



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
Kalender & Erinnerungen	9

Teil B · Für Trainer & Team-Admins

Anmelden, Passwort vergessen	11
Den Spielplan pflegen	12
Posteingang und Personen	13
Dienststarten und Statistik	14
Einstellungen	15
Tipps und häufige Fragen	16

Impressum 17

Tipp: 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 9) 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.



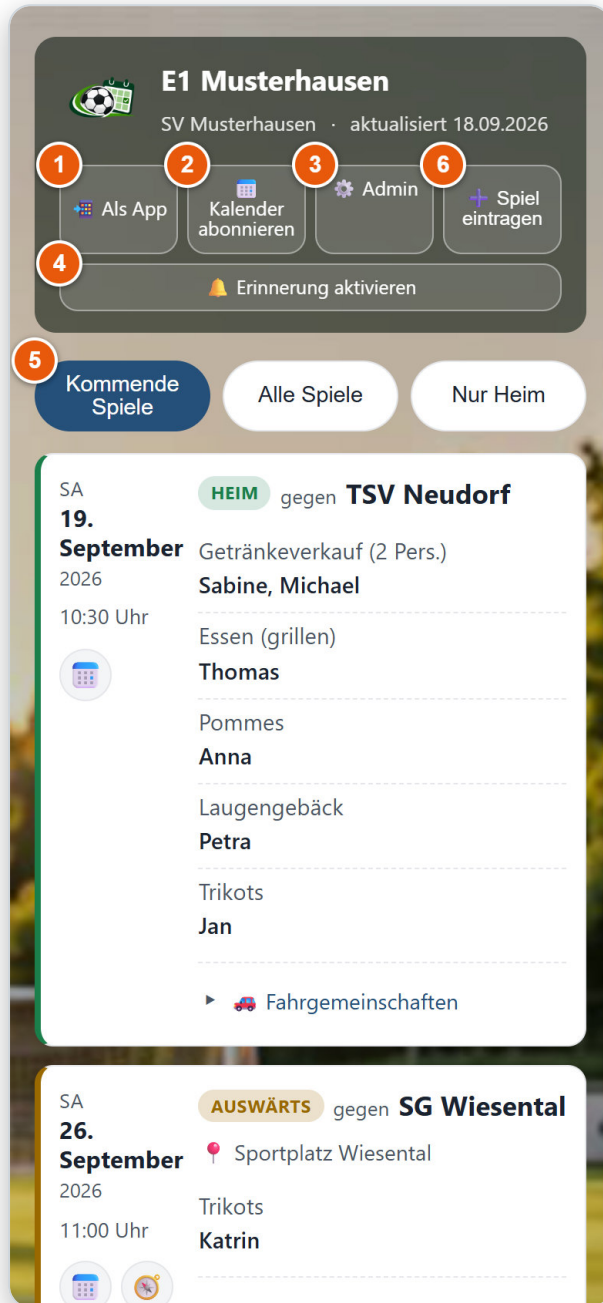
Der Hinweis nach Tipp auf „Als App“



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)

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 against FC Sonnenberg. The date is SA 3. Oktober 2026, and the time is 10:30 Uhr. The first service is 'Getränkeverkauf (2 Pers.)' with a red background, indicating it's a selling service. It shows 'Stefan +1' and a dropdown menu with 'jemanden eintragen...' and a checkmark. The second service is 'Laugengebäck' with a red background, showing 'noch offen' and a dropdown menu with 'jemanden eintragen...' and a checkmark. The third service is 'Trikots' with a red background, showing 'noch offen' and a dropdown menu with 'jemanden eintragen...' and a checkmark. At the bottom, there is a section for 'Fahrgemeinschaften' 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

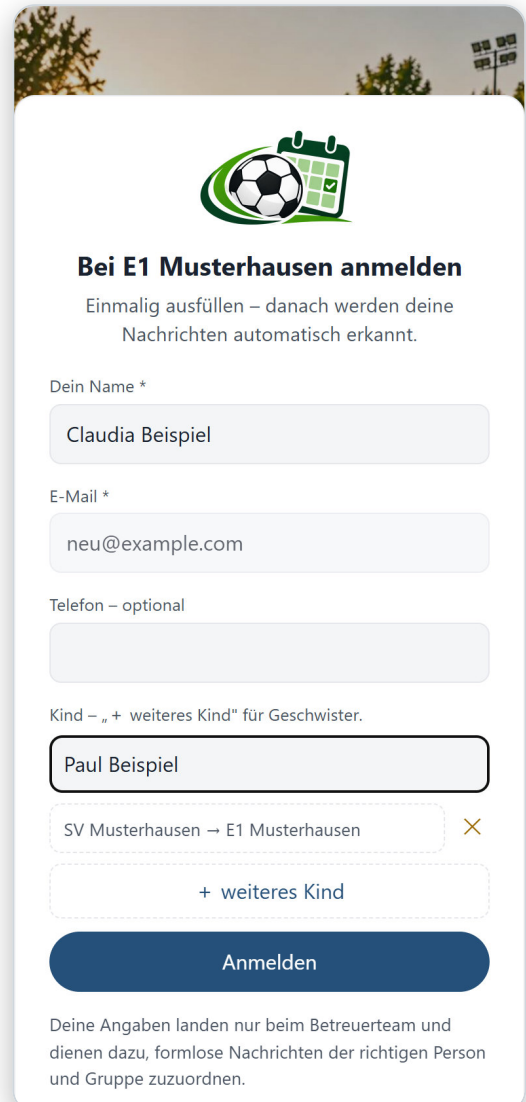
Auch ein normaler Satz wird verstanden, zum Beispiel:

„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 app. At the top, it says 'E1 Musterhausen' and 'SV Musterhausen · aktualisiert 18.09.2026'. Below this are buttons for 'Als App', 'Kalender', 'Admin', and '+ Spiel eintragen'. The form itself has the following fields:

- Datum**: A date picker showing 'tt.mm.jjjj'.
- Uhrzeit**: A time picker showing '--:--'.
- Gegner**: A text input field.
- Art des Spiels**: A dropdown menu with 'Heimspiel' selected.
- Ort**: A text input field with the placeholder 'z. B. Sportplatz Gonzerath'.
- Anhang**: A section for optional attachments, with a button 'Datei auswählen' and the text 'Keine ausgewählt'.

At the bottom of the form 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 features a blue header with 'TURNIER' and 'Herbstcup'. Below this, it shows the date 'SA 10. Oktober 2026' and the time '09:00 Uhr'. The location is 'Sporthalle Musterhausen'. There is a section for 'Trikots' (Jerseys) with the text 'noch offen' (still open). Below this is a dropdown menu with the text 'jemanden eintragen...' and a checkmark icon. At the bottom, there is a link to 'Turnier-Ablaufplan.pdf' and a button with a car icon and the text 'Fahrgemeinschaften' (carpooling).

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 den Bereich

 **Fahrgemeinschaften**. Antippen klappt ihn auf. Daneben steht, wie viele Plätze insgesamt noch frei sind.

Du kannst fahren

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

Du suchst eine Mitfahrgelegenheit

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

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

Praktisch: Wer die Push-Erinnerung aktiviert hat (Seite 9), 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 ✕ **Fahrt**
Sabine Schneider · 2 Pers. ✕
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

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 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, Dienststarten, Einstellungen, Statistik.
- 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

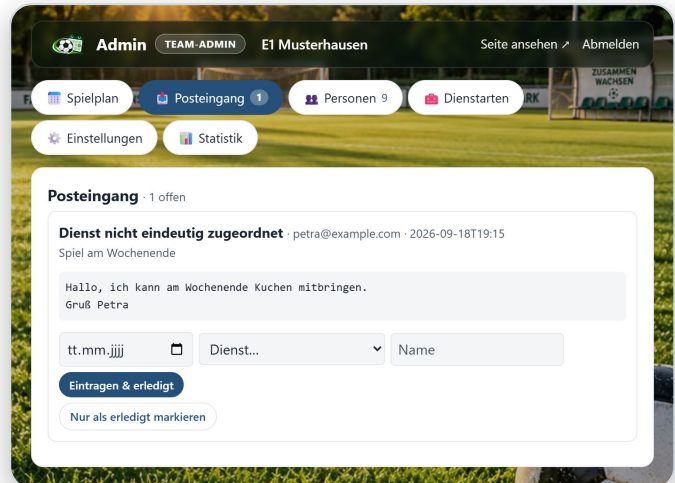
Posteingang und Personen

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.

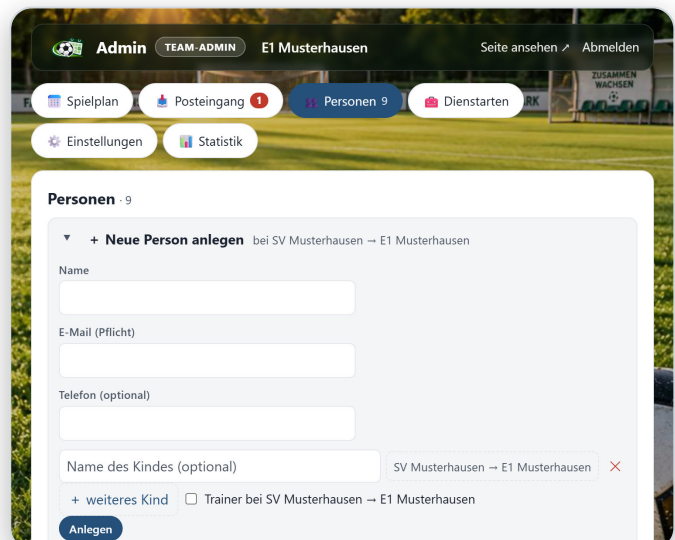


Personen

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 und Statistik

Dienstarten

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

- **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. Trikots z. B. immer, Getränke und Grillen nur bei Heimspielen.
- **Löschen:** Entfernt die Dienstart aus dem Plan. Bereits eingetragene Namen dieser Art verschwinden aus der Anzeige.

