

WEB 4 SPORT



System-Updates

Februar 2013

<http://www.Web4Sport.de>
<http://www.HenkeSoftware.de>

*Henke
Software*

Inhaltsverzeichnis	
1 Web4Sport-Mobil	3
2 Neues Design für Spielerbild	4
3 Anmeldeprozedur für geschützte Dokumente	5
4 Spielerdubletten zusammenführen	6
4.1 Beschreibung	6
4.2 Durchführung der Zusammenführung.....	6
4.3 Beispiel für Zusammenführung	7
5 Erweiterung Spieleranmeldung / Spielerwechsel	8
5.1 Beschreibung	8
5.2 Aktivierung der Funktion	8
5.3 Überprüfung der Bestätigung	8
5.4 Zusatz im Antragsdokument	10
6 LivePZ Update (Tischtennis)	11
7 Unterschiedliche Anfangszeiten (Kegeln)	12
7.1 Beschreibung	12
7.2 Festlegung der Startzeiten	12
7.3 Anzeige der individuellen Uhrzeit	13
8 Kampflösung variabel (Fußball)	14

1 Web4Sport-Mobil

Nachdem zuletzt bereits eine Mobile App für das Android-System von Herrn Carsten Sterly bereitgestellt wurde, bieten wir Ihnen ab sofort zusätzlich eine WebApp für alle mobilen Geräte an. Die WebApp ist einfach über dne Webbrower aufrufbar und kann zusätzlich entsprechend der Funktionalität des mobilen Gerätes auf den Home-Screen abgelegt werden.

Über diese Web-App können sie die folgenden Daten einsehen:

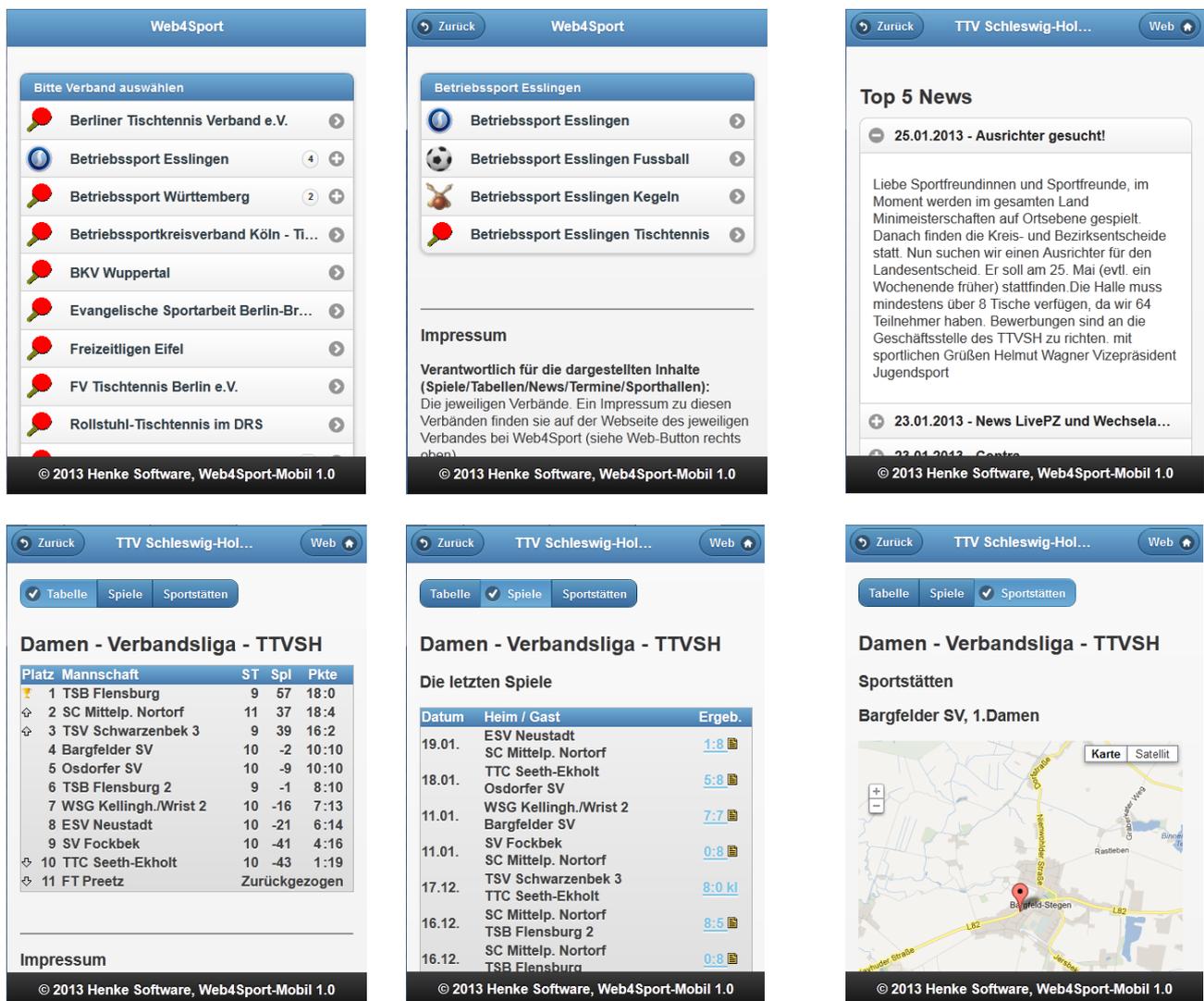
- News und Termine des Verbandes (Top 5)
- Tabelle und die letzten und nächsten Spiele einer Staffel
- Die Sporthallen der Teams einer Staffel, mit Google Maps Integration

Die WebApp ist für alle Geräte über die folgende Adresse erreichbar:

<http://www.web4sport.mobi>

oder <http://mobil.tischtennislive.de>

Hier finden sie ein paar Beispiel-Screenshots:



Eine mittelfristige Erweiterung um zusätzliche Funktionalität ist geplant.

2 Neues Design für Spielerbild

Seit dem Start von Web4Sport (TischtennisLive 4) im Sommer 2011 bieten wir die Möglichkeit an, dass sowohl Nutzer, als auch Spieler ein Profilbild hinterlegen können.

Der Darstellung des Profilbildes haben wir jetzt ein Design-Update verpasst, welches in Abhängigkeit von der Funktionalität ihres Browsers verschieden ausfällt.

1.) Wie das Profilbild bisher dargestellt wurde:



2.) Ab sofort erfolgt die Darstellung wie folgt:

In älteren Browsern
(unverändert)

In neueren Browsern mit
Schatten-Effekt und runden
Ecken (IE9, FireFox 9)

In aktuellen Browsern mit
zusätzlichem 3D-Effekt
(IE10, FireFox 16, Safari 4,
etc.)



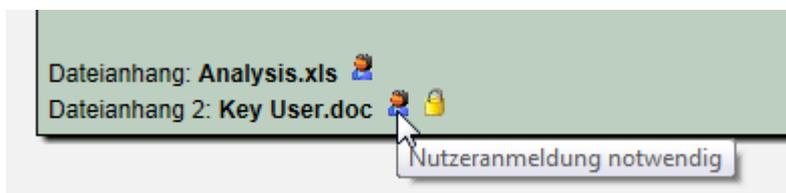
3 Anmeldeprozedur für geschützte Dokumente

Das System bietet die Möglichkeit, für veröffentlichte Dokumente (News / Termine / Verbands-Dokumente) einen Dateischutz aufzunehmen. Dieser Schutz kann bei der einfachen Anmeldung des Nutzers am System sein, oder sogar eine Spezialberechtigung.

Wir haben jetzt den Prozess verbessert, wenn ein Nutzer ein entsprechendes Dokument erhalten möchte.

- Es werden detaillierte Icons angezeigt, ob (und wie) ein Dokument geschützt ist
- Sollte der Nutzer noch nicht angemeldet sein, führt ein Klick auf das Dokument zunächst zur Anmeldemaske
- Sollte eine Anmeldung fehlgeschlagen sein, wird eine entsprechende Meldung und wieder das Anmeldeformular angezeigt

Beispiel:



Beispiel bei fehlgeschlagener Anmeldung:

TTV Schleswig-Holstein e.V.

