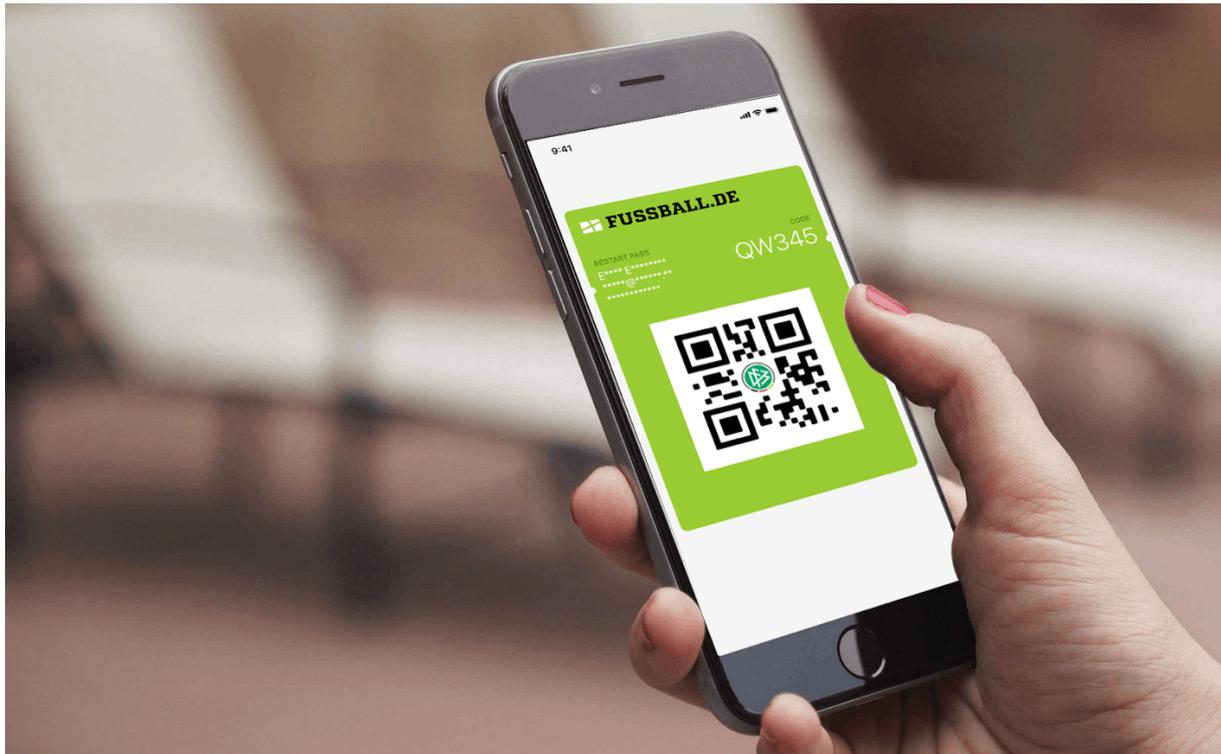


DIE FUSSBALL.DE FANCARD DIGITALE ZUSCHAUER-REGISTRIERUNG FÜR VEREINE



Was ist die FUSSBALL.de Fancard?

Die Infektionsschutzverordnung Ihres Bundeslandes schreibt vor, dass die Kontaktdaten von Zuschauern bei Fußballspielen abgefragt werden müssen. Mit der FUSSBALL.DE Fancard bietet die DFB GmbH eine digitale Lösung an, mit der diese Daten durch die Vereine ganz einfach ohne Stift und Papier digital erfasst, gespeichert und im Infektionsfall ausgewertet werden können.

Zuschauer können ihre Daten in der FUSSBALL.DE-App registrieren, ohne sich anmelden zu müssen, bekommen einen persönlichen Code zugewiesen, speichern anschließend die Fancard mit dem Code auf ihrem Smartphone und können durch Vorzeigen des Codes am Einlass für das Spiel "eingescheckt" werden. Sicher, datenschutzkonform, ohne einen Zettel ausfüllen zu müssen.

Damit Ihre Zuschauer dies tun können, müssen Sie im Verein die DFBnet-Anwendung "Zuschauerregistrierung" nutzen. Auf den folgenden Seiten haben wir die dafür erforderlichen Schritte für Sie zusammengefasst.

