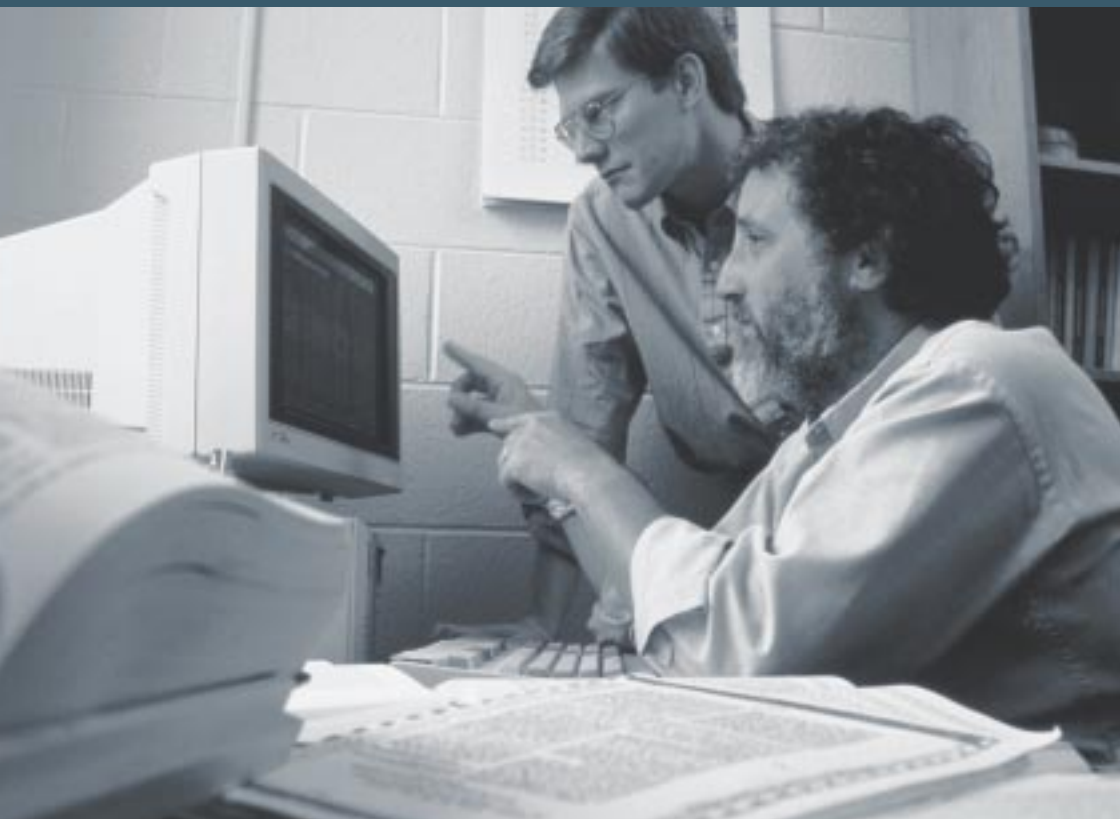


**Sport braucht
Dein Ehrenamt.**



www.ehrenamt-im-sport.de



WEGWEISER INTERNET

Sehr geehrte Damen und Herren,

das Internet hat sich in den letzten Jahren in rasantem Tempo entwickelt. Knapp 25 Millionen Erwachsene in Deutschland nutzen das Internet, so eine gemeinsame Studie von ARD und ZDF aus dem Jahr 2001.

Der Siegeszug erklärt sich durch die vielen Vorteile, die das Kommunikationsmedium bietet: Informationen stehen weltweit rund um die Uhr zur Verfügung. Der Austausch mit Geschäftsfreunden, Bekannten oder Kollegen aus anderen Sportvereinen ist innerhalb kürzester Zeit möglich. Natürlich eignet sich das Medium auch dazu, Informationen über den Verein zu publizieren.

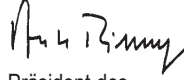
Vielleicht haben Sie bereits die vielen Vorteile des Internets kennen gelernt und nutzen für Ihre Vereinsarbeit bereits das Internet-Portal www.ehrenamt-im-sport.de, welches wir im vergangenen Jahr im Rahmen unserer gemeinsamen Initiative zur Förderung des Ehrenamtes eingerichtet haben.