**Diese Datei ist geschützt und sie haben keine Berechtigung die Datei zu erhalten.
Sie müssen sich zuvor am System anmelden.
Zurück zur letzten Seite**

Ihre Anmeldedaten sind nicht korrekt.

Benutzeranmeldung

Benutzerkennung Email-Adresse	<input style="width: 95%;" type="text" value="info@htts.de"/>
	<input checked="" type="checkbox"/> Benutzerkennung merken
Passwort	<input style="width: 95%;" type="password"/>
<input type="button" value="Anmelden"/>	

[↗ Neuen Account beantragen](#)
[↗ Passwort vergessen?](#)

Bitte beachten sie, dass für die Anmeldung bei TischtennisLive Sitzungscookies verwendet werden.
Mehr Informationen zu Cookies bekommen Sie hier !
 Web4Sport/TischtennisLive setzt nur Session-Cookies für die Anmeldung ein. Es wird kein Profil aufgezeichnet !

4 Spielerdubletten zusammenführen

4.1 Beschreibung

Durch eine falsche Anmeldung von Spielern kann es vorkommen, dass eine bestehende Person (Mitglied/Spieler) noch einmal (somit doppelt) in das System aufgenommen wird. An dieser Stelle haben sie die Möglichkeit, diese Dubletten zu ermitteln und zu einem Eintrag zusammen zu führen. Dadurch können sie die Historie der Person ununterbrochen fortführen, was für manche Statistiken vorteilhaft und wichtig ist.

Für eine Übereinstimmung von Dubletten müssen die folgenden 4 Parameter überein stimmen: **Vorname, Nachname, Geburtsdatum und die Person muss in Verbindung zu ihrem Verband stehen** (mindestens 1 Antrag in ihrem Verband)

4.2 Durchführung der Zusammenführung

Im Bereich der Mitgliederverwaltung wurde ein neuer Menüpunkt „Dubletten“ aufgenommen. Hier wird ein Check nach Dubletten entsprechend der oben genannten Regel für das gewählte Mitglied durchgeführt.

Mitglied Alina Blöcker
Zurück zur Liste

Übersicht Stammdaten Persönliche Daten Bilanzen Anträge ➔ Dubletten

Dubletten-Check

Information

Durch eine falsche Anmeldung von Spielern kann es vorkommen, dass eine bestehende Person (Mitglied/Spieler) noch einmal (somit doppelt) in das System aufgenommen wird. An dieser Stelle haben sie die Möglichkeit, diese Dubletten zu ermitteln und zu einem Eintrag zusammen zu führen. Dadurch können sie die Historie der Person ununterbrochen fortführen, was für manche Statistiken vorteilhaft und wichtig ist.

Für eine Übereinstimmung von Dubletten müssen die folgenden 4 Parameter überein stimmen:
Vorname, Nachname, Geburtsdatum und die Person muss in Verbindung zu ihrem Verband stehen
 (mindestens 1 Antrag in ihrem Verband)

Dieser Spieler

Spielername	Geburtsdatum	Mitglieder-ID	Personen-ID
Alina Blöcker	<input type="text"/>	1219	4328

Mögliche Dubletten

Spielername	Geb.datum	ID (Mitgl./Person)	Verein
<input checked="" type="radio"/> Alina Blöcker	<input type="text"/>	24956 / 28065	Breitenb. SC Nordoe

➔ Zusammenführung durchführen

Sie erhalten Informationen zu den beiden Mitgliedern und können mit einem Klick auf die Daten des anderen Mitgliedes ansehen. **Bitte überprüfen sie vor der Zusammenführung gewissenhaft, ob es sich tatsächlich um die gleiche Person handelt.**

Bitte beachten sie, dass das System keine Anpassungen an den Daten an sich vornimmt, um ggf. Anträge oder Statistiken gerade zu ziehen. Die Daten der beiden Mitglieder werden nur zu einem Mitglied zusammengefasst. Unstimmigkeiten beim Ablauf An- oder Anmeldung können nicht automatisch behoben werden.



4.3 Beispiel für Zusammenführung

Im folgenden Beispiel wurde eine Dublette ermittelt. Beide Spieler haben den identischen Namen und das gleiche Geburtsdatum

Spieler Eintrag 1:

Anträge - Tischtennis			
Antragsdatum	Abgebender Verein	Neuer Verein	Status
19.11.2008	SC Itzehoe	Abmeldung	Genehmigt und abgeschlossen
08.10.2003	Neuanmeldung	SC Itzehoe	Genehmigt und abgeschlossen

Bilanz 2007/2008, Rückrunde								SC Itzehoe
Mannschaft	Kennzeichnung	ST	PK1	PK2	PK3	PK4	Gesamt	LivePZ
2. Schüler, Pos 4	M/W							

Bilanz 2007/2008, Vorrunde								SC Itzehoe
Mannschaft	Kennzeichnung	ST	PK1	PK2	PK3	PK4	Gesamt	LivePZ
2. Schüler, Pos 3	M/W	10	3:11	1:2			4:13	[722]

Spieler Eintrag 2:

Anträge - Tischtennis			
Antragsdatum	Abgebender Verein	Neuer Verein	Status
07.01.2009	Neuanmeldung	Breitenb. SC Nordoe	Genehmigt und abgeschlossen

Bilanz 2008/2009, Rückrunde								Breitenb. SC Nordoe
Mannschaft	Kennzeichnung	ST	PK1	PK2	PK3	PK4	Gesamt	LivePZ
1. Jungen, Pos 5	M/W	1		0:2			0:2	★ [971]

Nach der Zusammenführung der beiden Spieler ergibt sich das folgende Bild:

Anträge - Tischtennis			
Antragsdatum	Abgebender Verein	Neuer Verein	Status
07.01.2009	Neuanmeldung	Breitenb. SC Nordoe	Genehmigt und abgeschlossen
19.11.2008	SC Itzehoe	Abmeldung	Genehmigt und abgeschlossen
08.10.2003	Neuanmeldung	SC Itzehoe	Genehmigt und abgeschlossen

Bilanz 2008/2009, Rückrunde								Breitenb. SC Nordoe
Mannschaft	Kennzeichnung	ST	PK1	PK2	PK3	PK4	Gesamt	LivePZ
1. Jungen, Pos 5	M/W	1		0:2			0:2	[682]

Bilanz 2007/2008, Rückrunde								SC Itzehoe
Mannschaft	Kennzeichnung	ST	PK1	PK2	PK3	PK4	Gesamt	LivePZ
2. Schüler, Pos 4	M/W							

Bilanz 2007/2008, Vorrunde								SC Itzehoe
Mannschaft	Kennzeichnung	ST	PK1	PK2	PK3	PK4	Gesamt	LivePZ
2. Schüler, Pos 3	M/W	10	3:11	1:2			4:13	[722]

Die Ausführung der Zusammenführung kann zwischen 5 Sek. und 1 Minuten dauern, je nach aktueller Auslastung des Servers und Anzahl der Daten des Spielers.

5 Erweiterung Spieleranmeldung / Spielerwechsel

5.1 Beschreibung

Der Bundestag des DTTB hat beschlossen, dass bei einer Beantragung einer Spielberechtigung oder bei einem Spielerwechsel eine Bestätigung des Vereins vorhanden ist, dass der Spieler Vereinsmitglied ist.

Hierzu wurden entsprechende neue Überprüfungen und bestätigen aufgenommen.

5.2 Aktivierung der Funktion

Jedem Verband steht es frei, diese neue Überprüfung aufzunehmen. Daher ist eine neue Option in der Verband-Konfiguration für den Wechsel hierfür aufgenommen (für Neuanmeldung gibt es bereits eine Auswahl).

Sie sind hier: > Verwaltung > Lauenburg > Allgemein > Konfiguration

Verbandsverwaltung: Kreisverband Lauenburg

Konfiguration

Allgemein Darstellung **Anträge** Rechnungswesen Spielbetrieb

Anträge - Spielerwechsel

Einstellungen

Wechsel	Verwenden Sie legen fest, ob Wechsel durch die Vereine möglich sein soll.
Genehmigung	Ja, Genehmigung durch den Verband Sie legen fest, ob Wechsel einer Genehmigung durch den Verband bedürfen. Die Ausführung des Wechsels muss jedoch auf jeden Fall manuell vom Verband durchgeführt werden.
Email	Benachrichtigung an den Verband Sie legen fest, ob bei Wechsel eine Email an den Verband geschickt werden soll.
Bestätigungsfeld	Nein, Felder werden nicht angezeigt Der Verein muss bestätigen, dass der Spieler ein Mitglied des beantragenden Vereins ist.
Wechseldokument	Dokument anbieten Es wird ein Neuanmeldungsdocument angeboten. Dieses Dokument ist Verbandsspezifisch und muss zur Anpassung in Auftrag gegeben werden.

