Chess League Manager 3.6 - Funktionen für Staffelleiter Schachverband Schleswig-Holstein - Stand vom 18.08.2018



Einleitung	Fehler! Textmarke nicht definiert.
01 Anmeldung	3
02 Benutzername und Passwort eingeben	4
03 Anmeldung nicht erfolgreich	5
04 Anmeldung erfolgreich	6
05 Aufruf des CLM-Backends	7
06 Ligenverwaltung	
07 Grundkonfiguration einer Liga	9
08 Ligadaten	
09 Wertung	
10 Bestenliste-Brettwertung	14
11 Einstellungen	
12 Speichern + Schließen	
13 Runden erstellen	
14 Runden bearbeiten	
15 Rundenmanager	
16 Details	
17 Mannschaftsverwaltung	
18 Liga auswählen	
19 Details	
20 Meldeliste bearbeiten	
21 Spielerauswahl	
22 ML	
23 Anzeige im Frontend	
24 Ergebnisse bearbeiten	
25 Ergebnisse bearbeiten - Details	31
26 Andere Liga auswählen	32

Einleitung

Für die Verwaltung der Ligen mit Hilfe des Chess League Managers benötigt man eine Benutzerkennung.

Der Chess League Manager bietet für alle Besucher der Webseite bestimmte Funktionen, allerdings durchweg nur mit lesendem Zugriff. Für die Meldung von Ergebnissen, die Eingabe von Veranstaltungen und die Verwaltung der Ligen benötigt man eine Benutzerkennung.

Im Folgenden werden die entsprechenden Funktionen des Chess League Managers beschrieben. Die Screenshots wurden auf einem Rechner mit Windows 10, 64 Bit erstellt, der verwendete Browser war Firefox in der Version 61. Grundsätzlich sollte der Chess League Manager unter allen gängigen Windows- und Browser-Versionen laufen. Bei Fragen zur Kompatibilität mit bestimmten Browsern und Betriebssystemen sollte man die Projektseite des Chess League Managers konsultieren: http://www.chessleaguemanager.de.

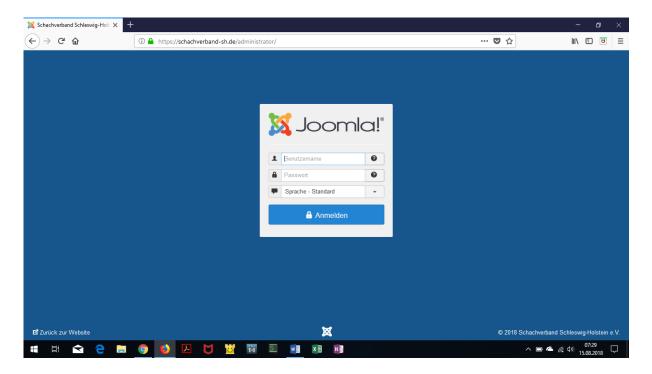
Der Chess League Manager wird der Einfachheit halber mit CLM bezeichnet.

Anmerkung:

Seit der am 01.08.2018 vorgenommenen technischen Umstellung der Webseite lautet die URL zum Ergebnisdienst https://schachverband-sh.de/administrator

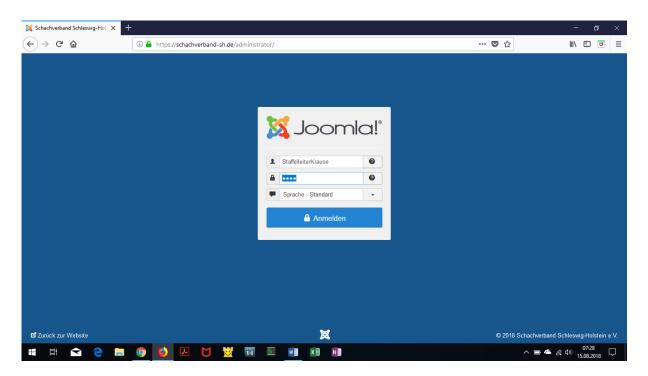
Anmerkung: Zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Dokumentation befanden sich nur Testdaten im System.

01 Anmeldung



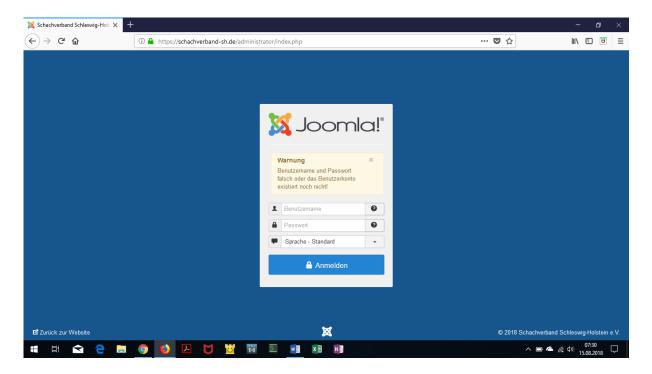
Für den Zugriff als Staffelleiter erfolgt der Zugriff über das sogenannte Backend, den administrativen Bereich der Webseite: https://schachverband-sh.de/administrator

02 Benutzername und Passwort eingeben



Nach Eingabe des Benutzernamens und des Passworts erfolgt die Anmeldung durch das Anklicken der gleichnamigen Schaltfläche.

