

Ju-Jutsu-Web

Turnierverwaltungs- und Analysesoftware

Installation & Schnelleinführung

Inhalt

1	Einführung	1
1.1	Was ist Ju-Jutsu-Web	1
1.2	Funktionsumfang von Ju-Jutsu-Web	2
2	Installation	3
2.1	Benötigte Software	3
2.2	Datenbank einrichten	4
2.3	Installation einer neuen Programmversion von JJW	6
3	Programmanleitung Ju-Ju-Web	8
3.1	Einstellung im Admin Bereich	8
3.2	Einrichtung von Klassen	9
3.3	Eingeben von Kämpfern	9
3.4	Übersicht der Kämpfer und Wiegen	10
3.5	Klassen erstellen	10
3.6	Klassen anzeigen	10
3.7	Benutzer zuweisen	11
4	Tastenbelegungen Fighting	13
5	Tastenbelegung Duo	15

1 Einführung

1.1 Was ist Ju-Jutsu-Web

Ju-Jutsu-Web (JJW) ist ein Wettkampfverwaltungsprogramm, zur Verwaltung von Wettkampfveranstaltungen im Ju-Jutsu. Es vereint die Verwaltung und Auswertung von Turnieren und verfügt zugleich über eine Anzeigetafel für Duo und Fighting.

JJW ist in den Jahren 2004/2005 durch eine Kooperation der Kampfsportgemeinschaft „Jodan Kamae“ Zeitz e.V., dem Referat Leistungssport der Deutschen Ju-Jutsu Verbandes und der Universität Leipzig sowie der Hochschule für Technik Wirtschaft und Kunst FH Leipzig entstanden. Seit dem Jahr 2005 kam JJW bei der Ostdeutschen Meisterschaft und dem Pokal des Präsidenten jährlich zum Einsatz. Im Jahr 2006 lief das Programm als „Schatten“ bei der German Open in Hanau und war für die Listenerstellung und Auswertung verantwortlich. Den größten Einsatz hatte JJW zur Junioren WM und zur German Open 2007. Es wurde im vollen Umfang eingesetzt und ermöglichte einen Qualitätssprung der Veranstaltung, in dem Fehler in der Listenführung oder im Wettkampfprotokoll vermieden oder rechtzeitig erkannt wurden. Aufgrund der Präsentation zur Junioren WM gelang im Jahr 2008 JJW der Durchbruch. Es wurde 2008 bei folgenden Meisterschaften eingesetzt:

- Deutsche Meisterschaft
- Gruppenmeisterschaften Ost und West
- Landesmeisterschaften in Rheinland Pfalz, Baden, Hessen
- Pokal des Präsidenten

Weitere Informationen und die neuesten Versionen von Ju-Jutsu-Web stehen im Internet unter www.ju-jutsu-web.de zur Verfügung.

1.2 Funktionsumfang von Ju-Jutsu-Web

Ju-Jutsu-Web bietet folgende Funktionen:

- Anzeigetafel für Duo und Fighting
- Erstellt Wettkampflisten für Duo und Fighting
- Tauschen von Kämpfern nach Poolerstellung
- Frei wählbare Gewichtsklasse, im Duo Zusammenlegen von Klassen
- Bearbeitung der Wettkampflisten per Browser
- Erstellung von Tischlisten mit Vordrucken für die Wettkampfprotokolle
- Auswerten von Wettkampflisten
- Drucken von Urkunden
- Verwaltung von Benutzerkonten
- Zuweisen von Wettkampfklassen zu Benutzern
- Automatisches Einsortieren von Kämpfer / Duos in Klassen
- Erstellung von Medaillenspiegeln nach Alter, Verein, Region und Land
- Auswertung der Platzierung entsprechend LAL bis Platz 10
- Anzeige von Presseinfos: Anzahl Kämpfer/Duo je Alter
- Auswertung der erreichten Ippons
- Festlegung von Ländern und Landesverbänden
- Änderung der Pool, DPool und Ko Grenzen
- Listen der teilnehmenden Verein und Starter
- Übersicht nicht registrierter Teilnehmer

2 Installation

2.1 Benötigte Software

Ju-Jutsu-Web läuft auf dem ServletContainer (Webserver) Tomcat und speichert seine Daten in der Datenbank MySQL. Für den Betrieb von Tomcat ist zusätzlich die Java Laufzeitumgebung (JRE) 1.5 notwendig. Für das Arbeiten mit JJW ist ein Internetbrowser Voraussetzung. JJW wurde für den Firefox optimiert. Es werden auch andere Browser unterstützt, diese sind jedoch nicht vollständig getestet. JJW erstellt seine Druckausgaben als PDF, die mit dem Acrobat Reader angezeigt werden können. Für das Abspielen von Sound Dateien wird das Shockwave Flash Plugin benötigt. Die Software ist kostenlos im Internet verfügbar. Die folgende Auflistung zeigt, wo Sie die Programme herunter laden können. Die farbigen Programme werden ausschließlich vom Server benötigt. Die anderen Programme sind für die Nutzung von JJW auf den Client-Rechnern Voraussetzung

JRE: http://java.sun.com/javase/downloads/index_jdk5.jsp

Tomcat: <http://tomcat.apache.org/download-55.cgi>

MySQL: <http://dev.mysql.com/downloads/>

Firefox: <http://www.mozilla-europe.org/de/products/firefox/>

Acrobat Reader: <http://www.adobe.com/de/products/acrobat/>

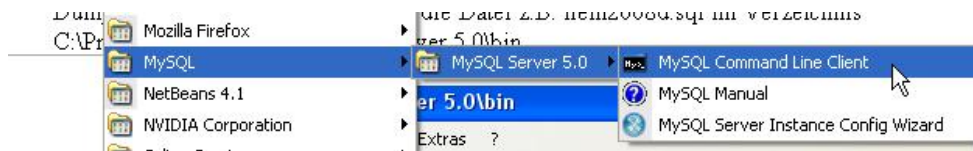
Shockwave Flash: <http://www.adobe.com/shockwave/download/download.cgi?Lang=German>

Bitte beachten: Für die Laufzeitumgebung 1.5 (JRE) wird der Support am 30.10.2009 eingestellt. Spätestens dann sollten Sie die neue Version von Ju-Jutsu-Web für Java 1.6 verwenden!

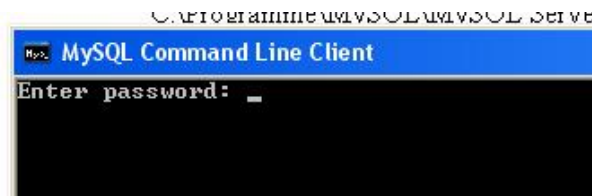
Die Reihenfolge der zu installierenden Software ist wichtig. Die JRE muss vor Tomcat installiert werden. Damit JJW auch richtig läuft benötigt es einen Rechner mit mindestens 1 GB Arbeitsspeicher und 2 GHz Taktgeschwindigkeit. Für die komplette Installation der benötigten Software sollten 500MB auf der Festplatte an freiem Speicher zur Verfügung stehen.

2.2 Datenbank einrichten

Es wird davon ausgegangen, dass MySQL im Verzeichnis `C:\Programme\MySQL\MySQL Server 5.0` installiert wurde. Die mitgelieferte *.sql Datei in das Verzeichnis `C:\Programme\MySQL\MySQL Server 5.0\bin` speichern und dann MySQL starten



Kein Passwort eingeben und nur mit Return (das ist die große Taste mit dem Zeichen **8** rechts außen) weitergehen

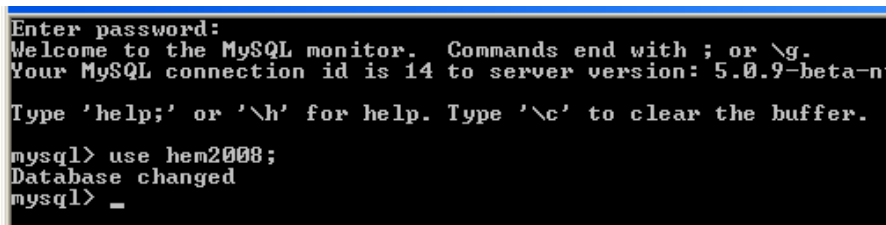


Als nächstes muss ein neues Datenbankschema angelegt werden. Hierbei wird Groß- und Kleinschreibung unterschieden. Die Anlage erfolgt mit dem Befehl:

```
create database <Datenbankname>; <ENTER>
```

Im Anschluss muss dieses Schema verwendet werden:

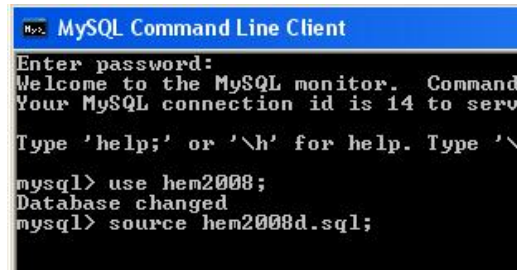
```
use <meinDatenbankname> ; <ENTER>
```



Bsp. für die Datenbank (Schema) hem2008

Das importieren der *.sql Datei erfolgt mit dem Befehl:

```
source <datenbankdateinameMitErweiterung>;
```

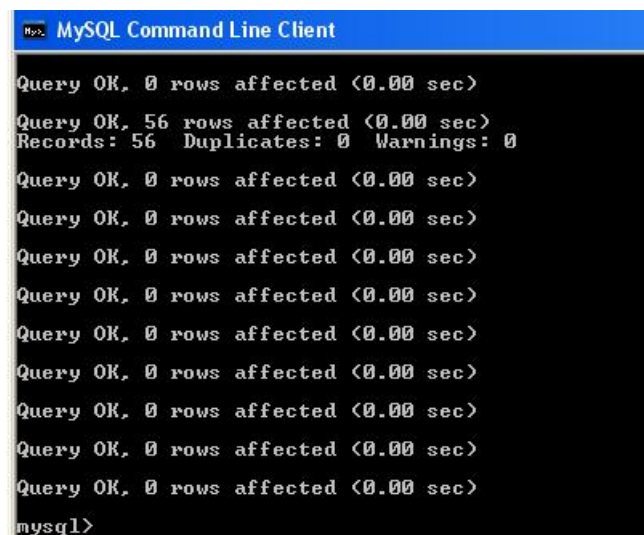


```
MySQL Command Line Client
Enter password:
Welcome to the MySQL monitor. Commands
Your MySQL connection id is 14 to serv
Type 'help;' or '\h' for help. Type '\

mysql> use hem2008;
Database changed
mysql> source hem2008d.sql;
```

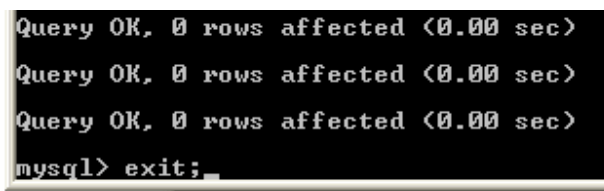
Bsp. Für die Datei hem2008d.sql

Deine Daten werden nun in die DB auf dem Server eingelesen



```
MySQL Command Line Client
Query OK, 0 rows affected (0.00 sec)
Query OK, 56 rows affected (0.00 sec)
Records: 56 Duplicates: 0 Warnings: 0
Query OK, 0 rows affected (0.00 sec)
Query OK, 0 rows affected (0.00 sec)
Query OK, 0 rows affected (0.00 sec)
Query OK, 0 rows affected (0.00 sec)
Query OK, 0 rows affected (0.00 sec)
Query OK, 0 rows affected (0.00 sec)
Query OK, 0 rows affected (0.00 sec)
Query OK, 0 rows affected (0.00 sec)
Query OK, 0 rows affected (0.00 sec)
Query OK, 0 rows affected (0.00 sec)
mysql>
```

Das Fenster kann mit dem Exit Befehl geschlossen werden



```
Query OK, 0 rows affected (0.00 sec)
Query OK, 0 rows affected (0.00 sec)
Query OK, 0 rows affected (0.00 sec)
mysql> exit;
```

2.3 Installation einer neuen Programmversion von JJW

Um eine neue Version von JJV zu installieren muss sicher gestellt sein, dass Tomcat nicht läuft. Ist in der Quickleiste das Tomcatsymbol vorhanden, so öffnet sich diese und man kann Tomcat stoppen. Als nächstes muss die *.war Datei in das webapps Verzeichnis kopiert werden:

zB . **C:\Programme\Apache Software Foundation\Tomcat 5.5\webapps**

Der Dateiname sollte dem der Anwendung entsprechen(z.B. dem08.war oder lem_he_2008.war). Im Anschluss muss Tomcat gestartet werden. Dies geschieht entweder über die Quickleiste oder aus dem bin-Verzeichnis heraus. Nachdem erfolgreichen Start muss Tomcat geschlossen werden und aus dem webapps Verzeichnis die *.war Datei gelöscht werden. In dem webapps Verzeichnis befindet sich nun ein entsprechendes Unterverzeichnis.

In diesem Unterverzeichnis das Verzeichnis WEB_INF aufrufen (z.B. **C:\Programme\Apache Software Foundation\Tomcat 5.5\webapps\dem08\WEB-INF**) und die Datei struts-config.xml zum Bearbeiten öffnen.

```
8
9 <!-- ===== Data Source Configuration ===== -->
10 <!-- data-sources autoCommit="true" description="DataConnectionStruts" driverClass="org.gjt.mm.mysql
11     maxCount="30" minCount="10" user="root" password="" url="jdbc:mysql://localhost/pdp">
12
13 </data-sources-->
14 <data-sources>
15
16     <data-source type="org.apache.commons.dbcp.BasicDataSource" key="userDB" >
17         <set-property property="driverClassName" value="org.gjt.mm.mysql.Driver" />
18         <set-property property="url" value="jdbc:mysql://localhost/dem08" />
19         <set-property property="username" value="root" />
20         <set-property property="password" value="" />
21         <set-property property="minCount" value="10"/>
22         <set-property property="maxCount" value="30"/>
23     </data-source>
24 </data-sources>
25
26 <!-- data-sources/>
27 <
28     <data-sources>     <data-source     autoCommit="false"     description="Example Data Source Confic
```

Hier müssen die Angabe zur verwendeten Datenbank eingetragen werden:

```
<set-property property="url" value="jdbc:mysql://localhost/dem08" />
```

dem08 entspricht hier dem angelegten Datenbankschema

Ist auf der Datenbank ein spezieller Benutzer eingerichtet worden, so müssen die Daten bei **username** und **password** angegeben werden. Die Datei muss mit den neuen Werten gespeichert und geschlossen werden.

Jetzt kann Tomcat erneut gestartet werden. Um das Programm zu nutzen genügt es den Firefox zu starten und als URL den folgenden String einzugeben:

localhost:8080/dem08

wobei dem08 mit der Schreibweise dem Verzeichnis aus webapps entspricht.

3 Programmanleitung Ju-Ju-Web

JJW verfügt über drei Modi für alle externen Nutzer, für Offizielle (Tischbesatzung/KaRi) und für die Turnierleitung. Im externen Modus können nur Daten angezeigt aber nicht verändert werden. Zum Einwählen in den Bereich der Turnierleitung gibt es als Standard das Benutzerkonto admin. Hier entspricht der Benutzername dem Passwort. Nach der ersten Anmeldung sollte ein neues Admin Konto erstellt werden und admin gelöscht werden, um zu verhindern, dass sich nicht unbefugte Zugriff verschaffen können. Bevor Sie JJW für ein Turnier einsetzen empfehlen wir Ihnen mindestens 5 Übungsturniere zum Trainieren. Auch wenn auf den ersten Blick alles recht einfach zu bedienen ist, so sollten Sie bedenken, dass in der Regel auf einem Turnier immer Zeitdruck herrscht.

Eine der häufigsten Situationen ist, dass man die Klassen erstellt hat und ein Kämpfer feststellt, dass er in einer falschen Klassen kämpft. Hierauf muss schnell reagiert werden können und die Listen müssen getauscht werden. Auf diese Situation müssen Sie vorbereitet sein. Diese Aufgabe aus Zeitdruck oder wegen anderer Dinge an Dritte zu delegieren, die das Programm nicht kennen, ist fatal.


3.1 Einstellung im Admin Bereich

Bevor man mit der Kämpfereingabe beginnt, müssen evtl. im Admin Menü Einstellungen angepasst werden, die für die geplante Veranstaltung gelten sollen. Ein nachträgliches Ändern ist generell möglich, kann aber zu Problemen führen, da diese Veränderungen nicht programmseitig gegen Auswirkung auf die Daten geprüft werden. Diese Entscheidung ist bewusst getroffen worden, weil der Nutzer größtmögliche Freiheiten erhalten soll. So ist es zB. möglich für im Fighting ab 5 Kämpfern den Doppelpool zu verwenden und im Duo den Pool, um den Duo Startern mehr Kämpfe zu bieten. Die Möglichkeiten sollten Sie nur nutzen, wenn Sie mit den Abläufen wirklich vertraut sind!!! Das Verwalten von Benutzern kann jedoch zu jeder Zeit vorgenommen werden.

Das Programm ist so aufgebaut, dass die Bedienung für Fighting und Duo identisch ist. Im Folgenden wird das Fighting beschrieben und nur Abweichungen beim Duo.

3.2 Einrichtung von Klassen

Nachdem Sie die Einstellungen im Admin Bereich vorgenommen haben, muss geprüft werden, ob die Gewichtsklassen für die Veranstaltung richtig eingestellt sind. Im Fighting gibt es mit der Datenbank schon Voreinstellungen. Im Duo müssen die Klassen noch angelegt werden. Hierbei ist es auch möglich Klassen zusammenzulegen. Wenn beim Einrichten der Veranstaltung noch nicht klar ist, welche Duo Klassen benötigt werden oder beim Fighting die Meldungen für Kinder noch aussteht, kann die Klassenerstellung nachgeholt werden. Vorerst werden die Datensätze mit „NoClass“ markiert. Sind nachträglich Klassen angelegt, so muss der jeweilige Datensatz noch einmal aufgerufen und gespeichert werden.

Mit JJW ist es möglich im Fighting die Klassen automatisch erzeugen zu können. Diese Funktion wird im Jugendbereich verwendet, da es hier keine Vorgaben gibt. Um diese Funktion zu nutzen, müssen alle Kämpfer bereits registriert sein und für diese Altersklasse darf es noch keine Klassen geben. Hierzu ist die jeweilige Altersklasse und das Geschlecht zu wählen und der Button „automatisch“ anzuklicken. Nachdem alle Klassen angelegt wurden, müssen die Kämpfer in die neuen Klassen einsortiert werden. Dies geschieht auf der Seite Klassen erstellen  Kämpfer einsortieren.

3.3 Eingeben von Kämpfern

Das Anlegen von Kämpfern ist mit Hilfe der Eingabeseite möglich. Soweit bekannt sollten alle Daten (auch das Gewicht) eingegeben werden. Der Datensatz darf noch nicht auf gewogen gestellt werden. Es ist wichtig, dass die Namen richtig geschrieben werden, da sich diese nach Klassenerstellung nicht mehr ändern lassen. Gleiches gilt für die Vereinsnamen, so sind „1.JJV XYZ“ und „JV XYZ“ zwei verschiedene Vereine und bei der Auswertung und Klassenerstellung wird darauf unterschieden.

3.4 Übersicht der Kämpfer und Wiegen

JJW hat drei verschiedene Übersichtsseiten:

- Alle Kämpfer/Duo Teams
- Nicht registrierte Kämpfer/Duo Teams
- Teilnehmende Teams

Die erste Seite enthält eine Übersicht aller Kämpfer in einer sortierbaren Tabelle. Zum Suchen in dieser Tabelle kann die Browserfunktion verwendet werden. Es sind jeweils der Nachname und der Verein verlinkt. Beim Klick auf den Nachnamen öffnet sich die Kämpfereingabemaske. Der Klick auf den Verein zeigt alle gemeldeten Kämpfer des Vereins an. Die zweite Seite enthält alle nicht registrierten Kämpfer. Das Symbol in der letzten Spalte ermöglicht das Quickregistrieren. Das bedeutet, dass dieser Datensatz als gewogen markiert wird. Es wird keine sonstige Veränderung (Gewicht, Alter etc.) vorgenommen und der Datensatz verschwindet aus der Liste. Die dritte Liste zeigt die Vereine an, die registrierte Teilnehmer haben.

3.5 Klassen erstellen

Im Menü Klassen erstellen **à** Klassen erstellen ;-)

Die Klassen werden entsprechend ihrer Rückgabe aus der Datenbank erstellt. Eine optimale Mischung in den Pools kann nicht gewährt werden. Die Pools sind jedoch anpassbar. **à** Klassen anzeigen

3.6 Klassen anzeigen

Diese Seite zeigt eine Übersicht aller erstellten Klassen an. Für jede Klasse ist angegeben, wie viele Starter sie umfasst. Die Klassen sind als Web oder PDF aufrufbar. Das PDF enthält die Klassenliste ((D)Pool oder KO) und die Vordrucke für die Tischlisten (Unterbewertungslisten). Bevor eine Klasse für die Bearbeitung freigegeben wird, kann sie aufgerufen werden. Stellt man fest, dass die Reihenfolge in der jeweilige Klasse nicht optimal ist, können Kämpfer getauscht werden. Hierzu muss die Nummer der jeweiligen Kämpfer in der Klasse angegeben werden. Im Doppel Pool gibt es eine Ausnahme bei der

Zählung. Im ersten Pool sind die Kämpfer mit den Nummern 1, 3, 5, 7 und 9 und im zweiten Pool sind die Kämpfer mit den Nummern 2, 4, 6, 8, 10. Im KO System ist es nicht möglich Kämpfer auf leere Plätze zu tauschen.

In einer KO Klasse sind 14 Kämpfer. Es soll Kämpfer Nummer 9 ein Freilosbekommen, dann darf nicht die Nummer 1 gegen die Nummer 16 getauscht werden, da auf Nummer 16 kein Kämpfer vorhanden ist.

Sobald für eine Klasse die Freigabe erteilt wurde, können die Kämpfe in der Webansicht aufgerufen werden. Sind alle Kämpfe einer Klassen durchgeführt, kann diese beendet werden. Mit der Beendigung ist die Klasse nicht mehr änderbar und sie wird für die Auswertungen herangezogen. Es besteht nun auch die Möglichkeit Urkunden zu drucken.

3.7 Benutzer zuweisen

Auf der Seite Benutzer zuweisen sind alle Klassen und Benutzer des Typs Offizieller in einer Tabelle angezeigt. Durch setzen der entsprechenden Haken können die Klassen durch die jeweiligen Benutzer bearbeitet werden, sofern die Klassen freigegeben und noch nicht beendet ist. JJW unterstützt die Klassenaufteilung. Damit ist es möglich eine Klasse auf mehreren Matten gleichzeitig kämpfen zu lassen. Von dieser Möglichkeit wird meist gegen Ende einer Veranstaltung gebrauch gemacht, so dass die Matten möglichst gleichzeitig ihre Kämpfe beenden können.

3.8 Wettkampfhren bedienen

Für die Bedienung der Wettkampfhren gibt es auf der Seite www.ju-jutsu-web.de mehrere Tutorials zum Üben. Die Auflistung der Tastaturbefehle sind in diesem Dokument enthalten.

