schedule.pdf) and a link to 'Fahrgemeinschaften' (Carpools).

Turniere haben keinen Gegner, sondern einen Titel. Der Turnierplan hängt direkt am Spiel und lässt sich mit einem Tipp öffnen.



TEIL A · 6

Fahrgemeinschaften

Bei Auswärtsspielen organisieren die Eltern die Fahrten. Das geht direkt am Spiel – ohne Telefonkette.

Unter jedem Spiel gibt es die Zeile

Fahrgemeinschaften. Daneben steht, wie viele Fahrten es schon gibt und wie viele Plätze insgesamt noch frei sind. Antippen klappt den Bereich auf.

Du kannst fahren

1. Im Feld deinen Namen wählen.
2. Anzahl der **freien Plätze** einstellen.
3. Optional: Treffpunkt (*ab z. B. Kirche*) und **Uhrzeit**.
4. tippen.

Du suchst eine Mitfahrgelegenheit

1. Bei einer Fahrt im Feld deinen Namen wählen.
2. Anzahl der **Personen** angeben (z. B. mit Geschwisterkind).
3. Mit ☒ bestätigen.

Mit dem kleinen **X** neben deinem Namen kannst du dich wieder austragen. Der Fahrer kann seine ganze Fahrt mit **X Fahrt** entfernen.

Praktisch: Wer die Push-Erinnerung aktiviert hat (Seite 10), bekommt kurz vor dem Spiel einen Hinweis – als Fahrer mit dem Vermerk, dass er fährt.

SA
**26.
September**
2026
11:00 Uhr

AUSWÄRTS gegen **SG Wiesental**
 Sportplatz Wiesental
Trikots
Katrin

Fahrgemeinschaften 2 Plätze frei

Thomas Muster
fährt ab Parkplatz Kirche, 10:15 ·
2/4 Plätze · 2 frei **X Fahrt**

Sabine Schneider · 2 Pers. **X**

mitfahren... 1 Person

ich fahre... 3 Plätze frei

ab (z. B. Kirche)

Uhrzeit

Fahrt anbieten

Eine Fahrt mit einem Mitfahrer, 2 Plätze frei



TEIL A · 7

Wer ist dabei?

Melden, ob das Kind mitspielt – pro Spiel, mit zwei Fingertipps. Der Trainer sieht so schon Tage vorher, mit wem er planen kann.

Hat der Trainer die Teilnahme-Meldung für eure Mannschaft eingeschaltet, steht unter den Diensten jedes Spiels die Zeile **Wer ist dabei?**. Sie gilt auch für Turniere.

- 1 Zähler** – wie viele Kinder schon *dabei* sind, wie viele *fehlen* und wie viele noch *offen* sind. Antippen klappt den Bereich auf.
- 2 Namen** – wer sich schon gemeldet hat: ✓ dabei, ✗ fehlt.
- 3 Kind wählen** – die Liste kennt alle Kinder, die im Team angemeldet sind.
- 4 Dabei oder Fehlt** antippen – fertig. Die Meldung erscheint sofort in der Liste.

Meinung geändert? Einfach noch einmal melden – die neue Meldung ersetzt die alte. Nach dem Spiel bleibt die Liste stehen, ändern geht dann nicht mehr.

Die Zeile fehlt bei euch? Dann ist die Teilnahme-Meldung für eure Mannschaft nicht eingeschaltet. Der Trainer kann sie in den Einstellungen unter *Module* aktivieren (Seite 17).

Dein Kind ist nicht in der Liste? Dann fehlt es noch in der Anmeldung – über **Neu hier? Jetzt anmelden** ganz unten im Plan lässt sich das in einer Minute nachholen (Seite 6).

The screenshot shows a mobile app interface for managing player participation. At the top, a dropdown menu is open, displaying 'Wer ist dabei?' with a count of 3 'dabei' (green) and 1 'fehlt' (red), and 4 'offen' (grey). Below this, a list of children is shown: Ben, Luca, and Mia are marked with green checkmarks (✓) as 'dabei', while Emma is marked with a red X (✗) as 'fehlt'. A search bar labeled 'Kind wählen...' is visible. To the right of the search bar, there are two buttons: 'Dabei' (green) and 'Fehlt' (red). At the bottom, a section for 'Fahrgemeinschaften' (carpools) shows 'noch keine' (no one yet).

