Talent ID

Anleitung für Trainer

Die tägliche Arbeit des Trainers in Talent ID – mit Screenshots und Erklärungen: Training, Tests per Smartphone, Spieler, Ausbildungskonzept und Organisation. Vollziehen Sie die Schritte in der Demo-Akademie „Fußballakademie Donaupark“ (Wien) nach: at.coach@demo.talentid, Passwort demo1234.

1. Erste Schritte
2. Tägliche Arbeit
3. Spieler: Gesundheit und Entwicklung
4. Methodik
5. Organisation und Akademie

Anleitung für Trainer einer Akademie oder Fußballschule: was täglich zu tun ist, wie Sie einen Testtag durchführen und wie Sie die Daten zur Reifung lesen. Die Screenshots stammen aus dem Demo-Bereich der „Fußballakademie Donaupark“ (Wien): at.coach@demo.talentid (Passwort demo1234).

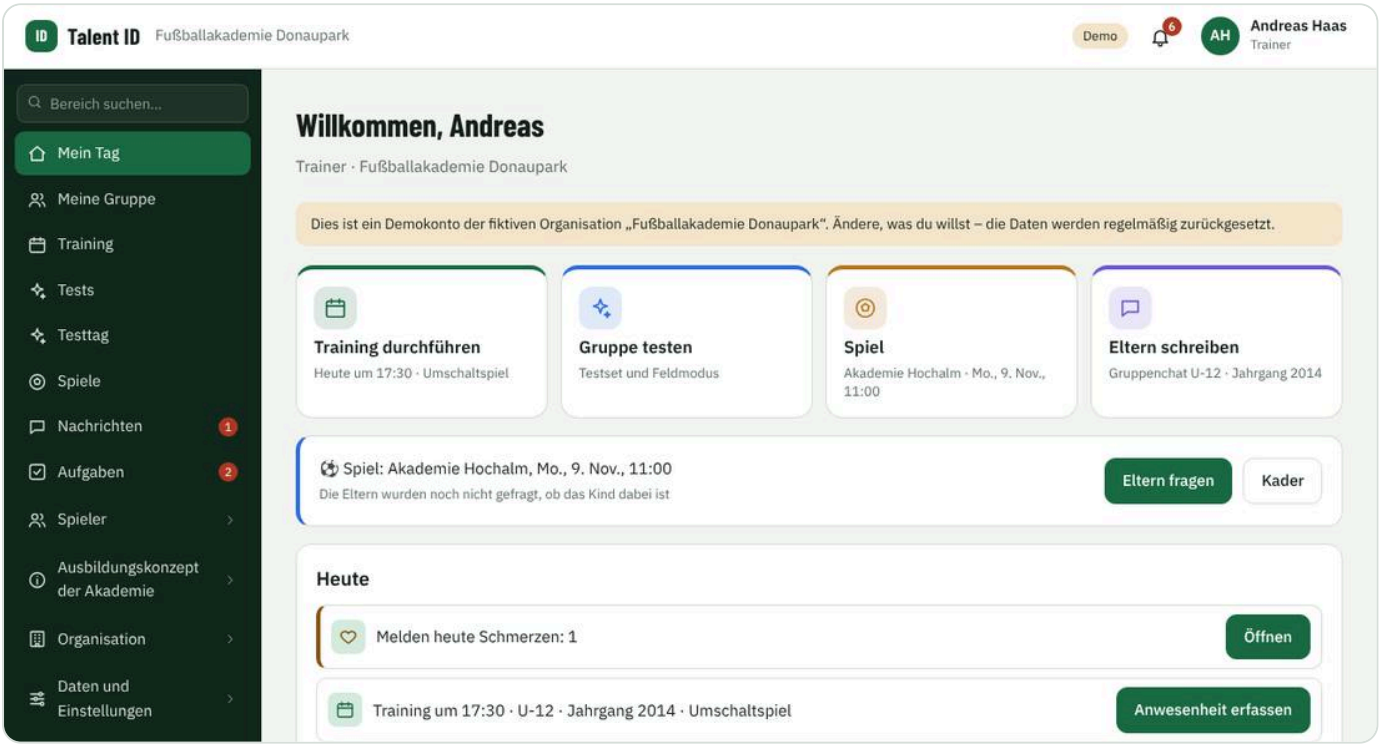
1. Erste Schritte

1.1. So kommen Sie in die Akademie

1. Die Leitung der Akademie sendet Ihnen eine Einladung oder einen Einladungscode.
2. Registrieren Sie sich auf talent-id.org/at oder melden Sie sich an und geben Sie den Code ein – Sie landen sofort in Ihrer Gruppe.
3. Fügen Sie die Seite zum Startbildschirm Ihres Smartphones hinzu: Auf dem Platz arbeiten Sie genau damit.

1.2. „Mein Tag“

Die Startseite des Trainers bündelt alles für heute.

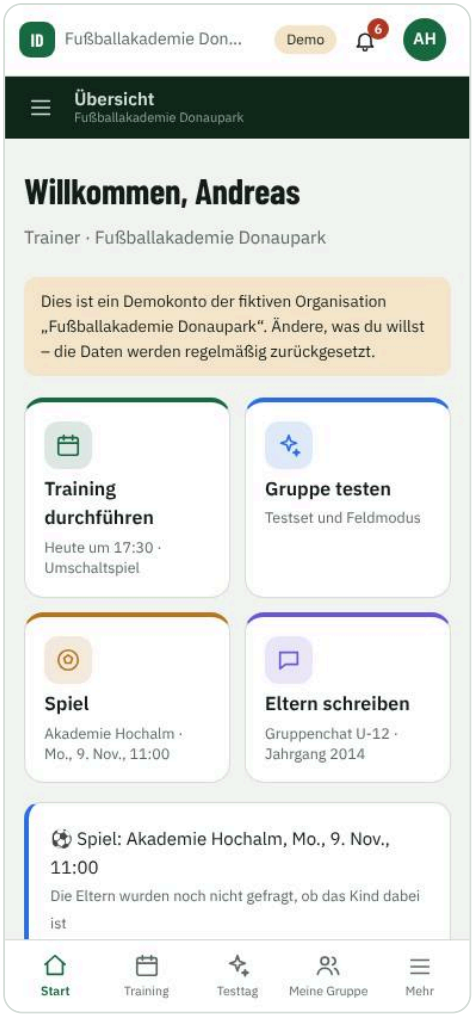


Mein Tag

- **Vier Schnellaktionen:** „Training durchführen“, „Gruppe testen“, „Spiel“, „Eltern schreiben“.
- **Nächstes Spiel:** Die Schaltfläche „Eltern fragen“ fragt alle Eltern der Gruppe, ob ihr Kind dabei ist; „Kader“ dient der Spielmeldung.
- **„Heute“:** wer über Schmerzen klagt, das Training mit der Schaltfläche „Anwesenheit erfassen“, Ihre Aufgaben und neue Nachrichten.

1.3. Auf dem Smartphone

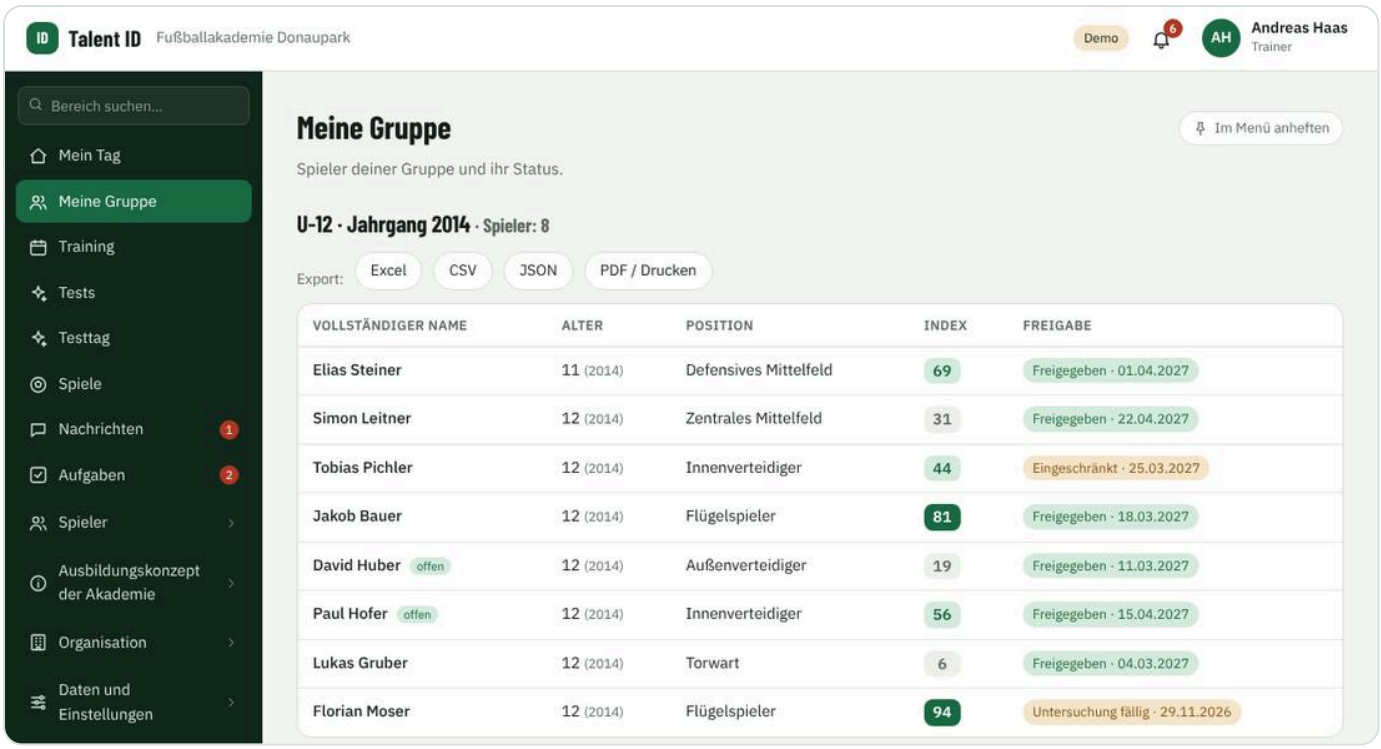
Auf dem Smartphone gibt es unten eine Leiste: „Start“, „Training“, „Testtag“, „Meine Gruppe“ und „Mehr“ – alles, was Sie auf dem Platz brauchen, mit einem Tippen. Die übrigen Bereiche finden Sie im Menü „≡“ oben.



Mein Tag auf dem Smartphone

2. Tägliche Arbeit

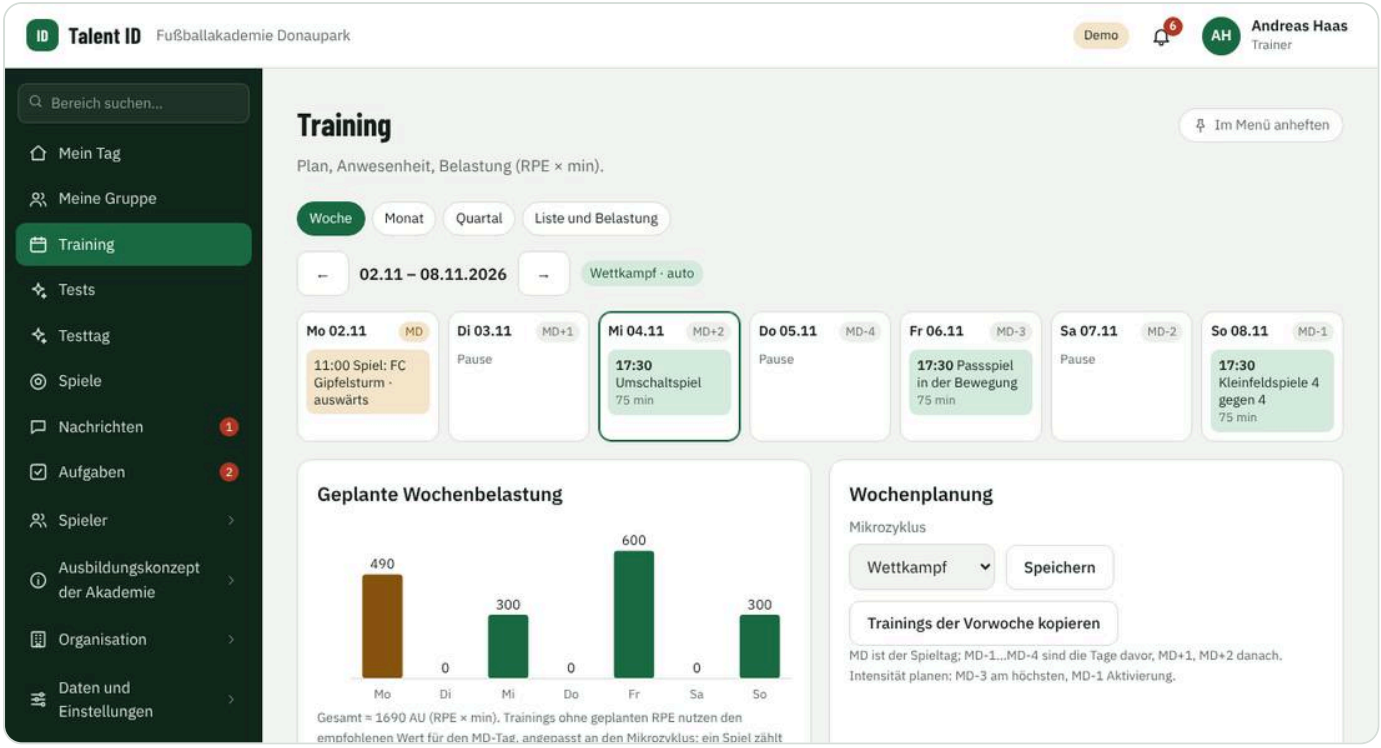
2.1. Meine Gruppe



Meine Gruppe

- Alle Spieler der Gruppe: Alter, Position, Index und Freigabe („Freigegeben“, „Eingeschränkt“, „Untersuchung fällig“). Export als Excel, CSV, JSON, PDF.
- **„Spieler hinzufügen“**: ein Kind manuell hinzufügen.
- **„Spielerprofil mit Eltern verknüpfen“**: Die Eltern erhalten eine Anfrage und bestätigen, dass es ihr Kind ist. Bis zur Bestätigung ist nur die sportliche Arbeit möglich (Gruppe, Anwesenheit, Belastung, Tests); medizinische und psychologische Einträge erst danach.

2.2. Training

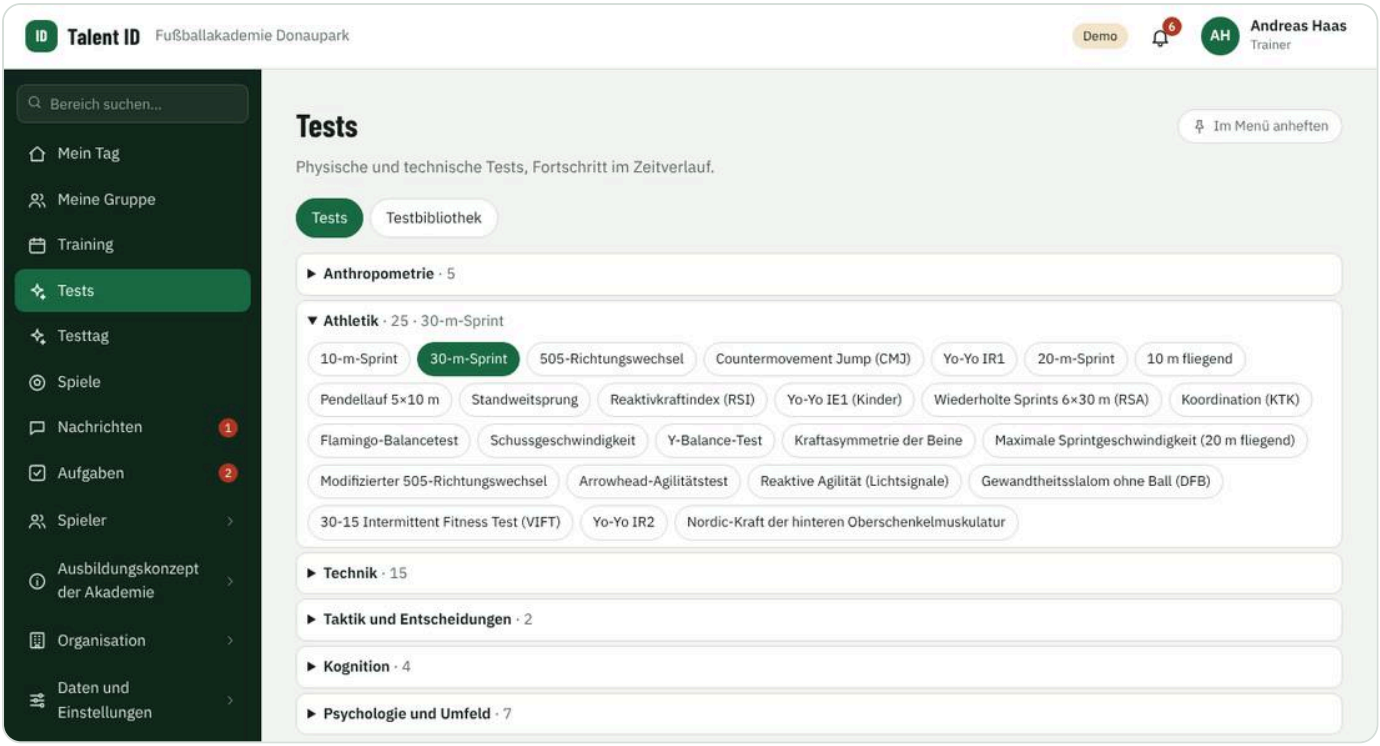


Training

1. Wählen Sie die Woche – die Tage sind relativ zum Spiel bezeichnet (MD = Spieltag, MD-3 = drei Tage vor dem Spiel).
2. Fügen Sie ein Training hinzu oder kopieren Sie die Vorwoche; wählen Sie den Mikrozyklus („Wettkampf“, „Regeneration“…).
3. Erfassen Sie nach der Einheit die Anwesenden und geben Sie RPE (Anstrengung 1–10) und Minuten ein – der Service berechnet die Belastung.
4. Das Diagramm „Geplante Wochenbelastung“ zeigt, ob die Woche überladen ist.

2.3. Tests

Ergebnisse der athletischen und technischen Tests der Gruppe und ihre Entwicklung. Ein einzelnes Ergebnis können Sie hier eintragen, die Erhebung der ganzen Gruppe über „Testtag“.



Tests

2.4. Testtag



Testtag auf dem Smartphone

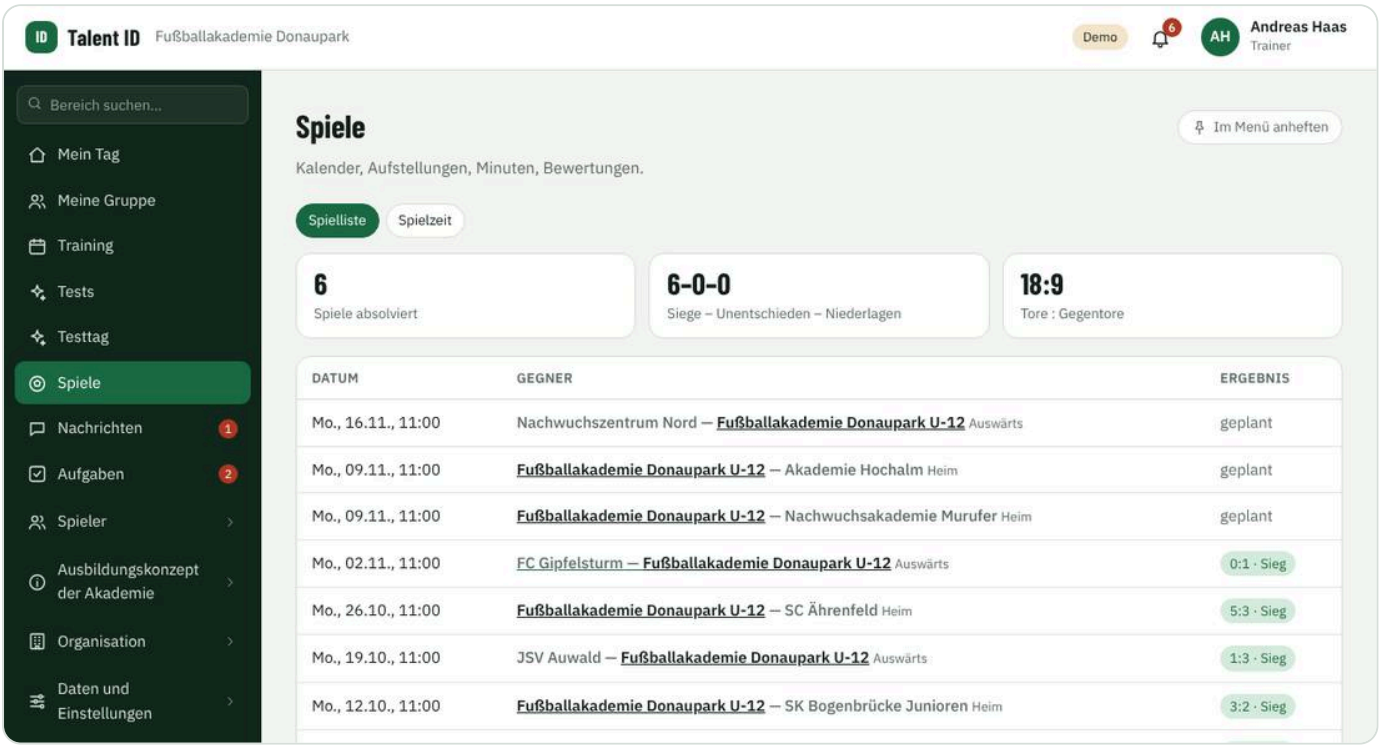
1. **Gruppe und Datum.** Der Name ist optional (zum Beispiel „Herbsttest“).

2. **Testpaket.** „Schnelligkeit und Gewandtheit“ (Sprint 10 und 30 m, 10 m fliegend, 505), „Vollständiger Quartalstest“ (Größe, Gewicht, Sprints, 505 u. a.) oder ein eigenes Paket.
3. **Platzmodus.** Tragen Sie das Ergebnis jedes Spielers direkt auf dem Smartphone ein.
4. **Auswertung** – sofort nach der letzten Messung: Die Ergebnisse fließen in die Spielerkarten, den Index und den Fortschritt für die Eltern ein.

Tipp: Führen Sie die Tests nach dem Protokoll aus der „Testbibliothek“ durch (Abschnitt 4.5) – dann lassen sich die Ergebnisse fair mit Gleichaltrigen vergleichen.

2.5. Spiele

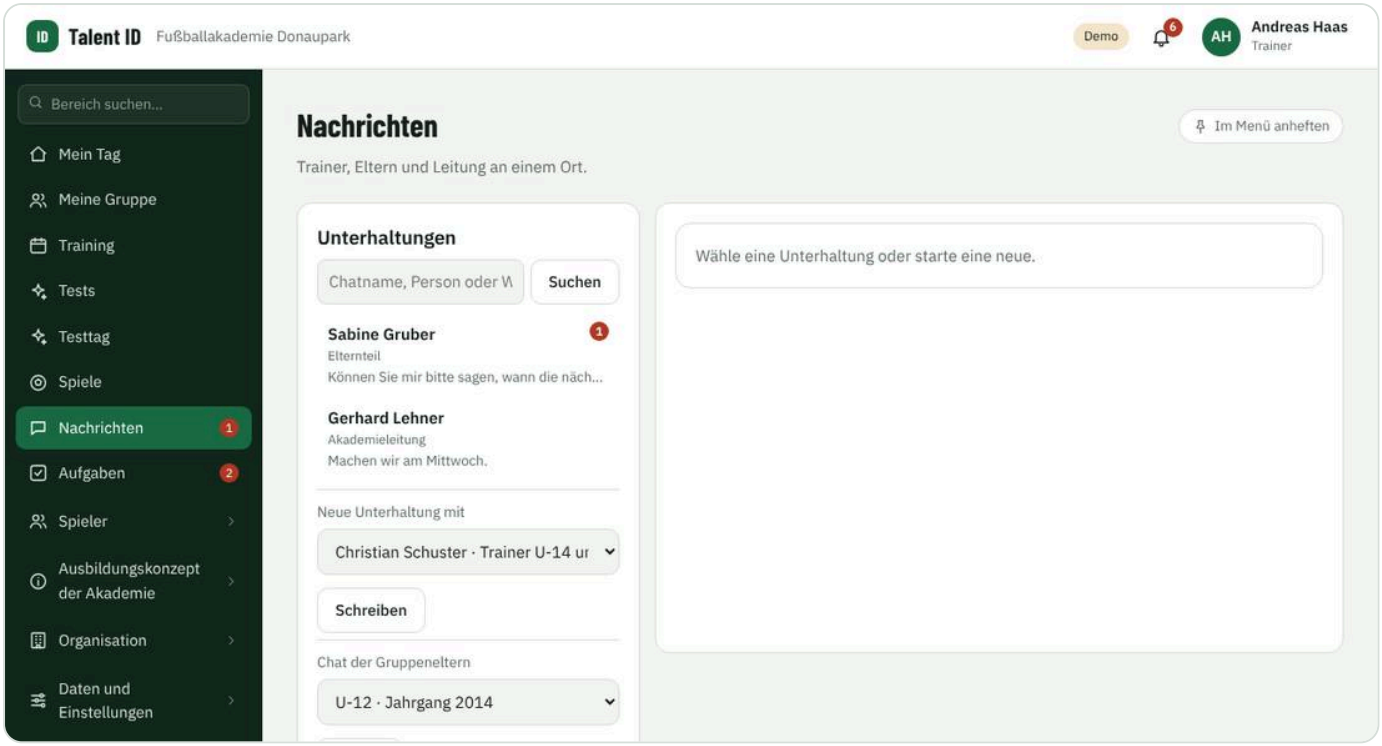
Spielkalender der Gruppe, Aufstellungen, Einsatzminuten und Bewertungen. Erfassen Sie die Minuten genau: Zu wenig Spielzeit ist eines der Warnsignale für ein Abbruchrisiko, und der Service weist Sie darauf hin.



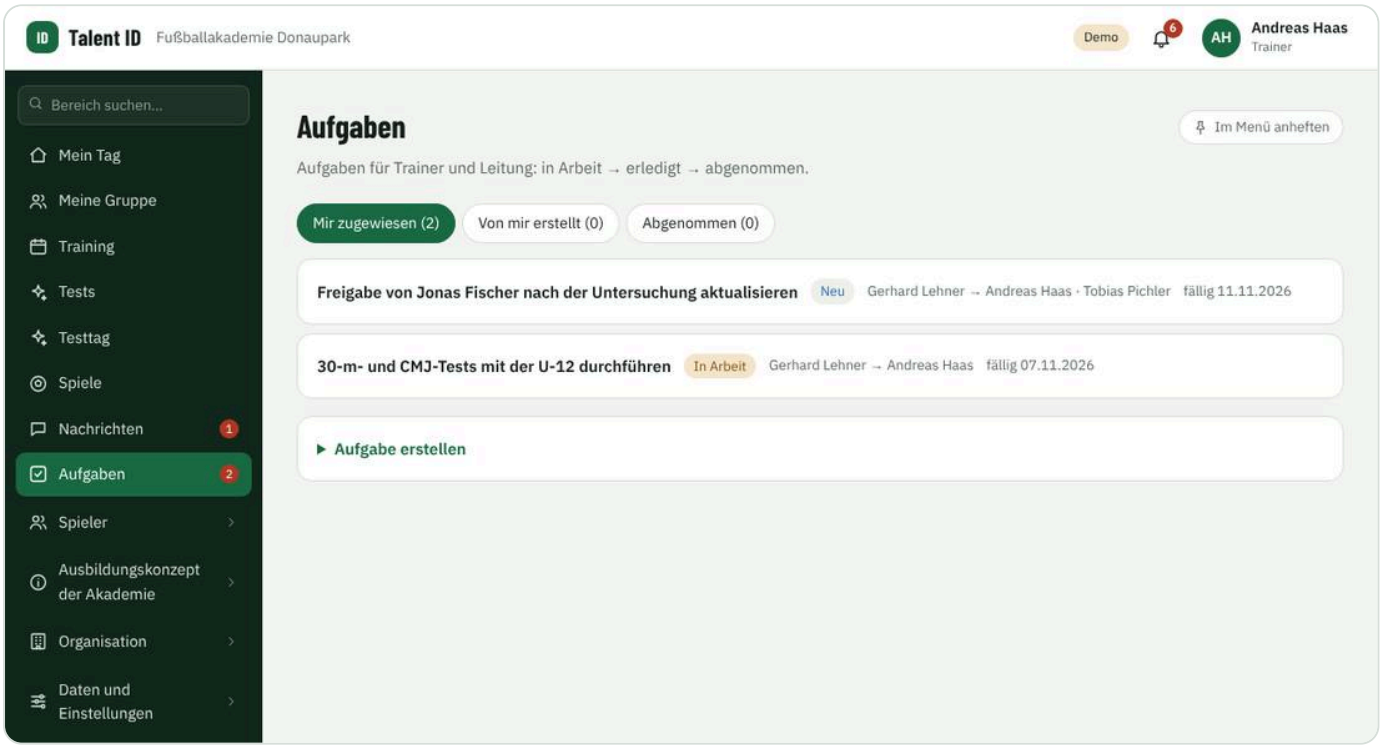
Spiele

2.6. Nachrichten und Aufgaben

- **„Nachrichten“**: Gruppenchat mit den Eltern und Kontakt zur Leitung. Statt privatem WhatsApp: Der Verlauf bleibt in der Akademie.
- **„Aufgaben“**: Aufträge der Leitung; klicken Sie auf „Als erledigt markieren“, die Leitung nimmt sie ab.



Nachrichten



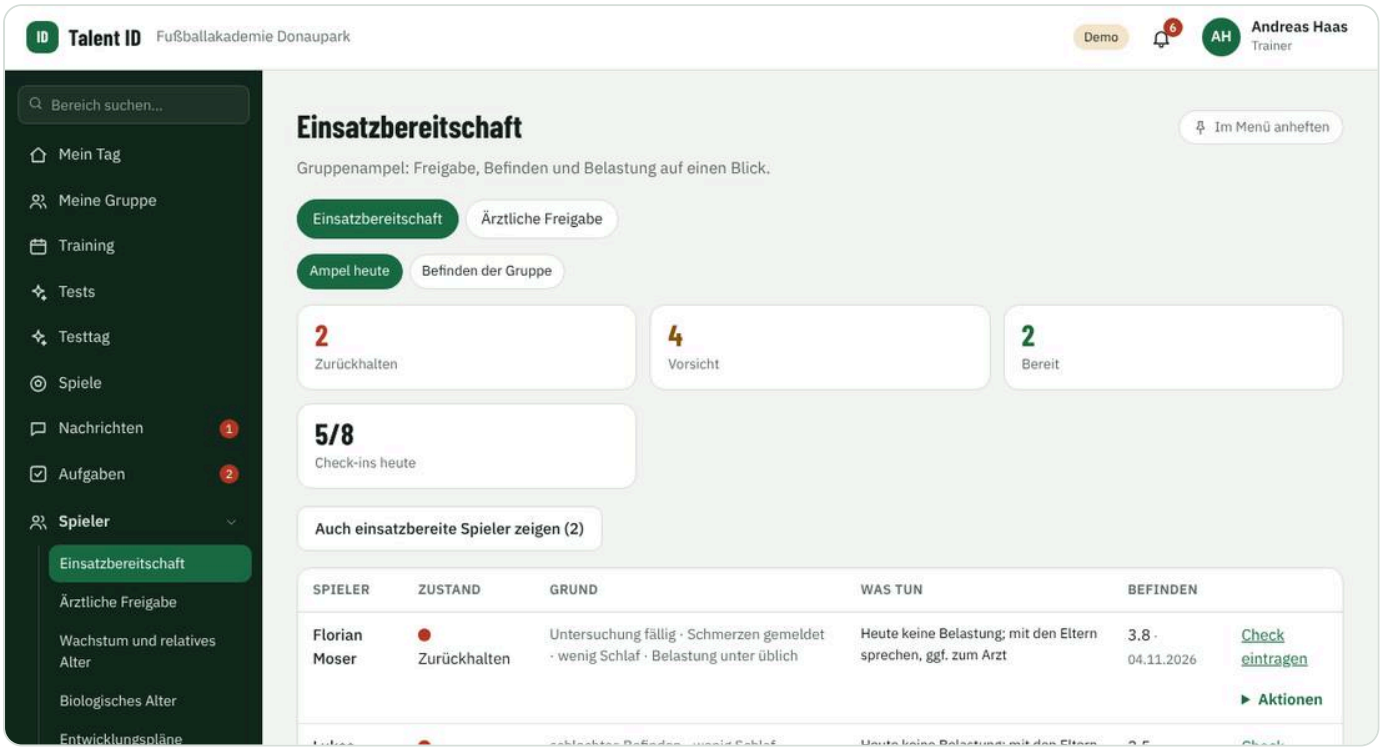
Aufgaben

3. Spieler: Gesundheit und Entwicklung

Im Menü ist das die Gruppe **„Spieler“**.

3.1. Einsatzbereitschaft

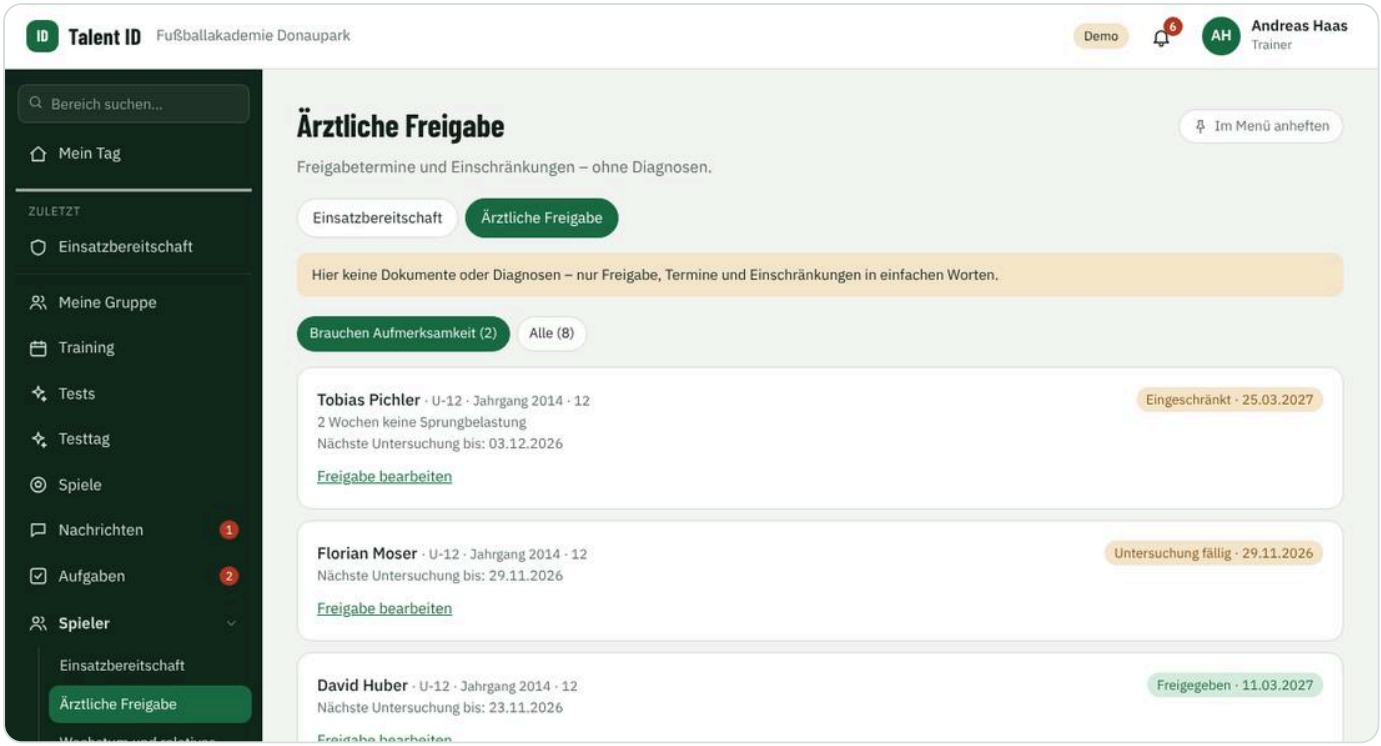
Schauen Sie vor dem Training hier vorbei: Freigabe, Befinden aus dem Check-in der Eltern (Schlaf, Stimmung, Energie, Schmerzen) und Belastung jedes Spielers in einer Tabelle. Gelb – Belastung reduzieren, Rot – nicht trainieren lassen.



Einsatzbereitschaft

3.2. Ärztliche Freigabe

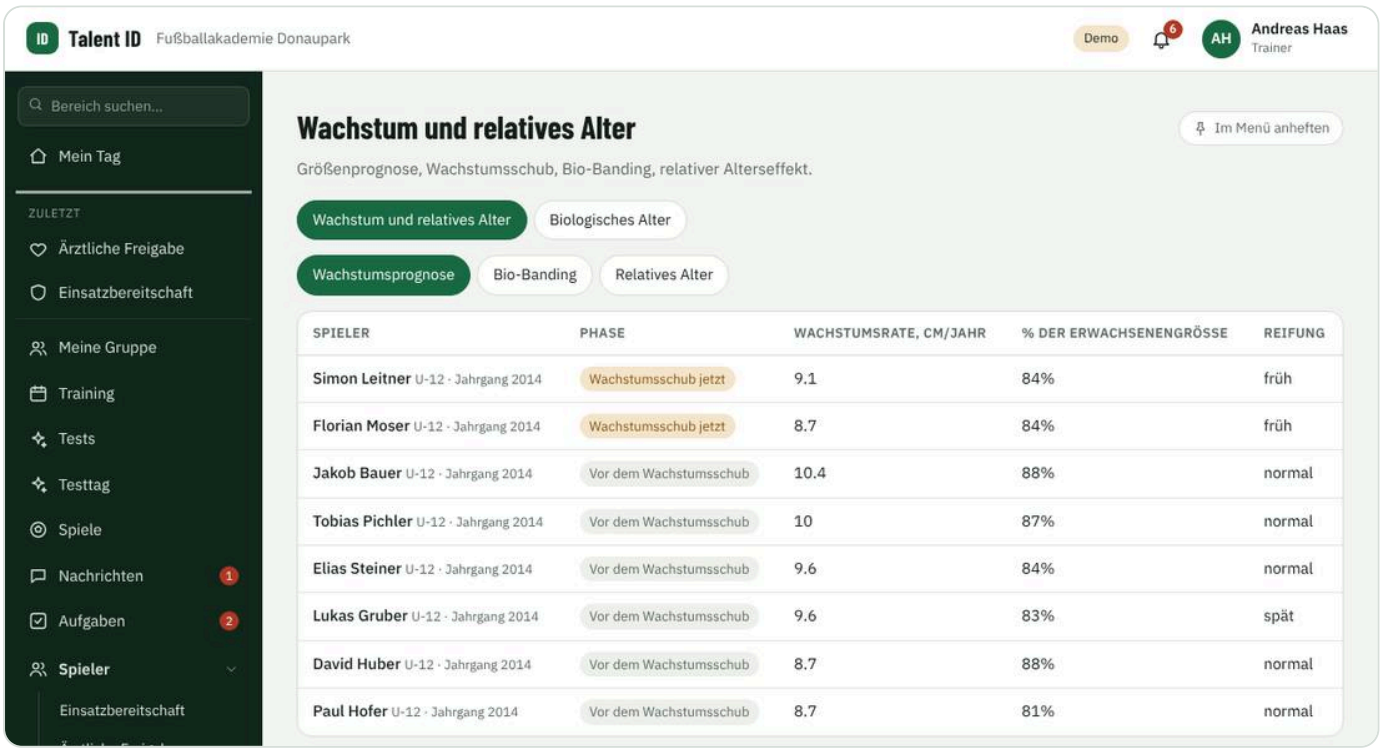
Sie sehen nur die Frist der Freigabe und Einschränkungen in einfachen Worten – ohne Diagnosen. Ein Kind mit abgelaufener Freigabe erscheint in „Mein Tag“.



