

Anleitung Widget-Generator

Der Bayerische Fußball-Verband e.V. bietet für seine Mitglieder und Vereine eine einfache Möglichkeit an, Daten über den eigenen Verein direkt auf der eigenen Website anzuzeigen. Dies ist mit den Vereins-Widgets möglich. Im Folgenden soll der Prozess erklärt werden, wie Nutzer Widgets auf ihrer Wunsch-Website einbinden können. Diese Anleitung bestand bereits in der Vergangenheit, wurde aber nun neu aufgelegt, da sich in der Zwischenzeit durch die Veröffentlichung der neuen Generation von Widgets grundlegende Vorgänge verändert haben. Die vorherige Dokumentation hat damit keine Gültigkeit mehr.

Grundlegende Informationen:

Mit Hilfe eines der Widgets lassen sich die offiziellen und amtlich beglaubigten Informationen und Daten des Bayerischen Fußball-Verbands e.V. und seiner Online Medien auf der eigenen nicht kommerziellen Webseite mit geringem Aufwand einbetten. Nutzer sollten allerdings über grundlegendes Wissen über die Zusammenhänge beim Programmieren einer Website besitzen.

Folgende technische Voraussetzungen müssen dafür gegeben sein:

1. Ihre Website darf nicht ausschließlich per SSL-Protokoll erreichbar sein. Auf SSL geschützte Seiten kann derzeit kein BFV-Widget eingebunden werden.
2. Sie und der Nutzer Ihrer Website muss die Nutzung von JavaScript in seinen Browser-Einstellungen aktiviert haben.
3. Die Website-Adresse darf keine Umlaute oder Sonderzeichen enthalten

Sie sollten die Seiten, auf denen die Widgets eingebaut wurden, gründlich testen. Es kann nicht 100% ausgeschlossen werden, dass der Einbau zu Seiteneffekten mit anderen Seitenelementen führt.

Bitte haben Sie dafür Verständnis, dass der BFV keinen technischen Support bei Problemen geben kann, die auf das verwendete CMS Ihrer Web-Präsenz zurückzuführen sind.

Schritt 1: Aufruf der Liga oder des Vereins, für den ein Widget erstellt werden soll

Der wichtigste Schritt bei der Erstellung eines Widgets ist es, zunächst über www.BFV.de die Inhalte aufzurufen, für die das Widget erstellt werden soll. Verwenden Sie dazu bitte den Menüpunkt Ergebnisse oben links (siehe Abbildung unten) auf unserer Website.

The screenshot shows the search interface of the Bayerischer Fußball-Verband website. At the top, there is a navigation bar with the BFV logo and the text 'BAYERISCHER FUSSBALL-VERBAND'. To the right of the logo are links for 'RSS | Mobil | Kontakt | Newsletter | Presse | Impressum | Login' and a search box with the text 'SUCHEN'. Below the navigation bar, there is a menu with the following items: 'Ergebnisse', 'Der BFV', 'Spielbetrieb', 'Service', 'Soziales', and 'Sponsoring'. The 'Ergebnisse' menu item is highlighted with a red arrow pointing to it from a red box on the left that contains the text 'Menüpunkt „Ergebnisse“'. Below the menu, there are two search variants: 'VARIANTE 1 - VEREINSSUCHE' and 'VARIANTE 2 - WETTBEWERBSSUCHE'. In the 'VARIANTE 1' section, there is a search box containing 'SV Wacker Burghausen' and an 'ANZEIGEN' button. A red arrow points from a red box on the left containing the text 'Variante 1' to the search box. In the 'VARIANTE 2' section, there are six dropdown menus numbered 1 to 6. A red arrow points from a red box on the left containing the text 'Variante 2' to the first dropdown menu (1) which contains '14/15'. Below the dropdown menus, there is an 'Auswahl merken' checkbox and an 'ANZEIGEN' button. At the bottom of the page, there is a section for 'MEINE FAVORITEN' with a search box containing 'Meine Favoriten' and a 'FAVORITEN BEARBEITEN' button. A red arrow points from a red box on the left containing the text 'Variante 2' to the search box in the 'MEINE FAVORITEN' section.

Dabei ist wichtig, korrekt auszuwählen, ob nach einem Verein (Variante 1) oder nach einem Wettbewerb (Variante 2) gesucht wird. Der Unterschied wird auf der Folgeseite deutlich, da bei Aufruf eines Vereins dessen Logo und Name groß angezeigt wird (siehe Abbildung unten links auf dieser Seite). Bei Aufruf eines Wettbewerbs wird Ihnen dieser neutral und mit den reinen Daten angezeigt (siehe Abbildung unten rechts auf dieser Seite).