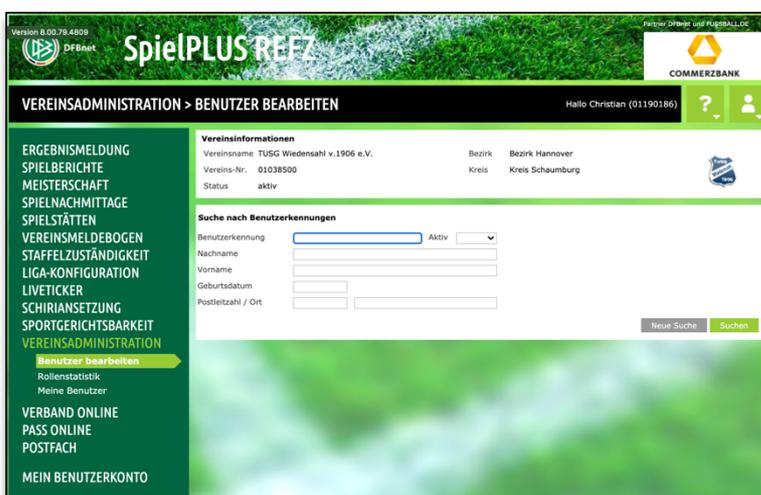
Aktivierung im DFBnet

Für den Vereinsadministrator Die Anwendung aktivieren

Um die Zuschauerregistrierung nutzen zu können, muss ein Vereinsadministrator im DFBnet zunächst zwei Berechtigungen vergeben:

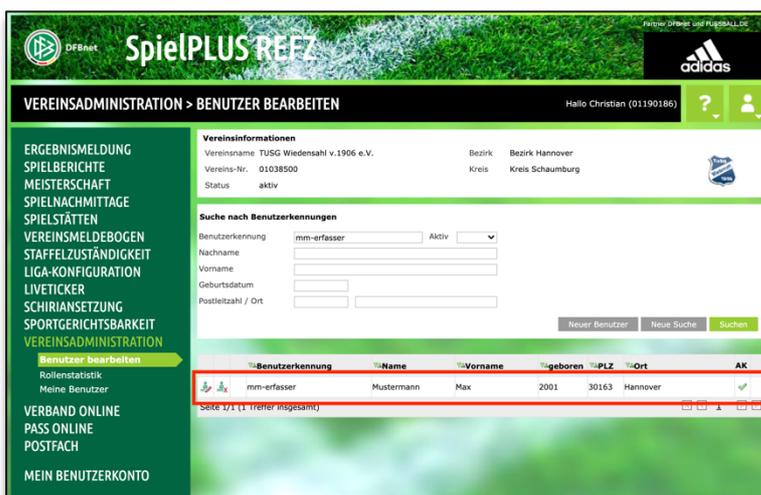
- **"Manager"**: Darf in der DFBnet App den Auftragsverarbeitungsvertrag für Ihren Verein annehmen und die Anwendung damit für die Benutzung freigeben. Darf außerdem im Infektionsfall Zuschauer-Daten zur Weiterleitung an die zuständigen Behörden auswerten.
- **"Erfasser"**: Darf nach der einmaligen Freigabe durch den "Manager" am Einlass mit der DFBnet App die Fancards der Zuschauer scannen und so die Daten für das Spiel erfassen.

1. Benutzer suchen



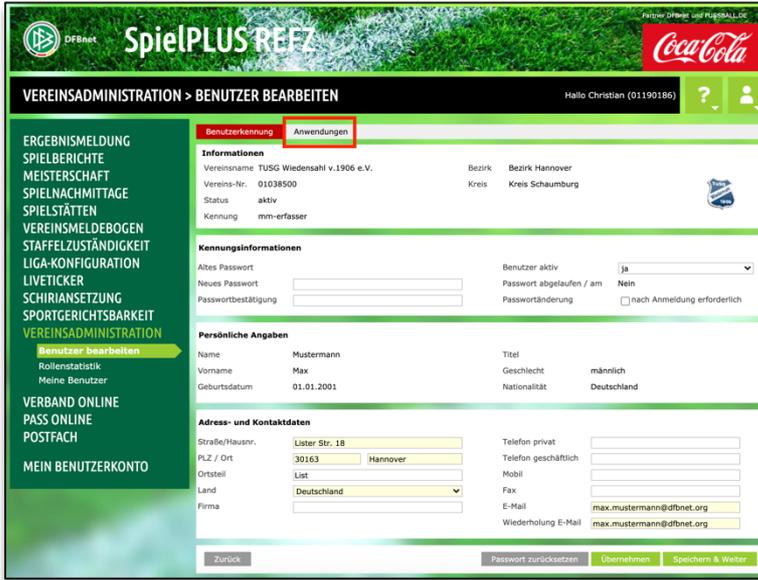
Suchen Sie die Benutzer, die Sie für die Anwendung berechtigen wollen.

2. Benutzerauswahl



Wählen Sie den Benutzer aus dem Suchergebnis aus.

3. Benutzer bearbeiten



VEREINSADMINISTRATION > BENUTZER BEARBEITEN Hallo Christian (01190186)

Benutzerbearbeitung | **Anwendungen**

Informationen

Vereinsname	TUSG Wiedensahl v.1906 e.V.	Bezirk	Bezirk Hannover
Vereins-Nr.	01038500	Kreis	Kreis Schaumburg
Status	aktiv		
Kennung	mm-erfasser		

Kennungsinformationen

Altes Passwort		Benutzer aktiv	<input checked="" type="checkbox"/>
Neues Passwort		Passwort abgelaufen / am	<input type="checkbox"/>
Passwortbestätigung		Passwortänderung	<input type="checkbox"/> nach Anmeldung erforderlich

Persönliche Angaben

Name	Mustermann	Titel	
Vorname	Max	Geschlecht	männlich
Geburtsdatum	01.01.2001	Nationalität	Deutschland

Adress- und Kontaktdaten

Strasse/Hausnr.	Lister Str. 18	Telefon privat	
PLZ / Ort	30163 Hannover	Telefon geschäftlich	
Ortsteil	List	Mobil	
Land	Deutschland	Fax	
Firma		E-Mail	max.mustermann@dfbnet.org
		Wiederholung E-Mail	max.mustermann@dfbnet.org

Zurück Passwort zurücksetzen Übernehmen Speichern & Weiter

Öffnen Sie die Anwendungen des Benutzers.

4. Rollen für die Zuschauer-Registrierung vergeben



VEREINSADMINISTRATION > BENUTZER BEARBEITEN Hallo Christian (01190186)

Benutzerbearbeitung | **Anwendungen**

Informationen

Vereinsname	TUSG Wiedensahl v.1906 e.V.	Bezirk	Bezirk Hannover
Vereins-Nr.	01038500	Kreis	Kreis Schaumburg
Status	aktiv		
Kennung	mm-erfasser		

Zuschauerregistrierung

<input checked="" type="checkbox"/>	Erfasser	
<input type="checkbox"/>	Manager	

Zurück Fertigstellen

Weisen Sie dem Benutzer die gewünschte Berechtigung in der Anwendung zu.

Hinweis: ein Benutzer kann auch gleichzeitig als Manager und Erfasser berechtigt werden und dann beide Rollen für Ihren Verein einnehmen.

Zustimmung zum AVV

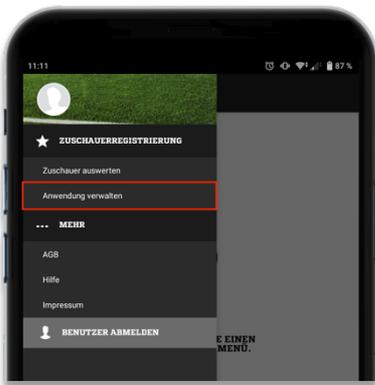
Für den Manager

Auftragsverarbeitungsvertrag zustimmen

Damit die DFB GmbH die Zuschauer-Daten Ihrer Spiele speichern darf, muss der *Manager* dieser Speicherung (der "Auftragsverarbeitung" durch die DFB GmbH) einmalig zustimmen. Dieser Schritt ist aus Datenschutzgründen vorgeschrieben und daher notwendig, damit *Erfasser* Ihres Vereins Zuschauer mit der Fancard einchecken können.

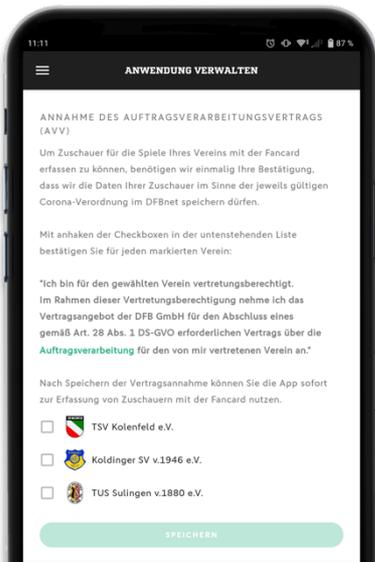
Hinweis: Da die Anwendung komplett in der DFBnet-App zur Verfügung gestellt wird, muss der Manager dazu die App nutzen.