Eine neue Dienstart trägst du in der **letzten Zeile** ein. Danach **Dienstarten speichern** tippen.

Dienstarten · E1 Musterhausen

Diese Dienstarten gelten nur für dieses Team. „Plätze“ = wie viele Personen pro Spiel. Bei „Nötig bei“ festlegen, für welche Spielart der Dienst überhaupt gebraucht wird – z. B. Trikots meistens immer, Getränke/Grillen nur bei Heimspielen.

Getränkeverkauf (2 Pers.)	Plätze	2	Nötig bei	☒ Heim	☐ Auswärts	☐ Turnier
☐ Löschen						
Essen (grillen)	Plätze	1	Nötig bei	☒ Heim	☐ Auswärts	☐ Turnier
☐ Löschen						
Pommes	Plätze	1	Nötig bei	☒ Heim	☐ Auswärts	☐ Turnier
☐ Löschen						
Laugengebäck	Plätze	1	Nötig bei	☒ Heim	☐ Auswärts	☐ Turnier
☐ Löschen						
Trikots	Plätze	1	Nötig bei	☒ Heim	☒ Auswärts	☒ Turnier
☐ Löschen						
Neue Dienstart (z. B. Kuchenverf)	Plätze	1	Nötig bei	☒ Heim	☐ Auswärts	☐ Turnier

Dienstarten speichern

Entfernen betrifft nur den Plan; bereits eingetragene Namen dieser Art verschwinden aus der Anzeige.

Statistik

Wer hat wie viele Dienste übernommen? Die Tabelle zählt über **alle Spiele** (vergangene und kommende) deines Teams. So siehst du auf einen Blick, wer schon oft dran war – und wer noch gar nicht.

Namen werden, wo eindeutig möglich, der angemeldeten Person zugeordnet; sonst zählt der eingetragene Name selbst.

Statistik · Dienste je Person

Über alle Spiele (vergangen wie kommend) für euer Team gezählt. Namen werden – wo eindeutig möglich – der registrierten Person zugeordnet; sonst zählt der eingetragene Name selbst.

Person	Dienste
Tobias Krüger TRAINER	0
Katrin Fischer	3
Anna Beispiet	2
Thomas Muster	2
Jan Weber	2
Petra Becker	2
Sabine Schneider	2
Stefan Wagner	2
Michael Hoffmann	2



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.

Anzeigenname, 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.

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.

Admin TEAM-ADMIN E1 Musterhausen Seite ansehen Abmelden

Spielplan Posteingang 1 Personen 9 Dienststarten

Einstellungen Statistik

Einstellungen · E1 Musterhausen

Plan-Link	https://spielundplan.de/e1-musterhausen Fester, nicht öffentlich gelisteter Link. Nur Kleinbuchstaben, Ziffern, Bindestriche. Ist zugleich eure Mail-Adresse (e1-musterhausen@...) – bei Änderung ändert sich beides.
Anzeigenname	E1 Musterhausen Nur die Mannschaft/Altersklasse, ohne Saison – die kommt ins Feld daneben.
Saison	z. B. 2026/2027 Optional. Wird an Stellen mit vollem Namen (Titel, E-Mail-Betreff) automatisch angehängt; in Auswahllisten (z. B. Kind → Team) erscheint nur der Anzeigenname ohne Saison.
Verein	SV Musterhausen
Heim-Adresse	Straße Nr, PLZ Ort (für Navigation bei Heimspielen) Optional. Wird bei Heimspielen ohne eigene Adresse für „Navigation“ und den Kalender-Eintrag genutzt.
Koordinatoren	trainer@example.com Diese Adressen dürfen eine komplette Tabelle (Excel/CSV) schicken.
Erinnerung: offene Dienste	Tage vorher 7 Tage vorher 2 Tage vorher 1 Optional, bis zu 3 Zeitpunkte (z. B. 7, 2, 1). Vor jedem Heimspiel mit noch offenen Diensten geht dann an dieser Anzahl Tage vorher eine Erinnerung an alle im Team raus – per Push an alle, die das aktiviert haben, sonst per E-Mail mit Direkt-Eintragen-Link. Leer = aus.
Zugangs-Passwort	leer = kein Schutz Optional. Besucher geben das Passwort einmal ein (Cookie 1 Jahr); wer die Seite als App speichert, wird nicht mehr gefragt. Aktuell: offen.

Einstellungen speichern

Test-Push senden
Schickt eine Test-Benachrichtigung an alle, die für dieses Team "Erinnerungen aktivieren" angeklickt haben – zum Prüfen, ob es ankommt.

Test wie beim nächsten Spiel
Schickt die echte Erinnerung fürs nächste kommende Spiel – mit Dienst/Fahrgemeinschaft, falls jemand dafür eingetragen ist. Zählt nicht als verschickt, die automatische Erinnerung kommt später trotzdem noch.



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 11).

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.