Änderungen speichern

info@htts.de Impressum Kontakt

5.3 Überprüfung der Bestätigung

Sowohl bei Anmeldung, als auch bei Wechsel wird eine neue Checkbox eingeblendet, sofern die Anzeige in dem jeweiligen Verband aktiviert wurde (Punkt 1).

Der Nutzer kann den jeweiligen Antrag nur stellen, wenn der Haken gesetzt wurde. Dieses wird zur technischen Absicherung auf der Seite der Speicherung überprüft, wodurch ein Sicherheitsloch ausgeschlossen ist.



Darstellung bei Anmeldung:

Land Nur interne Verwendung

Genehmigung

- * Der/die Spieler/in hat keine Spielberechtigung für einen anderen Verein
- * Der/die Spieler-/in hat länger als ein Jahr keinen Spieleinsatz gehabt.
- * Der/die Spieler/in ist Mitglied des beantragenden Vereins.

Ihre Anmerkung zur Anmeldung (optional)

Darstellung bei Wechsel (Typ 1):

Bisheriger Verband *

Genehmigung

- * Der/die Spieler/in ist Mitglied des beantragenden Vereins.

Ihre Anmerkung zum Wechsel (optional)

Darstellung bei Wechsel (Typ 2):

ABC Wesseln (Kreisverband Dithmarschen)

Genehmigung

- * Der/die Spieler/in ist Mitglied des beantragenden Vereins.

Ihre Anmerkung zum Wechsel (optional)

Sicherheitsmeldung:

Spielerneuanmeldung

Bitte geben sie ein Geburtsdatum an

Bitte bestätigen sie, dass der Spieler Mitglied in diesem Verein ist

5.4 Zusatz im Antragsdokument

Im Antragsdokument wird ein entsprechender Zusatz angezeigt.

	TTV Schleswig-Holstein e.V.		Präsident Hans-Jürgen Gärtner Winterbeker Weg 49 24114 Kiel http://www.ttvsh.de	Tel (p):0431-6486125 Fax:0431-6486215 Email:info@ttvsh.de
	An Verein Kastorfer SV Schulkoppel 8 a 23847 Kastorf		Erstellungsdatum: 15.01.2013 10:16:43	
<h3>Antrag auf Erteilung einer Spielberechtigung</h3>				
Spielerdaten				
Name Vorname Verband.Nr. Geb.Datum		Strasse PLZ/Ort Geschlecht Staatsangeh.	Weiblich Deutschland	
Der Spieler Kirstin Wolf erklärt gemäß WO B1.2:				
<ul style="list-style-type: none"> - sein Einverständnis, dass seine Ergebnisse von offiziellen Veranstaltungen gemäß WO A 11 veröffentlicht und in jeglicher Form ausgewertet werden. - sein Einverständnis, dass Fotos bzw. Filmaufnahmen von ihm bei offiziellen Veranstaltungen gemäß WO A 11 im Zusammenhang mit der Berichterstattung über diese Veranstaltungen veröffentlicht werden. - ,dass er die Vorgaben der Anti- Doping- Ordnung des DTTB, die Zuständigkeit der Rechtsorgane der Verbände sowie des DTTB-Disziplinarorgans 'Anti-Doping' anerkennt. - sein Einverständnis, dass das Einlegen von Rechtsmitteln gegen Entscheidungen des DTTB-Disziplinarorgans 'Anti-Doping' - unter Ausschluss des ordentlichen Rechtswegs - nur beim Deutschen Sportschiedsgericht (§ 45 DIS - SportSchO) möglich ist. - im Falle einer ausländischen Staatsangehörigkeit, dass er sich legal in Deutschland aufhält. <li style="border: 1px solid red; padding: 2px;">- Der/die Spieler/in ist Mitglied des beantragenden Vereins. 				
Datum _____	Unterschrift Spieler _____			
Datum _____	Unterschrift der/des Erziehungsberechtigten _____			
Antrag 119660	15.01.2013	Seite 1/1		