1. Die Anwendung öffnen



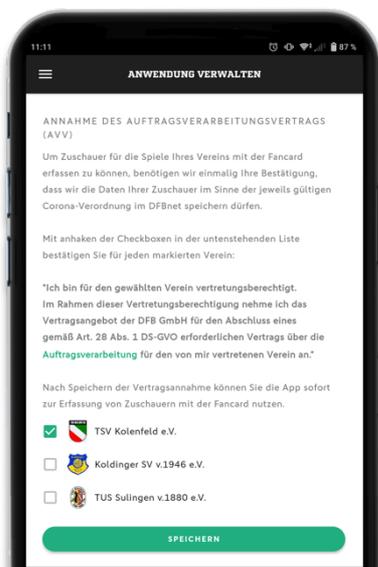
Wählen Sie in der Anwendung "Zuschauerregistrierung" den Menüpunkt "Anwendung verwalten" aus.

2. Verein(e) werden angezeigt



Sie erhalten eine Übersicht der Vereine, für deren Spiele Sie der Auftragsverarbeitung zustimmen dürfen.

3. Verein(e) auswählen



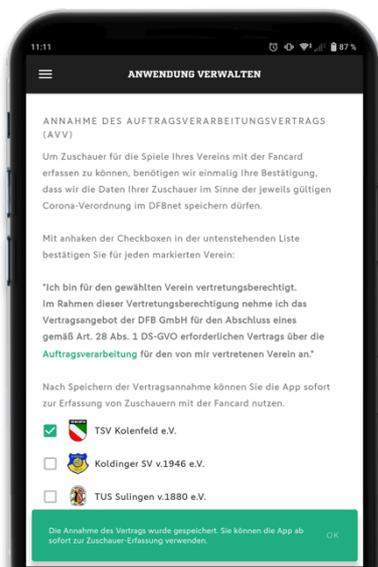
Markieren Sie die Checkbox(en) der infrage kommenden Vereine und tippen Sie auf "Speichern".

Sie bestätigen damit für jeden gewählten Verein:

"Ich bin für den gewählten Verein vertretungsberechtigt. Im Rahmen dieser Vertretungsberechtigung nehme ich das Vertragsangebot der DFB GmbH für den Abschluss eines gemäß Artikel 28 Abs. 1 DS-GVO erforderlichen Vertrags über die Auftragsverarbeitung für den von mir vertretenen Verein an."

Den Auftragsverarbeitungsvertrag finden Sie in der stets gültigen Fassung verlinkt in der Anwendung sowie mit Stand 26.10.2020 im Anhang dieses Dokuments.

4. Fertig!



Sie haben die Anwendung für Ihre(n) Verein(e) per Zustimmung freigegeben. Ihre Erfasser können mit der App ab sofort Zuschauer mit einer Fancard einchecken.

Hinweis: über den Menüpunkt "Anwendung verwalten" können Sie die Zustimmung zur Auftragsverarbeitung bei Bedarf jederzeit widerrufen. Wählen Sie dafür in der Vereinsübersicht einfach den / die Verein(e) wieder ab, für die Sie die Zustimmung zurückziehen möchten.

Erfassung per QR-Code

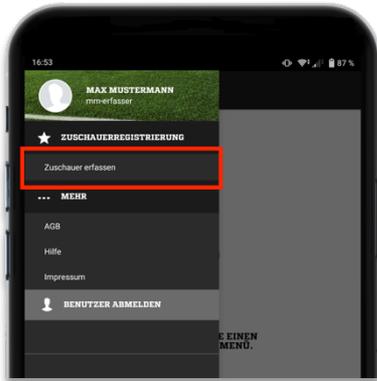
Für den Erfasser

Zuschauer beim Einlass erfassen

Als Erfasser sind Sie berechtigt, Fancards am Einlass mit der Anwendung in der DFBnet-App zu scannen und die Kontaktdaten Ihrer Zuschauer so für das Spiel zu erfassen.