Drei dabei, eins fehlt, vier haben sich noch nicht gemeldet



TEIL A · 8

Kalender & Erinnerungen

Damit du kein Spiel und keinen Dienst mehr vergisst.

Alle Spiele im Kalender

Ein Tipp auf  **Kalender abonnieren** (oben oder ganz unten) legt die komplette Saison in deinen Kalender – z. B. Apple Kalender oder Google Kalender. Wird ein Termin geändert, aktualisiert sich der Kalender von selbst.

Öffnet sich keine passende App, kopierst du den **Link darunter** und fügst ihn in deinem Kalender als „Kalender per URL hinzufügen“ ein (z. B. Google Kalender → *Von URL*).

Nur ein einzelnes Spiel? Dafür gibt es das  direkt am Spiel.

Erinnerung aufs Handy

Mit  **Erinnerung aktivieren** bekommst du etwa eine Stunde vor Anpfiff eine Benachrichtigung zum Spiel – mit deinem Dienst bzw. deiner Fahrt, falls du eingetragen bist. Beim ersten Mal fragt dein Gerät, ob Mitteilungen erlaubt sind – bitte mit **Erlauben** antworten.

iPhone: Erinnerungen gibt es nur, wenn der Plan als App auf dem Home-Bildschirm liegt (Seite 3). Im normalen Safari-Tab ist die Funktion von Apple nicht vorgesehen.

Dienst-Erinnerungen per E-Mail

Bleiben vor einem Heimspiel Dienste offen, kann das Team eine Erinnerung verschicken lassen. Sie enthält für jeden freien Dienst einen Link – ein Klick, und du bist eingetragen. Waren andere schneller, ist der Link einfach ohne Wirkung.

Kalender abonnieren

Öffnet nicht die richtige App? Link zum manuellen Eintragen (z. B. Google Kalender "Von URL"):
<https://spielundplan.de/ical.php?s=e1-musterhausen>

Spiel/Dienst per E-Mail melden

Die E-Mail enthält eine Vorlage – einfach hinter dem Doppelpunkt ausfüllen, leere Zeilen werden ignoriert. Geht automatisch an E1 Musterhausen.

[Spiel & Plan](#) · [Impressum](#) · [Datenschutz](#)

Ganz unten im Plan: Kalender-Link und E-Mail-Vorlage



TEIL A · 9

Live-Ticker beim Spiel

Tore mitzählen, während gespielt wird – damit auch alle mitbekommen, wie es steht, die nicht am Platz sein können.

Neben dem Datum jedes Spiels steht ein – bei Turnieren nicht, dort laufen zu viele kurze Spiele für einen gemeinsamen Spielstand. Ein Tipp darauf öffnet den Ticker. Bedienen darf ihn jeder, der den Link zum Plan hat – am besten übernimmt es eine Person am Spielfeldrand.

- 1 **Push-Nachrichten** – nur mit Häkchen geht bei jedem Tor eine Meldung an alle raus, die Erinnerungen aktiviert haben (Seite 10). Ohne Häkchen bleibt alles still.
- 2 **Spielstand** – links die eigene Mannschaft, rechts der Gegner.
- 3 **Spielverlauf** – *Spiel anpfeifen, Halbzeit, 2. Halbzeit, Abpfiff*. Der Pfeil daneben nimmt den letzten Schritt zurück.
- 4 **Torschütze** – wer getroffen hat. Nur bei eigenen Toren, darf auch auf *unbekannt* bleiben.
- 5 **Tor eintragen** – für uns oder für den Gegner.
- 6 **Torliste** – jedes Tor mit Spielminute. Die Uhr läuft ab dem Anpfiff-Klick, nicht ab der geplanten Uhrzeit, und pausiert während der Halbzeit.

Vertippt? Jede Meldung geht erst zehn Sekunden später raus. Bis dahin lässt sich das Tor mit *Letztes Tor rückgängig* zurücknehmen, ohne dass jemand etwas davon mitbekommt.

Nach dem Abpfiff

Ist *Abpfiff* gedrückt, zeigt der Ticker nur noch den Endstand mit den Torschützen – die Knöpfe sind weg, damit niemand aus Versehen etwas verstellt. Soll doch noch etwas korrigiert werden, holt **Ergebnis ändern** sie zurück.

Das Ergebnis bleibt danach dauerhaft am Spiel stehen – auch für alle, die den Ticker nie geöffnet haben.

TSV Neudorf

1 ☐ Push-Nachrichten aktivieren

2 **2 : 1**

3 **|| Halbzeit**

Läuft (1. Halbzeit). 19:45

Torschütze
(bei eigenem Tor, optional)

4 unbekannt

5 **Tor für uns** **Tor Gegner**

6' Luca 16' Emma

Letztes Tor rückgängig **Fertig**

Während des Spiels

FC Beispielstadt

2 : 1

Beendet – Endstand. 50:00

8' Mia 22' Luca

Ergebnis ändern **Fertig**

Nach dem Abpfiff

SA 12. September 2026 11:00 Uhr

HEIM gegen **FC Beispielstadt**

2:1

Getränkeverkauf (2 Pers.)
Anna, Thomas

Essen (grillen)

Endstand am Spiel

TEIL B

Für Trainer & Team-Admins

Spielplan pflegen, Personen verwalten, Dienstarten anpassen – alles an einer Stelle im Admin-Bereich.





TEIL B · 1

Anmelden, Passwort vergessen

Der Admin-Bereich ist mit Benutzernamen und Passwort geschützt – auch am Handy gut bedienbar.

Anmelden

1. Auf der Plan-Seite oben auf  **Admin** tippen – oder direkt **spielundplan.de/admin** öffnen.
2. Benutzer und Passwort eingeben. Die Zugangsdaten stehen in der Willkommens-Mail deines Teams. Benutzer ist die hinterlegte Kontakt-E-Mail.
3. **Anmelden** tippen.

Oben im Admin führt **Seite ansehen** zurück zum öffentlichen Plan, **Abmelden** beendet die Sitzung.

„**Sitzung abgelaufen – bitte erneut.**“ Aus Sicherheitsgründen bleibt die Anmeldung 8 Stunden aktiv. Danach einfach neu anmelden – nicht gespeicherte Eingaben gehen dabei verloren, deshalb zwischendurch speichern.

Passwort vergessen?

1. Unter dem Anmelden-Knopf auf **Passwort vergessen?** tippen.
2. Die Login-E-Mail-Adresse eingeben.
3. Per E-Mail kommt ein **Link zum Setzen eines neuen Passworts**. Er funktioniert nur einmal.
4. Neues Passwort vergeben und mit dem neuen Passwort anmelden.

Aus Datenschutzgründen bestätigt die Seite nie, ob eine Adresse existiert. Kommt keine Mail, bitte Spam-Ordner prüfen und die richtige Adresse verwenden.