03 Anmeldung nicht erfolgreich



Falls die Kombination aus Benutzername und Passwort nicht gültig ist, erscheint diese Fehlermeldung.

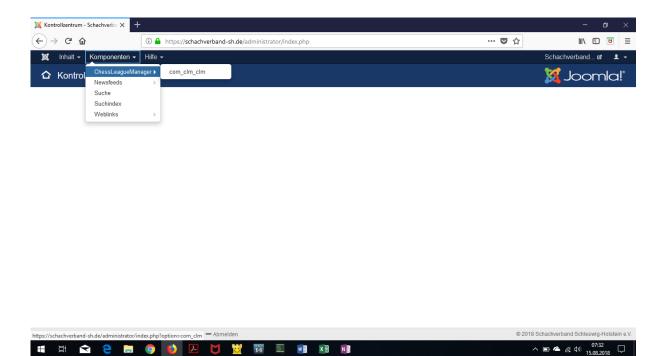
04 Anmeldung erfolgreich





Nach erfolgreicher Anmeldung erscheint der Admin-Bereich der Webseite. Ein CLM-Benutzer kann nur die Funktionen aufrufen, für die er die Berechtigung hat. Als Staffelleiter kann man nur die Ligen konfigurieren, für die man als Staffelleiter hinterlegt ist. Zur Einrichtung der Ligen gehören die Eckdaten (Rundenzahl, Anzahl Stamm- und Ersatzspieler, Termine etc.) und die teilnehmenden Mannschaften. Die Meldelisten werden in der Regel durch die Mannschaftsführer im Frontend eingegeben, können aber bei Bedarf danach durch den Staffelleiter korrigiert werden.

05 Aufruf des CLM-Backends

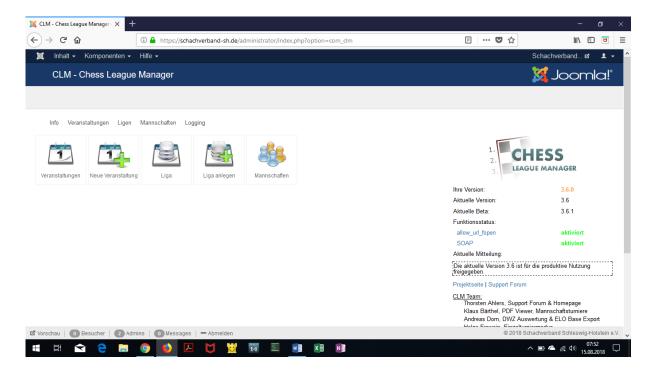


Der Start des CLM-Backends erfolgt durch Auswahl des Menüpunktes "Komponenten - Chess League Manager".

Technische Anmerkung: Eigentlich werden dort noch mehr Komponenten angezeigt, da es sich um den Admin-Bereich der gesamten (Joomla-)Webseite handelt. Falls versehentlich falsche Rechte vergeben wurden und an dieser Stelle mehr Punkte angezeigt werden als im obigen Screenshot zu erkennen sind, bitte eine entsprechende Nachricht an info@ullrich-krause.de schicken.

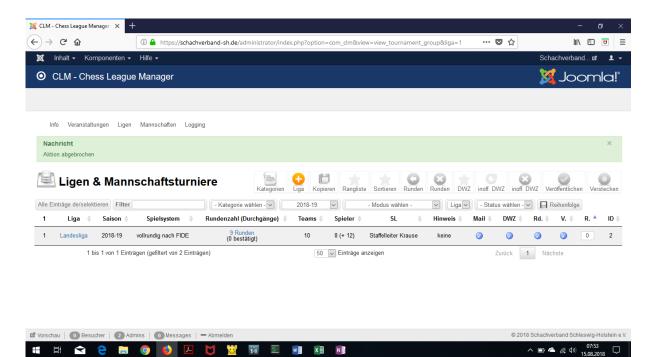
Achtung: Aus Sicherheitsgründen wird der Zugriff auf das Joomla-Backend nach 15 Minuten Inaktivität automatisch beendet!

06 Ligenverwaltung



Die Ligenverwaltung öffnet man durch das Anklicken der mit "Liga" beschrifteten Grafik oder durch den Link "Ligen" in der Menüleiste darüber. Mit Hilfe der Schaltfläche "Liga anlegen" kann man eine neue Liga anlegen.

07 Grundkonfiguration einer Liga



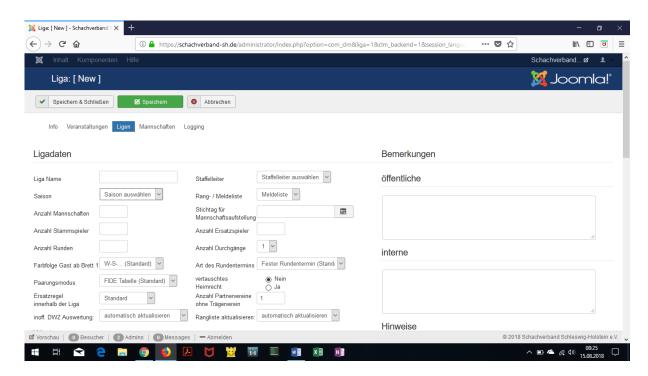
Hier werden alle Ligen angezeigt. Die Ligen, für die der aktuelle Benutzer als Staffelleiter hinterlegt ist, erscheinen in blauer Schrift und sind bearbeitbar. Der Doppelklick auf eine Liga öffnet ein neues Fenster, in dem die Grundkonfiguration vorgenommen werden kann. (Achtung: In der alten Version genügte ein einfacher Klick auf den Liga-Namen, in der neuen Version wird die Liga dadurch selektiert, um anschließend mit Hilfe der Schaltflächen am oberen Rand Aktionen für die selektierten Ligen durchzuführen!)