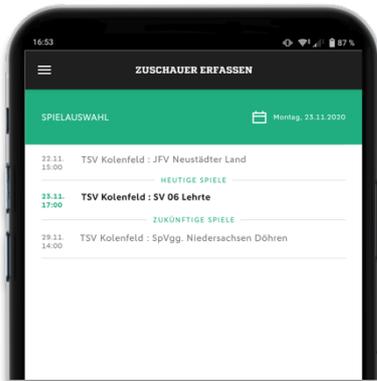
Hinweis: Da die Anwendung komplett in der DFBnet-App zur Verfügung gestellt wird, muss der Erfasser die App nutzen.

1. Die Anwendung öffnen



Wählen Sie in der Anwendung "Zuschauerregistrierung" den Menüpunkt "Zuschauer erfassen" aus.

2. Spiel auswählen



In der Spielauswahl finden Sie die Spiele des Vereins, für den Sie berechtigt sind, Zuschauer zu erfassen. **Anstehende und laufende Spiele am aktuellen Tag sind zur besseren Sichtbarkeit optisch hervorgehoben.**

Tippen Sie auf das Spiel, für das Sie Zuschauer erfassen möchten, um den Scanner zu laden.

Um Zuschauer nachträglich erfassen zu können, sind auch vergangene Spiele auswählbar. Und damit Sie besser planen können werden Ihnen bereits Spiele angezeigt, die in der Zukunft stattfinden.

Hinweis: um die Anwendung zu öffnen und Spiele auszuwählen müssen Sie online sein. Stellen Sie daher sicher, dass Sie eine Datenverbindung haben, wenn Sie die Spielauswahl laden. Die Erfassung von Zuschauern funktioniert auch offline.

3. QR-Code-Scanner



Nach Auswahl eines Spiels können Sie den QR-Code auf der Fancard des Zuschauers mit der Kamera in der Anwendung scannen.

Positionieren Sie dazu Ihr Smartphone so, dass der Code, den Ihnen der Zuschauer zeigt (entweder auf seinem Smartphone oder ausgedruckt) in der Mitte des Kamera-Ausschnitts zu sehen ist.

Mehr müssen Sie nicht tun: Der Scanner erfasst den Code automatisch und gibt Ihnen eine Rückmeldung, ob der Code gültig ist.

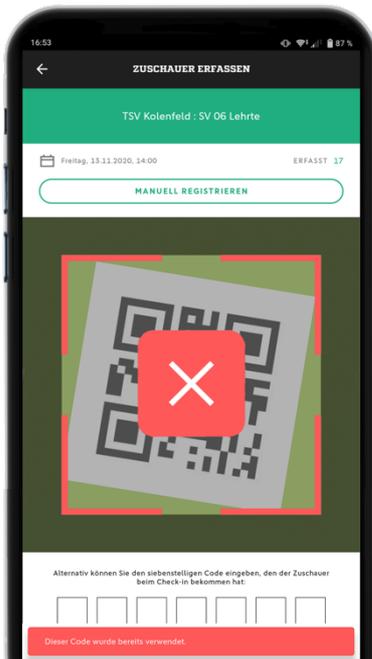
4. Zuschauer erfolgreich erfasst



Bei einem gültigen Code wird Ihnen in der Kamera ein grün hinterlegter Haken angezeigt. Zudem vibriert Ihr Smartphone kurz. **Der Zuschauer ist erfasst und darf zum Spiel.**

Nach dem Scannen eines Codes kehrt die Anwendung nach wenigen Sekunden automatisch zurück zur Kamera und Sie können sofort weitere Zuschauer erfassen.

5. Fehlerhafter Scan

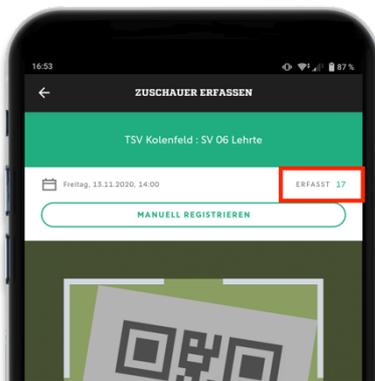


Bei einem ungültigen Code bekommen Sie eine rot hinterlegte Warnmeldung ohne Vibration.

Gründe dafür sind entweder, dass der Zuschauer keine gültige Fancard hat oder bereits für das Spiel erfasst wurde.

Zuschauer ohne gültige Fancard können von Ihnen manuell registriert werden (s. Seite 12) und **dürfen vorher nicht zum Spiel.**

6. Zuschauer-Zähler



Jeder erfolgreich für das Spiel erfasste bzw. registrierte Zuschauer wird mitgezählt, damit Sie bei Spielen mit limitierter Zuschauer-Anzahl den Überblick über die bereits erfassten Zuschauer behalten.