Je nach Aufruf stehen dem Widget-Generator anschließend verschiedene Informationen zur Verfügung, die die Auswahl der zu konfigurierenden Widgets beeinflusst.

Vereinsaufruf

SV WACKER BURGHAUSEN

AKTUELLE SPIELE | VEREINSINFOS

1. 14/15 | 2. Meisterschaften

3. B-Junioren | 4. U17 (B-Jun.) KK Inn

ANZEIGEN

U17 (B-JUN.) KK INN ★ FAVORIT HINZUFÜGEN

SPIELKLASSE: B-Junioren / Kreisklasse / Kreis Inn/Salzach
 STAFFEL-ID: 310793
 SPIELLEITER: Andreas Mitterhofer | E-Mail senden

Datum	Anst.	Heim	Gast	Ergebnis	Infos
Fr, 17.10.14	18:30	SG Polling/Tüßling	- SV Gendorf Burgkirchen	4:2	<i>i</i>
	19:30	SG Winhöring/Perach	- JFG Otting/Inn	0:5	<i>i</i>
Sa, 18.10.14	13:00	SG Reicherthelm-Ramsau/Gars	- SG Trostberg/Heiligkreuz	3:2	<i>i</i>
	14:00	JFG Halsbachtal I	- SV Kay	1:1	<i>i</i>
So, 19.10.14	13:00	SG Neumarkt-St.Veit/Erharting	- FC Töging	2:2	<i>i</i>
	13:00	SG Waldkraiburg/Weidenbach	- SV Wacker Burghausen III	5:1	<i>i</i>

Zeichenerklärung

Zur Verfügung stehende Informationen:

- Verein
- Mannschaft
- Wettbewerb

Konfigurierbare Widgets:

- Mannschaft
- Tabelle
- Vereinsspiele
- Wettbewerb
- Liveticker

Wettbewerbsaufruf

U17 (B-JUN.) KK INN ★ FAVORIT HINZUFÜGEN

SPIELKLASSE: B-Junioren / Kreisklasse / Kreis Inn/Salzach
 STAFFEL-ID: 310793
 SPIELLEITER: Andreas Mitterhofer | E-Mail senden

Spiele / Spielplan | Tabellen | Staffelspielplan | Torschützenliste

< Vorheriger Spieltag | 6. Spieltag | Nächster Spieltag >

Datum	Anst.	Heim	Gast	Ergebnis	Infos
Fr, 17.10.14	18:30	SG Polling/Tüßling	- SV Gendorf Burgkirchen	4:2	<i>i</i>
	19:30	SG Winhöring/Perach	- JFG Otting/Inn	0:5	<i>i</i>
Sa, 18.10.14	13:00	SG Reicherthelm-Ramsau/Gars	- SG Trostberg/Heiligkreuz	3:2	<i>i</i>
	14:00	JFG Halsbachtal I	- SV Kay	1:1	<i>i</i>
So, 19.10.14	13:00	SG Neumarkt-St.Veit/Erharting	- FC Töging	2:2	<i>i</i>
	13:00	SG Waldkraiburg/Weidenbach	- SV Wacker Burghausen III	5:1	<i>i</i>

Zeichenerklärung

Zur Verfügung stehende Informationen:

- Wettbewerb

Konfigurierbare Widgets:

- Wettbewerb
 - Tabelle

Schritt 2: Aufruf des Widget-Generators

SV WACKER BURGHAUSEN

AKTUELLE SPIELE | VEREINSINFOS

1. 14/15 | 2. Meisterschaften
3. B-Junioren | 4. U17 (B-Jun.) KK Inn

ANZEIGEN

U17 (B-JUN.) KK INN ★ FAVORIT HINZUFÜGEN

SPIELKLASSE: B-Junioren / Kreisklasse / Kreis Inn/Salzach
STAFFEL-ID: 310793
SPIELLEITER: Andreas Mitterhofer | E-Mail senden