Der Admin-Login

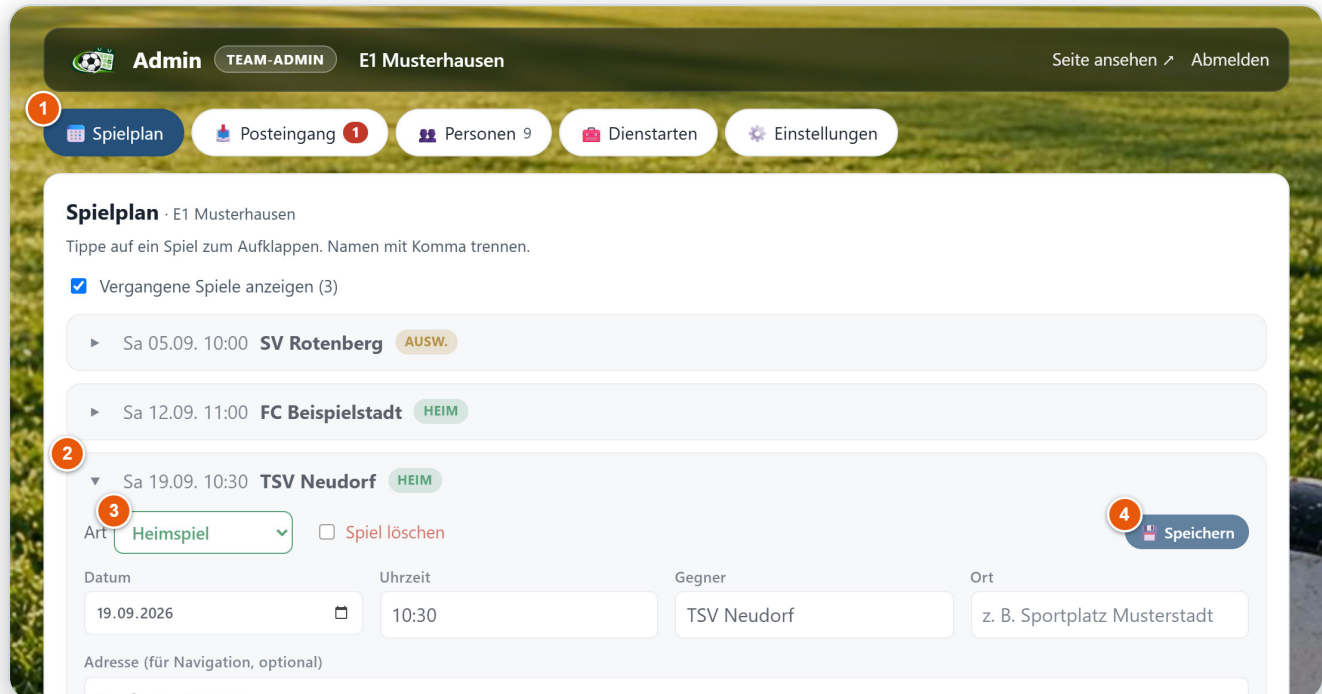
Passwort zurücksetzen



TEIL B · 2

Den Spielplan pflegen

Im Reiter **Spielplan** siehst du alle Spiele als Liste. Ein Tipp auf ein Spiel klappt es auf.



- 1 **Reiter** – Spielplan, Posteingang, Personen, Dienstarten, Einstellungen.
- 2 **Spiel aufklappen** – Datum, Uhrzeit, Gegner in der Kopfzeile.
- 3 **Art** – Heim, Auswärts oder Turnier. Daran hängt, welche Dienste nötig sind.
- 4 **Speichern** – sichert den *ganzen* Plan, nicht nur dieses Spiel.
- 5 **Dienste** – Namen mit Komma trennen („Sabine, Michael“).

Häufige Handgriffe

- **Neues Spiel:** ganz unten den Block „Neues Spiel“ ausfüllen (mindestens Datum und Gegner), dann speichern.
- **Spiel löschen:** Häkchen bei „Spiel löschen“ setzen und speichern.
- **Adresse:** Damit erscheint am Spiel das Navigations-Symbol , und der Kalender-Eintrag bekommt den Ort.
- **Dateien:** PDF, Bilder oder Office-Dateien (bis 8 MB) anhängen – sie erscheinen als  im Plan.

Erst speichern, dann wechseln. Eingaben gelten erst nach „Spielplan speichern“. Wer die Seite vorher verlässt, verliert nicht Gespeichertes.

Eine komplette Tabelle? Koordinatoren (Einstellungen) dürfen eine Excel- oder CSV-Tabelle per Mail an die Team-Adresse schicken – der Plan wird daraus aufgebaut.



TEIL B · 3

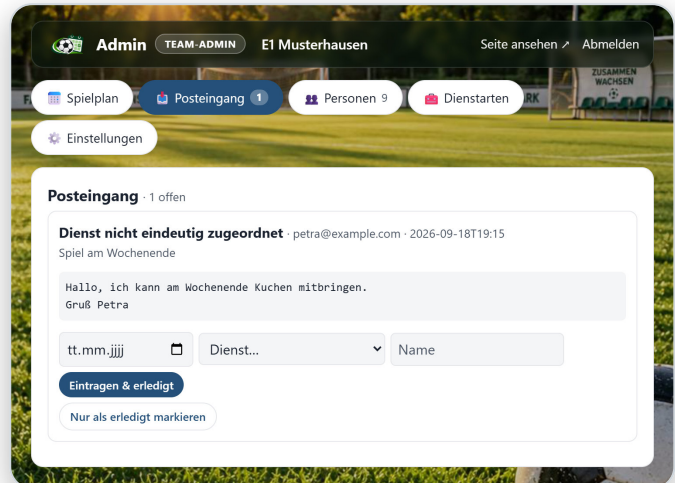
Posteingang und Personen

Posteingang

Hier landen Nachrichten, die das System **nicht eindeutig** zuordnen konnte, z. B. „Ich kann am Wochenende Kuchen mitbringen“ ohne Datum. Die Zahl am Reiter zeigt, wie viele Nachrichten offen sind.

