

Handleiding en spelregels Makkelijkeevenementaanmelden.nl

- de evenementenagenda voor de gemeente Lochem -

Op www.makkelijkeevenementaanmelden.nl meld je online je evenement in de **gemeente Lochem** aan. Stapsgewijs vul je de gegevens in. Zorg dat je dat zo compleet mogelijk doet. De velden die noodzakelijk zijn staan met een sterretje aangegeven. Commentaren en opmerkingen leiden je door het formulier heen.

Mocht je opmerkingen, suggesties tips of vragen hebben? Stuur gerust een mailtje naar info@vvvlochem.nl of I.vanderlinde@achterhoek.nl. Ons doel is om een prettig werkbaar portaal aan te bieden, waarop je eenvoudig een evenement kunt aanmelden.

Succes met de voorbereidingen voor je evenement!

Aandachtpunten, tips en weetjes voor het gebruik van het online portaal

Gebruik een laptop of pc

Het is het meest eenvoudig om het formulier in te vullen op een pc of laptop. Dan heb je het beste overzicht. De applicatie werkt ook op tablet of telefoon.

Registreer je met een makkelijk toegankelijk emailadres

Je hoeft niet in te loggen. Zorg dat je toegang hebt tot het emailadres waarmee je jezelf registreert. Na aanmelding wordt een mail gestuurd met een link. Via die link kom je in het portal. Meld je een evenement aan namens een vereniging? Zorg dan dat je je registreert met een emailadres, waar jij en anderen ook toegang toe hebben. In het portaal staan alle eerder ingezonden evenementen.

Doorsturen naar media*

Je bepaalt zelf welke media in en om de gemeente Lochem de door jou ingevoerde informatie ontvangt. Dat doe je door een vinkje te zetten voor de deelnemende media. De VVV ontvangt de informatie altijd. Let alsjeblieft wel op welke media je aankruist. Lokale websites in de kernen publiceren vaak alleen lokale informatie. Heb daar respect voor en stuur jouw evenement alleen als het in de betreffende kern plaatsvindt.

**2026 - Dit stukje applicatie is instabiel. Er wordt gekeken naar een oplossing, daar gaat tijd overheen. De VVV stuurt wekelijks een activiteitenoverzicht door naar leden en media.*

De VVV als poortwachter

Alle evenementen worden gecheckt door VVV Lochem. Er wordt gekeken of de informatie op hoofdlijnen klopt, het event in de gemeente Lochem plaatsvindt en of het geschikt is voor publicatie. Zo niet, dan kan het evenement afgekeurd worden. Je ontvangt een bericht met een korte motivatie. Na aanpassing kun je het evenement alsnog indienen. Na goedkeuring bepaalt de VVV zelf of het evenement in de agenda op de VVV site komt. Jouw informatie wordt na goedkeuring altijd doorgestuurd naar de door jou gekozen media.

Persoonlijke gegevens worden niet getoond

De gegevens van de accounthouders (eerste deel formulier) worden niet getoond en niet gepubliceerd op de VVV website. De gegevens die je verderop in het formulier invult kunnen wel getoond worden. Persoonlijke gegevens worden nooit getoond aan andere media dan jij kiest, tenzij je daar toestemming voor geeft.

Wie ziet wat?

De basisgegevens van alle evenementen (datum, plaats, naam, locatie) zijn voor iedereen die het systeem gebruikt -een account heeft- te zien. Zo kan het systeem ook gebruikt worden om evenementen te plannen. Heb je een datum maar nog geen complete informatie? Maak dan een conceptevenement aan. De door jou ingevulde informatie wordt opgeslagen in een database. De op de website genoemde media krijgen toegang tot de database. Ze zien alleen de informatie die aan hen toegekend is.

Niet geschikt voor makkelijkjeevenementaanmelden? Dan wellicht op doemeeinlochem.nl

Makkelijkjeevenementaanmelden.nl is primair bedoeld voor activiteiten in het kader van toerisme en recreatie. In grote lijnen activiteiten voor vrijetijdsbesteding. Als het gaat om activiteiten in de gemeente Lochem:

- die primair bedoeld zijn voor inwoners van de gemeente
- waaraan inwoners actief deel kunnen nemen
- die open toegankelijk zijn
- binnen cultuur, sport en welzijn passen
- waar inwoners zich individueel (ook groepsactiviteiten) voor in kunnen schrijven.

meld je activiteiten dan aan bij www.doemeeinlochem.nl.



www.makkelijkjeevenementaanmelden.nl