Manuelle Erfassung mit Code

Für den Erfasser

Fancard kann nicht gescannt werden

Es ist möglich, dass die Fancard eines Zuschauers einmal nicht gescannt werden kann. Dies kann z.B. an den Lichtverhältnissen liegen oder daran, dass der Ausdruck des Zuschauers verschmutzt oder anderweitig unleserlich ist.



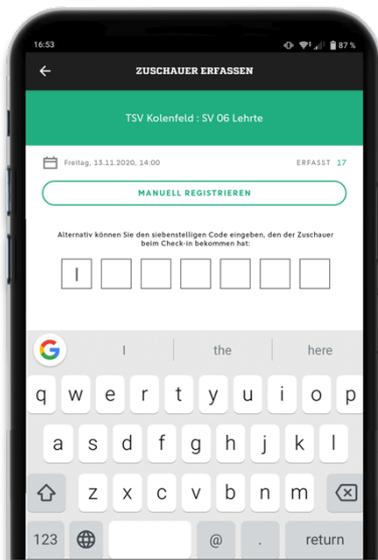
Für diesen Fall enthält die Fancard des Zuschauers einen 7-stelligen Code, den Sie als Erfasser anstelle des Scanners zur **manuellen Erfassung** nutzen können.

1. Manuelle Erfassung starten



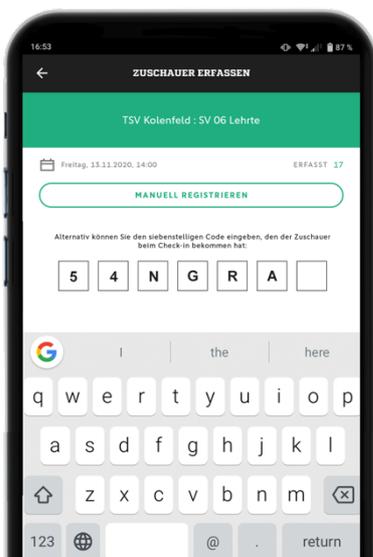
Tippen Sie in der Anwendung in das Eingabefeld unterhalb des Scanners.

2. Code-Eingabe



Der Scanner wird ausgeblendet, Sie können mit der Eingabe des Codes über die Tastatur Ihres Smartphones starten.

3. Code eingeben



Geben Sie den 7-stelligen Code des Zuschauers Zeichen für Zeichen ein.

Wenn alle 7 Zeichen eingegeben wurden, müssen Sie nichts weiter tun, der Code wird automatisch überprüft.

4. Überprüfung der Eingabe

Wenn der Code überprüft wurde, wird die Kamera wieder eingeblendet. **Das Verhalten im Erfolgs- oder Fehlerfall ist identisch mit dem Scannen eines QR-Codes.**

Bei einem gültigen Code wird Ihnen in der Kamera ein grün hinterlegter Haken angezeigt. Zudem vibriert Ihr Smartphone kurz. **Der Zuschauer ist erfasst und darf zum Spiel.**

Bei einem ungültigen Code bekommen Sie in der Kamera eine rot hinterlegte Warnmeldung ohne Vibration angezeigt. Der Zuschauer hat entweder keine gültige Fancard, wurde bereits für das Spiel erfasst oder es wurde ein falscher Code eingegeben.

In diesem Fall können Sie die Code-Eingabe wiederholen, um sicherzugehen, dass Sie alles richtig eingegeben haben. Zuschauer ohne gültige Fancard können von Ihnen manuell registriert werden (s. Seite 12) und **dürfen vorher nicht zum Spiel**.

Nach der Eingabe eines Codes kehrt die Anwendung zurück zur Kamera und Sie können sofort weitere Zuschauer erfassen.

Manuelle Registrierung

Für den Erfasser

Zuschauer hat keine Fancard

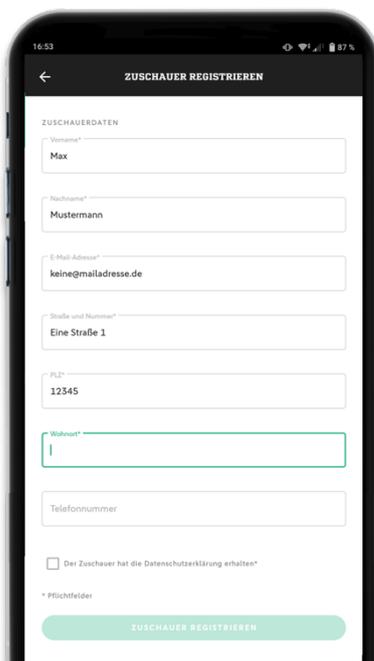
Viele Zuschauer werden die Fancard noch nicht nutzen oder kennen, gerade in der Anfangszeit. Daher ist es in der Anwendung möglich, die Daten von Zuschauern manuell für das Spiel zu registrieren und sie so auch ohne Fancard zu erfassen.