Das Portal bietet nicht nur Tipps und Anregungen, wie Sie Ihren Verein „fit für die Zukunft“ machen, sondern veröffentlicht zeitnah Meldungen und Neuerungen, die für Ihre Vereinsarbeit wichtig sind. Ebenso bietet es Ihnen die Gelegenheit, Fragen zu stellen oder einen Newsletter kostenlos zu abonnieren. Ein Angebot, das Sie als Führungsmitglied des Sportvereins regelmäßig nutzen sollten.


Falls Sie erst wenig Erfahrung mit dem Medium Internet sammeln konnten, informiert Sie die vorliegende Broschüre im ersten Kapitel über die Inhalte des Portals, stimmt Sie auf das neue Medium ein und erläutert, wie Sie ins weltweite Netz hinein kommen.

Eine anregende Lektüre wünschen



Manfred von Richthofen

Präsident des
Deutschen Sportbundes



Klaus-Peter Müller

Sprecher des Vorstands
der Commerzbank

Inhalt

Das Internet-Portal für die Vereinsarbeit im Sport	Seite 5
www.ehrenamt-im-sport.de Checklisten, 7 x Zukunft, Kampagne, Service	Seite 5
Der Weg ins Netz	Seite 7
Internet – Was ist das?	Seite 7
Entwicklung des Internets	Seite 7
Vorteile des Internets	Seite 7
Voraussetzungen, um ins Internet zu kommen PC-/Notebook-Ausstattung, Modem, ISDN, DSL Provider und Online-Dienste, Internet-Cafés	Seite 8
Erste Schritte im Internet Adresse, Suchmaschinen, Startseite, Sicherheit	Seite 11
Kommunikation im Internet E-Mail, Chat, Forum	Seite 14
Der Sportverein im Internet	Seite 15
Vereinseigene Homepage – Step by step	Seite 15
Kontakt	Seite 16
Glossar – Wichtige Begriffe auf einen Blick	Seite 17

Das Internet-Portal für die Vereinsarbeit im Sport

www.ehrenamt-im-sport.de

Das Internet-Portal www.ehrenamt-im-sport.de ist eine umfassende Informationsplattform mit Arbeitshilfen und Tipps für die Entwicklung des Sportvereins. Es ist ein Wegweiser für Ehrenamtliche, die Vorstandsaufgaben im Sportverein wahrnehmen, und für all diejenigen, die verantwortlich die Vereinsarbeit unterstützen. Der Nutzer kann sich über folgende wichtigen Managementaufgaben informieren:

- den Verein zeitgemäß führen und leiten
- die aktuelle Entwicklung des Vereins erfassen und analysieren
- Ziele für die Zukunft finden und beschreiben
- Lösungen entwickeln
- Entscheidungen unter Beteiligung vieler Verantwortlicher treffen
- gemeinsame Entscheidungen schrittweise umsetzen
- Erfolge und Erfahrungen auswerten.

Führungskräfte im Sportverein treffen wichtige Entscheidungen. Deshalb müssen sie wissen, worüber sie reden und wie sie richtig und korrekt handeln, beispielsweise in steuerlichen oder juristischen Themenbereichen. Sie brauchen dafür eine zuverlässige Informationsquelle. Im Internet-Portal finden sie schnell und aktuell das Basiswissen, das Ihnen hilft, die richtigen Entscheidungen für den Verein zu treffen.

Die Angebote im Portal geben konkrete Hilfestellung für die Führungsarbeit im Verein. Hier findet der Leser neben aktuellen Meldungen und Terminen auch Materialien zum Thema Ehrenamt im Sport. Checklisten erleichtern die Gestaltung der Vereinszukunft, Musterverträge können heruntergeladen werden und ein Newsletter informiert monatlich über das aktuelle Geschehen.



Checklisten

Eine Vielzahl von Checklisten nach alphabetisch geordneten Stichworten erleichtert den Verantwortlichen die Vereinsführung und das Vereinsmanagement. Hinter den Stichworten befinden sich To-Do-Listen, mit deren Hilfe sich die Führungsarbeit im Verein schnell, kompakt, übersichtlich und lösungsunterstützend erfassen und organisieren lässt.

Diese Checklisten können einzeln heruntergeladen beziehungsweise ausgedruckt und individuell ergänzt werden.

„7 x Zukunft“

Die sieben Begriffe „beginnen“, „beschließen“, „beteiligen“, „begleiten“, „begrenzen“, „belegen“ und „bedanken“ beschreiben die wesentlichen Führungs- und Managementmethoden für die praktische Vereinsarbeit. Bei der Darstellung wurde besonderer Wert auf die Nachvollziehbarkeit der Inhalte und die praktische Anwendung im Verein gelegt. Die einzelnen Themenbausteine beginnen mit einem allgemeinen Teil und werden ergänzt durch praktische Beispiele, Hinweise, Tipps sowie Checklisten.

Kampagne

Die Initiative „Danke den Ehrenamtlichen im Sport“ wurde entwickelt, um ehrenamtliche Tätigkeit im Sportverein zu unterstützen. Die Kampagne soll helfen, geleistete Arbeit anzuerkennen und Motivation für weiteres persönliches Engagement bieten. Ein „Wegweiser in die Vereinszukunft“ kann hier ebenso heruntergeladen werden wie Entwicklungspläne, Plakate und Fragebögen.

Der Nutzer findet im Portal Informationen und Arbeitshilfen zu den Themen „Anerkennung und Auszeichnung ehrenamtlicher Tätigkeit“, „Gewinnung von Senioren für ehrenamtliche Mitarbeit“ und „Unterstützung der Führungskräfte im Sportverein“.

Service

In der Rubrik Service gibt es für die Vereinsarbeit aktuelle Nachrichten, Meldungen, Kommentare und diverse Materialien aus den verschiedensten Themenbereichen. Hier erhalten die Leser beispielsweise Tipps zur Erstellung einer Vereinszeitung oder Anregungen zur Weiterbildung. Die Abonnenten des kostenlosen Newsletters werden monatlich per E-Mail über wichtige Themen zur Vereinsarbeit informiert.

Die Vorlagen erleichtern den Vorstandsmitgliedern die Arbeit. Das kann eine Rede sein, die für einen öffentlichen Auftritt als Grundlage dient, ein Hinweis auf ein Fachbuch oder ein Plakat, das bei der nächsten Veranstaltung eingesetzt werden soll.

Außerdem findet sich hier Praxiserprobtes mit Anregungen und Ideen für die eigene Vereinsarbeit. Innovative Ergänzungen aus dem eigenen Vereinsleben werden gern entgegengenommen (E-Mail an info@ehrenamt-im-sport.de).

Der Weg ins Netz

Internet – Was ist das?

Das Internet ist das größte Computernetz, das zurzeit auf der Welt existiert. Hier sind eine große Anzahl von lokalen, regionalen und nationalen Netzwerken sowie viele Millionen einzelner PCs per Telefonleitung oder Funkverbindung miteinander verbunden. Sie können Tag und Nacht über das Internet auf weltweit verfügbare Dienste zugreifen und miteinander kommunizieren.

Entwicklung des Internets

Das Internet verändert sich permanent. Es wurde Ende der sechziger Jahre des vergangenen Jahrhunderts für militärische Zwecke eingerichtet. Ziel war es, den Austausch von Daten und Nachrichten auch dann noch zu ermöglichen, wenn Teile des Netzwerkes zerstört sein sollten. Seit den siebziger und achtziger Jahren nutzen Forschungsabteilungen von Universitäten und Mitarbeiter großer Firmen das Internet zum Informationsaustausch und sorgen für dessen ständige Weiterentwicklung.

1989 entwickelte der Erfinder des World Wide Web (WWW), der englische Physiker Tim Berner, eine Software, mit der auch die privaten PCs untereinander Verbindung aufnehmen können. Erst 1993 wurde das Internet zum Massenmedium, nachdem der erste „Browser“, ein Programm zum Betrachten von Internet-Seiten, entwickelt worden war. Für viele Experten gilt es als das Kommunikationsmedium der Zukunft. Es ermöglicht aufgrund seiner Schnelligkeit und der internationalen Vernetzung ganz neue Formen der Kommunikation zwischen Menschen, so ihre Argumentation.

Vorteile des Internets

Das Internet bietet dem Nutzer viele Vorteile:

- **Verfügbarkeit:** Man kann jederzeit und von jedem Internet-Anschluss ins Internet gelangen und hat dadurch Zugriff auf unzählige Datenbanken.
- **Schnelligkeit:** Suchmaschinen stellen den Nutzern unendlich viele Fachinformationen innerhalb weniger Sekunden zu Verfügung.
- **Vielfalt:** Die Inhalte im Internet werden täglich umfangreicher, so dass sich der User aktuell über alle denkbaren Themen unmittelbar informieren kann.
- **Dialogfähigkeit:** Über die E-Mail-Funktion kann der Nutzer im Internet mit Einzelpersonen, Organisationen und Unternehmen auf der ganzen Welt kommunizieren.
- **Aktualität:** