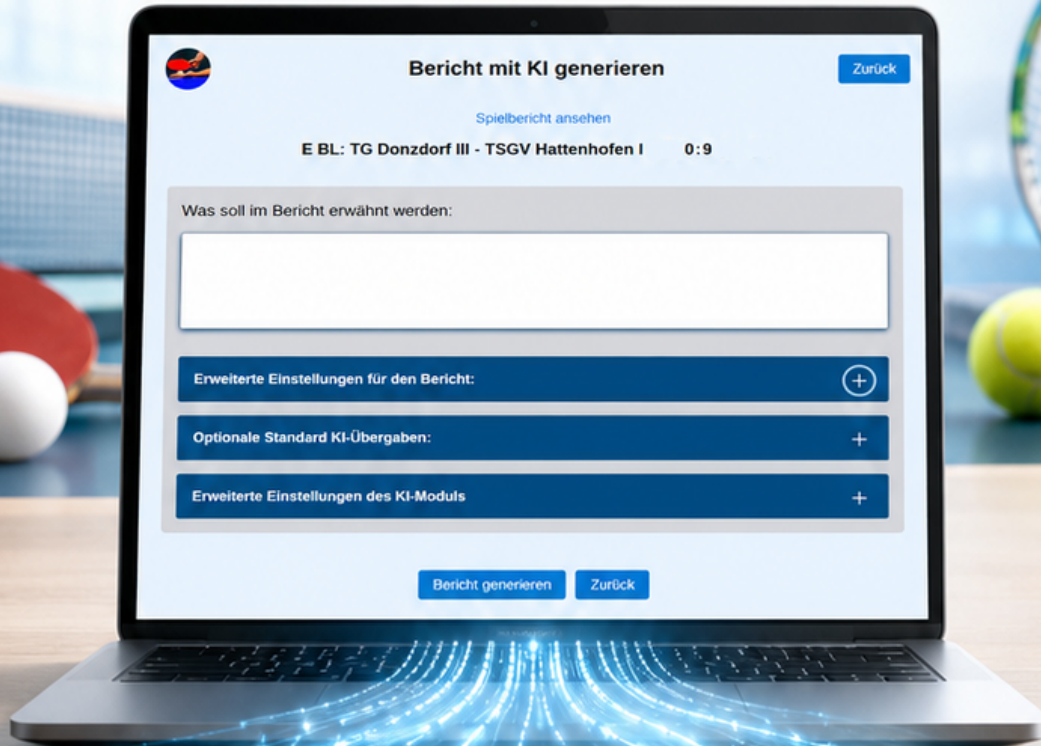


SportBericht

KI-gestützte Erstellung von Spielberichten für Vereine

Für Homepage, Presse und Vereinskommunikation



Mannschaften

Spielverlauf

Einzelergebnisse

Doppel

Statistiken

9:0		
3:0		
3:0		
3:0		



Spielbericht-Vorschlag

Schlüsselmomente

Fazit

Spieler des Tages

TISCHTENNIS

TSGV Hattenhofen I feiert klaren 9:0-Auswärtssieg

Einen souveränen Auftritt legte die erste Mannschaft des TSGV Hattenhofen hin und gewann ihr Auswärtsspiel gegen die TG Donzdorf III deutlich 9:0. Von Beginn an zeigten die Gäste ihre Überlegenheit und ließen nichts anbrennen.

Bereits in den Eingangsdoppeln stellten die Hattenhofener die Weichen auf Sieg. Anschließend wurden auch alle Einzel klar in drei Sätzen gewonnen. Besonders bemerkenswert ist die geschlossene Mannschaftsleistung, bei der jeder Spieler seinen Beitrag zum deutlichen Erfolg leistete.

Spieler des Tages

Mit einer makellosen Leistung blieb die gesamte Mannschaft ungeschlagen.



TSGV Hattenhofen

Start

Teams

Spielberichte

Verein

Kontakt

Überragender Auftritt: TSGV Hattenhofen I gewinnt 9:0 in Donzdorf

17. Januar 2026 | Tischtennis

Die erste Mannschaft des TSGV Hattenhofen hat am Samstagabend ein Ausrufezeichen gesetzt. Beim Auswärtsspiel gegen die TG Donzdorf III feierte das Team einen klaren 9:0-Erfolg und zeigte dabei eine rundum starke Leistung.



TG Donzdorf III

0:9

TSGV Hattenhofen I

Einzel

6:0

Doppel

3:0

Spielverlauf

Hattenhofen dominierte von Beginn an alle Partien. In den Einzeln ließ man den Gastgebern keine Chance und gewann sämtliche Begegnungen deutlich in drei Sätzen.

Fazit

Eigentlich in dieser Höhe verdienter Sieg und ein wichtiger





Anwenderhandbuch

Berichtssystem für Tischtennis & Tennis

Ein Leitfaden für Anwenderinnen und Anwender – Schritt für Schritt durch alle Funktionen.

Inhalt

1. Über das Berichtssystem
2. Anmeldung
3. Aufbau & Navigation
4. Spielplan (und Liga-Auswahl bei Tennis)
5. Liga & Tabelle (nur Tennis)
6. Berichte schreiben & bearbeiten
7. Berichte mit KI erstellen
8. Freie Berichte & Zusammenfassungen
9. Veröffentlichung (Homepage & Zeitung)
10. Aufstellung
11. Gesamtspielplan
12. Verfügbarkeit
13. Bestätigung (Betreuer)
14. Adressliste
15. Bildergalerie
16. Spielcodes & Zwischenablage
17. Historie
18. Versendete Mails
19. Impressum
20. Konfiguration (für Administratoren)
21. Tipps & häufige Fragen
22. Anhang: benötigte Bildschirmfotos

1. Über das Berichtssystem

Mit dem Berichtssystem verwaltet dein Verein den kompletten Spielbetrieb an einem Ort: Spielpläne und Ergebnisse, Aufstellungen, Spielerverfügbarkeiten, die Adressliste sowie Bilder. Die **wichtigste Funktion** ist die Erstellung von Spielberichten – wahlweise selbst geschrieben oder mit Unterstützung durch eine künstliche Intelligenz (KI), die auf Wunsch mehrere Textvarianten in unterschiedlichen Schreibstilen vorschlägt, den Text korrigiert und gezielt nach deinen Vorgaben anpasst.

Dieses Handbuch richtet sich an alle Anwenderinnen und Anwender. Es beschreibt die Bedienung Schritt für Schritt. Funktionen, die nur Administratoren betreffen, sind gebündelt im hinteren Kapitel [Konfiguration](#) beschrieben.

Tischtennis oder Tennis?

Das System gibt es in zwei Ausprägungen. Einige Abläufe unterscheiden sich – vor allem beim Einstieg über den Spielplan (siehe Kapitel 4). Solche Stellen sind entsprechend gekennzeichnet.

2. Anmeldung

Rufe die Internetadresse deines Vereins-Berichtssystems auf. Du gelangst zuerst zur Anmeldeseite.

Abb. 1: Anmeldeseite mit Verein, Name und Passwort.

- 1 **Verein** auswählen.
- 2 **Name** eingeben – am besten den vollständigen Vor- und Nachnamen.
- 3 **Passwort** eingeben.
- 4 Optional „**Angemeldet bleiben**“ aktivieren, damit du beim nächsten Besuch nicht erneut alle Daten eingeben musst.
- 5 Auf **Anmelden** klicken.

Abb. 2: Wird dein Name erkannt, erscheint ein grünes Häkchen – dann stehen dir zusätzliche Funktionen zur Verfügung.

Tipp

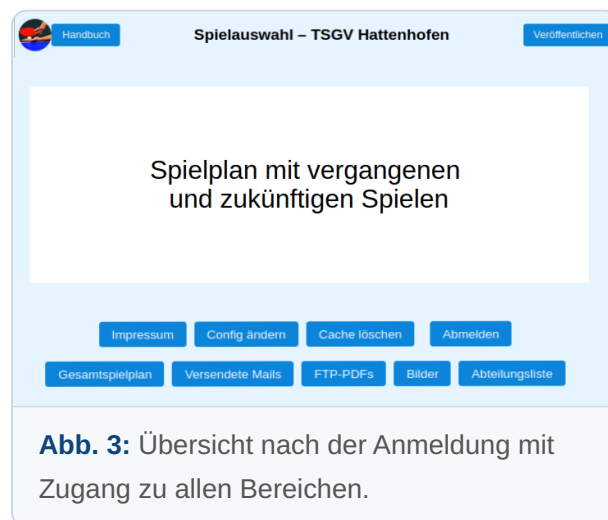
Gib den Namen genau so an, wie er in der Abteilungsliste steht. Wird er erkannt (grünes Häkchen), werden zusätzliche Funktionen freigeschaltet – etwa das Freigeben von Berichten. Die Anmeldung funktioniert aber auch mit einem abweichenden Namen.

Passwort vergessen

Klicke auf „**Passwort vergessen**“, gib deine E-Mail-Adresse ein und bestätige. Du erhältst die Zugangsdaten anschließend per E-Mail.

3. Aufbau & Navigation

Nach der Anmeldung gelangst du zur Übersicht. Über die Kopfzeile bzw. die Menüpunkte erreichst du alle Bereiche. Ein Klick auf das Vereinslogo führt in der Regel zur Vereins-Homepage.



Zurück-Schaltfläche

Auf den Unterseiten (z. B. Bericht, Aufstellung) gelangst du mit **Zurück** wieder zum Spielplan. Nutze diese Schaltfläche statt des Browser-Zurück, damit deine Eingaben korrekt verarbeitet werden.

4. Spielplan

Der Spielplan ist dein Ausgangspunkt für Berichte, Aufstellung und Ergebnisse. Der Einstieg unterscheidet sich je nach Sportart:

- **Tischtennis:** Du gelangst direkt zum Spielplan und siehst dort **alle aktuellen Spiele des Vereins** – über alle Mannschaften hinweg.
- **Tennis:** Du wählst zuerst deine **Liga bzw. Mannschaft** aus der Ligenliste aus (siehe [Kapitel 5](#)). Erst danach zeigt der Spielplan die Spiele **genau dieser einen Mannschaft**.



Datum	Liga	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Erg.	Bericht
17.01.2026	J 15 KL	TSGV Hattenhofen	TSV Lichtenwald	6:4	Bericht
17.01.2026	E BL	TG Donzdorf III	TSGV Hattenhofen I	9:0	Bericht
17.01.2026	E KL A	TSGV Hattenhofen II	TV Bezgenriet	3:9	Bericht
17.01.2026	E KL C	TSGV Hattenhofen III	TSV Wäschenbeuren IV	2:8	Bericht
31.01.2026	E BL	TV Rechberghausen	TSGV Hattenhofen I	7:9	Bericht

Abb. 4: Spielplan mit den Begegnungen
(Datum, Uhrzeit, Gegner, Ergebnis).

Der Spielplan dient nicht nur als Übersicht über die Begegnungen, sondern auch als zentraler Einstiegspunkt in die wichtigsten Funktionen des Berichtssystems. Dabei wird zwischen spielbezogenen Funktionen, Funktionen für freie Berichte und allgemeinen Funktionen unterschieden.

