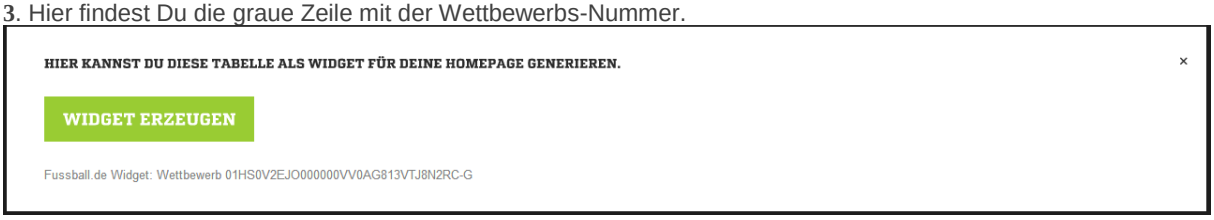
Gute Nachrichten für dich als Webmaster einer nicht kommerziellen Vereins-Website: Die neuesten Ergebnisse und Tabellen von FUSSBALL.DE lassen sich für den jeweils aktuellen Spieltag ganz leicht direkt als Widget in deine Seite einbetten!

So funktioniert´s:

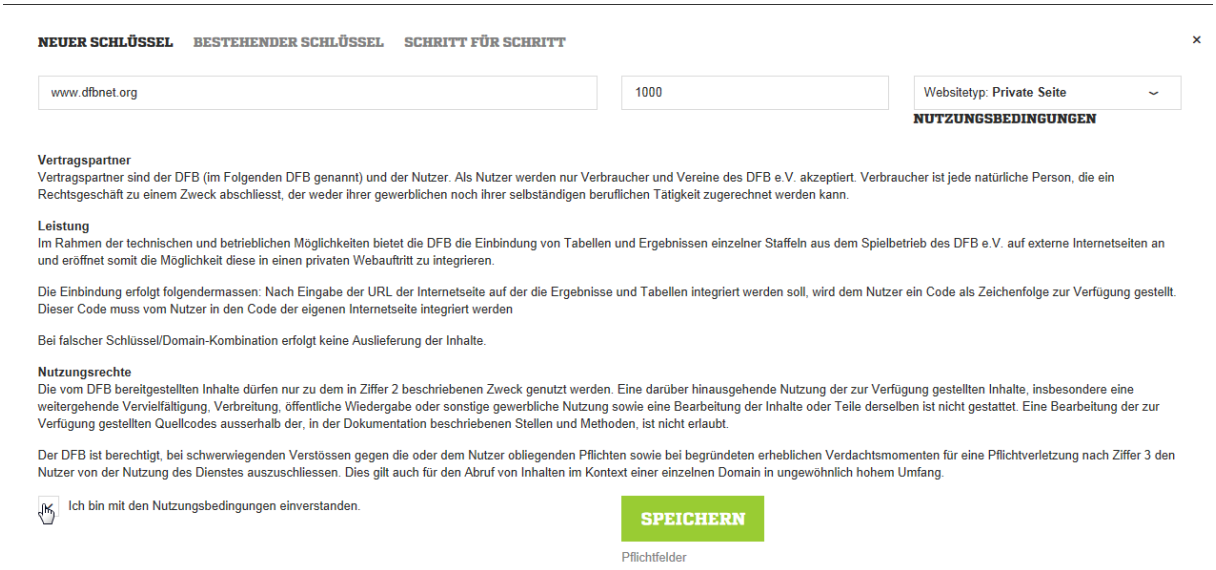
1. Registriere dich - falls noch nicht geschehen – als Fan und log dich anschließend rechts oben mit deinem Benutzernamen und Passwort ein.

2. Nachdem du eingeloggt bist, wähle Deine Staffel aus und scrolle zu dem Bereich unter den Begegnungen Deines Wettbewerbs.

3. Hier findest Du die graue Zeile mit der Wettbewerbs-Nummer.



4. Klicke nun auf "Widget erzeugen" und nenne uns die Adresse Deiner Webseite, in die du den Wettbewerb als sogenanntes Widget einbetten möchtest. **Bitte denke unbedingt daran, diesen Nutzungsbedingungen zu akzeptieren und dann nur noch das Speichern nicht vergessen!**



5. Du siehst jetzt den Schlüssel, der exklusiv für die Adresse deiner Webseite gespeichert wurde, z.B.:

Diesen Schlüssel benötigst du, um einen oder mehrere Wettbewerbe als Widget in deine Webseite einzubetten.

6. Kopiere ihn daher, wie im Beispiel direkt darunter gezeigt, in den <HEAD>-Bereich deiner Webseite, z.B.:

```
<head>
<title>Mein Verein</title>
<script type="text/javascript" src="http://www.fussball.de/export.widget.js/-
/schluessel/01LH5ABBKO000000VS541L4IVTIULV0D"></script>
</head>
```

Wenn deine Webseite aus mehreren Einzel-/Unterseiten besteht, muss dieser Ausdruck einfach identisch im <HEAD>-Bereich jeder Seite auftauchen!

7. Du kannst jetzt einen oder mehrere Wettbewerbe von FUSSBALL.DE auf deiner Webseite als Widget einbinden!
Der zweite Kasten mit Quellcode zeigt dir am konkreten Beispiel deines Schlüssels und des von dir gewählten Wettbewerbs, wie du im <BODY>-Bereich deiner Webseite vorgehen musst, z.B.:

```
<div id="meinWettbewerb1"></div>
<script type="text/javascript">
        var wettbewerb1 = new fussballdeAPI();
        wettbewerb1.setzeWettbewerb('01L0VQI3TK000001VV0AG813VV2OS741-G');
        wettbewerb1.zeigeBegegnungen('meinWettbewerb1');
</script>
```

8. Fertig!
Der von dir gewählte Wettbewerb erscheint jetzt auf deiner Webseite.

Selbstverständlich kannst du mit ein und demselben Schlüssel mehrere Wettbewerbe auf deiner Webseite einbetten - z.B. alle Wettbewerbe, in denen alle Mannschaften deines Vereins spielen o.ä.!

Dazu musst du das oben gezeigte Beispiel nur geringfügig anpassen und mit den entsprechenden Wettbewerbs-Nummern ergänzen, die du unter jedem Wettbewerb auf www.fussball.de findest.

Zum Einbinden von Tabellen statt der Begegnungen schreibst du statt der Zeile:

```
wettbewerb1.zeigeBegegnungen('meinWettbewerb1');
```

einfach:

```
wettbewerb1.zeigeTabelle('meinWettbewerb1');
```

Weiterhin werden ältere Varianten der Widgets unterstützt:

a) Aufruf älterer Saisons mit der 6-stelligen Staffelnummer

```
var wettbewerb1 = new fussballdeAPI();
wettbewerb1.setzeSaison('1213');
wettbewerb1.setzeWettbewerbID('011775');
wettbewerb1.zeigeBegegnungen('meinWettbewerb1');
```

Achtung: Die hier angegebene Wettbewerbs-ID ist die in der alten Variante verwendete 6-stellige Staffelnummer.
Ist es aber genauso möglich, alte Saisons mit einem aktuell generierten Schlüssel einzubinden. Dafür wählt man im fussball.de entsprechend die gewünschte alte Saison aus und lässt sich wie unter Punkt 3 dargestellt die Wettbewerbsnummer anzeigen. Diese kann dann im javascript ebenfalls verwendet werden:

```
var wettbewerb1 = new fussballdeAPI();
wettbewerb1.setzeWettbewerb('01L0VQI3TK000001VV0AG813VV2OS741-G');
wettbewerb1.zeigeBegegnungen('meinWettbewerb1');
```

Der Methodenaufruf ist dann setzeWettbewerb(…) statt setzeWettbewerbID(…). Die Angabe der Saison ist hierbei nicht notwendig, da diese implizit in der Wettbewerbs-Nummer integriert ist.

b) Mandatenaufruf

```
var wettbewerb1 = new fussballdeAPI();
wettbewerb1.setzeWettbewerb('01DT4SOGMS000000VV0AG812VS2KTNCU-G');
wettbewerb1.setzeMandant('01');
wettbewerb1.zeigeBegegnungen('meinWettbewerb1');
```

Der Aufruf setzeMandant(…) ist zwar explizit nicht mehr notwendig. Verwendete Widgets funktionieren damit aber auch weiterhin.

WICHTIG! Der Quellcode funktioniert nur auf der von dir bei der Schlüsselerstellung angegebenen Webseite.