1. Manuelle Registrierung



Um die Daten eines Zuschauers vor Ort zu registrieren, tippen Sie oberhalb des Scanners auf den Button "Manuell registrieren", um das Registrierungsformular zu laden und die Daten des Zuschauers eingeben zu können.

2. Daten eingeben

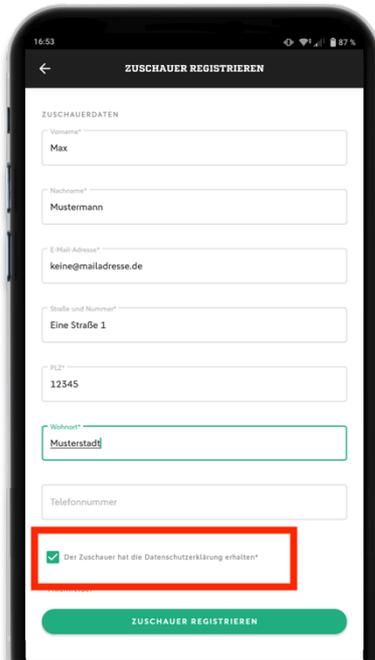


Nehmen Sie die Daten des Zuschauers auf. Alle Angaben bis auf die Telefonnummer sind Pflichtfelder.

Weisen Sie den Zuschauer auch darauf hin, dass die Angabe falscher Daten rechtliche Konsequenzen sowohl für den Verein als auch den Zuschauer haben kann und die mögliche Unterbrechung von Infektionsketten verhindert.

Zuschauer ohne Fancard dürfen erst zum Spiel, wenn ihre Daten vollständig und korrekt erfasst wurden.

3. Datenschutz und speichern

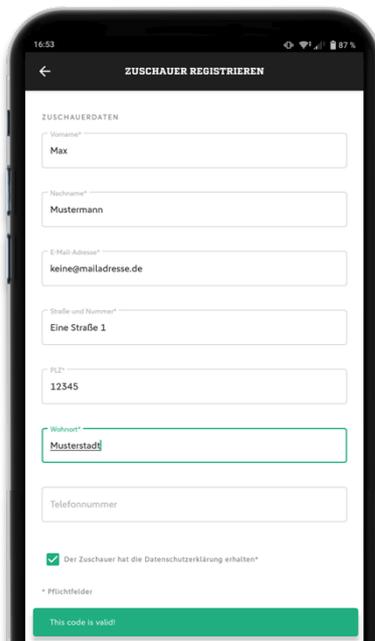


Weisen Sie den Zuschauer auf die Datenschutzerklärung hin und händigen Sie diese auf Anforderung ausgedruckt aus.

Tippen Sie auf "Zuschauer registrieren", um die Daten zu speichern.

Die Daten des Zuschauers werden nur für dieses eine Spiel registriert, nur ausgewertet, falls eine Covid-19-Infektion im Zusammenhang mit dem Spiel festgestellt wird, und nach Ablauf einer Frist von 4 Wochen wieder gelöscht.

4. Zuschauer ist registriert



Nach speichern der Zuschauerdaten bekommen Sie eine entsprechende Meldung am unteren Rand des Bildschirms angezeigt.

Der Zuschauer ist registriert und darf zum Spiel.

Nach wenigen Sekunden wird der Scanner wieder geladen, damit Sie sofort weitere Zuschauer erfassen können.

Hinweis: da die Daten des Zuschauers nur für das aktuelle Spiel registriert werden, empfehlen Sie dem Zuschauer, sich einmalig auf FUSSBALL.de für eine Fancard zu registrieren und mit dieser künftig alle Spiele ohne weitere Datenabfragen zu besuchen.

