

# App-Anforderungen – Vereins-App (ähnlich SpielerPlus, aber erweitert)

## Ziel

Eine mobile App (ähnlich SpielerPlus) mit erweiterten Funktionen für Vereine.

Kern: Terminverwaltung, Getränkeverwaltung, Kassenverwaltung, Strafenverwaltung, Statistiken, Rollenverwaltung, Live-Ticker, Aufstellungen.

Alles muss von Grund auf neu entwickelt werden (keine bestehende Datenbank vorhanden).

---

## Hauptfunktionen

### 1. Benutzer- & Rollenverwaltung

- Rollen: Spieler, Admin, Kassenwart
- Admins können Rollen vergeben/entziehen
- Jeder Spieler hat eine eindeutige Spielernummer
- Login/Registrierung über E-Mail oder Spielernummer

### 2. Terminverwaltung

- Erstellung von Terminen (Training, Spiel, Events)
- Rückmeldungen: Zusage, Unsicher, Absage (konfigurierbar)
- Optional: Notiz bei Rückmeldung (z. B. Grund der Absage)
- Admin/Kassenwart kann einstellen, ob Rückmeldungen verpflichtend sind
- Import von Fußball.de: automatische Übernahme der nächsten Spiele

### **3. Aufstellungen**

- Admin kann Spieler für ein Spiel nominieren
- Übersicht der Aufstellung im Team sichtbar
- Statistiken über Teilnahme an Spielen/Trainings

### **4. Getränkeverwaltung**

- Spieler können Getränke buchen:
  - per QR-Code
  - direkt in der App
  - Kioskmodus: Ein Handy/Tablet steht bereit, Spieler können mit Spielernummer Getränke schnell buchen
- Admin/Kassenwart:
  - Verwaltung von Preisen und Beständen
  - Übersicht, wer wie viele Getränke gebucht hat

### **5. Kassenverwaltung**

- Spieler-Guthaben pro Person
- Beiträge:
  - Höhe und Intervall (monatlich, halbjährlich etc.) frei einstellbar
  - Zahlungserinnerungen an Spieler
- Einnahmen/Ausgaben verwalten
- Historie aller Transaktionen (Getränke, Beiträge, Strafen, Zahlungen)

## **6. Strafenverwaltung**

- Liste mit möglichen Strafen (z. B. „zu spät gekommen = 5 €“)
- Admin/Kassenwart kann Strafen Spielern zuordnen
- Strafen werden automatisch in die Kasse übernommen

## **7. Statistik**

- Anwesenheit bei Training und Spielen
- Getränke-Statistik pro Spieler
- Guthabenentwicklung (wer zahlt regelmäßig, wer nicht)
- Auswertungen: Top-Trinker, Top-Teilnehmer usw.

## **8. Live-Ticker**

- Ticker für laufende Spiele
- Auswahl: Ereignis für eigene Mannschaft oder Gegner
- Ereignisse: Tor, Gelbe Karte, Rote Karte, Auswechslung usw.
- Automatische Spielzeituhr (Halbzeitpause stoppt Zeit)
- Anzeige des aktuellen Spielstands

## **9. Werbeflächen**

- Integration von Werbeflächen in der App:
  - Bannerwerbung (z. B. am unteren Bildschirmrand oder zwischen Listen-Elementen)
  - Vollflächige Werbung (Interstitial Ads), die gelegentlich eingeblendet wird
- Steuerung über gängige Werbenetzwerke (z. B. Google AdMob)

## 10. Abomodel (Subscription)

- Möglichkeit für Vereine, ein Abo abzuschließen (z. B. monatlich oder jährlich)
  - Abwicklung über App Store (Apple/Google) und ggf. alternative Zahlungsarten (z. B. PayPal)
  - Einschränkung von Funktionen in der kostenlosen Version (z. B. weniger Teams, keine Statistiken, keine Kassenverwaltung etc.)
  - Freischaltung aller Funktionen in der Premium-Version
  - Verwaltung der Abos im Benutzerkonto
- 

## Technische Anforderungen

- Plattform: Android & iOS (Cross-Platform z. B. React Native oder Flutter)
  - Backend: Muss komplett neu entwickelt werden (API + Datenbank)
  - Design: Screenshots als Grundlage vorhanden (Farbschema: Schwarz/Weiß/Grau mit Akzenten)
  - Datenbank: User, Rollen, Termine, Getränke, Strafen, Zahlungen, Spiele
  - Sicherheit: Authentifizierung & Berechtigungen nach Rollen
- 

## Zusatzfeatures

- Einstellungen pro Verein:
  - Beitragshöhe und Abstände (monatlich, jährlich)
  - Pflicht-Rückmeldungen bei Terminen
  - Option „Notiz bei Rückmeldung“
- Vereinsübergreifend nutzbar (nicht nur Fußball, auch andere Sportarten)