Anmerkung: Bestimmte Daten sollten unbedingt beim ersten Speichern korrekt eingegeben und danach nicht mehr geändert werden! Dazu zählen die Anzahl der Mannschaften und der Runden und die Entscheidung, ob die Liga ein- oder doppelrundig gespielt werden soll.

Die Staffelleiter sind auch berechtigt, neue Ligen anzulegen! Dazu genügt es, die Schaltfläche "Liga" am oberen Rand des Bildschirms anzuklicken.

Bei einer Liga mit einer ungeraden Anzahl x an Mannschaften sollten folgende Daten eingegeben werden: x Mannschaften und x Runden. Dann wird die x+1te Mannschaft "Spielfrei" automatisch angelegt. Bei einer nachträglichen Änderung auf eine ungerade Anzahl von Mannschaften muss eine Mannschaft "Spielfrei" manuell hinzugefügt werden. Vgl. auch das Bild in Kapitel 18 und dort die Schaltfläche <Neu>.

08 Ligadaten



Die rot markierten Felder sind in der neuen Version dazugekommen!

Liganame: öffentlich sichtbarer Name der Liga (freie Texteingabe)

Staffelleiter: Name des Staffelleiters (Auswahl aus Liste)

Saison: Saison, in der diese Liga ausgespielt wird (Auswahl aus Liste)

Rang-/Meldeliste: unklar

Anzahl Mannschaften: Anzahl der Mannschaften (freie Eingabe einer Zahl)

Stichtag für Mannschaftsaufstellung: bis zu diesem Termin (d.h. bis 24:00 Uhr an diesem Tag) kann der Mannschaftsführer die Aufstellung im Frontend noch korrigieren

<u>Anzahl Stammspieler</u>: Anzahl der Stammspieler (freie Eingabe einer Zahl) Anzahl Ersatzspieler: Anzahl der Ersatzspieler (freie Eingabe einer Zahl)

Anzahl Runden: Anzahl der Runden (freie Eingabe einer Zahl) Anzahl Durchgänge: 1 oder 2 (d.h. ein- oder doppelrundig)

Farbfolge Gast ab Brett 1: irrelevant

Art des Rundentermins: "Termin pro Paarung" ermöglicht die Eingabe von Terminen für einzelne Paarungen (wichtig für Wochentagsligen!)

Paarungsmodus: FIDE Tabelle (eine zentrale Endrunde gibt es zurzeit in keiner SH-Liga)

Vertauschtes Heimrecht: unklar Ersatzregel innerhalb der Liga

Standard: Jeder Spieler darf nur in einer Mannschaft eingesetzt werden

Ersatz möglich: Spieler einer unterrangigen Mannschaft können als Ersatz in einer

höherrangigen Mannschaft eingesetzt werden Anzahl Partnervereine ohne Trägerverein: unklar





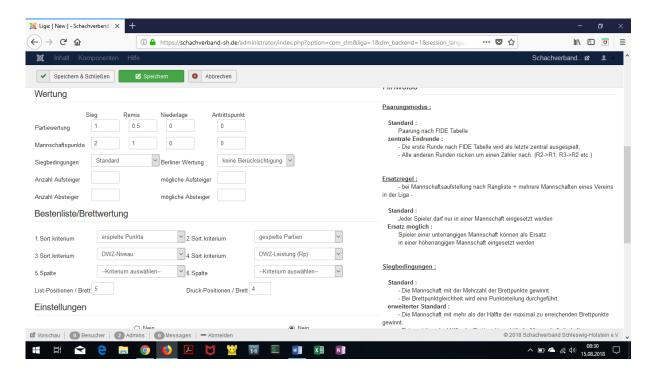
Chess League Manager 3.6 - Funktionen für Staffelleiter - Seite 10 von 32

<u>Inoff. DWZ-Auswertung</u>: Soll die DWZ-Auswertung nach jeder Ergebnismeldung aktualisiert werden?

<u>Rangliste aktualisieren</u>: Soll die Rangliste nach jeder Ergebnismeldung aktualisiert werden?

Achtung: Die ersten drei Felder bitte nur editieren, wenn absolute Klarheit über den Inhalt besteht! Insbesondere eine falsche Saison- oder Staffelleiterauswahl kann unerwünschte Auswirkungen in Bezug auf die weitere Bearbeitung der Liga haben!

09 Wertung



<u>Partiewertung</u>: Anzahl der Punkte, die für einen Sieg, ein Remis oder eine Niederlage in einer Partie vergeben werden (freie Eingabe einer Zahl)

<u>Mannschaftspunkte</u>: Anzahl der Punkte, die für einen Sieg, ein Remis oder eine Niederlage in einem Mannschaftskampf vergeben werden (freie Eingabe einer Zahl) <u>Siegbedingungen</u>

Standard: Die Mannschaft mit der Mehrzahl der Brettpunkte gewinnt. Bei Brettpunktgleichheit wird eine Punkteteilung durchgeführt.

erweiterter Standard: Die Mannschaft mit mehr als der Hälfte der maximal zu erreichenden Brettpunkte gewinnt. Bei Erreichen der Hälfte der Brettpunkte erhält die Mannschaft die halbe Mannschaftspunktzahl.