Spiele / Spielplan | Tabellen | Staffelspielplan | Torschützenliste

Vorheriger Spieltag | 6. Spieltag | Nächster Spieltag

Datum	Anst.	Heim	Gast	Ergebnis	Infos
Fr, 17.10.14	18:30	SG Polling/Tußling	- SV Gendorf Burgkirchen	4:2	
	19:30	SG Winhöring/Perach	- JFG Ötting/Inn	0:5	
Sa, 18.10.14	13:00	SG Reichertheim-Ramsau/Gars	- SG Trostberg/Heiligkreuz	3:2	
	14:00	JFG Halsbachtal I	- SV Kay	1:1	
So, 19.10.14	13:00	SG Neumarkt-St.Veit/Erharting	- FC Töging	2:2	
	13:00	SG Waldkraiburg/Weidenbach	- SV Wacker Burghausen III	5:1	

Zeichenerklärung

Nachdem nun die gewünschten Inhalte aufgerufen wurden, kann anschließend auch der Widget-Generator geöffnet werden. Benutzen Sie dazu bitte die Schaltfläche unten links unterhalb der Spielergebnistabelle. Im Bild links rot umrandet.

Schritt 3 A: Login mit zugesandten Zugangsdaten

Technischer Hinweis:

Bei jedem Aufruf Ihrer Website durch Ihre Nutzer wird geprüft, ob für die eingegebene Internetadresse eine Registrierung vorhanden ist. Dabei wird unterschieden, ob es sich um eine Eingabe mit www. vorweg oder ohne www. vorweg handelt. In der Praxis ist es so, dass immer mehr User dazu übergehen, Internetseiten ohne www. vorweg einzugeben und so aufzurufen, was dazu führen kann, dass diesen Nutzern auf Ihrer Website statt eines Widgets den Hinweis „Website nicht registriert“ angezeigt wird. Um dies zu verhindern, empfiehlt es sich, dass für beide Varianten – also für Ihre Internetadresse www.beispielverein.de und beispielverein.de eine Registrierung in unserem System vorgenommen wird.

Nachdem in Schritt 2 der Klick auf die Schaltfläche des Widget-Generators erfolgt ist, erscheint der folgende Dialog am unteren Ende der Folgeseite.

Widget - Login

Wenn Sie ihre Webseite bereits registriert haben, können Sie sich hier anmelden!

Url:

Passwort:

[Neues Passwort](#)

Widget - Registrierung

Sie haben noch kein Login? Hier können Sie sich registrieren!

Falls Sie bereits Ihre Webseite registriert haben, können Sie sich hier mit den bekannten Zugangsdaten (per E-Mail zugeschickt) anmelden, bitte folgen Sie in diesem Falle dem Schritt 4 dieser Anleitung. Andernfalls registrieren Sie Ihre Webseite mit dem Button „Registrieren“ (weiter mit Schritt 3 B).

Schritt 3 B: Registrierung einer Domain

Administrativer Hinweis:

Eine nachträgliche Änderung der hinterlegten Mail-Adresse ist nicht möglich. Bitte verwenden Sie für die Registrierung ein Mail-Postfach, das bei einem Ausscheiden des Ansprechpartners aus dem Verein durch dessen Nachfolger weiter verwendet werden kann (z.B. webmaster@beispielverein.de).

Nach der erfolgreichen Neuregistrierung erhalten Sie eine E-Mail, mit der Sie die Registrierung bestätigen. Damit gelten auch die AGBs als angenommen. Mit den in dieser Mail genannten Zugangsdaten ist dann ein Login (Schritt 3 A) möglich.

Sollten Sie das nötige Passwort für eine registrierte Website vergessen haben, können Sie sich mit Klick auf den Link „Neues Passwort“ eine E-Mail mit einem neuen, generierten Passwort an die bei der Registrierung angegebene E-Mail-Adresse schicken lassen. Das in der E-Mail enthaltene Passwort ist sofort nach Erhalt gültig und überschreibt das zuvor gültige Passwort, sodass ein Login ab diesem Zeitpunkt nur noch mit dem neuen Passwort möglich ist.


Schritt 4: Konfiguration Ihres Wunsch-Widgets

Nach dem erfolgreichen Login gelangen Sie zu dieser Folgeseite:


WIDGET FÜR VEREINSWEBSITES

Auf dieser Seite können Sie Ihr individuelles Widget für die Website Ihres Vereins konfigurieren und sehen sofort, ob das das Widget ist, das Sie gerne einbinden würden.

Auf www.BFV.de haben Sie durch Ihre Suche folgende Wahl getroffen:



Verein: **TSV 1860 München**
Wettbewerb: **Regionalliga Bayern**
Mannschaft: **TSV 1860 München II**



Für diese Kombination können Sie nun folgende Widgets generieren. Suchen Sie sich bitte einfach das gewünschte aus:

Verein
Alle Spiele des Vereins unabhängig von Altersklasse und Wettbewerbstyp
[für Ihre Startseite](#)

Liga
Liga-Spieltage, Liga-Tabelle und Liga-Torschützen ohne Mannschaftsbezug
[für Websites ohne Vereinsbezug](#)

Mannschaft
Alle Spiele der Mannschaft, Liga-Spieltage, Liga-Tabelle, Liveticker und Liga Torschützen mit Highlight auf gewählte Mannschaft
[für die Unterseite der Mannschaft](#)

Tabelle
Liga-Tabelle der gewählten Mannschaft im schlanken Widget
[für Ihre Startseite](#)

Liveticker
Der BFV-Liveticker zum aktuellsten Liga-Spiel der Mannschaft im schlanken Widget
[für Ihre Startseite](#)

Möchten Sie lieber für einen anderen Verein oder anderen Wettbewerb ein Widget anlegen? Dann müssen Sie danach erneut suchen. Klicken Sie dazu bitte [hier](#).

Eine Übersicht aller verfügbaren Widgets erhalten Sie unter [Infos zu den neuen BFV-Widgets](#). Dort finden Sie auch die Information, was sich hinter welchem Widget verbirgt. Außerdem ist dort auch eine Hilfestellung zur Auswahl hinterlegt, sowie eine Anleitung zur optimalen Einbindung in Ihre Website und CMS.

Schritt 4 A: Widget auswählen

Nun können Sie zunächst wählen, welches Widget generiert werden soll. In der Abbildung auf der vorherigen Seite dieser Anleitung zeigt die mögliche Auswahl in dem großen blauen Balken, der in drei Bereiche untergliedert ist. Diese drei Bereiche spiegeln, die oben beschriebenen und zur Verfügung stehenden Widgets wider. Der erste Bereich ist für die Konfiguration des Vereinsspiele-Widget, der mittlere Button führt zum Wettbewerbs-Widget und im dritten und letzten Bereich können Sie die beiden mit Mannschafts-Informationen zu erstellenden Widgets – das Mannschafts- und das Tabellen-Widget – erstellen. Mit einem Klick auf den gewünschten Bereich erfolgt dann die Anzeige, die in der Abbildung auf dieser Seite zu sehen ist. Fahren Sie bitte mit Schritt 4 B fort.

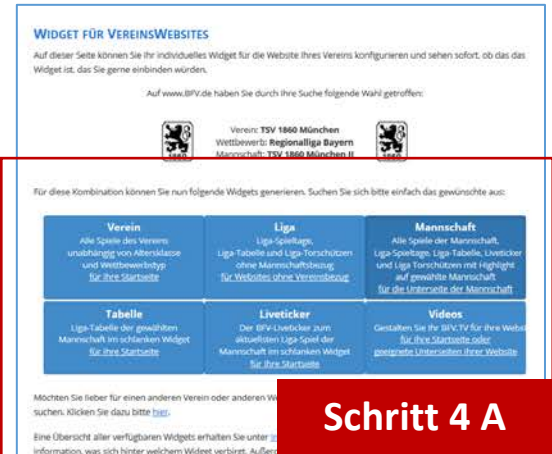
Bitte beachten Sie, dass wie in Schritt 1 erklärt, durch Ihren vorherigen Aufruf – Verein oder Wettbewerb – auch die Auswahl der Widgets beeinflusst wird. Erfolgt der neutrale Wettbewerbsaufruf steht Ihnen im blauen Balken nur das Widget in der Mitte – das Wettbewerbs-Widget – zur Konfiguration zur Verfügung, da dem Widget-Generator darüber hinaus keine Informationen zu einer expliziten Mannschaft oder einem Verein nicht zur Verfügung stehen.

Schritt 4 B: Angabe der Breite und Höhe

Nach der Auswahl des gewünschten Widgets ist nun in diesem Schritt möglich, die Wunsch-Höhe und die -Breite Ihre Widgets anzugeben. Bitte beachten Sie dabei, dass hier eine definitive Pixelanzahl eingegeben werden muss. Eine relative Angabe in Form der Angabe von Prozentwerten ist hier nicht möglich. Für unsere unterschiedlichen Widgets bestehen unterschiedliche Mindestmaße in der Breite. Für das Tabellen- und das Vereinsspiele-Widget gilt seit Juli 2016 neuerdings nur noch ein Mindestmaß von 150 Pixel.