- **Eintragen & erledigt:** Datum, Dienst und Name wählen – die Nachricht wird direkt im Plan umgesetzt.
- **Nur als erledigt markieren:** wenn nichts einzutragen ist.

Steht dort „Nichts offen – alle Nachrichten sind zugeordnet.“, ist alles erledigt.

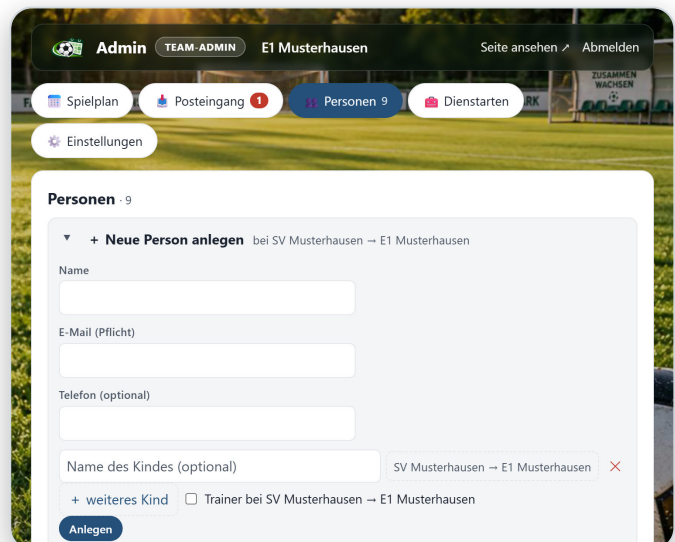


Personen

Alle angemeldeten Eltern und Trainer mit ihren Kindern. Aus dieser Liste wählen die Eltern im Plan ihren Namen.

- **+ Neue Person anlegen:** Name und E-Mail (Pflicht), Telefon und Kind(er) optional. Häkchen bei *Trainer*, wenn die Person das Team trainiert.
- **Person aufklappen** zum Bearbeiten – Kinder ergänzen, ändern oder entfernen.
- Neue Eltern melden sich meist selbst über den Anmelde-Link an (Seite 6).

Namen prüfen: Damit Einträge automatisch der richtigen Person zugeordnet werden, sollten Namen eindeutig sein. Zwei Personen mit gleichem Vornamen? Vollen Namen verwenden.





TEIL B · 4

Dienstarten

Welche Dienste braucht dein Team? Hier legst du sie fest – sie gelten nur für dieses Team.

Die Felder

- **Bezeichnung:** Name des Dienstes, z. B. „Kuchenverkauf“.
- **Plätze:** Wie viele Personen pro Spiel gebraucht werden (1–9).
- **Nötig bei:** Für welche Spielart der Dienst gebraucht wird – Heim, Auswärts, Turnier.
- **Löschen:** Entfernt die Dienstart aus dem Plan. Bereits eingetragene Namen dieser Art verschwinden aus der Anzeige.

Neue Dienstart anlegen

1. Im Reiter **Dienstarten** die **letzte Zeile** ausfüllen („Neue Dienstart“).
2. Plätze festlegen und ankreuzen, bei welchen Spielen der Dienst nötig ist.
3. **Dienstarten speichern** tippen – der Dienst erscheint sofort bei allen passenden Spielen.

Beispiele

Dienst	Plätze	Nötig bei
Getränkeverkauf	2	Heim
Essen (grillen)	1	Heim
Kuchenverkauf	2	Heim, Turnier
Trikots	1	Heim, Auswärts, Turnier

Tipp: Trikots werden bei jedem Spiel gebraucht, Getränke und Grillen nur bei Heimspielen – dafür gibt es das Feld „Nötig bei“.



TEIL B · 5

Einstellungen

Hier stellst du Namen, Erinnerungen und Zugang deines Teams ein. Nach Änderungen unten auf [Einstellungen speichern](#) tippen.

Plan-Link

Der Kurzname im Link. Er ist zugleich die Mail-Adresse des Teams (*name@spielundplan.de*) – bei einer Änderung ändert sich beides.

Anzeigename, Saison, Verein

Erscheinen im Kopf des Plans und in E-Mail-Betreffs.