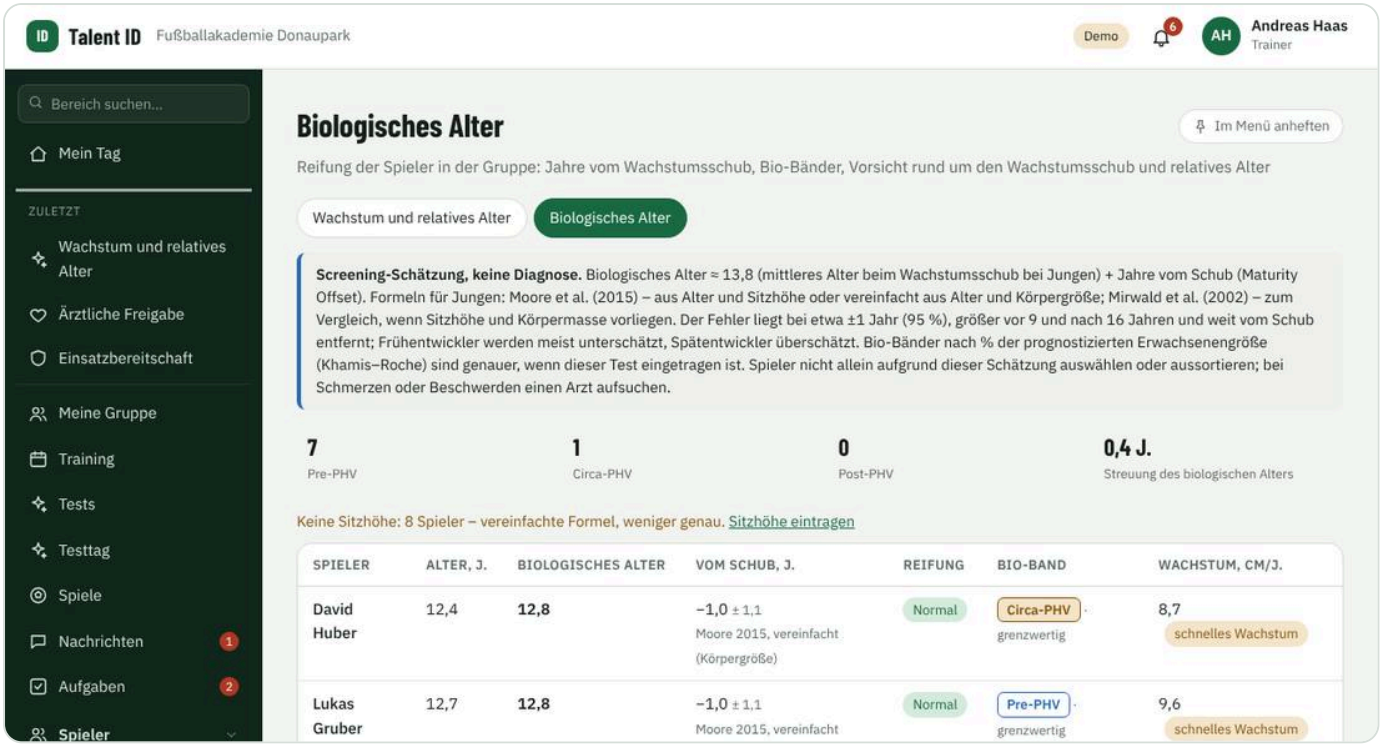
Ärztliche Freigabe

3.3. Wachstum und biologisches Alter

- **„Wachstumsschub jetzt“**: Das Kind wächst schnell; reduzieren Sie vorübergehend Sprung- und Kraftbelastung und achten Sie auf Beschwerden an Knien und Fersen.
- **Reifungstempo:** früh, altersgerecht, spät. Ein spät reifendes Kind ist jetzt körperlich schwächer, hat aber deshalb keine schlechteren Perspektiven – sehen Sie sich die Ergebnisse mit der Korrektur „Bio-Alter“ an.
- **„Bio-Banding“:** Teilen Sie die Gruppe für Übungen und interne Spiele in die Biogruppen A–D ein, damit Kinder mit körperlich Gleichstarken spielen.



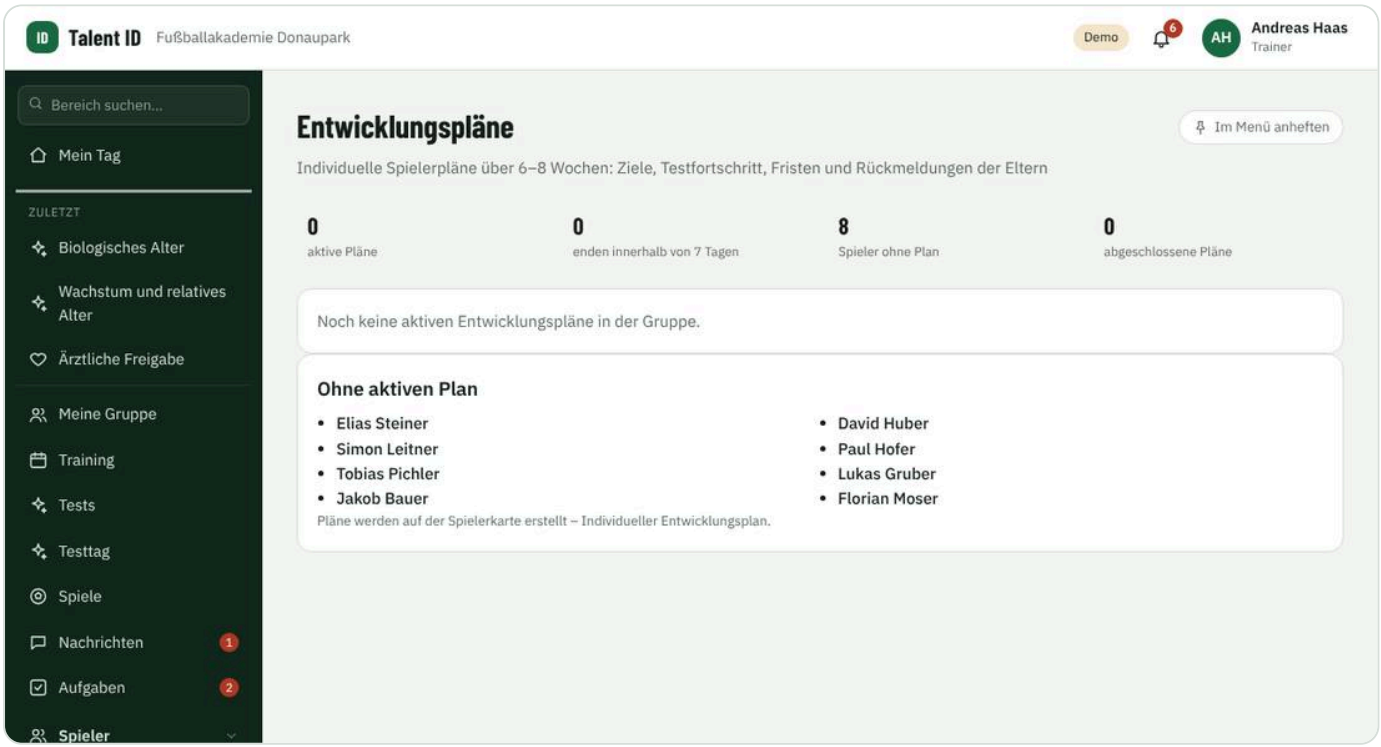
Wachstum und relatives Alter



Biologisches Alter

3.4. Entwicklungspläne

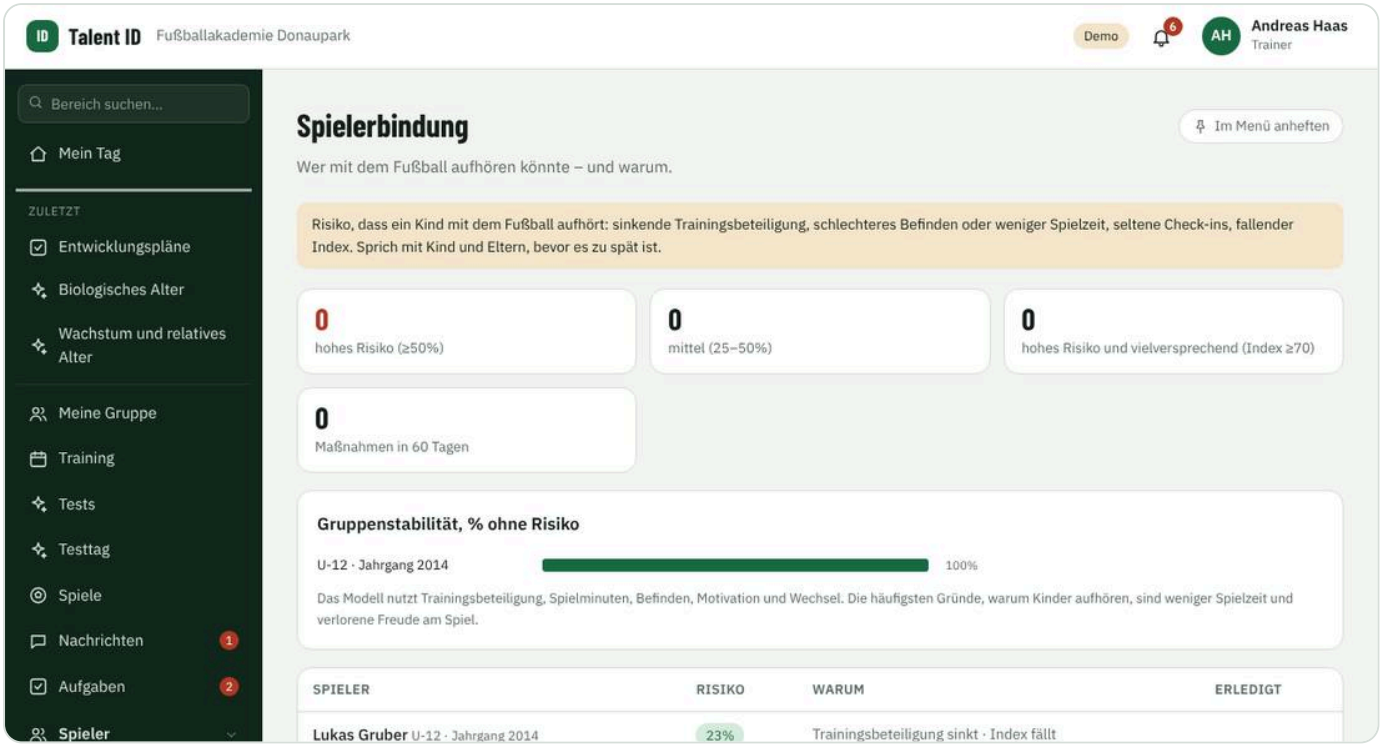
1. Erstellen Sie einen Plan über 6–8 Wochen für den Spieler und wählen Sie Ziele (zum Beispiel Antrittsschnelligkeit, schwächerer Fuß).
2. Der Fortschritt wird anhand der nächsten Tests automatisch berechnet.
3. Die Eltern sehen den Plan und geben eine Rückmeldung.



Entwicklungspläne

3.5. Spielerbindung

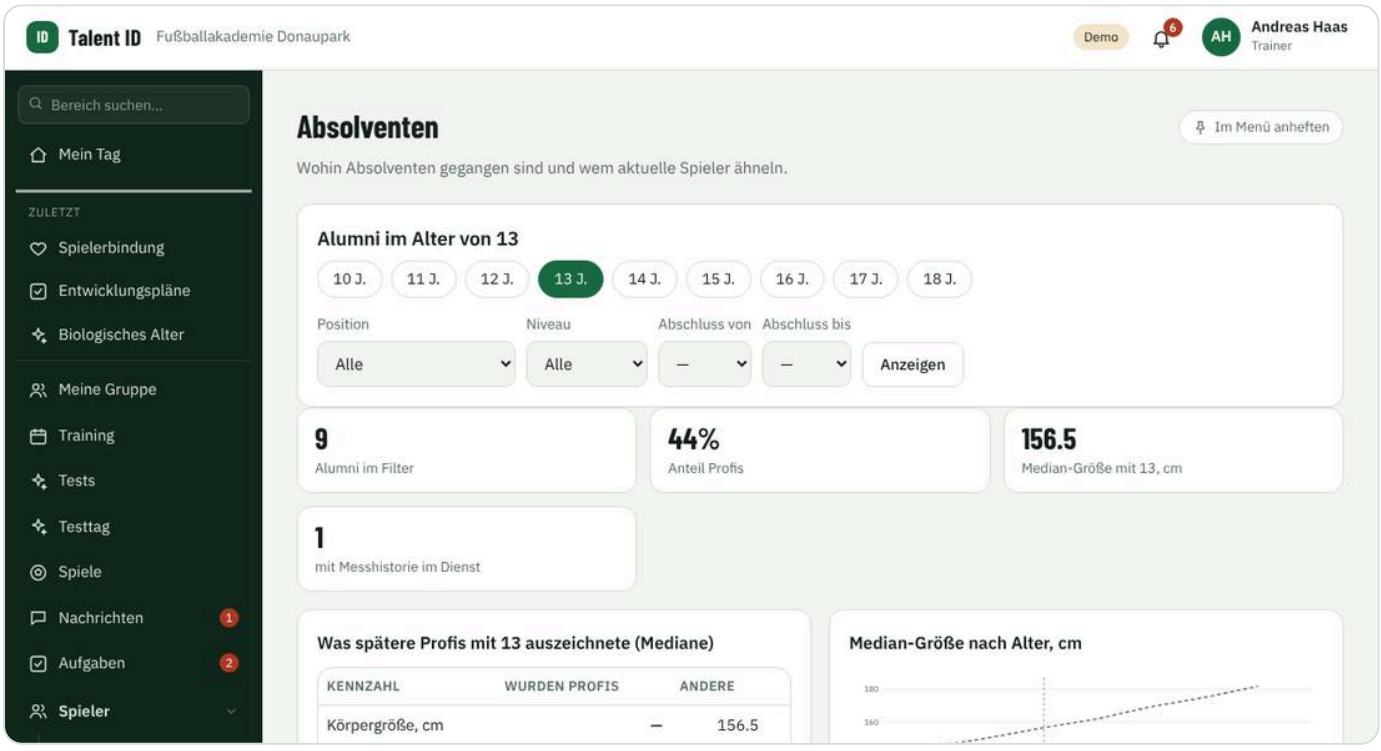
Wer in der Gruppe Gefahr läuft, mit dem Fußball aufzuhören, und warum: sinkende Anwesenheit, schlechteres Befinden oder weniger Spielzeit, seltene Check-ins, fallender Index. Sprechen Sie mit dem Kind und den Eltern und erfassen Sie die Maßnahme: „Gespräch“, „Indiv. Plan“ oder „Alles gut“.



Spielerbindung

3.6. Absolventen

Wohin ehemalige Spieler gegangen sind und wer von ihnen Ihren aktuellen Spielern ähnelt.

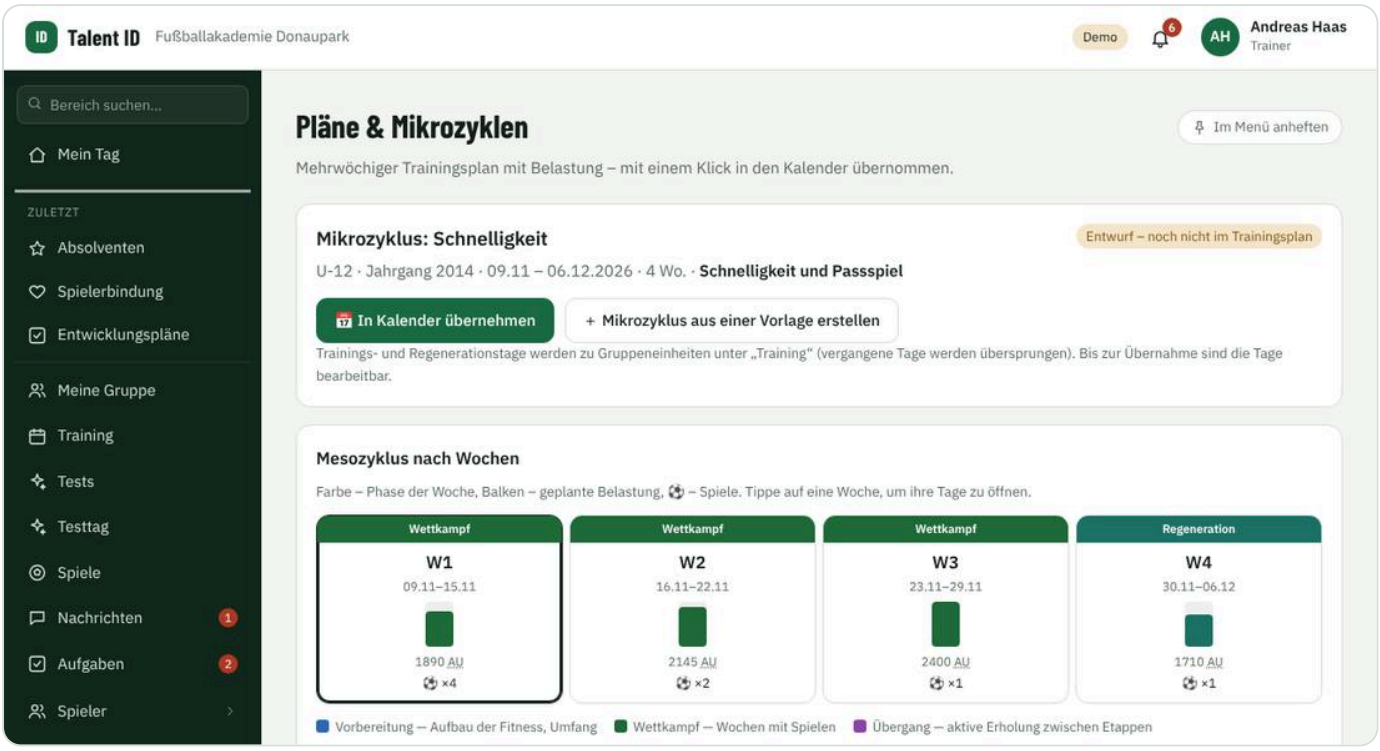


Absolventen

4. Methodik

4.1. Pläne & Mikrozyklen

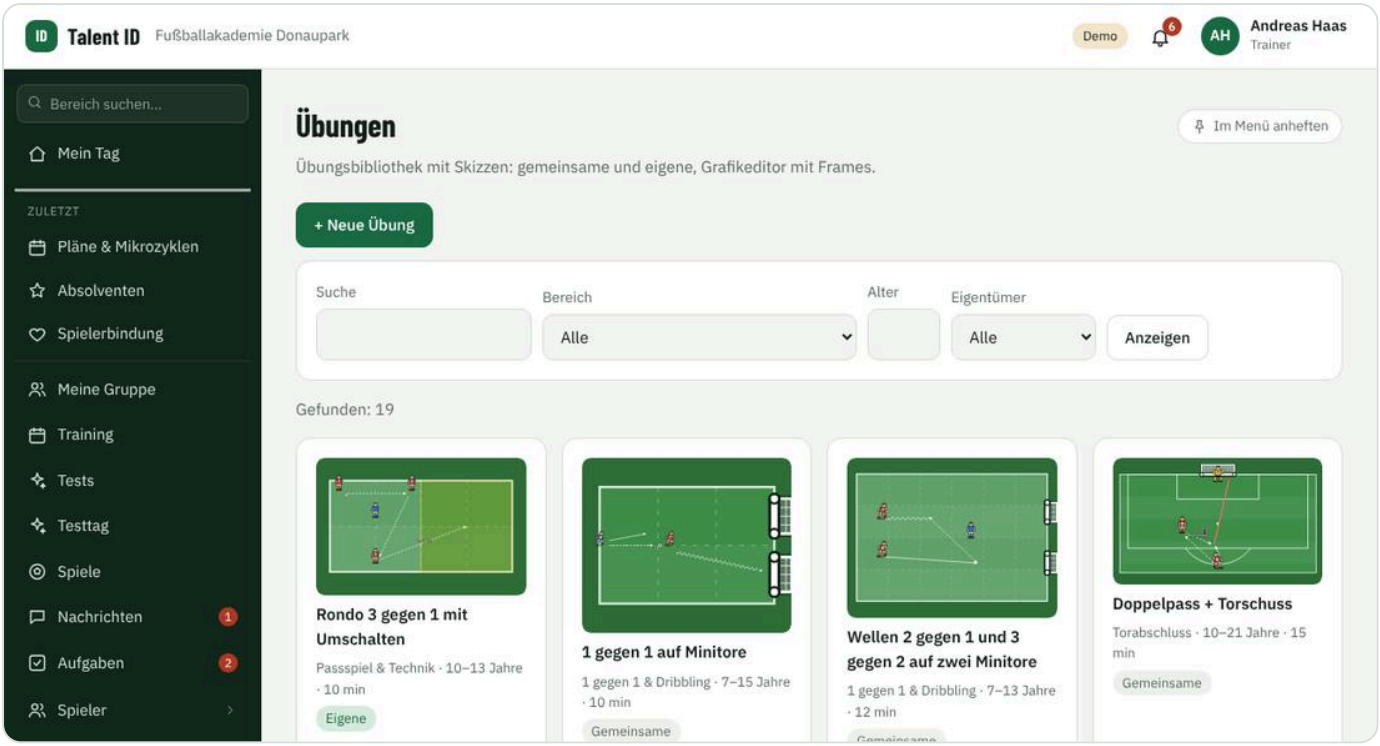
Erstellen Sie einen Plan über mehrere Wochen mit geplanter Belastung und übernehmen Sie ihn mit einem Klick in den Terminplan der Gruppe.



Pläne & Mikrozyklen

4.2. Übungen

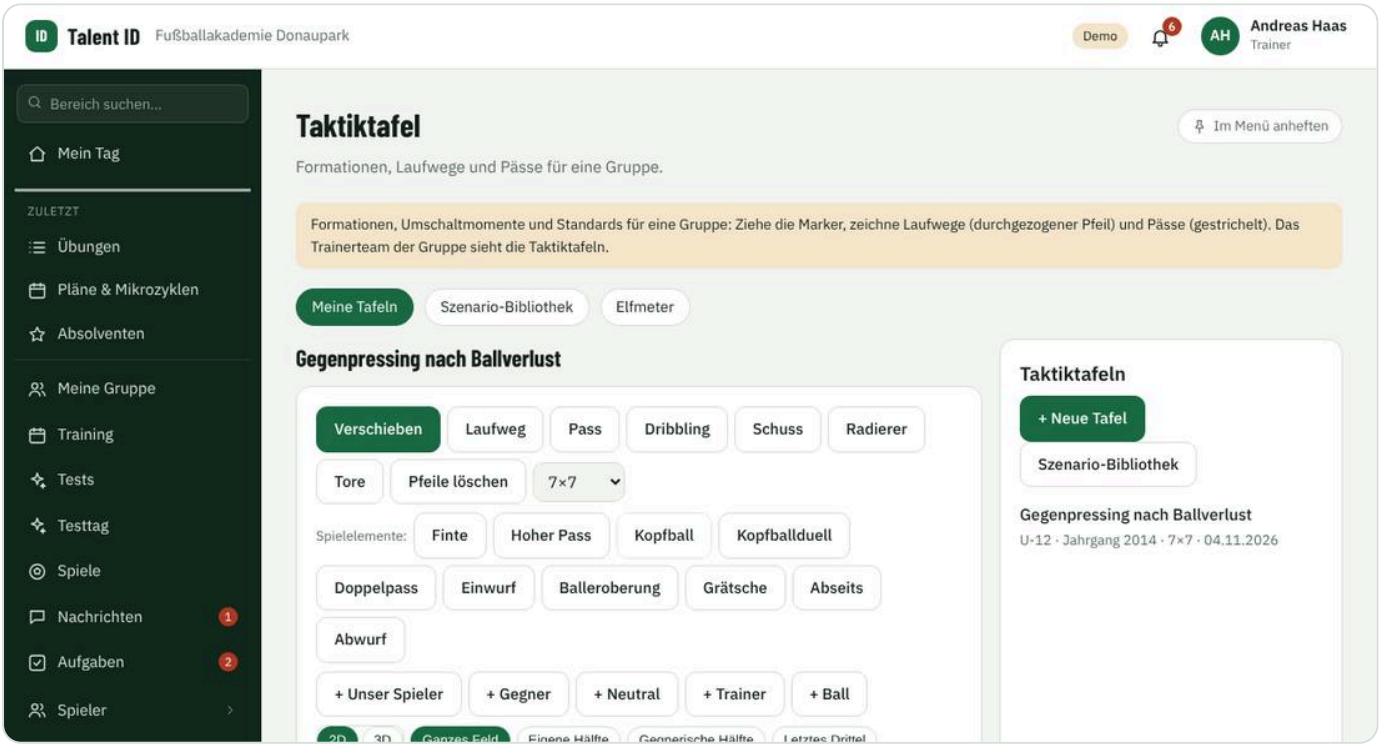
Übungsbibliothek mit Skizzen: allgemeine und eigene Übungen. Zeichnen Sie im grafischen Editor eine Übung Bild für Bild – sie steht dann allen Trainern der Akademie zur Verfügung.



Übungen

4.3. Taktiktafel

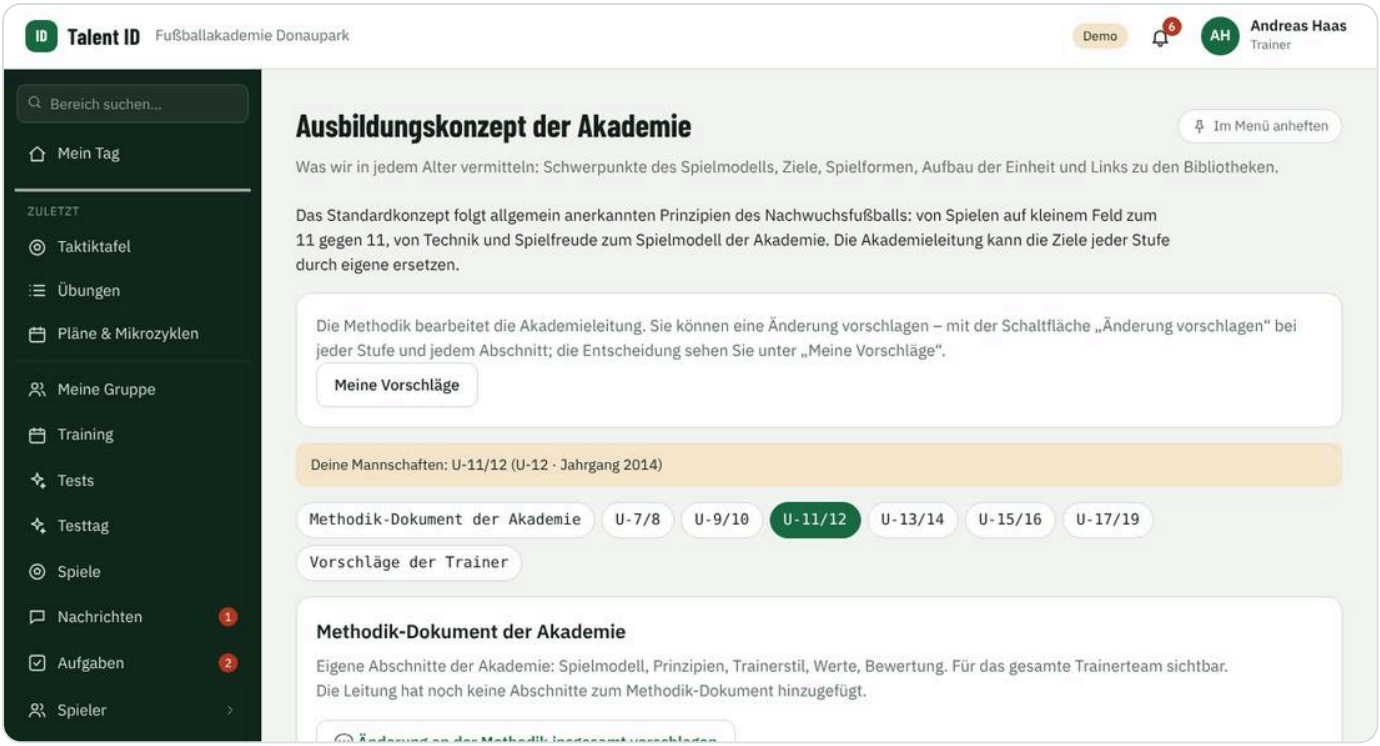
Skizzen zu Aufstellung, Laufwegen und Pässen für die Gruppe. Sie können eine Skizze an die Eltern eines Spielers senden: Sie sehen sie im Bereich „Taktik vom Trainer“ und leiten sie ihrem Kind per Messenger weiter.



Taktiktafel

4.4. Ausbildungskonzept der Akademie

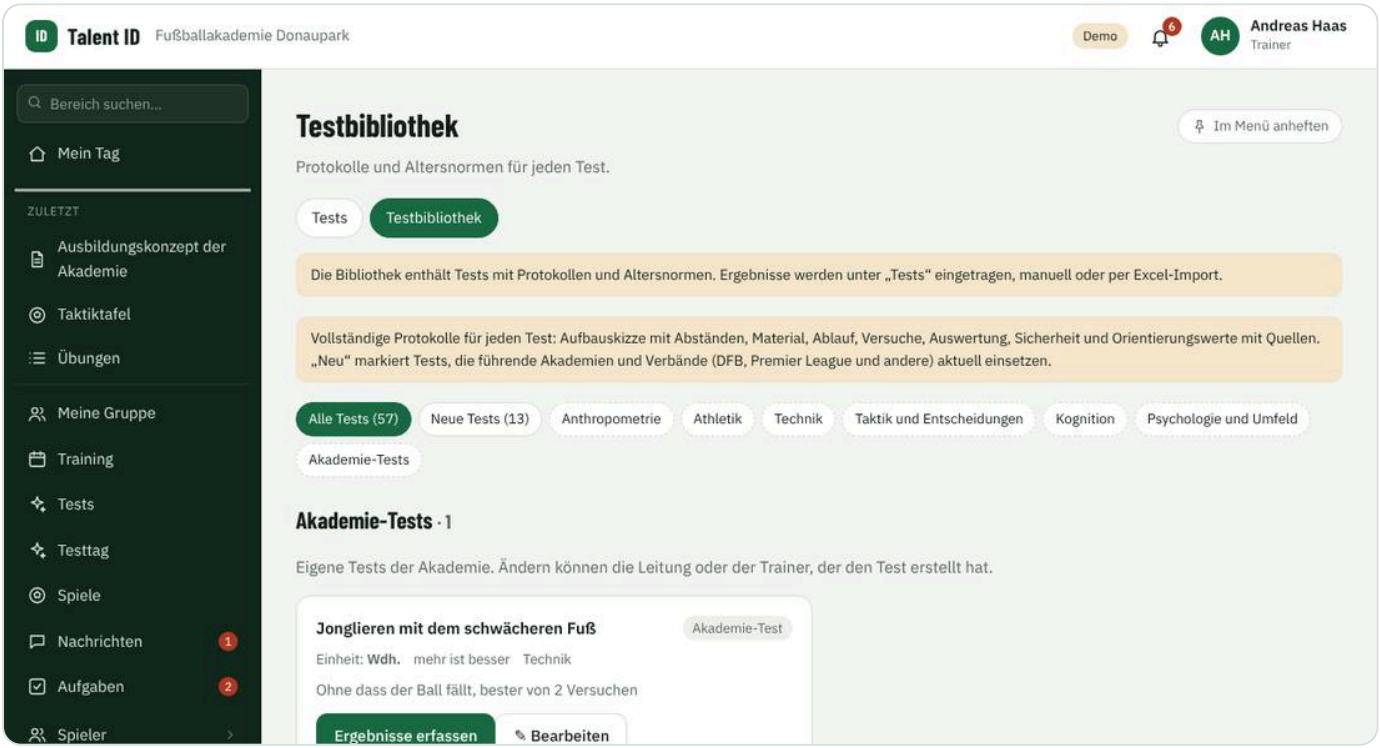
Was die Akademie in jedem Alter erwartet: Prioritäten des Spielmodells, Ziele, Spielformen und Aufbau der Trainingseinheit. Gleichen Sie Ihren Wochenplan damit ab.



Ausbildungskonzept der Akademie

4.5. Testbibliothek

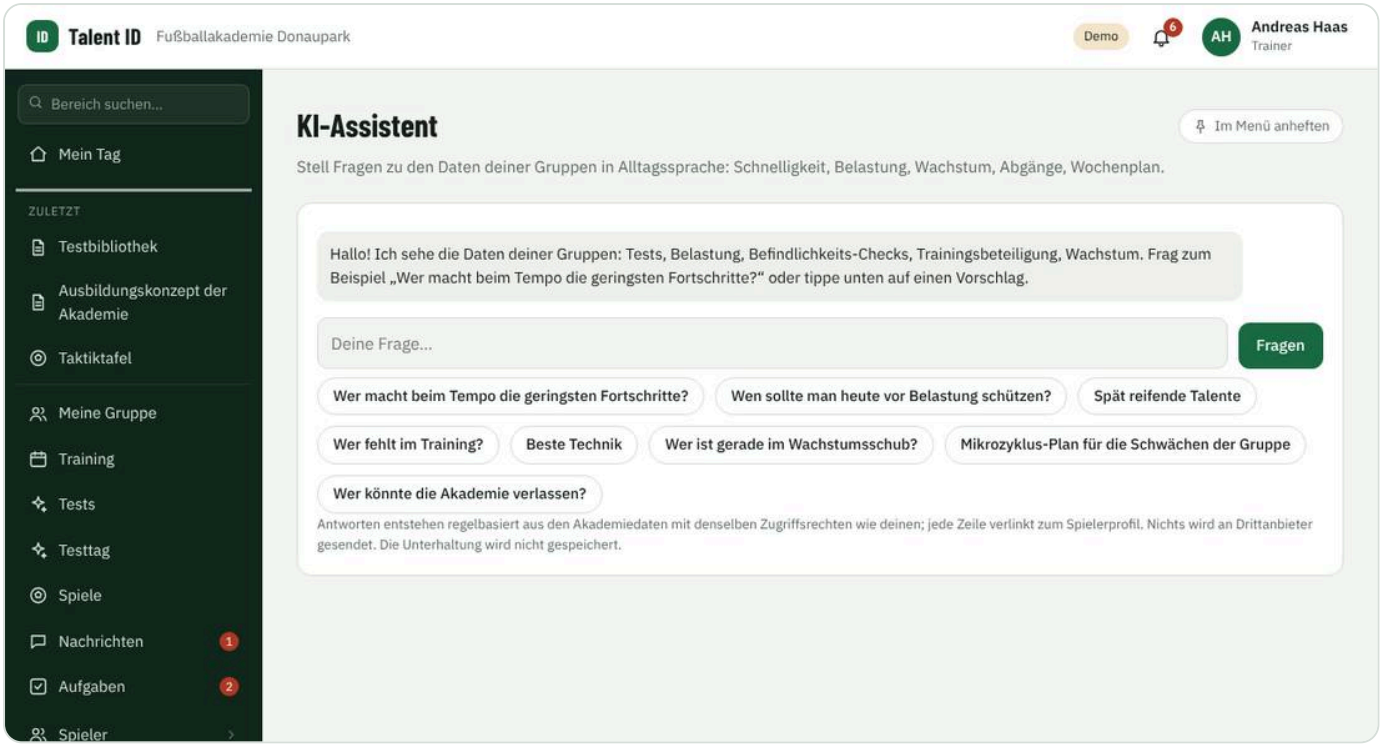
Das Protokoll jedes Tests und die Normwerte Gleichaltriger. Zum Beispiel Sprint 10 m: Hochstart 0,5 m hinter der ersten Lichtschranke, 2 Versuche mit 2 min Pause, der bessere zählt.



Testbibliothek

4.6. KI-Assistent

Fragen Sie in normaler Sprache: „Wer ist im letzten Monat schneller geworden?", „Wer ist gerade im Wachstumsschub?", „Erstelle den Wochenplan." Der Assistent antwortet auf Grundlage der Daten Ihrer Gruppen.

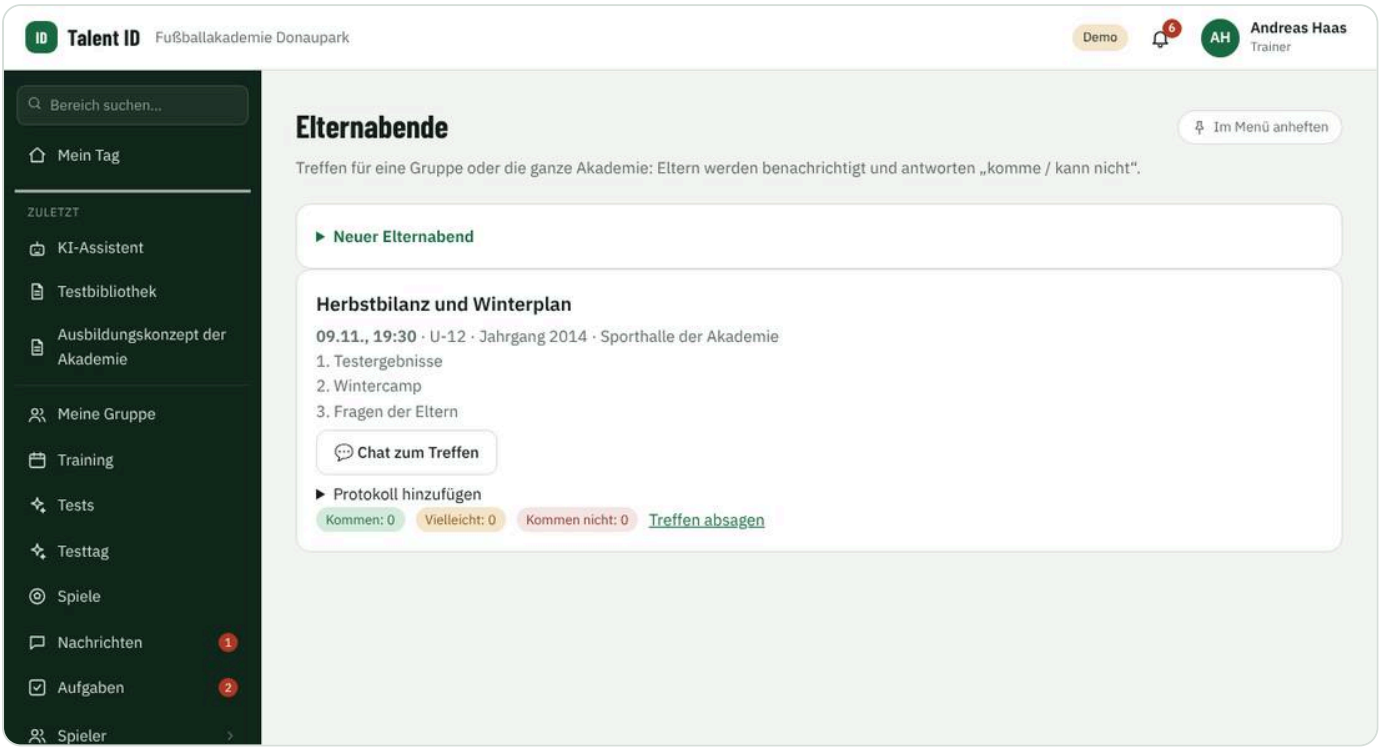


KI-Assistent

5. Organisation und Akademie

5.1. Elternabende

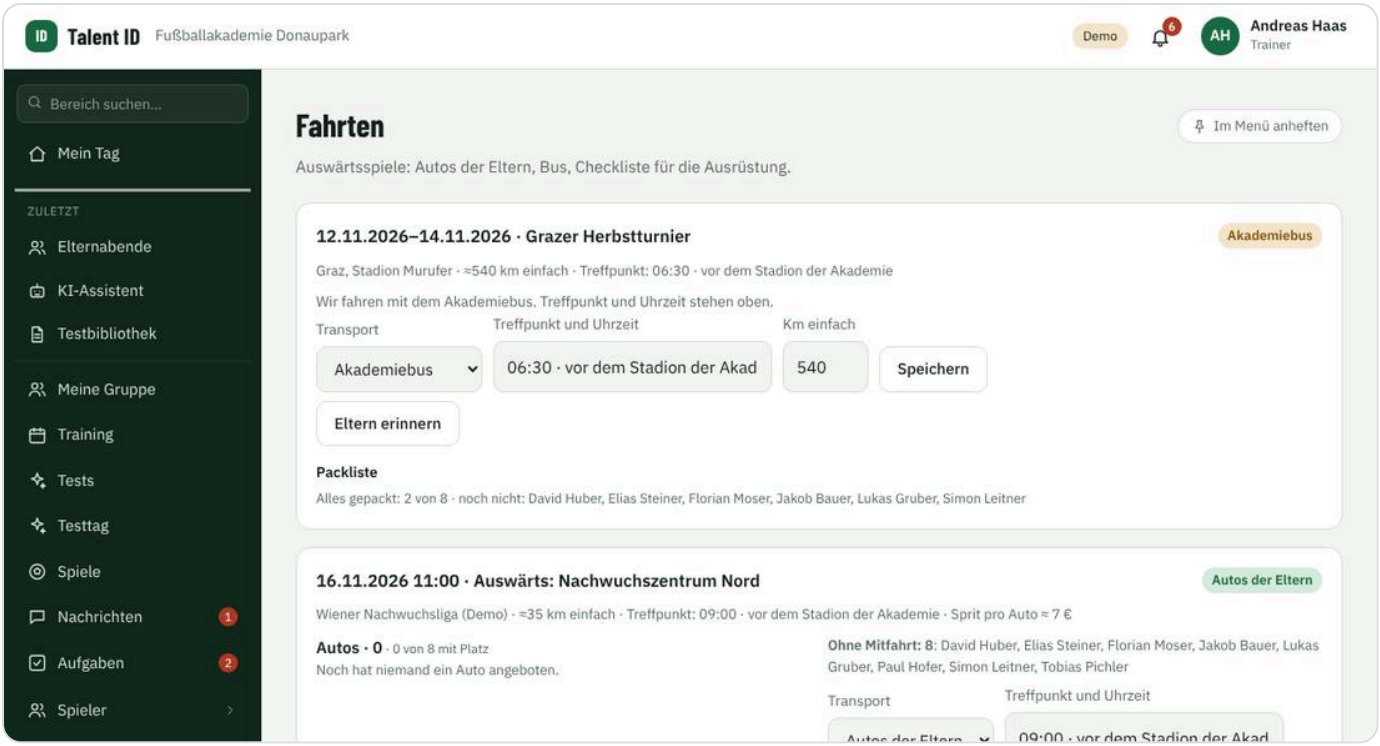
Setzen Sie einen Elternabend für Ihre Gruppe an – die Eltern erhalten eine Benachrichtigung und antworten „Ich komme / Ich kann nicht“.