Schritt 4 C: Definition von Farben

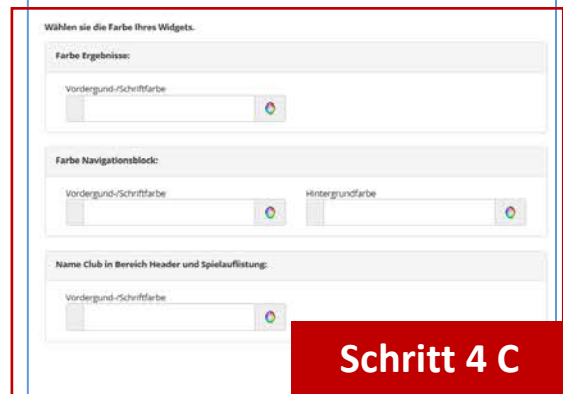
Seit Juli 2016 haben interessierte Vereine, verschiedene Farbgruppen selbst zu definieren. Bitte beachten Sie dabei, dass Sie Schrift- und Hintergrundfarbe stets konträr wählen, sodass die Schrift gut lesbar ist. Bei den unterschiedlichen Widgets stehen verschiedene Farbgruppen zur Verfügung. Eine Farbe definieren Sie, indem Sie auf das leere Feld klicken und in dem sich daraufhin öffnenden Farbspektrum die gewünschte Farbe auswählen.



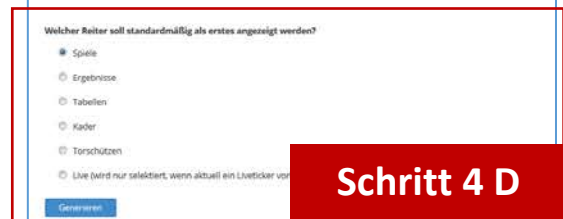
Schritt 4 A



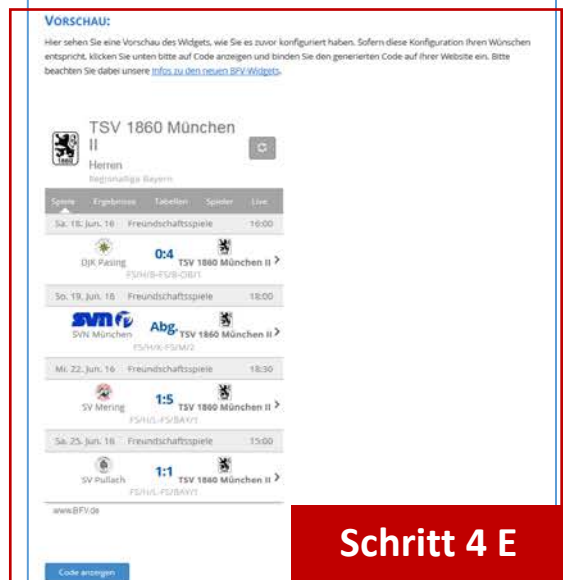
Schritt 4 B



Schritt 4 C



Schritt 4 D



Schritt 4 E

Schritt 4 D: Definition des Start-Reiters, Generierung der Vorschau und Abschluss

Anschließend wählen Sie aus, welcher Reiter als erstes angezeigt werden soll, wenn die Besucher Ihrer Website auf die Seite kommen, auf der das Widget eingebunden ist. Bitte beachten Sie dabei, dass es auch hier wieder unterschiedliche Möglichkeiten gibt, entsprechend der Widget-Art, die Sie zuvor in Schritt 4 A gewählt haben.

Zum Abschluss der Konfiguration klicken dann auf „Generieren“ und erstellen damit eine erste Vorschau auf Ihr Widget entsprechend den zuvor gemachten Einstellungen. Sollten Sie nun feststellen, dass Angaben in den vorherigen Schritten nicht stimmen, können Sie diese jederzeit ändern. Nach der Optimierung klicken Sie dann einfach unten wieder auf Generieren und erhalten abermals eine Vorschau – dieses Mal mit der angepassten Anzeige.

Mit dem Klick auf den Button „Code anzeigen“ unten links schließen Sie die komplette Konfiguration ab und lassen sich den Code zur Einbindung Ihres Widgets in Ihre Website anzeigen.

Schritt 5: Einbindung in Ihren Website-Code

Mit dem abschließenden Klick auf „Code anzeigen“ wird Ihnen das Fenster unten angezeigt. Dieses enthält den HTML-Code, der nun von Ihnen noch in Ihre Website einzubinden ist.