Berliner Wertung

keine Berücksichtigung: Die Berliner Wertung hat keinen Einfluss auf die Rangliste und wird nicht ausgewiesen.

- 3. Kriterium: Die Berliner Wertung ist das dritte Kriterium bei Feststellung der Rangliste nach Mannschafts- und Brettpunkten, aber vor Ordering. Die Berliner Wertung wird angezeigt.
- 4. Kriterium: Die Berliner Wertung ist das vierte Kriterium bei Feststellung der Rangliste nach Mannschafts- und Brettpunkten und Ordering. Die Berliner Wertung wird angezeigt.

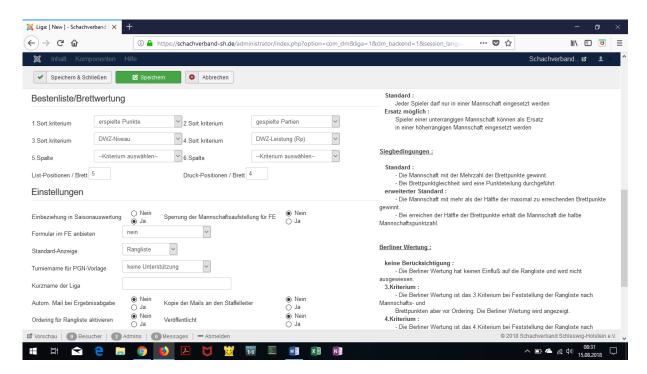
Anmerkung: Der obenstehende Text stammt von der CLM-Projektseite. "Ordering" bedeutet, dass der Eintrag in der Spalte "Reihenfolge" im Mannschaftenmanager (Kapitel 15) über die Platzierung entscheidet.

<u>Anzahl Aufsteiger</u>: nur wichtig für die Anzeige der Tabelle im Frontend <u>mögliche Aufsteiger</u>: nur wichtig für die Anzeige der Tabelle im Frontend



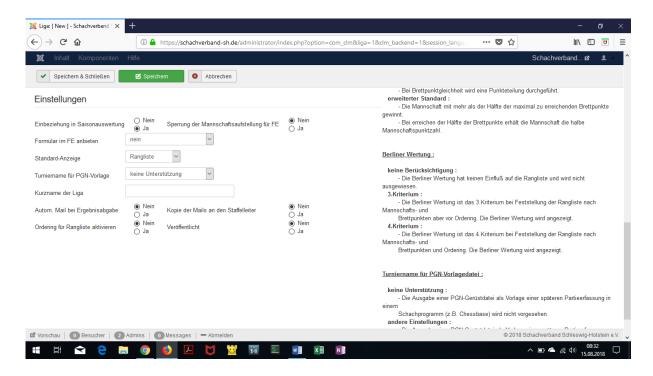


10 Bestenliste-Brettwertung



Hier können die Kriterien ausgewählt werden, nach denen die Brettbesten in der Saisonstatistik ermittelt werden. Außerdem kann man festlegen, wie viele Plätze im Frontend und in der Druckausgabe ausgegeben werden. Aus Gründen der Einheitlichkeit über alle Ligen die Vorgabewerte bitte nicht ändern!

11 Einstellungen



<u>Einbeziehung in Saisonauswertung</u>: Soll diese Liga in der Saisonstatistik berücksichtigt werden?

<u>Sperrung der Mannschaftsaufstellung für FE</u>: "Ja" bedeutet, dass die Mannschaftsführer für diese Liga die Ergebnisse nicht eingeben können.

Formular im FE anbieten: unklar

<u>Standardanzeige</u>: Welcher Tab soll beim Anzeigen der Liga im Frontend zuerst angezeigt werden?

<u>Turniername für PGN-Vorlage</u>: "Keine Unterstützung" bedeutet, dass man die Partienköpfe nicht in ein pgn-Gerüst exportieren kann, ein anderer Eintrag legt das Format des Turniernamens fest, wenn dieser Export durchgeführt wird.

Kurzname der Liga: Nur wichtig für den pgn-Export

<u>Automatische Mail bei Ergebnisabgabe</u>: "Ja" bedeutet, dass eine Mail an beide Mannschaftsführer verschickt wird, sobald ein Ergebnis gemeldet wurde.

Kopie der Mails an den Staffelleiter: "Ja" bedeutet, dass eine Mail an den Staffelleiter verschickt wird, sobald ein Ergebnis gemeldet wurde.

Ordering für Rangliste aktivieren: "Ja" bedeutet, dass die Reihenfolge der Mannschaften in der aktuellen Tabelle unabhängig von der tatsächlichen Reihenfolge nach Punkten gesetzt wird. Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Platzierung mit der Spalte "Reihenfolge" im Mannschaften Menü überschrieben.

<u>Veröffentlicht</u>: "Ja" bedeutet, dass die Liga im Frontend (d.h. für alle Benutzer) sichtbar ist.

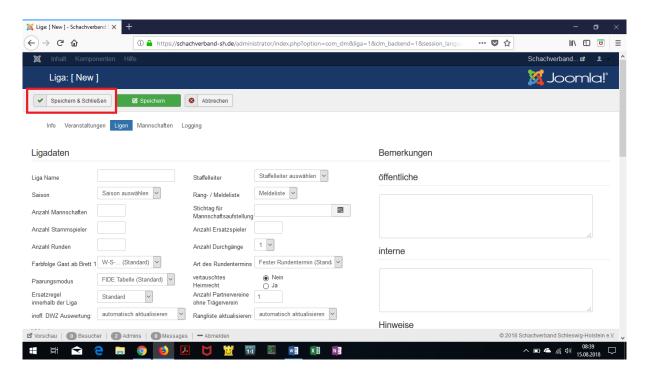
Anmerkung



Chess League Manager 3.6 - Funktionen für Staffelleiter - Seite 15 von 32

Falsche E Fehlerurs	Einstel sache,	lungen wenn di	bei den ie Liga i	n beiden m Fronte	fettged end nich	lruckten t korrekt	Hinweiser angezeigt	sind wird.	die	häufigste

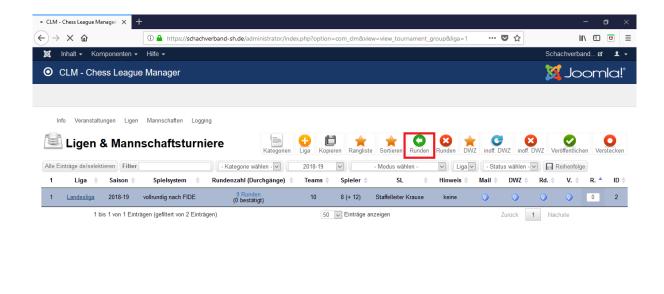
12 Speichern + Schließen



Nach Abschluss der Konfiguration der Liga speichert man die Änderung durch das Anklicken der Schaltfläche "Speichern & Schließen".

Achtung: Bitte das in der Einleitung erwähnte Timeout von 15 Minuten bzgl. der Benutzerinaktivität beachten! In dem Fall ist eine Neuanmeldung erforderlich und die bis dahin vorgenommenen Änderungen werden verworfen!

13 Runden erstellen

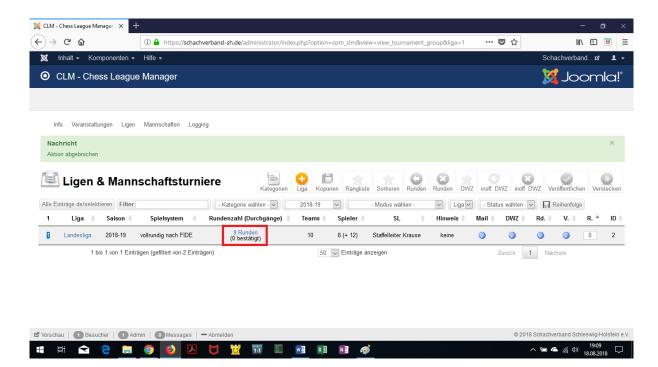




Durch das Anklicken der Schaltfläche "Runden erstellen" am oberen Rand des Bildschirms werden alle Runden für die ausgewählte Liga erstellt.

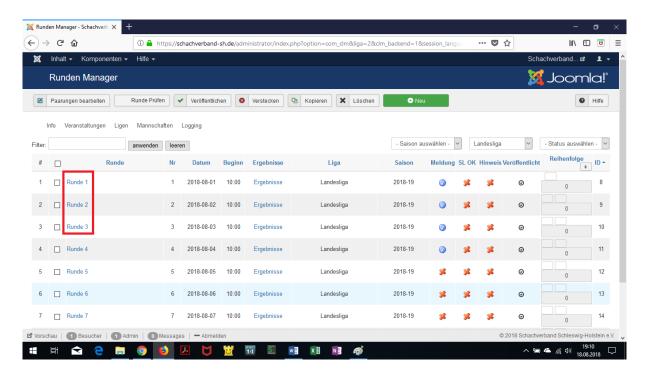
Achtung: Die Liga muss vorher ausgewählt werden! Das erfolgt durch das einfache Anklicken der Zeile (nicht den Liganamen anklicken!). Das Häkchen aus der vorherigen Version gibt es nicht mehr. Eine Mehrfachauswahl ist nicht möglich. Dies gilt für alle Schaltflächen! Bevor eine Liga gelöscht werden kann, müssen erst die Runden gelöscht werden. Dies erfolgt mit Hilfe der Schaltfläche am oberen Rand des Bildschirms, die sich neben der im Bild markierten Schaltfläche befindet.

14 Runden bearbeiten



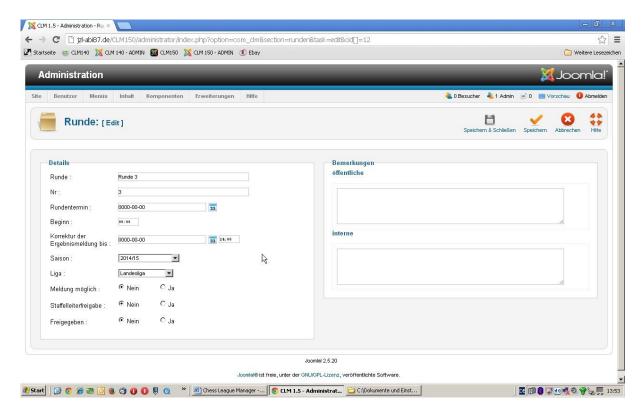
Durch das Anklicken des Links "X Runden" in der fünften Spalte können die einzelnen Runden editiert werden.

15 Rundenmanager



Durch das Anklicken des blau markierten Links "Runde X" öffnet man ein neues Fenster, in dem die Grundeinstellungen zu dieser Runde vorgenommen werden können.

16 Details



Runde: Öffentlich sichtbarer Name der Runde

<u>Nr</u>: unklar (bestimmt vermutlich die Reihenfolge, in der die Runden angezeigt werden)

<u>Rundentermin</u>: Spieltag dieser Runde, Auswahl über das Kalender-Steuerelement oder Eingabe im Format JJJJ-MM-TT, also zum Beispiel 2013-12-24

Beginn: Uhrzeit, zu der die Runde beginnt

Korrektur der Ergebnismeldung bis: Datum + Uhrzeit, bis zu der die Ergebnismeldung im Frontend durch den Mannschaftsführer korrigiert werden kann

Saison: Saison, zu der diese Runde gehört

Liga: Liga, zu der diese Runde gehört

Meldung möglich: "Ja" bedeutet, dass die Mannschaftsführer für diese Runde Ergebnisse melden können

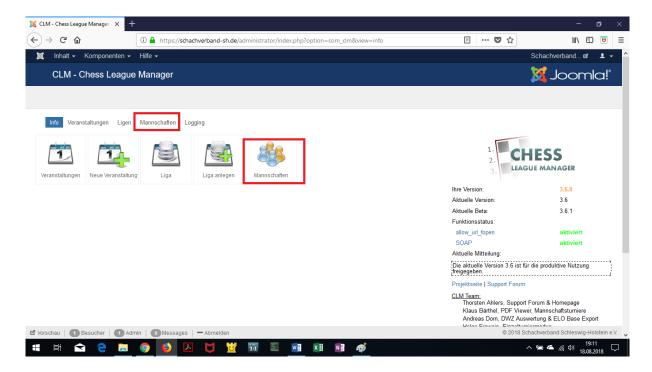
<u>Staffelleiterfreigabe</u>: "Ja" bedeutet, dass der Staffelleiter die Ergebnisse geprüft und für korrekt befunden hat

<u>Freigegeben</u>: "Ja" bedeutet, dass diese Runde im Frontend (d.h. für alle Benutzer) sichtbar ist

Achtung: Eine falsche Saison- oder Ligaauswahl kann unerwünschte Auswirkungen in Bezug auf die weitere Bearbeitung der Runde haben!

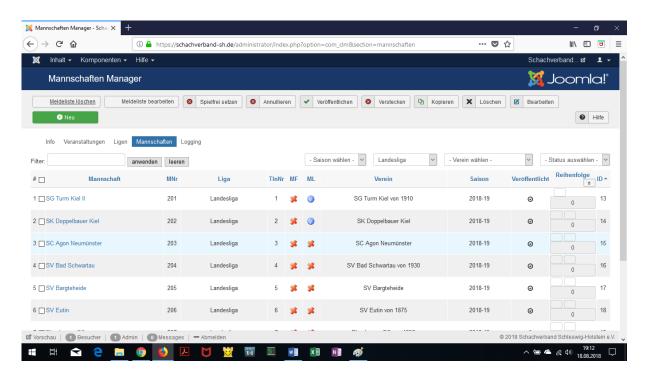


17 Mannschaftsverwaltung



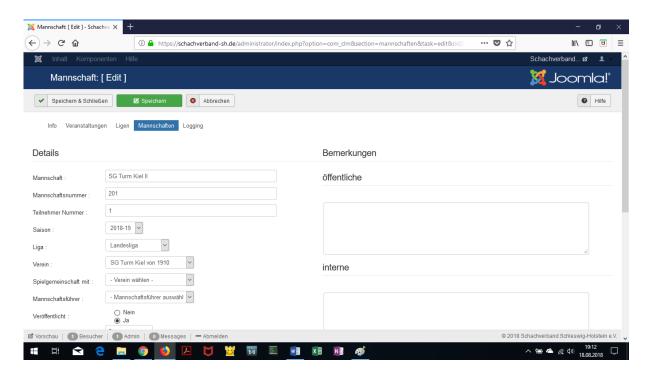
Bevor die Mannschaftsführer die Meldung im Frontend abgeben können, müssen die Mannschaften richtig konfiguriert werden. Das Anklicken der Schaltfläche "Mannschaften" oder des gleichnamigen Menüpunktes am oberen Rand öffnet den Mannschaftenmanager.

18 Liga auswählen



Hier werden alle Mannschaften aller Ligen angezeigt, für die der aktuelle Benutzer als Staffelleiter hinterlegt ist. Falls die Liste zu unübersichtlich ist, kann die Anzahl der Einträge durch die Auswahl der Liga am oberen Rand der Liste reduziert werden.

19 Details



Das Anklicken eines Mannschaftsnamens im Mannschaftenmanager (Kapitel 21) öffnet das Fenster zur Bearbeitung der Eckdaten dieser Mannschaft.

<u>Mannschaft</u>: Der öffentlich sichtbare Name dieser Mannschaft, in der Regel der Vereinsname mit einer nachgestellten römischen Ziffer.

Mannschaftsnummer: interne ID in den Datenbanktabellen, bitte nicht ändern!

Teilnehmer Nummer: Nummer, die sich nach der Auslosung ergeben hat

Saison: Auswahl der Saison, für die die hier hinterlegten Daten gültig sind

Liga: Auswahl der Liga

Achtung: Eine falsche Saison- oder Ligaauswahl kann unerwünschte Auswirkungen in Bezug auf die weitere Bearbeitung der Mannschaft haben!

Verein: Auswahl des Vereins, zu dem diese Mannschaft gehört

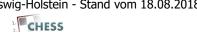
<u>Spielgemeinschaft mit</u>: unklar (vermutlich führt ein Eintrag an dieser Stelle dazu, dass bei der Meldeliste Spieler beider Vereine zur Auswahl angeboten werden)

<u>Mannschaftsführer</u>: Name des Benutzers, der für diesen Verein die Rolle des Mannschaftsführers wahrnimmt

Anmerkung: Dieser Benutzer muss vorher durch einen Administrator eingerichtet werden.

<u>Veröffentlicht</u>: "Ja" bedeutet, dass diese Mannschaft im Frontend (d.h. für alle Benutzer) sichtbar ist

<u>Abzug Mannschaftspunkte</u>: Falls eine Mannschaft vor Saisonbeginn einen Punktabzug erhält, wird der hier hinterlegt.



<u>Abzug Brettpunkte</u>: Falls eine Mannschaft vor Saisonbeginn einen Punktabzug erhält, wird der hier hinterlegt.

Spiellokal 1: Adresse des Spiellokals

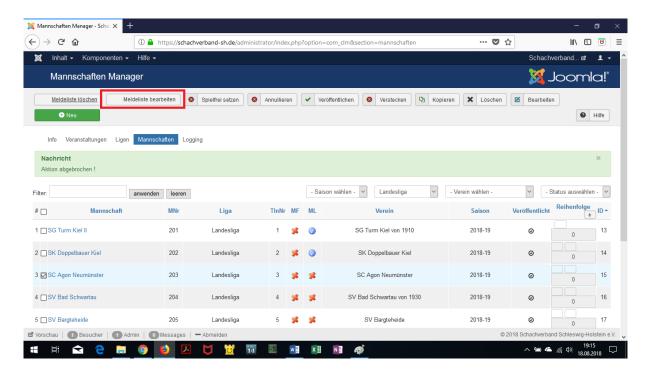
Spiellokal 2: Adresse des Ersatz-Spiellokals

<u>Termine</u>: Spielabend etc.

Homepage: URL zur Webseite des Vereins

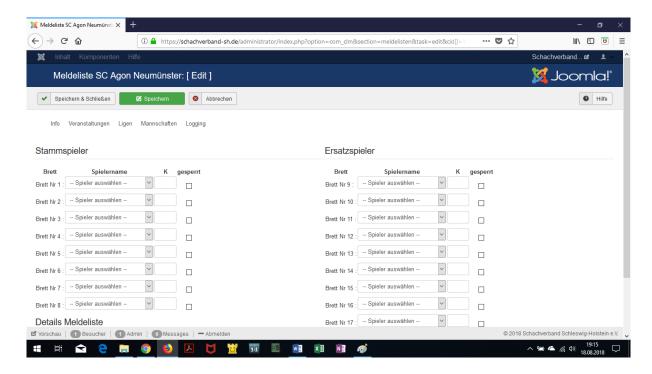
Anmerkung: Veröffentlicht = "Nein" ergibt nur Sinn, wenn diese "Mannschaft" der Platzhalter für "Spielfrei" ist. Andernfalls könnte man die Mannschaft auch genauso gut löschen.

20 Meldeliste bearbeiten



Normalerweise erfolgt die Abgabe der Meldeliste durch die Mannschaftsführer im Frontend. Der Staffelleiter kann nachträglich bei Bedarf Korrekturen vornehmen oder die Meldeliste komplett erfassen. Dazu klickt man im Mannschaftenmanager auf die Schaltfläche "Meldeliste bearbeiten", nachdem man die richtige Mannschaft in der Liste am linken Rand markiert hat.

21 Spielerauswahl



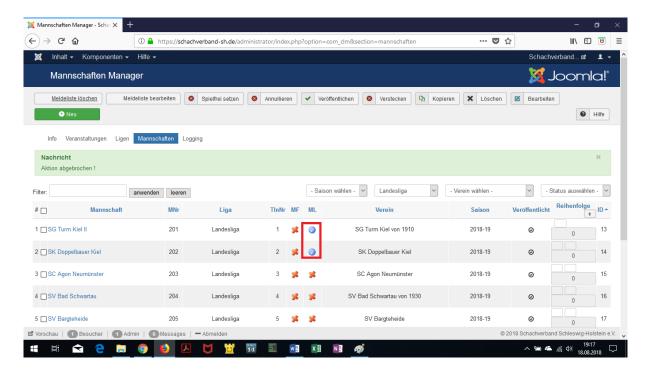
In den Auswahllisten für die einzelnen Bretter erscheinen nur die Spieler dieses Vereins. Nachdem alle Spieler gemeldet worden sind, wird das Ergebnis durch das Anklicken der Schaltfläche "Speichern & Schließen" in der Datenbank gespeichert.

Anmerkung: Im Fall einer Spielgemeinschaft erscheinen hier auch die Spieler des Vereins, mit dem der erste Verein eine Spielgemeinschaft gebildet hat.