Elternabende

5.2. Fahrten

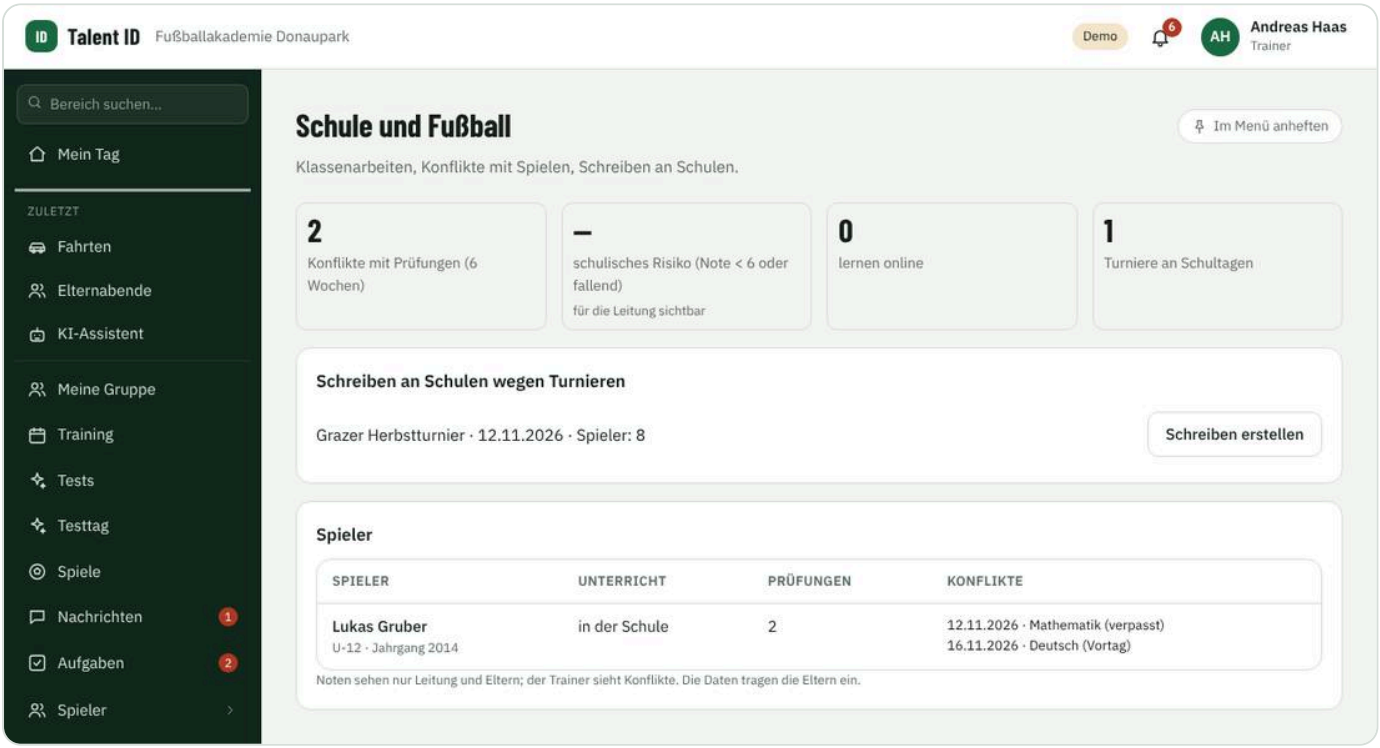
Auswärtsspiel: Wer fährt im Auto der Eltern mit, wer mit dem Bus, Packliste. Die Eltern bestätigen die Fahrt in ihrem Bereich.



Fahrten

5.3. Schule und Fußball

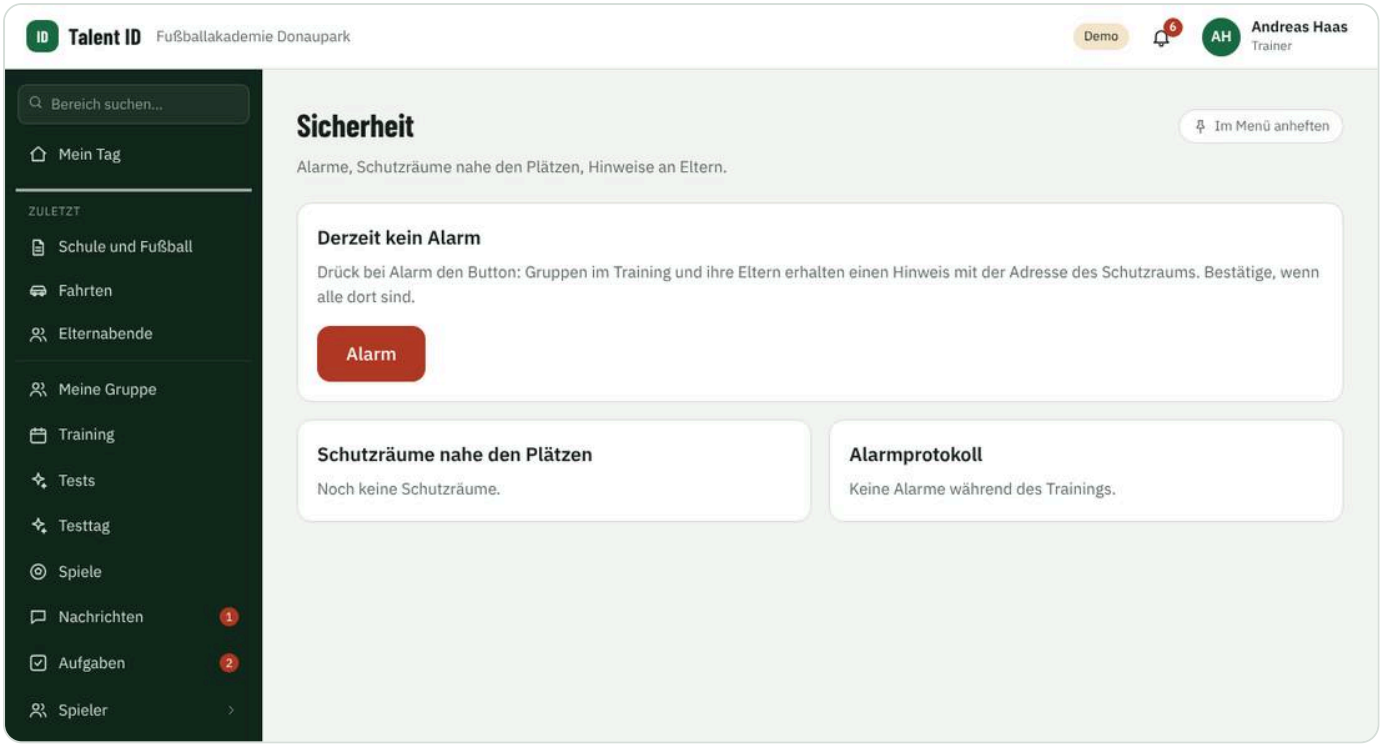
Klassenarbeiten an den Schulen der Spieler und Überschneidungen mit Spielen; ein fertiges Schreiben an die Schule zur Freistellung für Wettkämpfe.



Schule und Fußball

5.4. Sicherheit

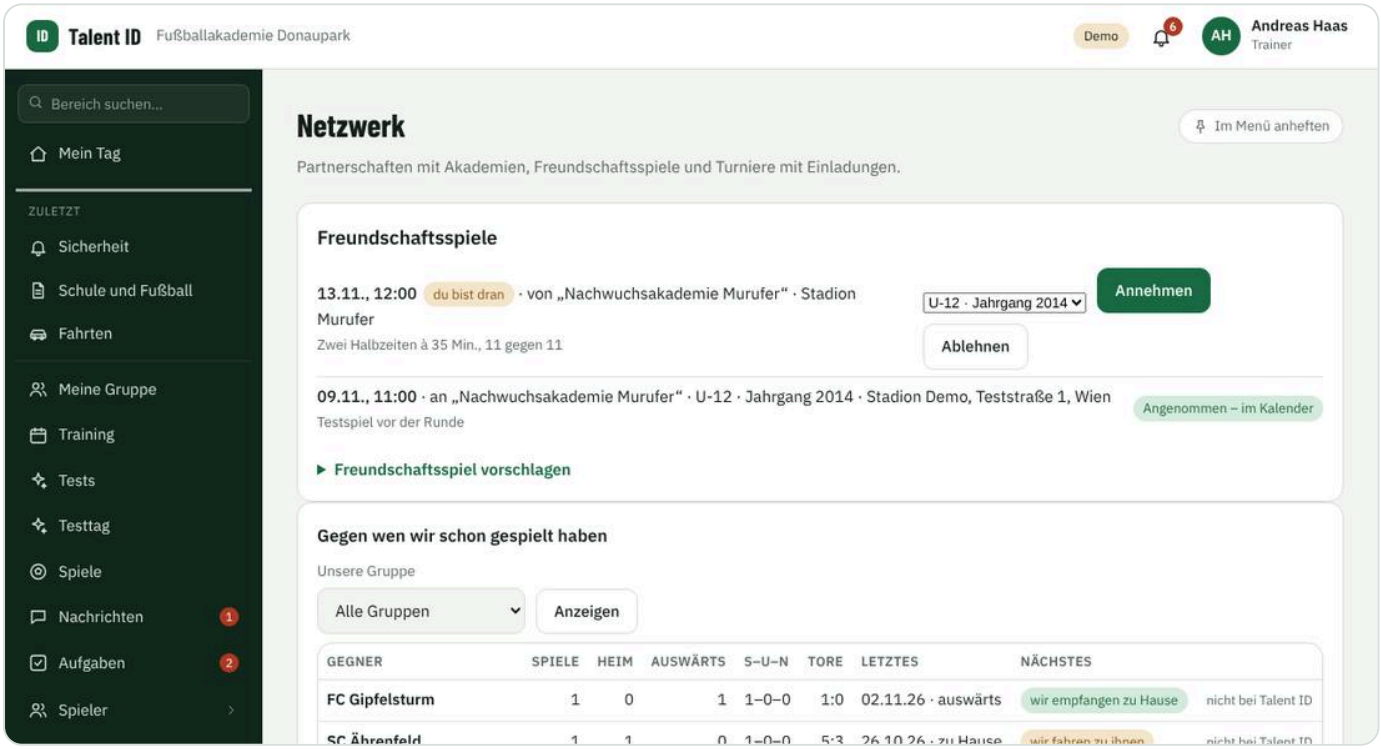
Drücken Sie im Notfall im Bereich „Sicherheit“ auf „Alarm“: Der Service zeigt den nächstgelegenen Schutzraum am Platz, und die Eltern erhalten einen Hinweis.



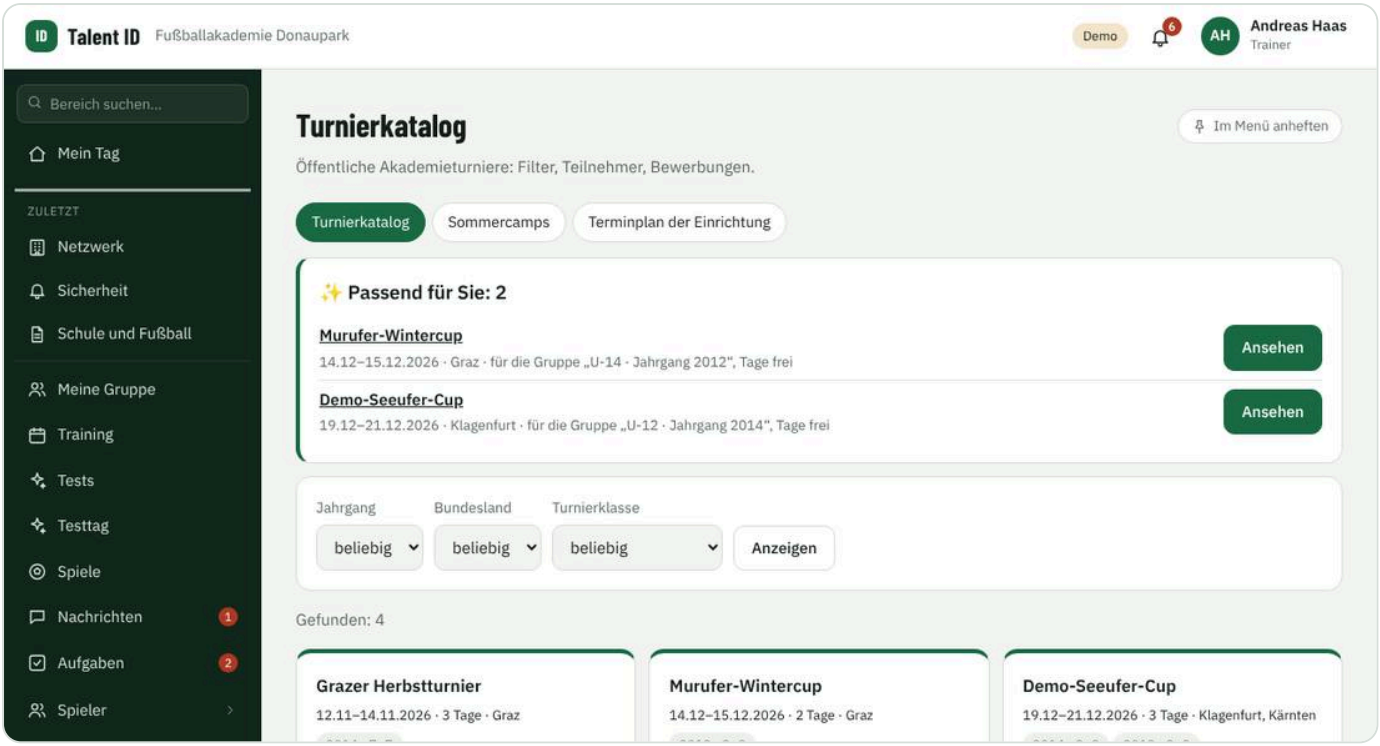
Sicherheit

5.5. Netzwerk und Turniere

- **„Netzwerk“**: Freundschaftsspiele und Turniere mit Partnerakademien – schlagen Sie ein Spiel vor oder antworten Sie auf Einladungen.
- **„Turnierkatalog“**: Katalog und Anmeldungen Ihrer Gruppe.