The screenshot shows a window titled "WIDGET-CODE" with the following content:

Hier sehen Sie den Code, der in Ihre Website eingebunden werden muss. Nach der Konfiguration des konfigurierte Widget auch dort anzuzeigen. Nachdem die Konfiguration abgeschlossen und ausgeführt haben, klicken Sie bitte auf fertig. Sie werden dann zur Startseite von www.BFV.de zurück.

Include

```
<script type="text/javascript"
src="http://www.bfv.de/widget/widgetresource/widgetjs/
"></script>
```

Script

```
<div id="bfv1412233155272"></div>
<script>
BFVWidget.HTML5.zeigeWettbewerb(155272, "1LOKPVOT800000V0AG812VTR38O9
4-G", "bfv1412233155272", 320, selectedTab:
BFVWidget.HTML5.wettbewerbErgebnisse);
</script>
```

Annotations in the image:

- A red box labeled "<head>-Bereich" with a red arrow pointing to the **Include** code block.
- A red box labeled "<body>-Bereich" with a red arrow pointing to the **Script** code block.

A "Fertig" button is visible at the bottom right of the window.

Dabei ist zu beachten, dass der Inhalt des Fensters **Include** im **<head>**-Bereich jeder HTML-Seite vor dem schließenden **</head>**-Tag eingebunden werden muss! Der Code, der unter **Script** angezeigt wird, muss an der Stelle im **<body>**-Bereich verwendet werden, an der das Widget letztlich auch angezeigt wird.

Wenn Sie keinen Zugriff auf den head-Bereich Ihrer Website haben, können Sie auch versuchen, beide Code-Schnipsel gemeinsam an der Stelle einzubinden an der das Widget angezeigt werden soll. Hierbei bitte darauf achten, dass der Teil include immer vor dem Bereich Script im Code steht. Dieses Vorgehen kann aber durch den Bayerischen Fußball-Verband e.V. aufgrund der vielfältigen, unterschiedlichen am Markt erhältlichen Website-Systeme nicht technisch unterstützt werden.

Einbindung mehrerer Widgets auf einer HTML-Seite

Durch die Modernisierung der Widgets und auch des Codes ist es nun ohne weitere Anpassung möglich, mehrere Widgets problemlos auf einer HTML-Seite einzubinden. Bitte beachten Sie allerdings bei der Einbindung mehrerer Widgets auf Ihrer Website (auf einer einzigen Unterseite oder auch auf verschiedenen Seiten), dass der Code im Include-Fenster nur einmal im Head-Bereich Ihrer Website eingebunden werden muss.

Einbindung eines oder mehrerer Widgets auf eine Baukasten-Seite von 1&1, Strato, usw.

Aufgrund dessen, dass unsere Widgets so flexibel sind, ist natürlich auch ein Einbau in eine Website möglich, die mit sogenannten Baukasten-Systemen von Firmen wie 1&1 oder Strato erstellt und/oder verwaltet werden. Leider handeln Anbieter solcher Dienste meist nicht nach einem transparenten Prinzip und veröffentlichen Ihre Website nicht mit der Website-Adresse, die in die Adresszeile des Browsers eingegeben wird (www.beispielverein.de), sondern verwenden im Code eine kundenindividuelle Website-Adresse, die sich aus Ihren Kundennummer und anderen Zeichen und Ziffern zusammensetzen kann. Das Resultat daraus ist leider, dass auf Ihrer finalen Website dann zwar der Rahmen des Widgets, aber auch der Hinweis „Website ist nicht registriert“ angezeigt wird. Als Hilfestellung zeigt der BFV ab sofort beim oben genannten Hinweis auch die Website-Adresse mit an, die eigentlich durch die Baukästen verwendet wird. Durch eine Registrierung dieser dann angezeigten Adresse, kann ermöglicht werden, dass die Anzeige des Widgets korrekt erfolgt.

Responsive Einbindung der Widgets

Zur responiven Einbindung der Widgets wird auf der Ziel-Website eine div-Klasse in der Style-Datei (.css-Datei) benötigt, die als Breite eine prozentuale Breite des zur Verfügung stehenden Platzes (z.B. 100%) zugewiesen bekommt. Binden Sie diese div-Klasse im „Script“-Teil am Anfang ein, dann wird die im Generator definierte Breite des Widgets überschrieben und stattdessen die definierte prozentuale Breits verwendet.

Aktualität der angezeigten Inhalte

Nach erfolgreicher Einrichtung der Widgets auf Ihrer Website haben die darin abgebildeten Daten immer den gleichen aktuellen, amtlichen und lückenlosen Stand, wie sie auch www.BFV.de vorliegen und dort angezeigt werden.