6 LivePZ Update (Tischtennis)

Für die LivePZ Berechnung wurden 2 Anpassungen bei der Berechnung vorgenommen:

- 1.) Punktabzug wegen Inaktivität wird nur noch bis zu maximal 3 Jahre am Stück vorgenommen
- 2.) Punktabzug wegen Inaktivität bei Jugendlichen wird nicht mehr vorgenommen

Beide Änderungen wurden bei der TTR-Berechnung eingeführt. Der TTVSH und BeTTV hat den Wunsch geäußert, diese Anpassung auf die LivePZ zu übernehmen.

Diese Anpassungen wurden bereits in das System eingespielt und haben Änderungen bei entsprechenden Spielern zu Werten nach dem 15.5.2012 geführt. Werte vor diesem Stichtag werden nicht mehr verändert, wodurch die Anpassung hierauf keinen Einfluss mehr hat.

7 Unterschiedliche Anfangszeiten (Kegeln)

7.1 Beschreibung

Für die Sportart Kegeln wurde die Möglichkeit geschaffen, Gruppenspieltage zu erstellen, bei denen alle Teams an dem gleichen Termin gegen einander spielen.

Zusätzlich wird nun jedoch die Funktion benötigt, unterschiedliche Startzeiten (Uhrzeit) pro Team festzulegen.

7.2 Festlegung der Startzeiten

Bei der Bearbeitung der Spiele durch den Staffelleiter/Administrator kann nun bei der Auswahl der Teams zusätzlich die Startzeit für das Team eingetragen werden. Gehen sie hierzu in die Bearbeitung des jeweiligen Spieles.

Spiel-Nummer und Status

Spiel-Nummer	<input type="text" value="2"/>
Status	➔ Der Bericht wurde noch nicht gemeldet!

Teams

Teilnehmende Teams (mit individueller Startzeit)			
<input checked="" type="checkbox"/>	AOK Esslingen - 1. Herren	<input type="text" value="09:00"/>	Uhr
<input checked="" type="checkbox"/>	AOK Esslingen - 2. Herren	<input type="text" value="10:00"/>	Uhr
<input checked="" type="checkbox"/>	Bauer Gear Motor - 1. Herren	<input type="text" value="10:00"/>	Uhr
<input checked="" type="checkbox"/>	Decoma Altbach - 1. Herren	<input type="text" value="10:00"/>	Uhr
<input checked="" type="checkbox"/>	Eberspächer - 1. Herren	<input type="text" value="09:00"/>	Uhr
<input checked="" type="checkbox"/>	Junkers - 1. Herren	<input type="text" value="09:00"/>	Uhr
<input checked="" type="checkbox"/>	KSK Esslingen - 1. Herren	<input type="text" value="11:00"/>	Uhr
<input checked="" type="checkbox"/>	Stadt Esslingen - 1. Herren	<input type="text" value="11:00"/>	Uhr
<input checked="" type="checkbox"/>	Stadt Esslingen - 2. Herren	<input type="text" value="11:00"/>	Uhr

Zeit und Ort

Spieltermin (Start)	Datum: <input type="text" value="24.11.2012"/>	Zeit: <input type="text" value="09:00"/>
Spätester Termin	Datum: <input type="text"/>	

Die folgende Logik ist hierbei integriert:

- Die gesonderte Uhrzeit wird nur übernommen, wenn diese von der allgemeinen Spielzeit abweicht.
- Dadurch erfolgt ebenso ein automatisches Update für die einzelnen Spiele, wenn die allgemeine Uhrzeit geändert wird.

7.3 Anzeige der individuellen Uhrzeit

1.) Im Spielplan erfolgt die Anzeige der Spielplan direkt hinter dem Teamnamen (sofern er sich von der allgemeinen Uhrzeit unterscheidet).