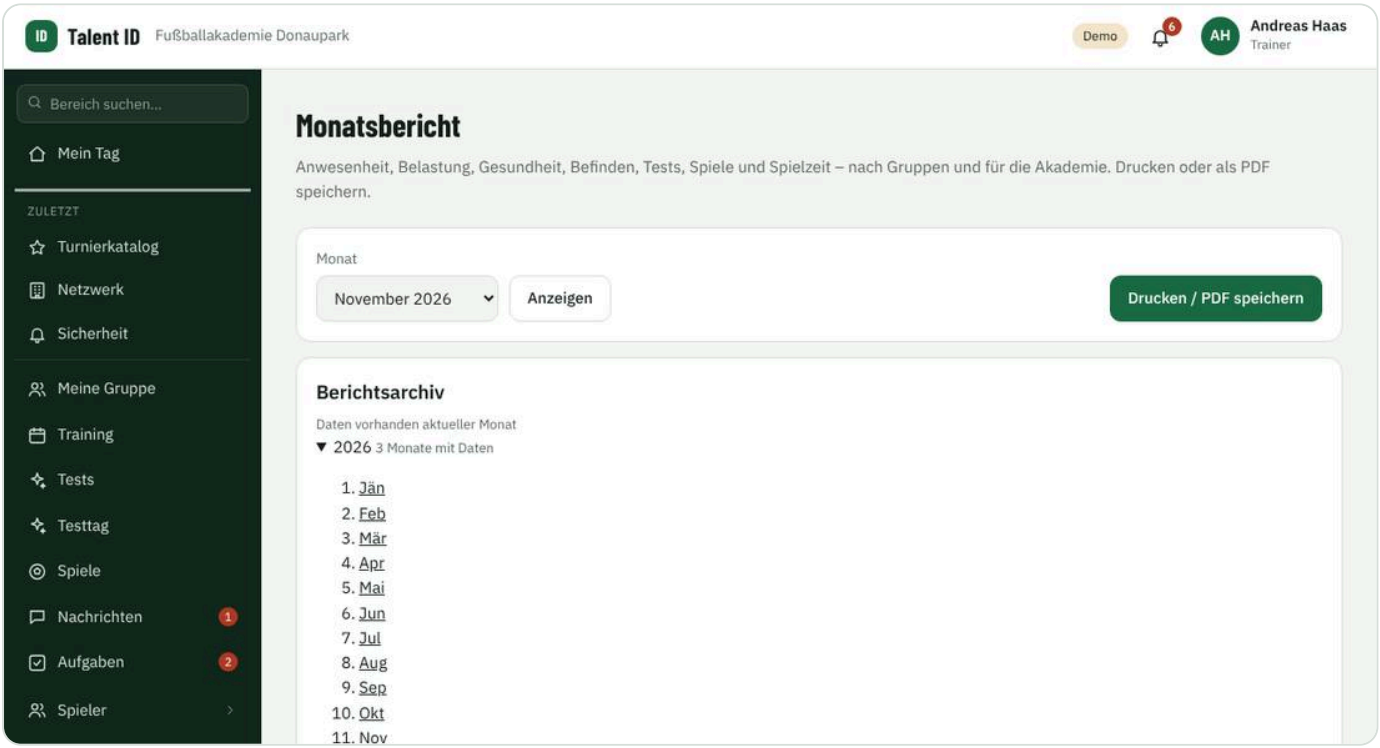
Netzwerk



Turnierkatalog

5.6. Monatsbericht

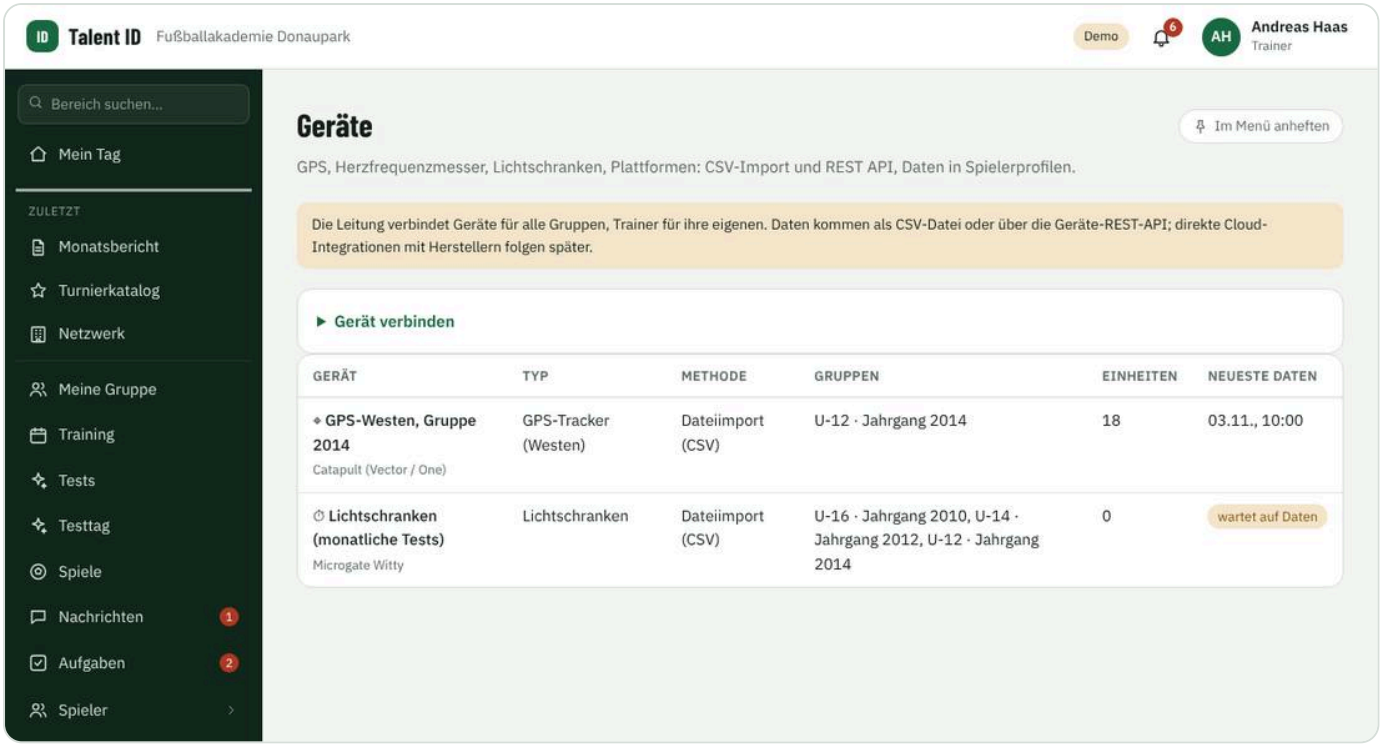
Anwesenheit, Belastung, Gesundheit, Tests, Spiele und Spielzeit Ihrer Gruppe im Monat – derselbe Bericht, den die Leitung sieht. Er entsteht automatisch aus Ihren Einträgen.



Monatsbericht

5.7. Geräte

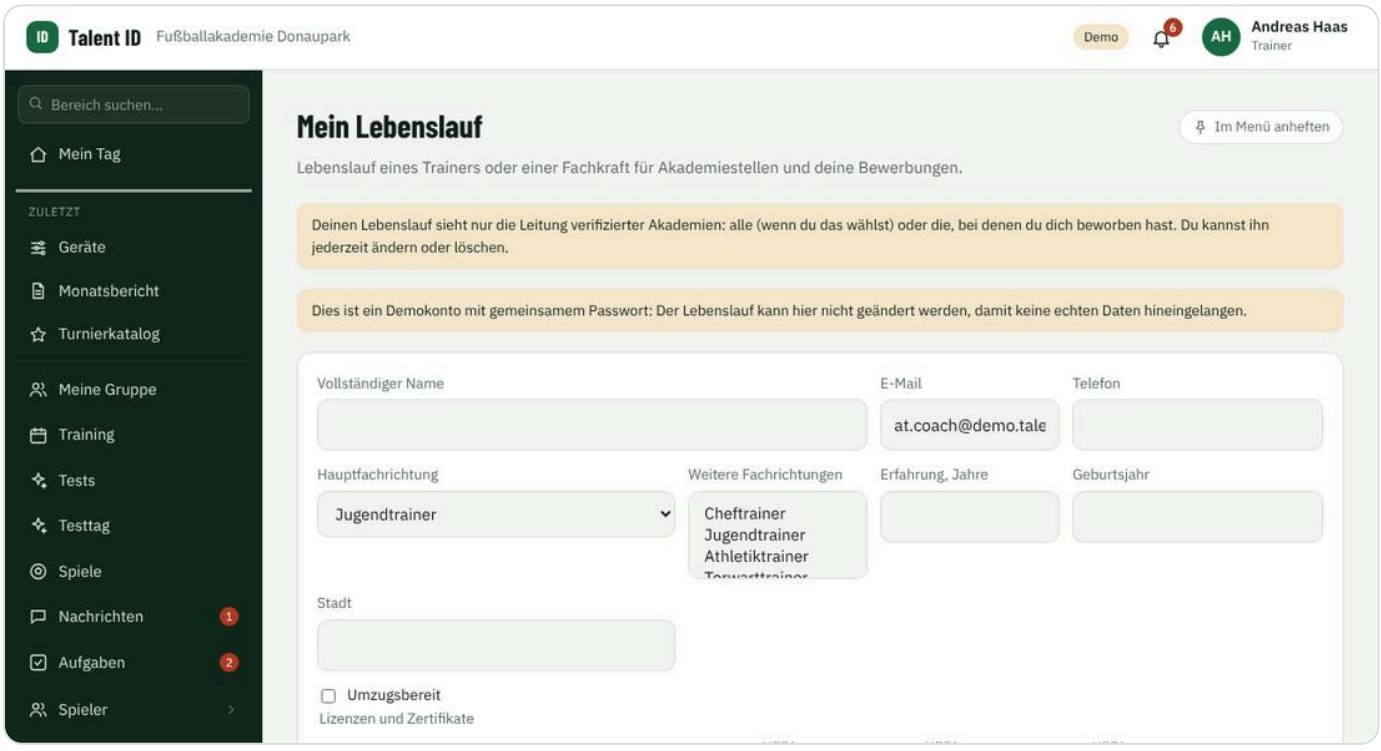
Daten von GPS, Herzfrequenzmessern und Lichtschranken werden per CSV-Datei oder über die API geladen und landen in den Spielerprofilen.



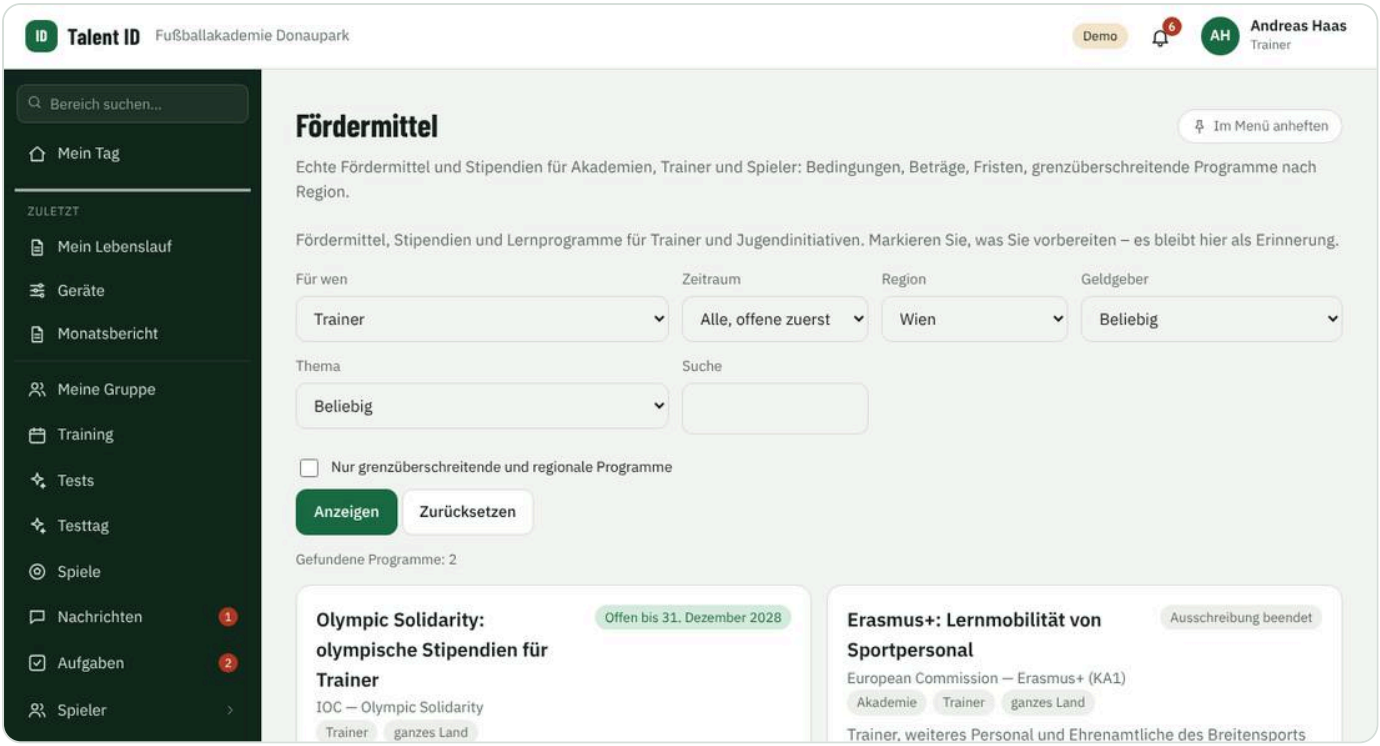
Geräte

5.8. Mein Lebenslauf und Fördermittel

- **„Mein Lebenslauf“**: Ihr berufliches Trainerprofil für Stellenangebote von Akademien und Ihre Bewerbungen.
- **„Fördermittel“**: echte Fördermittel und Stipendien aus Programmen, die für Österreich offen sind, auch für die Trainerausbildung im Ausland.



Mein Lebenslauf



Fördermittel