Heim-Adresse

Wird bei Heimspielen für Navigation und Kalender verwendet.

Koordinatoren

E-Mail-Adressen, die eine komplette Tabelle (Excel/CSV) schicken dürfen.

Erinnerung: offene Dienste

Bis zu drei Zeitpunkte (z. B. 7, 2 und 1 Tage vorher). Vor Heimspielen mit freien Diensten geht dann eine Erinnerung an alle im Team – per Push oder E-Mail mit Direkt-Link. Leer = aus.

Module

Teilnahme: Eltern melden je Spiel, ob ihr Kind dabei ist (Seite 9). Standardmäßig aus; die Meldungen bleiben beim Ausschalten erhalten.

Zugangs-Passwort

Optional: Der Plan lässt sich dann nur mit einem Passwort öffnen. Wer den Plan als App speichert, wird nicht mehr gefragt.

Test-Push

Test-Push senden und **Test wie beim nächsten Spiel** prüfen, ob Erinnerungen bei allen ankommen, die sie aktiviert haben.



TEIL B · 6

Tipps und häufige Fragen

Ein Elternteil findet seinen Namen nicht in der Auswahl.

Die Person ist noch nicht angemeldet. Entweder unter **Personen** → **Neue Person anlegen** ergänzen oder eine Mail an die Team-Adresse schreiben lassen – dann kommt automatisch der Anmelde-Link.

Jemand hat an die falsche Adresse geschrieben.

Bekannte Absender erhalten automatisch einen Hinweis mit der richtigen Team-Adresse. Die Nachricht selbst geht zusätzlich an den Betreiber von Spiel & Plan.

Der Plan in der App zeigt alte Daten.

Die App ganz schließen (nach oben wegwischen) und neu öffnen. Auf dem iPhone bleibt sie sonst manchmal im Hintergrund stehen.

Ein Spiel wurde verlegt.

Im Admin Datum oder Uhrzeit ändern und speichern. Der abonnierte Kalender der Eltern aktualisiert sich automatisch.

„Sitzung abgelaufen – bitte erneut.“

Die Anmeldung im Admin gilt aus Sicherheitsgründen 8 Stunden. Einfach neu anmelden. Wer lange an einem Plan arbeitet, speichert zwischendurch.

Ich habe mein Passwort vergessen.

Auf der Anmeldeseite **Passwort vergessen?** antippen. Ein Link zum Setzen eines neuen Passworts kommt per E-Mail (Seite 13).

Werden unsere Daten gesichert?

Ja. Das System legt dreimal täglich (um 6, 12 und 18 Uhr) eine Sicherung an. Protokolle werden nach drei Monaten automatisch gelöscht.

Wo bekomme ich Hilfe?

Per Mail an **marco@hoelzemer.de** – oder einfach auf eine der automatischen Nachrichten von Spiel & Plan antworten.

Kurz-Checkliste für den Saisonstart:

1. Einstellungen prüfen (Anzeigenname, Saison, Heim-Adresse).
2. Dienstarten festlegen.
3. Spielplan eintragen – oder als Excel-Tabelle per Mail schicken.
4. Den Plan-Link an alle Eltern verteilen.
5. Eltern bitten, den Plan als App zu speichern und Erinnerungen zu aktivieren.



RECHTLICHES

Impressum

Angaben gemäß § 5 TMG

MHI-Solutions
Inh. Marco Hölzemer
Vor Selms 87
54472 Kommen

Kontakt

E-Mail: marco@hoelzemer.de
Web: spielundplan.de

Verantwortlich für den Inhalt nach § 18 Abs. 2 MStV

Marco Hölzemer, Vor Selms 87, 54472 Kommen

Streitschlichtung

Wir sind nicht bereit oder verpflichtet, an Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle teilzunehmen.

Haftung und Datenschutz

Für die Inhalte dieser Anleitung und der Seite spielundplan.de gelten die Haftungshinweise, Hinweise zum Urheberrecht und die Datenschutzerklärung unter spielundplan.de/impressum und spielundplan.de/datenschutz. Trotz sorgfältiger Erstellung übernehmen wir keine Gewähr für die Vollständigkeit; Oberflächen und Funktionen können sich weiterentwickeln.

Stand: September 2026 · Alle Namen und Daten in den Beispielbildern sind frei erfunden.