Spielbezogene Funktionen

Zu jedem Spiel stehen verschiedene Schaltflächen zur Verfügung, die sich direkt auf die ausgewählte Begegnung beziehen:

- **Bericht** – Spielberichte erfassen, bearbeiten oder erneut öffnen (siehe [Kapitel 6](#)).
- **Veröffentlichen** – Berichte für Homepage oder Zeitung bereitstellen (siehe [Kapitel 9](#)).
- **Spielinfo** – öffnet weitere Informationen und Funktionen zum Spiel:
 - [Aufstellung](#)
 - [Verfügbarkeit & Bestätigung](#)
 - [Spielcodes & Zwischenablage](#)

Freie Berichte

Unterhalb der Spieltabelle befindet sich der Bereich für freie Berichte. Freie Berichte sind keinem bestimmten Spiel zugeordnet und eignen sich beispielsweise für Turnierberichte, Saisonrückblicke, Vereinsveranstaltungen, Jugendaktionen oder sonstige Vereinsnachrichten.

Abb. 21: Freie Berichte

Es gibt zwei Möglichkeiten, mit freien Berichten zu arbeiten:

- Gib zunächst ein Datum und einen Namen für den Bericht ein. Mit einem Klick auf **Setzen** wird der freie Bericht angelegt. Anschließend erscheint die Schaltfläche **Bericht**.
- Über die Schaltfläche **Liste der vorhandenen freien Berichte** gelangst du zu einer Übersicht aller bereits angelegten freien Berichte. Dort können bestehende Berichte ausgewählt, weiterbearbeitet oder veröffentlicht werden.

Über die Schaltfläche **Bericht** gelangst zur Eingabemaske des freien Berichts. Freie Berichte verwenden denselben Editor und dieselben Funktionen wie Spielberichte. Sie können daher ebenfalls mit der KI-Unterstützung erstellt werden (siehe [Kapitel 7](#)) und anschließend über die [Veröffentlichungsfunktion](#) auf der Homepage oder für die Zeitung bereitgestellt werden.

Allgemeine Funktionen

Am unteren Rand des Spielplans befinden sich weitere Schaltflächen, die nicht zu einem einzelnen Spiel gehören und unabhängig von der ausgewählten Begegnung verwendet werden können:

- **Gesamtspielplan** – öffnet den vereinsweiten Spielplan mit allen Mannschaften und Begegnungen (siehe [Kapitel 11](#)).
- **Versendete Mails** – zeigt eine Übersicht aller vom System versendeten E-Mails, beispielsweise Erinnerungen an Mannschaftsführer oder Betreuer (siehe [Kapitel 18](#)).
- **FTP-PDFs** – ermöglicht das Hochladen von PDF-Dokumenten auf die Vereins-Homepage. Typische Anwendungsfälle sind die Veröffentlichung der aktuellen Hallenbelegung oder von Einverständniserklärungen für Kinder- und Jugendfotos. Die hochgeladenen Dokumente stehen anschließend auf der Homepage zum Download bereit.
- **Bilder** – öffnet die Bildergalerie zur Verwaltung und Zuordnung von Bildern (siehe [Kapitel 15](#)).

- **Abteilungsliste** – zeigt die Kontaktinformationen von Spielern, Trainern, Funktionären und weiteren Mitgliedern der Abteilung (siehe [Kapitel 14](#)).
- **Impressum** – zeigt Informationen zum Berichtssystem, zur Version sowie zum Autor der Software an (siehe [Kapitel 19](#)).
- **Config ändern** – öffnet die Konfiguration des Berichtssystems. Hier können je nach Berechtigung Einstellungen angepasst werden (siehe [Kapitel 20](#)).
- **Cache löschen** – leert zwischengespeicherte Daten und lädt Informationen beim nächsten Aufruf neu. Diese Funktion kann hilfreich sein, wenn Änderungen nicht sofort sichtbar werden.
- **Abmelden** – beendet die aktuelle Sitzung und meldet den Benutzer vom System ab.

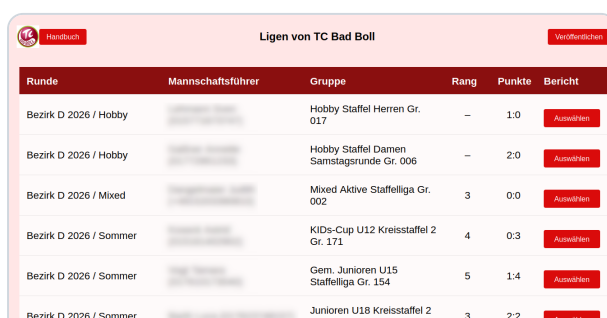
Mit **Zurück** kehrst du von einer Unterseite jederzeit wieder zum Spielplan zurück.

5. Liga & Tabelle (nur Tennis)

Nur im Tennis-Modus

Die Ligenliste gibt es ausschließlich im Tennis. Im Tischtennis entfällt dieser Schritt – dort führt der Weg direkt zum Spielplan mit allen Vereinsspielen.

Im Tennis wählst du hier zunächst deine Liga aus. Anschließend siehst du die zugehörige Tabelle mit der Platzierung deiner Mannschaft und gelangst zum Spielplan dieser Mannschaft. Die Tabellen- und Ligadaten können später auch automatisch in einen Bericht einfließen.



Runde	Mannschaftsführer	Gruppe	Rang	Punkte	Bericht
Bezirk D 2026 / Hobby		Hobby Staffel Herren Gr. 017	–	1.0	Auswählen
Bezirk D 2026 / Hobby		Hobby Staffel Damen Samstagsrunde Gr. 006	–	2.0	Auswählen
Bezirk D 2026 / Mixed		Mixed Aktive Staffella Gr. 002	3	0.0	Auswählen
Bezirk D 2026 / Sommer		KIDs-Cup U12 Kreisstaffel 2 Gr. 171	4	0.3	Auswählen
Bezirk D 2026 / Sommer		Gem. Junioren U15 Staffella Gr. 154	5	1.4	Auswählen
Bezirk D 2026 / Sommer		Junioren U18 Kreisstaffel 2 Gr. 188	3	2.2	Auswählen

Abb. 5: Liga-Auswahl und Tabelle. Das Beispiel zeigt den Tennisklub Bad Boll, der ein rotes Farbschema gewählt hat.

Oben wird angezeigt, wenn jemand anderes den Bericht gerade in Bearbeitung hat. So vermeidet ihr, dass zwei Personen gleichzeitig am selben Text arbeiten und sich gegenseitig überschreiben.

6.2 Bericht selbst schreiben

Der Editor besteht aus zwei Feldern: der **Überschrift** und dem eigentlichen **Berichtstext**. Im Textfeld steht dir eine Werkzeugleiste zur Verfügung, mit der du den Text formatieren kannst – zum Beispiel fett oder kursiv, Überschriften, Aufzählungen und Absätze.

Überschrift

Bei einem

Spielbericht

ist die Überschrift bereits automatisch mit der

Spielpaarung und dem Ergebnis

vorbelegt und muss nicht geändert werden. Frei bearbeiten lässt sich die

Überschrift nur bei

freien Berichten

(siehe Kapitel 8).



Abb. 7: Editor mit Überschrift, Textfeld samt Werkzeugleiste, Bild und den Schaltflächen darunter.

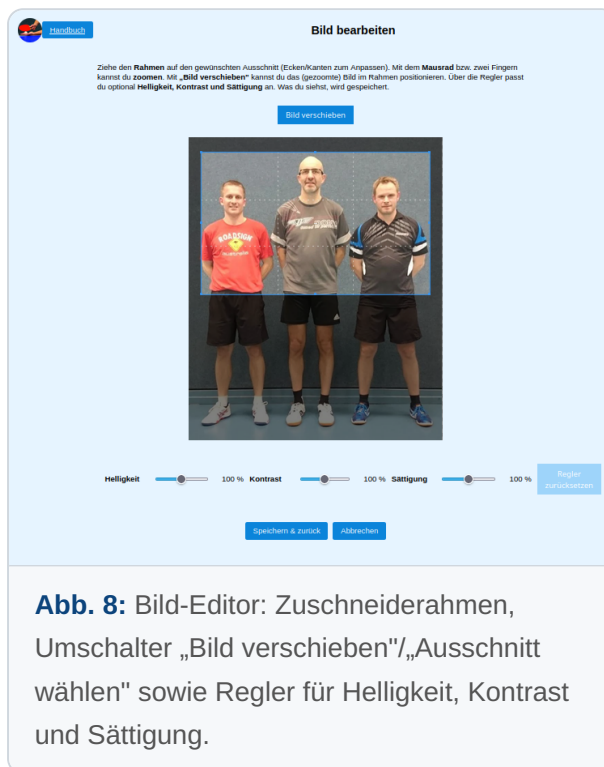
Bild hinzufügen und bearbeiten

Über den Bildbereich fügst du ein Foto samt **Bildunterschrift** hinzu. Wähle das Bild **zuerst aus** und **speichere anschließend den Bericht**. **Erst nach dem Speichern** wird das Bild unter dem Bericht angezeigt. Mit **Bild löschen** entfernst du es wieder.

Über **Bild bearbeiten** öffnet sich der Bild-Editor. Das Bild wird automatisch an die Bildschirmgröße angepasst und lässt sich sowohl am **Computer** als auch am **Handy** bequem bearbeiten. Folgende Möglichkeiten hast du:

- **Zuschneiden:** Ziehe den **Rahmen** auf den gewünschten Ausschnitt. An den Ecken und Kanten passt du die Größe an; alles außerhalb des Rahmens wird beim Speichern abgeschnitten.
- **Zoomen:** Mit dem **Mausrad** bzw. am Handy mit **zwei Fingern** (Pinch) zoomst du in das Bild hinein oder heraus.
- **Bild verschieben:** Mit **Bild verschieben** kannst du das (gezoomte) Bild innerhalb des Rahmens verschieben und so den richtigen Bildausschnitt einstellen. Über **Ausschnitt wählen** schaltest du wieder zum Zuschneiden zurück.
- **Helligkeit, Kontrast, Sättigung:** Über die Regler passt du die Bildwirkung an; **Regler zurücksetzen** stellt die Ausgangswerte wieder her. Die Vorschau zeigt sofort das Ergebnis.

Mit **Speichern & zurück** wird **genau der sichtbare Ausschnitt inklusive der eingestellten Regler** übernommen und zum Bericht zurückgekehrt. **Abbrechen** verwirft alle Änderungen.



Bitte Bilder vorab aufbereiten

Die eingebaute Bearbeitung ist nur für kleine Korrekturen gedacht. Schneide Fotos möglichst schon

vor dem Hochladen

extern zu und optimiere Größe, Ausschnitt und Helligkeit. Für die Veröffentlichung eignet sich ein Bild im

Querformat

in der Regel deutlich besser als im Hochformat – sowohl auf der

Homepage

als auch in der

Zeitung

Speichern

Mit **Speichern** sicherst du deinen aktuellen Stand, ohne die Seite zu verlassen. Speichere regelmäßig – besonders bei längeren Texten und immer dann, wenn du einen selbst geschriebenen oder aus der KI übernommenen und korrigierten Bericht fertig bearbeitet hast.

Empfohlener Ablauf

Text schreiben (oder von der KI erstellen lassen) →

Rechtschreibung prüfen

→

mit KI verbessern

→ bei Bedarf

mit KI ändern

→

Speichern

→ wenn komplett fertig:

E-Mail senden

und (durch eine berechnete Person)

Freigeben

.

6.3 Rechtschreibung prüfen

Mit **Rechtschreibung prüfen** wird der Text automatisch auf Rechtschreibung, Grammatik, Zeichensetzung und Stil untersucht. Die gefundenen Stellen erscheinen rechts in der Tabelle „**Gefundene Fehler**“ mit dem beanstandeten Text, einem Vorschlag und einer Erklärung.

Gefundene Fehler		
Fehlerhafter Text	Vorschlag	Erklärung
Bei mehrteiligen Datumsangaben steht hinter dem Wochentag ein Komma.	Freitag,	... gemeinsamen Ausflug nach Laichingen am Freitag, den 17.07.2026. Vor Ort konnten die Jug...
Standardsprachlich wird in diesem Fall empfohlen, „dem“ zu schreiben.	dem	...amen Ausflug nach Laichingen am Freitag, den 17.07.2026. Vor Ort konnten die Jugendl...
Möglicher Tippfehler gefunden.	gespleit, gespült, gespielte, gespult, gestylt	...alle. Dort wurde gemeinsam gegrillt und gespleit. Anschließend übernachteten die Jugendl...

Abb. 9: Ergebnis der Rechtschreibprüfung – fehlerhafter Text, Vorschlag und Erklärung.

Korrekturen selbst vornehmen

Bei der reinen Rechtschreibprüfung gibt es
keinen „Übernehmen“-Knopf

. Die Vorschläge dienen als Hinweis – die Änderungen trägst du selbst im Textfeld nach.

6.4 Bericht mit KI verbessern

Während die Rechtschreibprüfung vor allem formale Fehler findet, prüft

Bericht mit KI verbessern den Text inhaltlich und sprachlich. Der Bericht wird dazu **anonymisiert** an die KI übergeben, die Korrektur- und Verbesserungsvorschläge zurückliefert.

Fehlerhafter Text	Vorschlag	Erklärung
	Die Überschrift könnte präziser als „Jugendausflug der Tischtennisabteilung“ formuliert werden. Außerdem sorgen etwas abwechslungsreichere Satzanfänge und eine einheitliche Absatzgestaltung für einen noch flüssigeren Bericht.	8/10: Der Text ist verständlich, lebendig und für eine Vereinshomepage gut geeignet. Einige kleinere sprachliche Ungenauigkeiten, eine stilistisch holprige Datumsangabe und ein Rechtschreibfehler beeinträchtigen den Lesefluss. Im Fall, dass Du die vorgeschlagenen Korrekturen vornimmst, erhöht sich die Bewertung auf 9/10.
Zum Abschluss der Saison veranstaltete unsere Tischtennis-Jugend einen gemeinsamen Ausflug nach Laichingen am Freitag den 17.07.2026.	Am Freitag, dem 17.07.2026, veranstaltete unsere Tischtennisjugend zum Saisonabschluss einen gemeinsamen Ausflug nach Laichingen.	Die Datumsangabe benötigt ein Komma. Zudem ist die Satzstellung stilistisch unglücklich, und „zum Saisonabschluss“ wirkt kompakter und passender als „zum Abschluss der Saison“.
Dort wurde gemeinsam gegrillt und gespielt.	Dort wurde gemeinsam gegrillt und gespielt.	„Gespielt“ ist ein Rechtschreibfehler. Das Präteritum von „spielen“ lautet „spielten“; im Kontext passt die Formulierung „es wurde gespielt“ besonders gut.

Abb. 10: Vorschläge der KI-Verbesserung mit Begründung und Korrekturvorschlag.

Hier steht bei passenden Vorschlägen ein **Übernehmen** zur Verfügung, mit dem die Änderung direkt in den Text eingesetzt wird. Führest du die Prüfung erneut aus, meldet die KI nur noch echte Fehler und besonders unglückliche Formulierungen.

Datenschutz

Vor der Übergabe an die KI werden Klarnamen automatisch durch Platzhalter ersetzt und danach wieder eingesetzt. Prüfe den Text dennoch, ob alle Namen korrekt zurückübersetzt wurden.

6.5 Bericht mit KI ändern

Möchtest du den Bericht gezielt umgestalten, öffnest du mit **Bericht mit KI ändern** eine eigene Seite. Dort legst du über mehrere Felder fest, **wie** der Text angepasst werden soll. Alle Felder sind optional – nur ausgefüllte Angaben werden berücksichtigt.

Ungefähre Anzahl der Wörter im Bericht:
150

Ändere die Überschrift:
Wie soll die Überschrift angepasst werden

Hervorhebung einzelner Spieler:
Wer soll aus welchen Grund hervorgehoben werden

Zusätzliche Inhalte einbauen:
Zusätzliche Inhalte angeben

Allgemeine Änderungen im Text:
Folgende Änderungen sollen gemacht werden

Folgende Inhalte auf jedenfall Beibehalten:
Was soll beibehalten werden

Entferne folgende Inhalte:
Folgende Inhalte sollen gelöscht werden

Schreibe den Anfang des Berichts um:
Wie soll der Anfang des Berichts aussehen

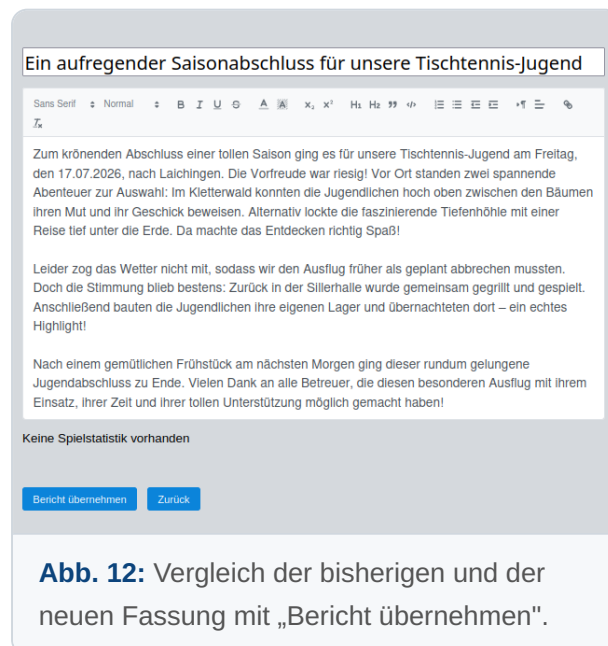
Schreibe das Ende des Berichts um:
Bedanke dich ausdrücklich bei den Betreuern

Stilrichtung:
Emotional & mitreißend

Abb. 11: Seite „Bericht mit KI ändern“ mit den Änderungsoptionen.

Option	Wofür
Ungefähre Wortanzahl	Gewünschte Länge des Berichts (Richtwert).
Überschrift ändern	Vorgabe, wie die Überschrift formuliert werden soll (nur bei freien Berichten).
Hervorhebung einzelner Spieler	Bestimmte Spieler stärker in den Vordergrund stellen.
Zusätzliche Inhalte einbauen	Fehlende Aspekte ergänzen (Szenen, Eindrücke).
Allgemeine Änderungen im Text	Übergreifende Anpassungen ohne festen Abschnitt.
Inhalte beibehalten	Passagen, die auf jeden Fall erhalten bleiben sollen.
Inhalte entfernen	Aussagen, die nicht im Bericht erscheinen sollen.
Anfang / Ende umschreiben	Einstieg bzw. Abschluss neu gestalten.
Stilrichtung	Sprachliche Ausrichtung; ohne Auswahl bleibt der Stil erhalten.

Nach dem Start erzeugt die KI eine neue Fassung und stellt sie dem bisherigen Text gegenüber, sodass du beide Versionen direkt vergleichen kannst.



Bist du mit der neuen Fassung zufrieden, übernimmst du sie mit **Bericht übernehmen** zurück in den Editor. Andernfalls verwirfst du sie und passt deine Vorgaben an.

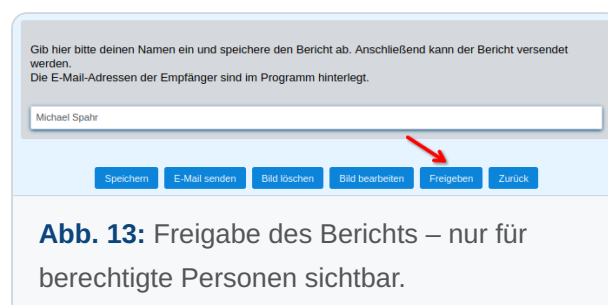
6.6 Bericht abschließen: E-Mail senden & Freigeben

Ist der Bericht fertig geschrieben, korrigiert und gespeichert, schließt du ihn ab.

E-Mail senden

Mit **E-Mail senden** werden die zuständigen Personen – z. B. **Webmaster** und **Presseverantwortliche/r** – automatisch informiert, dass ein neuer Bericht vorliegt. Die Empfänger-Adressen sind im System hinterlegt (siehe [Konfiguration](#)).

Freigeben



Die Schaltfläche **Freigeben** ist **nur bei berechtigten Personen sichtbar**. Nach dem Freigeben kann der Bericht **nicht mehr verändert** werden und ist zur

Veröffentlichung **bereitgestellt**. Die eigentliche Veröffentlichung auf Homepage und in der Zeitung erfolgt anschließend über den Bereich [Veröffentlichung \(Kapitel 9\)](#).

Vier-Augen-Prinzip

Zur Qualitätssicherung soll der Bericht nicht von derselben Person freigegeben werden, die ihn verfasst hat. Trage im Namensfeld die Person ein, die korrekturgelesen hat. Stimmt der Name nicht, erscheint ein Hinweis, und die Freigabe ist nicht möglich.

7. Berichte mit KI erstellen

Die KI-Erstellung ist die Hauptfunktion des Systems: Aus wenigen Angaben schlägt die KI komplette Spielberichte vor – in mehreren Stilvarianten, die du anschließend übernehmen, korrigieren und weiter bearbeiten kannst. Du startest sie über **Bericht generieren** auf der Bericht-Seite.

7.1 Startansicht

Nach dem Öffnen siehst du oben die Spieldaten und darunter die Eingabemöglichkeiten. Die offiziellen Spieldaten (Ergebnisse, Aufstellung) werden – sofern vorhanden – automatisch berücksichtigt; du musst sie nicht abtippen.

Bericht mit KI generieren [Zurück](#)

[Spielbericht ansehen](#)

E BL: TG Donzdorf III - TSGV Hattenhofen I (17.01.2026) 9:0

Was soll im Bericht erwähnt werden:

Erweiterte Einstellungen für den Bericht: [+](#)

Optionale Standard KI-Übergaben: [+](#)

Erweiterte Einstellungen des KI-Moduls: [+](#)

[Bericht generieren](#) [Zurück](#)

Abb. 14: Startansicht der KI-Berichtserstellung mit den Spieldaten.

Der typische Ablauf:

- 1 **Besondere Vorkommnisse** als Stichworte eingeben.
- 2 **Erweiterte Einstellungen für den Bericht** prüfen (Perspektive, Größe, Schreibstil).
- 3 Bei Bedarf die **Einstellungen des KI-Moduls** anpassen.
- 4 **Bericht generieren** klicken und warten.
- 5 Eine der Varianten **übernehmen** und im Editor feinschleifen.

7.2 Besondere Vorkommnisse

Im Feld „**Was soll im Bericht erwähnt werden**“ gibst du der KI die inhaltlichen Vorgaben. Du musst nichts ausformulieren – **Stichworte genügen**. Was hier sinnvoll ist, hängt von der Berichtsart ab:

- **Freier Bericht:** Hier sollte **alles Relevante** stehen (Ablauf, beteiligte Teams und Personen, Ergebnisse, Höhepunkte, Besonderheiten). Der KI liegen keine offiziellen Spieldaten vor – sie kann nur verwenden, was du angibst.
- **Spielbericht:** Es genügen die **Ereignisse, die sich nicht aus dem offiziellen Spielbericht herauslesen lassen** – etwa Stimmung, besondere Szenen, Hintergründe oder Verletzungen. Ergebnisse, Aufstellung und Spielverlauf kennt die KI bereits.

Bericht mit KI generieren

: Jugendausflug Tischtennis - (17.07.2026)

Was soll im Bericht erwähnt werden:

Schreibe einen Bericht über den Jugendausflug einer Tischtennis-Jugend am 17.7.2026. Ausflug nach Laichingen, Klettenwald oder Tiefenhöhle. Wetter schlecht, daher früher zurück. Grillen, Spiele in der Sillerhalle. Lager bauen und dort übernachten. Gemeinsames Frühstück am nächsten Morgen. Positiver Abschluss. Dank an die Betreuer.

Hinweis zur automatisierten Spielbericht

Der folgende Text wird mit Unterst kein offizieller Spielbericht vorliegt Informationen bereitzustellen. Das Turniers, beteiligte Teams oder Pe Details. Deshalb solltest du unbed

Abb. 15: Freitextfeld für die besonderen Vorkommnisse (Stichworte reichen).

7.3 Erweiterte Einstellungen für den Bericht

Im Panel „**Erweiterte Einstellungen für den Bericht**“ steuerst du, wie der Bericht inhaltlich und stilistisch angelegt wird. Die Voreinstellungen sind bereits auf einen typischen Zeitungsbericht abgestimmt.

- **Berichtsperspektive:** aus Sicht welcher Mannschaft der Bericht geschrieben werden soll.

- **Berichtsgröße:** gewünschte Wortanzahl (ca. 50–500), einstellbar per Eingabefeld oder Schieberegler.
- **Schreibstil:** bis zu drei Stilarten gleichzeitig (mehrere mit **Strg** +Mausklick). Zu Beginn sind bereits **drei sinnvolle Stile vorausgewählt**; zu jedem Stil wird ein Beispieltext angezeigt. Für jeden gewählten Stil erstellt die KI einen eigenen Textvorschlag. Nach jeder Generierung wird die Stilauswahl zurückgesetzt.

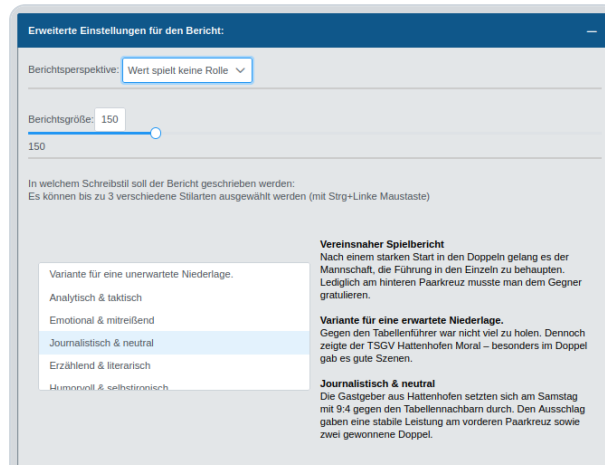


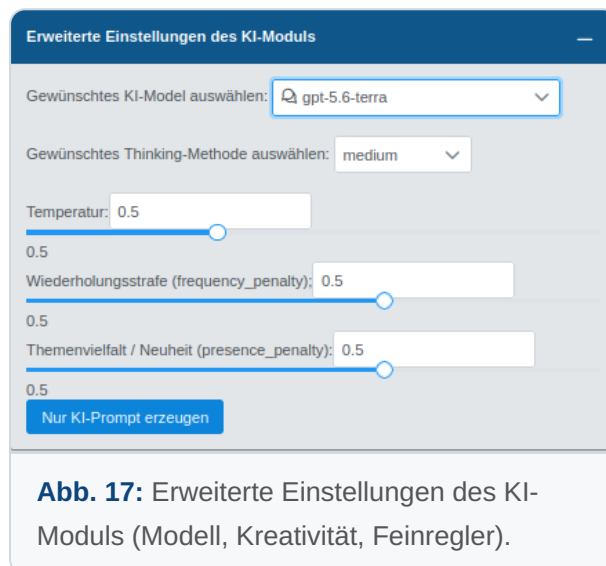
Abb. 16: Erweiterte Einstellungen für den Bericht: Perspektive, Berichtsgröße und Schreibstile.

7.4 Erweiterte Einstellungen des KI-Moduls

Im Panel „**Erweiterte Einstellungen des KI-Moduls**“ beeinflusst du das Verhalten der KI selbst. Auch hier sind die Voreinstellungen sinnvoll gewählt und müssen normalerweise nicht verändert werden.

- **KI-Modell** – je nach gewünschter Qualität und Geschwindigkeit.
- **Temperatur / Kreativität** – wie frei oder wörtlich die KI formuliert.
- **Weitere Feinregler** für die Ausdrucksweise.

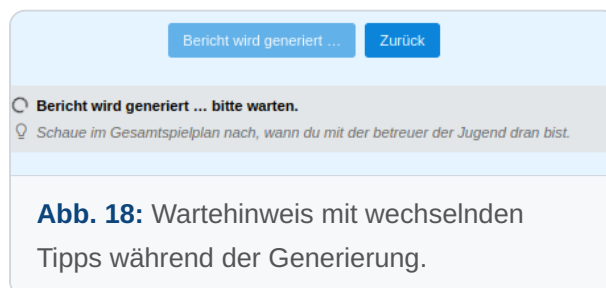
Über zusätzliche optionale Panels lassen sich außerdem **Spielplan**, **Tabelle** und **Bilanzen** übergeben, damit die KI z. B. das nächste Spiel erwähnen oder einen Sieg gegen den Tabellenführer einordnen kann.



7.5 Bericht generieren und warten

Klicke auf **Bericht generieren**. Die Erstellung läuft im Hintergrund und kann – je nach Modell – bis zu etwa einer Minute dauern. Währenddessen:

- ist die Schaltfläche gesperrt und zeigt „**Bericht wird generiert**“, damit nicht versehentlich ein zweiter Auftrag ausgelöst wird,
- erscheinen abwechselnd hilfreiche **Tipps**,
- bleiben bereits vorhandene Berichte sichtbar; der Hinweis erscheint darüber.



7.6 Varianten prüfen und übernehmen

Sobald der Text fertig ist, erscheinen die Vorschläge – je gewähltem Schreibstil eine Variante. Lies sie in Ruhe durch und wähle die passendste aus.

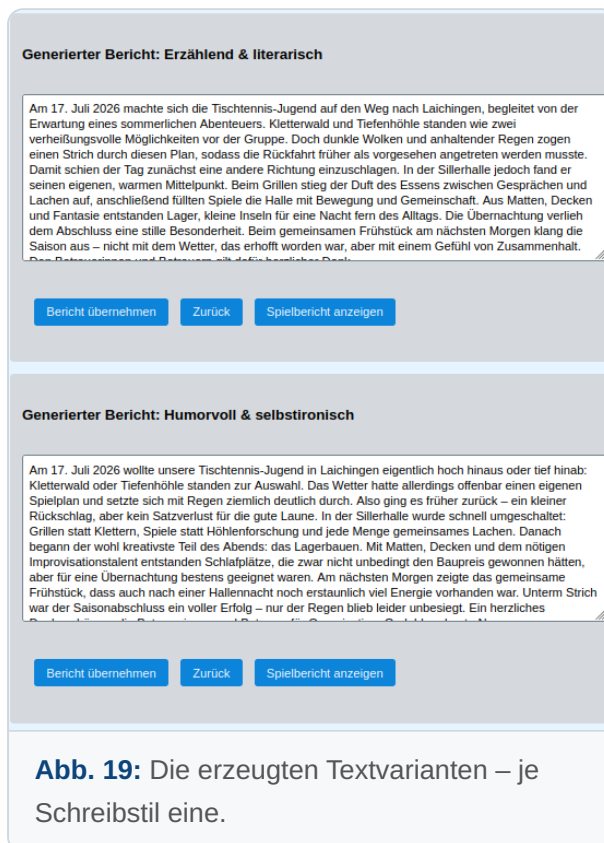


Abb. 19: Die erzeugten Textvarianten – je Schreibstil eine.

Mit **Bericht übernehmen** unter einer Variante wird dieser Text in den Editor übernommen. Dort bearbeitest du ihn wie einen selbst geschriebenen Bericht weiter: Rechtschreibung prüfen, mit KI verbessern oder ändern, **speichern** und schließlich abschließen (E-Mail senden / Freigeben).

7.7 Anweisung an die KI & Namensersetzungen

Bereits **vor** dem eigentlichen Ergebnis wird rechts angezeigt, mit welcher genauen Anweisung die KI gefüttert wurde und welche Namensersetzungen zum Datenschutz verwendet wurden. So bleibt nachvollziehbar, worauf der Text beruht.

Verwendete Namensersetzungen:

Klarname: Gruber - Anonym: Lärbeineier
Klarname: Oberst - Anonym: Sisosadestein
Klarname: Alexander - Anonym: Liebfried
Klarname: Schäffler - Anonym: Vavaplauton
Klarname: Paule - Anonym: Reschedestein
Klarname: Barth - Anonym: Wivematthein
Klarname: Hetzel - Anonym: Vädaba
Klarname: Martin - Anonym: Köstas
Klarname: Fischle - Anonym: Pilagede
Klarname: Gesa - Anonym: Nani
Klarname: Höwner - Anonym: Cosegrademeiner
Klarname: Mustuoglu - Anonym: Puradison
Klarname: Zeller - Anonym: Zrussege Weiner
Klarname: Robert - Anonym: Clywd
Klarname: Simon - Anonym: Borromeo
Klarname: Felix - Anonym: Henka
Klarname: Schweizer - Anonym: Nülferestein
Klarname: Sascha - Anonym: Hana
Klarname: Sören - Anonym: Jessej
Klarname: Matthias - Anonym: Valention
Klarname: Andreas - Anonym: Opliv
Klarname: Freitag - Anonym: Taraba
Klarname: Sebastian - Anonym: Roswin

Die KI wurde mit folgender Anweisung gefüttert

Aufgabenstellung

Verfasse 3 Zeitungsberichte mit je ca. 150 Wörtern über ein Tischtennispiel aus Sicht von TSGV Hattenhofen I.

Beachte strikt:

- Kein fett gedruckter Vorspann, nur ein einleitender Satz im Fließtext erlaubt.
- wenn die "Liga" erwähnt wird, dann nur verkürzt, Keine Gruppe, Keine Rundenbezeichnung wie RR oder VR
- die gewünschte Stilart der Berichtvariante nicht in den Text
- immer Vorname und Nachname der Beteiligten
- ausschließlich auf TSGV Hattenhofen I.; Gegner nicht loben.
- nur Namen aus JSON oder „besondere Vorkommnisse“.
- von TSGV Hattenhofen I. sind in „berichtStilart“: männlich und Heim/Gast

Abb. 20: Rechte Spalte mit der Anweisung an die KI und den verwendeten Namensersetzungen.

Nur den Prompt ansehen

Mit **Nur KI-Prompt erzeugen** siehst du ausschließlich die Anweisung, ohne dass ein Text generiert wird.

Anzahl der Versuche

Pro Bericht ist die Zahl der KI-Generierungen begrenzt (im Normalfall fünf). Gefällt keine Variante, passe die besonderen Vorkommnisse und den Schreibstil an und starte einen neuen Versuch.

8. Freie Berichte & Zusammenfassungen

Über die Schaltfläche **Liste der vorhandenen freien Berichte** im Spielplan gelangst du zu einer Übersicht aller bereits angelegten freien Berichte. Freie Berichte sind keinem bestimmten Spiel zugeordnet und eignen sich beispielsweise für Saisonrückblicke, Turnierberichte, Vereinsfeste, Jugendveranstaltungen oder sonstige Vereinsnachrichten.

In dieser Übersicht können vorhandene Berichte ausgewählt, bearbeitet und veröffentlicht werden.

Zusätzlich können auch hier neue freie Berichte angelegt werden. Hierzu wird ein Datum sowie ein frei wählbarer Titel eingegeben. Nach einem Klick auf **Setzen** wird

der neue Bericht angelegt und kann anschließend über die Schaltfläche **Bericht** bearbeitet werden.

Im Gegensatz zu Spielberichten ist die Überschrift eines freien Berichts vollständig frei wählbar. Darüber hinaus stehen sämtliche Funktionen des Berichtssystems zur Verfügung, darunter verschiedene Schreibstile, KI-gestützte Texterstellung, KI-Verbesserungen und die Veröffentlichung auf Homepage oder Zeitung.



Standardbericht „Vorschau“

Zusätzlich steht automatisch ein Standardbericht „**Vorschau**“

bereit. Dieser wird selbstständig aus den kommenden Spielen erzeugt (je nach Konfiguration aus Heimspielen, Auswärtsspielen oder allen Begegnungen). Dieser Bericht ist bereits zur Veröffentlichung bereit, und kann bei Bedarf veröffentlicht werden.

Neben der manuellen Erstellung freier Berichte stehen auch spezielle KI-gestützte Funktionen zur Verfügung:

- **Saisonrückschau mit KI erstellen**

Für eine ausgewählte Mannschaft können der Spielplan, die aktuelle Tabelle sowie die Saisonbilanzen der Spieler an die KI übergeben werden. Die entsprechenden myTischtennis-Links kann man über "Optionale KI-Übergaben bei einem Freier Bericht" angeben. Das System erzeugt daraus automatisch einen ausführlichen Saisonrückblick mit den wichtigsten Erfolgen, besonderen Spielen, Statistiken und

Entwicklungen der Mannschaft. Ein dafür geeigneter Prompt ist bereits vorbelegt und kann bei Bedarf individuell angepasst oder erweitert werden.

- **Mehrere Berichte mit KI zusammenfassen**

Sind bereits mehrere freie Berichte oder Spielberichte vorhanden, können diese ausgewählt und von der KI zu einem neuen Gesamtbericht zusammengeführt werden. Dies eignet sich beispielsweise für Monatsberichte, Turnierzusammenfassungen oder Saisonrückblicke. Der erzeugte Bericht wird als neuer freier Bericht angelegt und kann anschließend weiterbearbeitet, ergänzt oder veröffentlicht werden.

9. Veröffentlichung (Homepage & Zeitung)

Nach der **Freigabe** (siehe Kapitel 6.6) werden Berichte veröffentlicht – auf der **Vereins-Homepage** und/oder in der **Zeitung** („s Blättle"). Den Bereich erreichst du über die Schaltfläche **Veröffentlichen** (im Spielplan bzw. bei den freien Berichten, sobald ein Bericht freigegeben ist).

Es gibt zwei Wege:

- **Einzelberichte** – jeder Bericht wird als **eigener Beitrag** veröffentlicht.
- **Sammelberichte** – mehrere Berichte werden zu **einem gemeinsamen Beitrag** zusammengefasst (z. B. „Ergebnisse des Wochenendes").

9.1 Veröffentlichung Einzelberichte

Hier veröffentlichst du **einen** Spielbericht. Über den Umschalter oben blendest du wahlweise nur die **freigegebenen** oder alle Berichte ein und wählst die **Ziel-Homepage** aus. In der Liste zeigen Symbole je Spiel den Status: Bericht vorhanden, Bild vorhanden, freigegeben, auf der Homepage veröffentlicht und im „s Blättle" veröffentlicht. Mit **Veröffentlichen** in der Zeile lädst du den Bericht in die Vorschau.

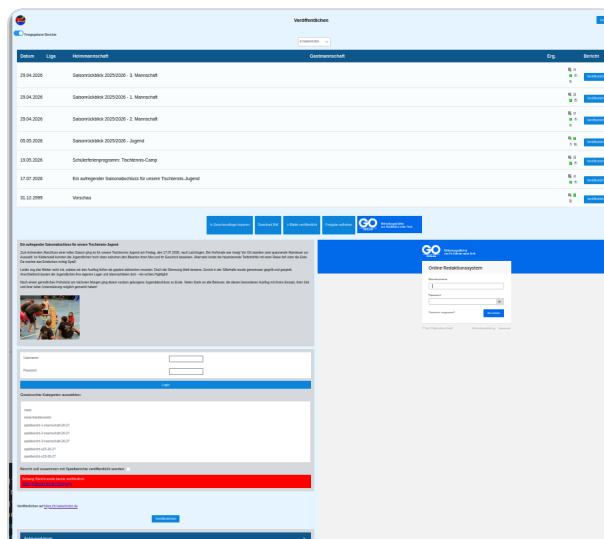


Abb. 22: Veröffentlichung eines einzelnen Berichts (Statusliste, Vorschau, Homepage- und Zeitungs-Funktionen).

Auf der Homepage veröffentlichen

Melde dich mit **Username und Passwort** an der Homepage an, wähle die gewünschte(n) **Kategorie(n)** und klicke unten auf **Veröffentlichen**. Der Beitrag erscheint dann auf der angezeigten Domain. Wurde ein Bericht bereits veröffentlicht, erscheint ein Hinweis mit Link.

Freien Bericht zusammen mit den Spielberichten veröffentlichen

Nur bei einem
freien Bericht

gibt es die Einstellung „Bericht soll zusammen mit Spielberichte veröffentlicht werden“. Ist sie aktiviert, erscheint der freie Bericht zusätzlich in der Liste der Spielberichte unter

Veröffentlichung Sammelberichte

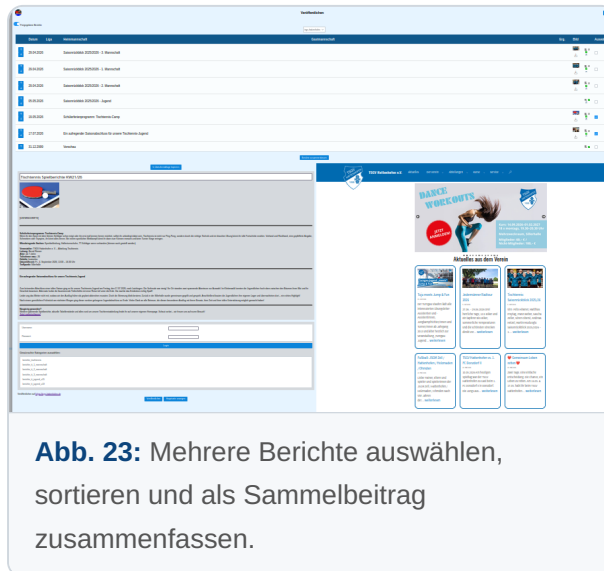
(Abschnitt 9.2) und kann dort gemeinsam mit ihnen in einem Sammelbeitrag veröffentlicht werden.

In der Zeitung („'s Blättle")

Für die Zeitung nutzt du **In Zwischenablage kopieren** (Text) und bei Bedarf **Download Bild**. Beides fügst du im Online-Redaktionssystem der Zeitung ein. Anschließend markierst du den Bericht mit **'s Blättle veröffentlicht**, damit der Status stimmt. Mit **Freigabe aufheben** kannst du eine Freigabe bei Bedarf zurücknehmen.

9.2 Veröffentlichung Sammelberichte

Hier fasst du **mehrere freigegebene Berichte** zu einem einzigen Beitrag zusammen. Wähle die gewünschten Spiele mit der **Checkbox** aus und lege die **Reihenfolge** über die Pfeil-Schaltflächen fest. Mit **Berichte zusammenfassen** entsteht ein gemeinsamer Beitrag mit gemeinsamer Überschrift, Bild und zusammengesetztem Text.



Die Veröffentlichung funktioniert wie bei den Einzelberichten: an der Homepage anmelden, Kategorie wählen und **Veröffentlichen**. Für die Zeitung steht ebenfalls **In Zwischenablage kopieren** bereit. Über **Beitrag aufrufen** bzw. **Hauptseite anzeigen** kannst du das Ergebnis direkt prüfen.

Freie Berichte in der Liste

In der Auswahlliste erscheinen die Spielberichte sowie diejenigen **freien Berichte**

, bei denen die Einstellung „zusammen mit den Spielberichten veröffentlichen“ aktiviert wurde (siehe Abschnitt 9.1). So lässt sich z. B. ein Rahmen- oder Sammelbericht gemeinsam mit den einzelnen Spielberichten in einem Beitrag veröffentlichen.

10. Aufstellung

Die Aufstellung ist vor allem für **Jugendspiele** gedacht. Der **Jugendleiter** legt hier fest, welche Spieler auflaufen und wie die **Doppelaufstellung** aussehen soll. So weiß der Betreuer des Jugendspiels genau, wer spielt und in welcher Doppelpaarung.

Wähle die spielberechtigten Spieler aus und ergänze bei Bedarf im Feld „**Zusätzliche Info**“ Hinweise je Spieler. Angezeigte Verfügbarkeiten helfen bei der Planung. Speichere die Aufstellung rechtzeitig vor dem Spiel.

Planung der Aufstellung Zurück

Spieldaten

Datum: Sa. 26.09.2026 15:00
 Liga: J15 BK
 Spiel: TSV Wäschelbeuren - TSGV Hattenhofen

Spielberechtigte Spieler (Mannschaft J15 BK)

Zusätzliche Information zum Spiel:
 Zusätzliche Info:

Spielt

☒	1.1 - [Name]	D1
☐	1.2 - [Name]	Zusätzliche Info
☒	1.3 - [Name]	D2
☒	1.4 - [Name]	D1
☒	1.5 - [Name]	D2

Abb. 24: Aufstellung mit Spielerauswahl, Doppelaufstellung und zusätzlichen Hinweisen.

Weitergabe an den Betreuer

Ein weiteres Programm erstellt aus der gespeicherten Aufstellung automatisch eine

E-Mail an den Betreuer

mit allen Angaben (wer spielt, Doppelaufstellung). So muss der Jugendleiter die Informationen nicht separat verschicken.

Aufstellung importieren

Das Importieren einer Aufstellung ist eine administrative Funktion und wird über die Konfigurationsseite aufgerufen (siehe [Kapitel 20](#)).

11. Gesamtspielplan

Der Gesamtspielplan zeigt alle Mannschaften und Runden auf einen Blick. Je nach Spielart hast du hier unterschiedliche Eingabemöglichkeiten:

- **Jugendspiele:** Für jedes Spiel lässt sich der **Betreuer** eintragen.
- **Spiele der Erwachsenen:** Hier gibst du deine **eigene Verfügbarkeit** an.

Handbuch

Gesamtspielplan – TSGV Hattenhofen

Zurück

Runde: Vorrunde

PDF herunterladen Excel herunterladen

Gesamtspielplan						
	TSGV Hattenhofen I E BL	TSGV Hattenhofen II E KL A	TSGV Hattenhofen III E KL C	TSGV Hattenhofen J 15	TSGV Hattenhofen J 19	
Datum	Uhrzeit/Gegner	Uhrzeit/Gegner	Uhrzeit/Gegner	Uhrzeit/Gegner	Uhrzeit/Gegner	
Sa. 26.09.2026	18:30 TSG Eisingen III	H	18:30 TV Rechberghausen IV	H 15:00 TSV Waschenbeuren	A 14:00 TV Triefelhausen	H
So. 27.09.2026		10:00 TGV Rosswälden III	A 10:00 TSV Jesingen V			
Sa. 10.10.2026		14:00 TSV Holzmaden	A			
So. 11.10.2026	14:30 TV Rechberghausen	A				
Sa. 17.10.2026	18:30 VL Kirchheim IV	H 18:30 TV Hochdorf III	H 20:00 TG Kirchheim	A 14:00 TSV Holzmaden	H 14:00 TTV Zell	H
So. 18.10.2026	10:00 TSV Heiningen	H	10:00 TTG Süßen II	H		
Sa. 24.10.2026	18:00 TV Triefelhausen	A			13:30 TG Dorndorf	A
So. 01.11.2026	10:00 TGV Rosswälden	H 10:00 TTV Zell IV	H 10:00 TT Degglingen-Reichenbach (SG) II	H		

Abb. 25: Gesamtspielplan mit Betreuer-Zuordnung und Verfügbarkeiten.

11.1 Betreuer bei Jugendspielen

Die Betreuer der Jugendspiele werden in der Regel **zu Saisonbeginn vom Jugendleiter** eingetragen. In der Liste sind nur die **Initialen** der eingetragenen Betreuer zu sehen; fährst du mit der Maus darüber (**Maus-über**), erscheint der **volle Name**. Mit einem **Klick** auf die Initialen kannst du den **Namen ändern** und den **Rückmeldestatus** des Betreuers einsehen (mehr dazu in Kapitel 13 „Bestätigung“).

11.2 Verfügbarkeit bei Erwachsenenspielen

Bei den Spielen der Erwachsenen werden im Gesamtspielplan die **Verfügbarkeits-Rückmeldungen** angezeigt und lassen sich hier auch **ändern** (siehe Kapitel 12.1 „Verfügbarkeit eintragen“).

Unterschied Jugend / Erwachsene

Bei

Jugendspielen

trägst du im Gesamtspielplan einen

Betreuer

ein, bei

Erwachsenenspielen

deine

eigene Verfügbarkeit

.

11.3 Persönlichen Gesamtspielplan konfigurieren

Du kannst dir einen **persönlichen Gesamtspielplan** zusammenstellen – zum Beispiel nur mit den Mannschaften und Runden, die dich interessieren. Diese Ansicht nutzt du **temporär**, ohne die allgemeine Darstellung zu verändern.

Konfiguration Gesamtspielplan

Runde

Vorrunde	01.09.2026	31.12.2026	
Rückrunde	01.01.2027	30.06.2027	

Runde hinzufügen

Spalte 1 E BL TSGV Hattenhofen I
Betreuer notwendig: ☐ Ja ☒ Nein
E BL TSGV Hattenhofen I E-Mannschaft-1
Mannschaft hinzufügen

Spalte 2 E KL A TSGV Hattenhofen II
Betreuer notwendig: ☐ Ja ☒ Nein

Spalte 3 E KL C TSGV Hattenhofen III
Betreuer notwendig: ☐ Ja ☒ Nein

Spalte 4 J 15 TSGV Hattenhofen
Betreuer notwendig: ☒ Ja ☐ Nein

Spalte 5 J 19 TSGV Hattenhofen
Betreuer notwendig: ☒ Ja ☐ Nein

Neue Spalte hinzufügen

Temporär Speichern

Abb. 26: Persönlichen Gesamtspielplan zusammenstellen (Spalten, Mannschaften, Runden).

Aus deiner Zusammenstellung lässt sich mit einem Klick ein **PDF** oder eine **Excel-Datei** erzeugen und herunterladen – praktisch zum Ausdrucken, Weitergeben oder Weiterverarbeiten.

12. Verfügbarkeit

Die Verfügbarkeit richtet sich an die **erwachsenen Spieler**: Hier meldest du je Spiel zurück, ob du am Spieltag Zeit hast. Das ist mehr als eine einfache Zu- oder Absage: Über die verschiedenen Abstufungen kann der Mannschaftsführer die Aufstellung deutlich besser planen und **frühzeitig** reagieren – etwa versuchen, ein kritisches Spiel rechtzeitig zu verlegen, wenn absehbar zu wenige Spieler zusagen.

12.1 Verfügbarkeit eintragen

Wähle zunächst deinen Namen aus der Liste. Anschließend trägst du für jedes anstehende Spiel deine Verfügbarkeit über das Auswahlfeld ein. Optional kannst du je

Spiel eine kurze **Zusatzinformation** ergänzen (z. B. „nur bis 20 Uhr“ oder „im Urlaub“). Deine Angaben werden sofort gespeichert und für alle sichtbar.

Verfügbarkeit melden - E (E BL)

Bitte gib hier an, an welchen Spieltagen du verfügbar bist. Das erleichtert die Planung der Aufstellungen. Wähle zuerst euren Namen aus und gebt eure Verfügbarkeit dann bei den einzelnen Spielen an. Die Verfügbarkeit kann jederzeit vor dem Spiel noch geändert werden.

Hinweis: Eine „Ja“-Rückmeldung bedeutet noch nicht, dass du an diesem Spiel tatsächlich eingesetzt wirst. Die endgültige Aufstellung wird vom Mannschaftsführer erst kurz vor dem Spiel festgelegt.

Im Feld für Zusatzinfos kannst du bei Bedarf weitere Hinweise angeben, zum Beispiel: „Bitte spätestens 7 Tage vorher Bescheid geben, wenn ich spielen soll, sonst sage ich anderweitig zu.“

[Direkter Link zu dieser Verfügbarkeitsplanung](#)

Heiko Zeller

Sa. 26.09.2026 18:30 TSGV Hattenhofen I - TSG Eislingen III 0/0/0/0/0

Verfügbarkeit x Freitext / Zusatzinfo

Verfügbarkeit

Ja

Ja (aber noch nicht sicher)

Nein (aber noch nicht sicher)

Nein

Ja (im Notfall)

Hattenhofen I - TSGV Hattenhofen I 0/0/0/0/0

Hattenhofen I - VfL Kirchheim IV 0/0/0/0/0

TSV Heiningen 0/0/0/0/0

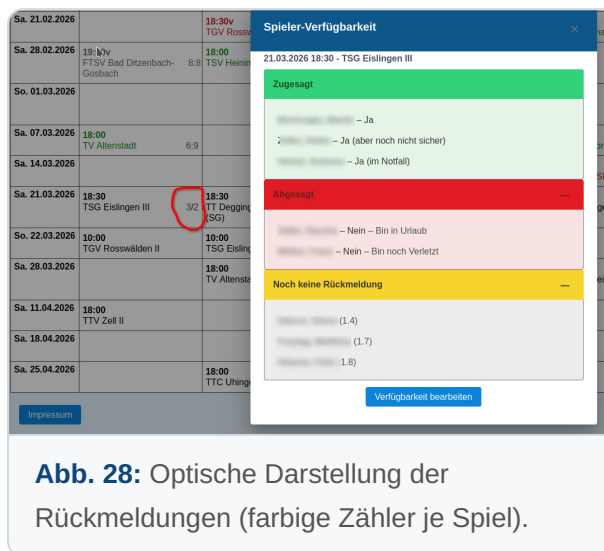
Verfügbarkeit x Freitext / Zusatzinfo

Abb. 27: Eigene Verfügbarkeit je Spiel eintragen (Name wählen, Status setzen, optional Zusatzinfo).

Es stehen fünf Abstufungen zur Verfügung:

Option	Bedeutung
Ja	Ich bin sicher dabei.
Ja (aber noch nicht sicher)	Voraussichtlich dabei, aber noch nicht endgültig zugesagt.
Nein (aber noch nicht sicher)	Voraussichtlich verhindert, aber noch nicht endgültig.
Nein	Ich bin sicher nicht dabei.
Ja (im Notfall)	Eigentlich verhindert, springe aber ein, wenn es sonst nicht reicht.

Die Übersicht zählt die Rückmeldungen je Spiel farbig aus, sodass sofort erkennbar ist, wie viele Spieler in welcher Abstufung zurückgemeldet haben. Dieselben Rückmeldungen sind auch im **Gesamtspielplan** (Kapitel 11) sichtbar und dort änderbar.



Warum die Abstufungen wichtig sind

Gerade die „unsicheren“ Angaben und die Notfall-Option helfen bei der Planung: Zeichnet sich früh ab, dass eine wichtige Begegnung personell knapp wird, kann rechtzeitig gehandelt werden – zusätzliche Spieler ansprechen oder eine Verlegung anfragen.

13. Bestätigung (Betreuer von Jugendspielen)

Die Bestätigung betrifft die **Betreuer von Jugendspielen**: Sie melden hier zurück, ob sie die Betreuung des jeweiligen Spiels übernehmen können.

Betreuer von Jugendspielen werden automatisch per E-Mail eingebunden – auch das übernimmt ein weiteres Programm.

14 Tage vor dem Spiel erhält der Betreuer eine E-Mail mit allen wichtigen Informationen: **Spielcode und Pin**, **Spielort** und **Gegner**. Sobald der Jugendleiter die Aufstellung eingetragen hat, ist diese ebenfalls in der Mail enthalten.

Hallo Daniel,

Du bist für folgendes Jugendspiel als Betreuer eingetragen.
Vielen Dank, dass du unsere Jugend tatkräftig unterstützt – das ist für die Spielerinnen und Spieler enorm wichtig! 🙌

Spieldetails

Datum: 18.04.2026
Uhrzeit: 10:30
Liga: J 19 KL A
Spiel: TV Echterdingen II - TSGV Hattenhofen

SpIELlokal

Name: Sporthalle beim Philipp Matthäus Hahn
Gymnasium
Straße: Schimmelwiesenstrasse 24
Ort: 70771 Echterdingen
Entfernung: 38,6 km
Fahrdauer: 30 min
**Empfohlene
Abfahrt:** 09:15 Uhr

 [Google Navigation starten](#)  [Karte anzeigen](#)

 [Apple Karten Navigation](#)

nuScore Zugangsdaten

Diese Daten werden während des Spiels für die Eingabe in nuScore benötigt.



PIN: 7700

 [nuScore öffnen](#)

Mit dem Tablet scannen,
um den Spiel-Code zu übernehmen.

Bald geht es los! Bitte gib uns kurz Bescheid, ob du das Spiel betreuen kannst.
Falls du verhindert bist, kannst du über den Button auch direkt **absagen** oder
einen **Kommentar** hinterlassen.

Jetzt Rückmeldung geben

Kalendereintrag

Tipp: Im Anhang findest du eine Kalenderdatei (.ics). Damit kannst du
das Spiel mit einem Klick in deinen persönlichen Kalender übernehmen.

Nochmals vielen Dank für deinen Einsatz im Jugendbereich – ohne engagierte

Abb. 29: Automatische E-Mail an den
Betreuer mit allen Spielinformationen.

Über den **Button in der E-Mail** gelangst du direkt zur Bestätigungsseite.

Handbuch **Rückmeldung zur Jugendbetreuung** **Zurück**

Spielinformationen

Datum: 26.09.2026
Uhrzeit: 15:00
Heim/Auswärts: Auswärts
Gegner: TSV Wilschenbeuren
Betreuer: Michael Spahr

Rückmeldung

Sonstiges Eingabefeld

Bin dabei! 🏆

Bin raus – ich kümmere mich um Ersatz.

Bin raus – bitte kümmere du dich um Ersatz.

Abb. 30: Bestätigungsseite – hier bestätigst oder änderst du deine Betreuung.

Erinnerung

Kommt keine Rückmeldung, wird die E-Mail
ab 7 Tage vor dem Spiel täglich
erneut versendet.

Absagen & Ersatzbetreuer

Auf der Bestätigungsseite kannst du auch **absagen** und dabei einen **Ersatzbetreuer** eintragen. Liegt dessen eigenes Spiel noch in der Zukunft, kannst du mit einem Klick die **Spiele tauschen** – du wirst dann für das ursprüngliche Spiel des Ersatzbetreuers eingetragen.

Sage möglichst **frühzeitig** ab, wenn du verhindert bist. So ist der Jugendleiter rechtzeitig informiert, dass es bei diesem Spiel personelle Probleme geben könnte, und kann gegensteuern.

Erst mit Ersatz endet der Versand

Auch nach deiner Absage wird die Erinnerungs-Mail
weiterhin täglich an dich

(den ursprünglichen Betreuer) gesendet. Erst wenn du einen Ersatz gefunden und ihn auf dieser Seite als

Ersatzbetreuer eingetragen

hast, endet der tägliche Versand.

Abb. 31: Absagen, Ersatzbetreuer eintragen und optional die Spiele tauschen.

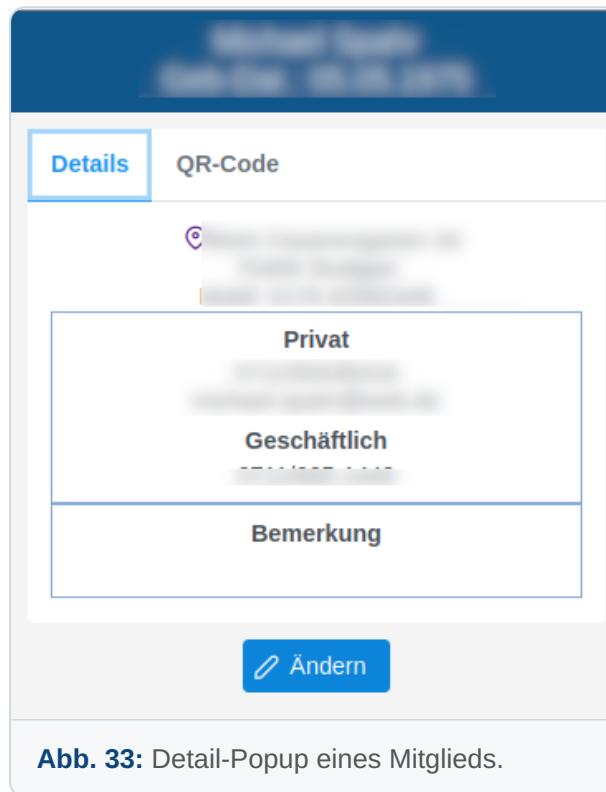
Information des Jugendleiters

Der Jugendleiter wird über alle
Zu- und Absagen automatisch informiert
und behält so den Überblick.

14. Adressliste

Die Adressliste enthält die Mitgliederdaten mit Such- und Filterfunktion. Über das Info-Symbol öffnest du alle Details eines Mitglieds. Änderungen werden protokolliert.

Abb. 32: Adressliste mit Suche.



14.1 Eigene Daten selbst ändern

Jedes Mitglied kann seine **eigenen Daten selbst aktualisieren** – ohne dass jemand anderes Zugriff auf alle Einträge braucht. So funktioniert es:

- 1 Beim eigenen Eintrag die Änderung anstoßen und ein **Einmalpassword anfordern**.
- 2 Das System sendet das Einmalpassword an die **hinterlegte E-Mail-Adresse**.
- 3 Das Einmalpassword eingeben – dadurch wird das Bearbeiten der eigenen Daten freigeschaltet.
- 4 Adresse, Telefonnummern, E-Mail usw. anpassen und speichern.

Warum ein Einmalpassword?

Das Einmalpassword an die hinterlegte Adresse stellt sicher, dass wirklich nur die betroffene Person ihre eigenen Daten ändert. Die Kontaktdaten bleiben so aktuell und geschützt.

14.2 Neue Person anlegen

Neben der Bearbeitung bestehender Einträge können auch neue Personen direkt in der Adressliste angelegt werden.

- 1 Auf den Button „**Neue Person hinzufügen**“ klicken.
- 2 Die bekannten Personendaten erfassen.
- 3 Besonders wichtig ist die Eingabe der **privaten E-Mail-Adresse**, da diese zur Verifizierung benötigt wird.
- 4 Den Button „**Passwort anfordern**“ auswählen.
- 5 Das System sendet ein Einmalpasswort an die angegebene E-Mail-Adresse.
- 6 Das erhaltene Einmalpasswort eingeben.
- 7 Mit dem Button „**Passwort prüfen**“ die Eingabe bestätigen.
- 8 Nach erfolgreicher Prüfung können die Daten gespeichert werden.

Hinweis:

Eine neue Person kann erst gespeichert werden, nachdem die angegebene E-Mail-Adresse durch das Einmalpasswort erfolgreich bestätigt wurde. Dadurch wird sichergestellt, dass die hinterlegte E-Mail-Adresse gültig ist und spätere Benachrichtigungen zugestellt werden können.

15. Bildergalerie

In der Bildergalerie werden die Bilder deines Vereins übersichtlich dargestellt. Sie dient vor allem dazu, einzelne Bilder mit einem Klick **herunterzuladen** – zum Beispiel, um sie für eine Diashow bei der Weihnachtsfeier zu verwenden. Das **Bearbeiten eines Bildes für einen Bericht** erfolgt dagegen direkt beim Schreiben des Berichts (siehe Abschnitt 6.2).



16. Spielcodes & Zwischenablage

Spielcodes benötigst du für die **Ergebniserfassung über nuScore**. Über die Zwischenablage stehen dir der Spielcode und der Pin sowie ein QR-Code bereit.



16.1 Ergebnis über nuScore erfassen

- 1 Auf den **Spielcode** klicken – er wird damit kopiert.
- 2 Über den Link **hinter dem nuScore-Bild** nuScore öffnen. Die Seite öffnet sich in einem **eigenen Tab**.
- 3 In nuScore den **Spielcode einfügen** und den **Spielbogen herunterladen**.

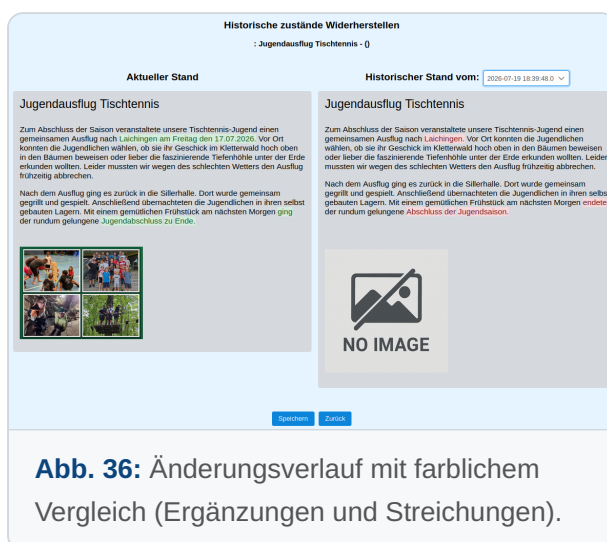
- 4 Da nuScore in einem eigenen Tab läuft, kannst du bequem **zu dieser Seite zurückspringen**, dort ebenso einfach den **Pin kopieren** und ihn in nuScore einfügen.

Spielcodes importieren

Das Einlesen bzw. Importieren neuer Spielcodes ist eine administrative Funktion und wird über die Konfigurationsseite aufgerufen (siehe [Kapitel 20](#)).

17. Historie

Über die Historie kannst du frühere Fassungen eines Berichts ansehen und einzelne Teile wiederherstellen. Du erreichst sie in der Bericht-Bearbeitung, indem du den Bereich „**Änderungshistorie**“ aufklappst und „**Alter Zustand wiederherstellen**“ wählst.



17.1 Handhabung

- 1 Einen **Änderungszeitpunkt** auswählen.
- 2 Auf **Überschrift**, **Text** oder **Bild** klicken, um genau dieses Element aus der gewählten Fassung zu übernehmen.
- 3 Die Übernahme anschließend mit **Speichern** bestätigen.

Ergänzungen und Streichungen werden farbig hervorgehoben, sodass du die Unterschiede zwischen den Fassungen leicht erkennst.

18. Versendete Mails

Alle über das System versendeten E-Mails werden archiviert. So kannst du jederzeit nachsehen, was wann an wen verschickt wurde – etwa die Benachrichtigungen beim Abschließen eines Berichts.



19. Impressum

Über den Menüpunkt **Impressum** erreichst du die rechtlichen Angaben. Das Impressum bezieht sich auf den **Entwickler des Programms** (nicht auf den Verein).



20. Konfiguration (für Administratoren)

Für Fortgeschrittene

Dieses Kapitel richtet sich an Administratorinnen und Administratoren. Die Konfigurationsseite und die dort verlinkten Werkzeuge wirken sich auf den **gesamten Verein**

aus – bitte mit Bedacht verwenden.

20.1 Zugang & Einstellungen

Die Konfigurationsseite ist durch eine **Sicherheitsfreigabe** geschützt: Du forderst ein **Einmalpasswort** an, das an die hinterlegte E-Mail-Adresse gesendet wird, und gibst es anschließend ein. Danach kannst du die Einstellungen bearbeiten.

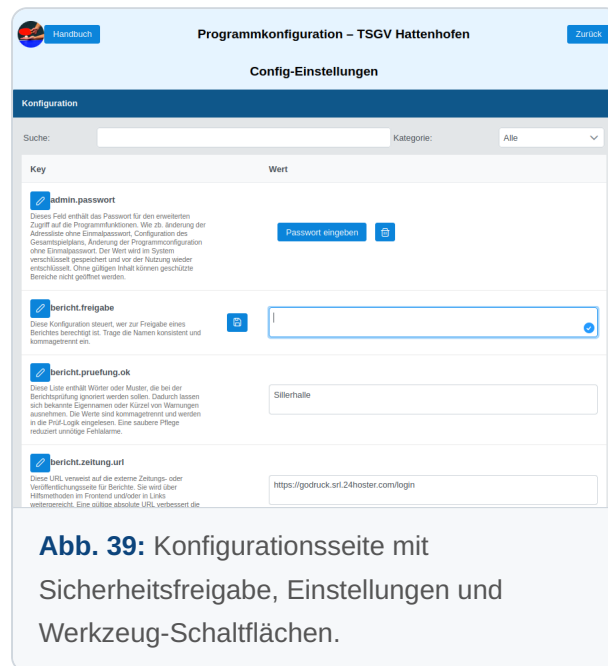


Abb. 39: Konfigurationsseite mit Sicherheitsfreigabe, Einstellungen und Werkzeug-Schaltflächen.

Die Einstellungen sind als **Schlüssel/Wert-Einträge** organisiert und lassen sich über Suche und Kategorie filtern. Typische Bereiche:

- **Künstliche Intelligenz:** Zugangsschlüssel der KI-Anbieter, Modellwahl (Bericht bzw. Korrektur), Vorgabetexte (Prompts) und Schreibstile, Wortanzahl.
- **Gemini kostenlos:** Kennzeichen, ob Gemini kostenlos läuft (dann keine Anrechnung auf das Limit, für alle offen).
- **Limit & Admin:** Standardmäßig max. fünf KI-Aufrufe pro Bericht; mit dem Admin-Passwort unbegrenzt.
- **E-Mail:** Zugangsdaten und Empfänger der Benachrichtigungen (Webmaster, Presseverantwortliche).
- **Freigabe-Berechtigung, Homepage, Telegram, Datei-Upload (SFTP), Farbschema.**

20.2 Konfiguration der iFrame-Internetseiten

Über **Konfiguration der iFrames-Internetseiten** verwaltest du die eingebetteten Seiten bzw. Textbausteine, die z. B. auf der Vereins-Homepage angezeigt werden. Hier legst du fest, welche Inhalte unter welcher Überschrift eingebunden werden.

HTML-Konfiguration – TSGV Hattenhofen

Konfiguration HTML-Seiten

– Datei 1 Spielplan Spielplan.html

Quelle 1 https://www.mytschennis.de/click-1/ Überschrift Spielplan Liga: ☐ Ja ☒ Nein

Bereich hinzufügen

– Datei 2 Seitenleiste Seitenleiste.html

Quelle 1 https://www.mytschennis.de/click-1/ Überschrift Spielplan Liga: ☐ Ja ☒ Nein

Bereich hinzufügen

– Datei 3 Mannschaft JungenU19.html

Quelle 1 https://www.mytschennis.de/click-1/ Überschrift Tabelle (Vorrunde) Tabelle Liga: ☐ Ja ☒ Nein

Quelle 2 https://www.mytschennis.de/click-1/ Überschrift Runde Spielplan Liga: ☐ Ja ☒ Nein

Bereich hinzufügen

Abb. 40: Konfiguration der eingebetteten (iFrame-)Internetseiten.

20.3 Spielcodes importieren

Über **Importieren Spielcodes** gelangst du zum Einlesen der Spielcodes. Die Codes werden aus der Quelle übernommen und stehen anschließend über die Zwischenablage (Kapitel 16) zur Verfügung.

HTML-Konfiguration – TSGV Hattenhofen

Import aus PDF

PDF-Datei: [Datei auswählen] Keine Datei ausgewählt

Ausgewählte Daten: E. B. Erwachsene's Spiel Code.pdf

VOR: [Auswählen]

Importieren

Datum	Zeit	Heim	Gast	SpielCode	PIN
26.09.2020	18:30	TSGV Hattenhofen	TSGV Zellingen II		
13.10.2020	14:30	TV Reichsbarghausen	TSGV Hattenhofen		

Abb. 41: Import der Spielcodes.

20.4 Aufstellung importieren

Über **Importieren Aufstellung** lassen sich bestehende Aufstellungsdaten einlesen, statt sie manuell zu erfassen.

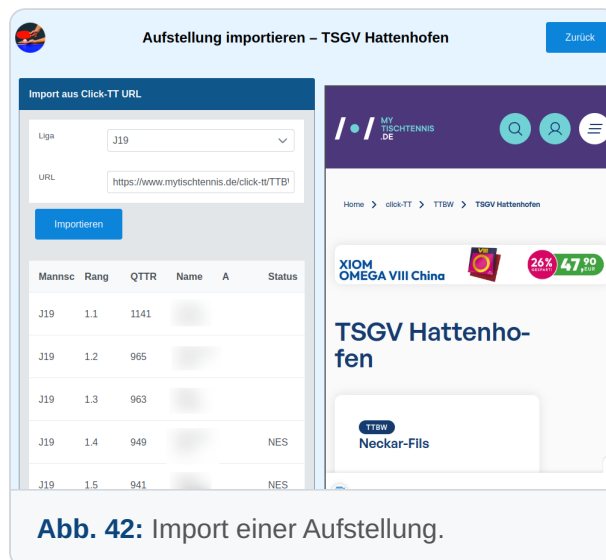


Abb. 42: Import einer Aufstellung.

20.5 Homepage-Einträge aktualisieren

Mit **Aktualisieren Homepage-Configs-Einträge** werden die für die Homepage relevanten Konfigurationseinträge aufgefrischt. Diese Funktion benötigst du nur nach Änderungen an der Homepage-Anbindung.

Sicherheitshinweis

Zugangsschlüssel und Passwörter werden vertraulich behandelt und gehören nicht in fremde Hände. Gib das Admin-Passwort nur an Personen weiter, die es wirklich benötigen.

21. Tipps & häufige Fragen

- **Ich sehe manche Funktionen nicht (z. B. Freigeben).** Prüfe, ob dein Name bei der Anmeldung erkannt wurde (grünes Häkchen). Manche Aktionen – etwa das Freigeben – sind nur für berechtigte Personen sichtbar.
- **Wie komme ich zurück zum Spielplan?** Über die Schaltfläche **Zurück** auf der jeweiligen Unterseite.
- **Wie wird ein Bericht veröffentlicht?** Erst **freigeben** (Kapitel 6.6), dann im Bereich **Veröffentlichung** (Kapitel 9) auf Homepage und/oder in der Zeitung – einzeln oder als Sammelbeitrag.
- **Kann ich die Überschrift eines Spielberichts ändern?** Nein – sie ist mit Paarung und Ergebnis vorbelegt. Frei wählbar ist die Überschrift nur bei freien Berichten.

- **Mein Bild wird nicht angezeigt.** Bild zuerst auswählen und dann den Bericht speichern – erst nach dem Speichern erscheint es unter dem Bericht.
- **Die KI-Generierung dauert.** Das ist normal – die Erstellung kann bis zu einer Minute dauern. Warte, bis die Vorschläge erscheinen; die Schaltfläche ist so lange gesperrt.
- **Wann nehme ich welche KI-Funktion?** **Generieren** erstellt einen komplett neuen Text, **verbessern** korrigiert den vorhandenen Text, **ändern** baut ihn nach deinen konkreten Vorgaben um.
- **Ich bin als Betreuer verhindert.** Auf der Bestätigungsseite absagen und einen Ersatzbetreuer eintragen – bei einem zukünftigen Spiel kannst du die Spiele auch tauschen.
- **Meine Eingaben sind verschwunden.** Speichere regelmäßig – gerade bei längeren Texten.

22. Anhang: benötigte Bildschirmfotos

Die folgenden Bildschirmfotos sind im Handbuch eingesetzt. Solange noch kein echtes Foto vorliegt, erscheint der Platzhalter „Bild folgt“. Ersetze die gleichnamige Datei im Verzeichnis `handbuch/screenshots/` durch eine echte Aufnahme (PNG, Breite ca. 1000–1400 px) und erzeuge das PDF anschließend neu.

Abb.	Datei	Was fotografieren
–	<code>00-Titelseite.png</code>	Titelbild (im PDF ganzseitig als erste Seite, in der HTML groß vor dem Titel)
1	<code>01-anmeldung.png</code>	Anmeldeseite: Verein, Name, Passwort, „Angemeldet bleiben“
2	<code>02-anmeldung-namenspruefung.png</code>	Anmeldung mit erkanntem Namen (grünes Häkchen) und Tooltip
3	<code>03-startseite.png</code>	Start-/Übersichtsseite direkt nach der Anmeldung
4	<code>04-spielplan.png</code>	Spielplan (Tischtennis: alle Vereinsspiele; ggf. zweite Aufnahme für Tennis)
5	<code>05-liga-tabelle.png</code>	

Abb.	Datei	Was fotografieren
		Tennis: Liga-Auswahl und Tabelle (Beispiel: Bad Boll, rotes Farbschema)
6	06-bericht-uebersicht.png	Bericht-Seite eines Spiels (Editor + Buttons + „in Bearbeitung“)
7	07-bericht-editor.png	Editor: Überschrift (vorbelegt), Textfeld mit Werkzeugleiste, Bild, Buttons
8	24-bild-bearbeiten.png	Bild zuschneiden direkt beim Bericht
9	30-rechtschreibung-pruefen.png	Tabelle „Gefundene Fehler“ nach Rechtschreibprüfung (ohne „Übernehmen“)
10	31-ki-verbessern.png	KI-Verbesserung: Vorschläge mit „Übernehmen“
11	32-ki-aendern-optionen.png	Seite „Bericht mit KI ändern“ mit den Optionsfeldern
12	33-ki-aendern-vergleich.png	Vorher/Nachher-Vergleich mit „Bericht übernehmen“
13	34-bericht-freigeben.png	Abschluss: „E-Mail senden“ und „Freigeben“ (bei berechtigter Person)
14	08-ki-start.png	KI-Bericht: Startansicht mit Spieldaten
15	11-ki-besondere-vorkommnisse.png	KI-Bericht: Feld „Was soll im Bericht erwähnt werden“
16	09-ki-schreibstile.png	Panel „Erweiterte Einstellungen für den Bericht“ (Perspektive, Größe, Schreibstile)
17	10-ki-erweiterte-einstellungen.png	Panel „Erweiterte Einstellungen des KI-Moduls“ (Modell, Kreativität, Feinregler)
18	12-ki-wird-generiert.png	Wartehinweis „Bericht wird generiert“ mit Tipp
19	13-ki-varianten.png	Generierte Text-Varianten mit „Bericht übernehmen“
20	14-ki-rechte-spalte.png	

Abb.	Datei	Was fotografieren
		Rechte Spalte: Anweisung an die KI und Namensersetzungen
21	15-freie-berichte.png	Freie Berichte / Zusammenfassung (Überschrift frei wählbar)
22	43-veroeffentlichung-einzel.png	Veröffentlichung Einzelberichte (Statusliste, Vorschau, Homepage/Zeitung)
23	44-veroeffentlichung-sammel.png	Veröffentlichung Sammelberichte (Auswahl, Reihenfolge, zusammenfassen)
24	16-aufstellung.png	Aufstellung planen (Spielerliste, Doppelaufstellung, Zusätzliche Info)
25	20-gesamtspielplan.png	Gesamtspielplan mit Betreuer-Zuordnung und Verfügbarkeiten (Initialen, Mouse-Over)
26	35-gesamtspielplan-konfigurieren.png	Persönlichen Gesamtspielplan zusammenstellen (mit PDF-/Excel-Download)
27	41-verfuegbarkeit-eintragen.png	Verfügbarkeit eintragen (Name wählen, Status setzen, Zusatzinfo)
28	18-verfuegbarkeit.png	Optische Darstellung der Rückmeldungen (farbige Zähler)
29	39-betreuer-mail.png	Automatische E-Mail an den Betreuer (Spielcode/Pin, Ort, Gegner, Aufstellung)
30	19-bestaetigung.png	Bestätigungsseite (über Button in der Mail erreichbar)
31	40-bestaetigung-absage.png	Absagen, Ersatzbetreuer eintragen, Spiele tauschen
32	21-adressliste.png	Adressliste (Mitgliederübersicht mit Suche)
33	22-adressliste-info.png	Adressliste: Info-Popup / eigene Daten ändern (Einmalpasswort)
34	23-bilder.png	Bildergalerie (Bilder herunterladen, z. B. für Diashow)

Abb.	Datei	Was fotografieren
35	26-zwischenablage.png	Zwischenablage mit Spielcode, Pin und QR-Code
36	27-historie.png	Änderungshistorie mit farblichem Vergleich
37	28-versendete-mails.png	Versendete Mails (Archiv)
38	29-impressum.png	Impressum des Entwicklers
39	36-config-seite.png	Konfigurationsseite (Sicherheitsfreigabe, Einträge, Werkzeug-Buttons)
40	37-config-iframes.png	Konfiguration der iFrame-Internetseiten
41	38-spielcode-importieren.png	Spielcodes importieren (Import-/Parser-Seite)
42	17-aufstellung-import.png	Aufstellung importieren