Auswertung eines Spiels

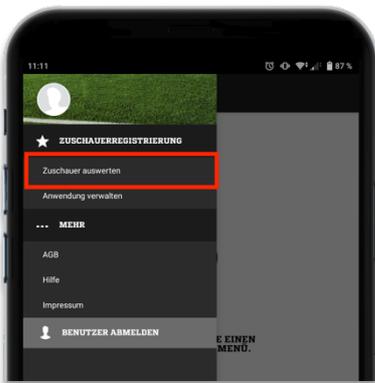
Für den Manager

Auswertung im Falle eines Infektionsgeschehens

Die Infektionsschutzverordnung sieht vor, dass die Daten zu einem Spiel auf entsprechende Anforderung an die zuständigen Behörden weitergeleitet werden müssen. Ein Vereinsmitarbeiter, der für die Anwendung als *Manager* berechtigt ist, kann diese Auswertung in der DFBnet-App erstellen und zur Weiterleitung herunterladen.

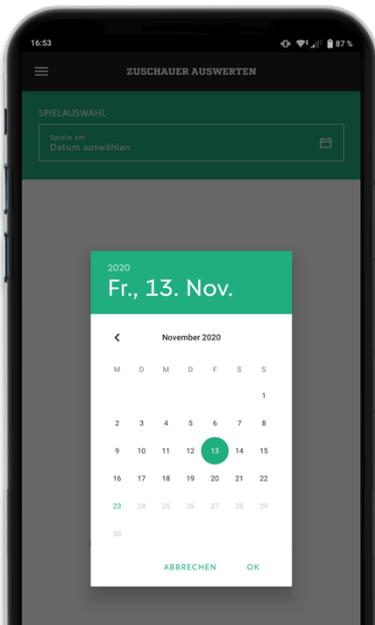
Hinweis: Da die Anwendung komplett in der DFBnet-App zur Verfügung gestellt wird, muss der Manager die App nutzen.

1. Die Anwendung öffnen



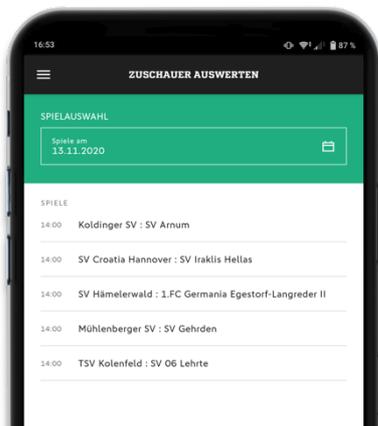
Tippen Sie im Menü Ihrer DFBnet-App unter "Zuschauerregistrierung" auf "Zuschauer auswerten". Es wird die Datumsauswahl geladen.

2. Spieltag auswählen



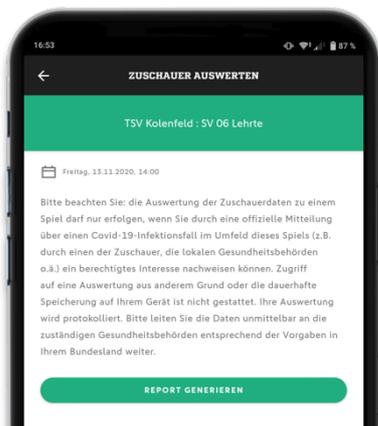
Wählen Sie das Datum des betreffenden Spieltags aus. In der folgenden Liste werden alle Spiele des gewählten Tags angezeigt, für die eine Auswertung erstellt werden kann.

3. Spiel auswählen



Tippen Sie auf das Spiel, für das Sie eine Auswertung erstellen müssen.

4. Report generieren



Wenn Sie ein Spiel ausgewählt haben, wird die Auswertung für das Spiel geladen. Um eine Auswertung zu erstellen, tippen Sie auf "Report generieren".

Die Auswertung wird als PDF erzeugt und zum Download angeboten. Um die Daten verordnungsgemäß weiterzuleiten, speichern Sie das PDF auf Ihrem Gerät. Je nach Smartphone können Sie das PDF auch direkt an eine E-Mail anhängen.

Hinweis: die Auswertung darf nur erstellt werden, wenn Sie bestätigen, dass eine entsprechende behördliche Anforderung vorliegt und Sie dadurch berechtigt sind, die Zuschauer-Daten abzurufen und weiterzuleiten. Alle Auswertungen werden protokolliert.

DIE FUSSBALL.DE FANCARD DIGITALE ZUSCHAUER-REGISTRIERUNG FÜR VEREINE

Ein Produkt der DFB GmbH

Otto-Fleck-Schneise 6
60528 Frankfurt/Main

Telefon: +49 (0) / 69 6788-0