➔ **Gruppen-Spieltag 2**

Spiel-Datum/Zeit	24.11.2012 09:00:00																														
Austragungsort	-- Keine Angaben --																														
Mannschaften/Ergebnisse	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Mannschaft</th> <th>Holz</th> <th>Punkte</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>AOK Esslingen</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>AOK Esslingen 2 (10:00)</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bauer Gear Motor (10:00)</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Decoma Altbach (10:00)</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Eberspächer</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Junkers</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>KSK Esslingen (11:00)</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Stadt Esslingen (11:00)</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Stadt Esslingen 2 (11:00)</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Mannschaft	Holz	Punkte	AOK Esslingen			AOK Esslingen 2 (10:00)			Bauer Gear Motor (10:00)			Decoma Altbach (10:00)			Eberspächer			Junkers			KSK Esslingen (11:00)			Stadt Esslingen (11:00)			Stadt Esslingen 2 (11:00)		
Mannschaft	Holz	Punkte																													
AOK Esslingen																															
AOK Esslingen 2 (10:00)																															
Bauer Gear Motor (10:00)																															
Decoma Altbach (10:00)																															
Eberspächer																															
Junkers																															
KSK Esslingen (11:00)																															
Stadt Esslingen (11:00)																															
Stadt Esslingen 2 (11:00)																															

2.) In der Kurzübersicht wird die Uhrzeit entsprechend abgebildet

Punkte	Ergeb.	Datum	Zeit	Mannschaft
	Melden	26.01.	09:00	AOK Esslingen
	Melden	26.01.	10:00	AOK Esslingen 2
	Melden	26.01.	10:00	Bauer Gear Motor
	Melden	26.01.	10:00	Decoma Altbach
	Melden	26.01.	11:00	Eberspächer
	Melden	26.01.	11:00	Junkers

3.) Im Teamspielplan wird ebenfalls die individuelle Uhrzeit angezeigt

Spielplan

Nr.	Tag	Datum	Zeit	Mannschaft	Punkte	Ergebnis
1	Sa	17.11.12	09:00	Bauer Gear Motor	5	1450
2	Sa	24.11.12	10:00	Bauer Gear Motor		Melden
3	Sa	01.12.12	09:00	Bauer Gear Motor		Melden
4	Sa	19.01.13	00:00	Bauer Gear Motor		Melden
5	Sa	26.01.13	10:00	Bauer Gear Motor		Vorbericht
6	Sa	23.02.13	09:00	Bauer Gear Motor		Vorbericht
7	Sa	02.03.13	09:00	Bauer Gear Motor		Vorbericht
8	Sa	16.03.13	09:00	Bauer Gear Motor		Vorbericht

8 Kampflösungswertung variabel (Fußball)

Für die kampflöse Wertung eines Spieles im Fußball wurde standardmäßig das Spiel mit 3:0 Toren gewertet. Aufgrund unterschiedlicher Regelungen pro Wettbewerb haben wir nun eine Einstellung aufgenommen, dass pro Wettbewerb festgelegt werden, mit wie vielen Toren bei einer Kampflösung gewertet werden soll.

Diese Einstellung ist bei den Wettbewerb-Einstellungen zu finden.

Halle (Herren) - 2012/2013 Zurück zur Liste

Übersicht [Daten](#) Teams Spielplan Kontrolle Kommunikation 

Basisdaten

Bezeichnung (Kurz)	Halle
Bezeichnung	Halle
Verband	Betriebssport Esslingen Fussball
Saison	2012/2013
Wettbewerb-Typ	Regulärer Spielbetrieb
Einteilung	Herren-Halle
Ranking	-- Keine Zuordnung --

Angaben zum Spielsystem und Spielbetrieb

Anzahl-Feldspieler	5 Feldspieler
Anzahl-Torhüter	1 Torhüter
Anzahl-Auswechselspieler	7 Auswechselspieler
Größe des Spielfeldes	Halle
Spiellänge	1x 15 Minuten
Verlängerung	Keine Verlängerung
Elfmeterschießen	<input type="radio"/> Ja, möglich <input checked="" type="radio"/> Nein
Tabellen-Sortierung	PlusPkt > Diff.Pkt > Diff.Tore > PlusTore
Tabellen-Punktberechnung	Sieg:3 / Unentschieden: 1 / Niederlage: 0
Tore bei Kampflösung	1:0
Spielnummern-Prefix	

Die Spiele werden entsprechend dieser Einstellung gewertet.