Eine gut trainierte Tischbesetzung wird von vielen Organisatoren unterschätzt, dabei bildet sie neben guten Kampfrichtern das Rückrat einer Wettkampferanstaltung und ist eine Qualitätsauszeichnung. Für Zuschauer und Kämpfer gibt es neben verspäteten Turnierbeginn nichts schlimmeres als eine Tischbesetzung, die das Turnier verzögert oder falsche Ergebnisse anzeigt. Der Satz "Nach einer

Stunde haben die das schon drauf“ ist ein Armutszeugnis der Organisatoren. Aus diesem Grund weisen wir ausdrücklich auf die Trainingsmöglichkeiten hin, damit die Anzeige auch unter Zeitdruck fehlerfrei bedient wird.

4 Tastenbelegungen Fighting

leer	HKZ starten/stoppen
SHIFT + CTRL + leer	HKZ resettten
f	linke Uhr starten/stoppen
j	rechte Uhr starten/stoppen
SHIFT + f	linke Uhr resettten
SHIFT + j	rechte Uhr resettten
SHIFT + v	Fusengachi / Kikengachi BLAU
SHIFT + n	Fusengachi / Kikengachi ROT
g	linke Uhr umschalten
h	rechte Uhr umschalten
q	addiere Punkte fuer Blau
SHIFT + q	subtrahiere Punkte fuer Blau
p	addiere Punkte fuer Rot
SHIFT + p	subtrahiere Punkte fuer Rot
w	Ippon Part 3 fuer Blau
SHIFT + w	Ippon Part 3 zurueck
e	Ippon Part 2 fuer Blau
SHIFT + e	Ippon Part 2 zurueck
r	Ippon Part 1 fuer Blau
SHIFT + r	Ippon Part 1 zurueck
3	Hansokumake für LINKS
SHIFT + 3	Hansokumake für LINKS zurueck
2	Chui wird erhöht für LINKS
SHIFT + 2	Chui wird erniedrigt für LINKS
1	Shido wird erhöht für LINKS
SHIFT + 1	Shido wird erniedrigt für LINKS
o	Ippon Part 3 fuer ROT
SHIFT + o	Ippon Part 3 zurueck
i	Ippon Part 2 fuer ROT
SHIFT + i	Ippon Part 2 zurueck
u	Ippon Part 1 fuer ROT
SHIFT + u	Ippon Part 1 zurueck

8	Hansokumake für RECHTS
SHIFT + 8	Hansokumake für RECHTS zurueck
9	Chui wird erhöht für RECHTS
SHIFT + 9	Chui wird erniedrigt für RECHTS
0	Shido wird erhöht für RECHTS
SHIFT + 0	Shido wird erniedrigt für RECHTS
#	WettkampfAnzeige wird angezeigt
-->	Gewinner Kikengachi weiterschalten
<--	Gewinner Kikengachi weiterschalten
SHIFT + CTRL + F2	Anzeige schliessen und Daten uebergeben
SHIFT + CTRL + F1	Alarmsound abspielen

5 Tastenbelegung Duo

leer	start / stopp Hauptuhr
SHIFT + CTRL + leer	Hauptuhr resetten
f	start/stopp linke Uhr
j	start/stopp rechte Uhr
SHIFT + f	RESET linke (BLAU) Uhr
SHIFT + j	RESET rechte (ROT) Uhr
SHIFT + v	Fusengachi / Kikengachi BLAU
SHIFT + n	Fusengachi / Kikengachi ROT
q	Punkte links + 0.5
SHIFT + q	Punkte links - 0.5
w	Punkte links + 1
SHIFT + w	Punkte links - 1
e	Punkte links + 10
SHIFT + e	Punkte links - 10
p	Punkte rechts + 0.5
SHIFT + p	Punkte rechts - 0.5
o	Punkte rechts + 1
SHIFT + o	Punkte rechts - 1
i	Punkte rechts + 10
SHIFT + i	Punkte rechts - 10
#	WettkampfAnzeige wird ein-/ausgeblendet
+	DuoClocks werden ein-/ausgeblendet

-->	Gewinner Kikengachi weiterschalten
<--	Gewinner Kikengachi weiterschalten
SHIFT + CTRL + F2	Anzeige schliessen und Punkte uebergeben