Achtung:

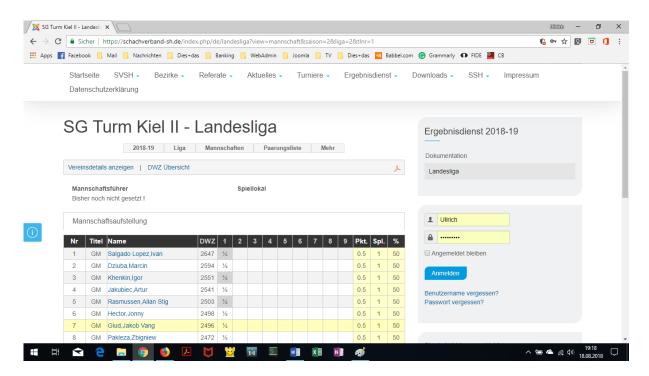
- 1. Zurzeit ist das System so konfiguriert, dass hier auch die Spieler angezeigt werden, die für den aktuellen Verein passiv gemeldet sind. Diese sind aber nur tatsächlich spielberechtigt, wenn sie die entsprechenden Voraussetzungen erfüllen. Näheres regelt die Turnierordnung.
- Wenn ein Spieler in der Liste fehlt, bitte den Mitgliederreferenten Oliver Scharf informieren. Wir verfügen jetzt über eine Live-Schnittstelle zur DSB-Datenbank, d.h. die Einschränkungen aus der vorherigen Version des CLM entfallen.

22 ML



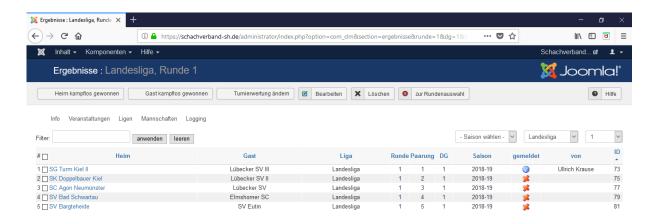
Nach erfolgreicher Meldung der Spieler erscheint im Mannschaftenmanager ein grüner Haken in der Spalte ML = Meldeliste.

23 Anzeige im Frontend



Nach erfolgreicher Konfiguration der Mannschaft und Abgabe der Meldeliste sind diese Daten im Frontend (d.h. für alle Benutzer) sichtbar.

24 Ergebnisse bearbeiten

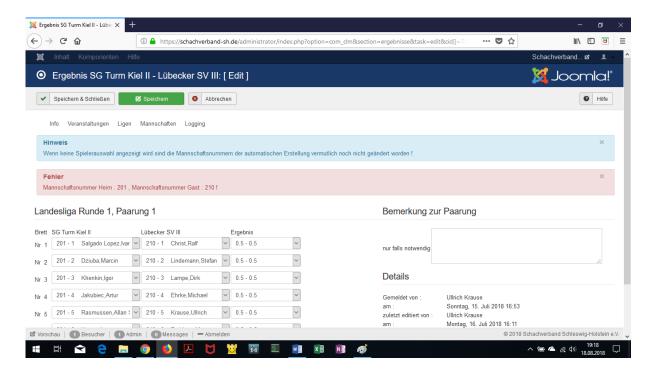




Das Anklicken des blau markierten Links "Ergebnisse" im Rundenmanager (Kapitel 15) öffnet die Übersicht über alle Kämpfe dieser Runde. Um ein Ergebnis zu bearbeiten, markiert man die entsprechende Zeile am linken Rand (d.h. in der ersten Spalte) und klickt dann auf die Schaltfläche "Bearbeiten" am oberen Rand des Bildschirms.

Anmerkung: Normalerweise erfolgt die Meldung der Ergebnisse durch die Mannschaftsführer im Frontend. An dieser Stelle nimmt der Staffelleiter dann nur noch Korrekturen vor, wenn das notwendig ist.

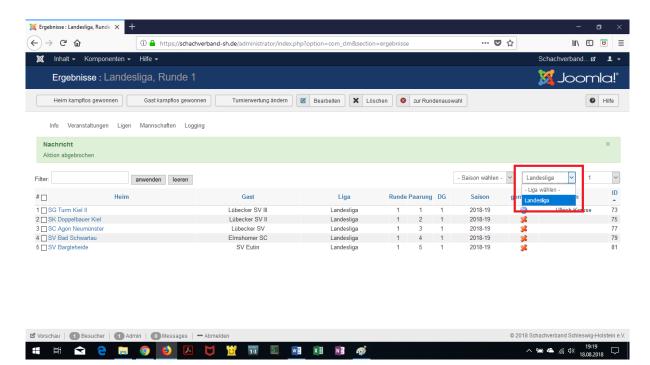
25 Ergebnisse bearbeiten - Details



Die Maske zur Meldung / Bearbeitung des Ergebnisses sieht so ähnlich aus wie die im Frontend für die Mannschaftsführer. Für jedes Brett werden die Spieler ausgewählt und das Ergebnis. Am Ende erfolgt die Übernahme der Ergebnisse durch das Anklicken der Schaltfläche "Speichern & Schließen".

Anmerkung: Die im Screenshot gezeigten Meldungen können ignoriert werden.

26 Andere Liga auswählen



Man kann im Rundenmanager direkt zu einer anderen Liga wechseln ohne den Umweg über den Menüpunkt "Ligen", indem man am oberen Rand der Liste den entsprechenden Eintrag auswählt.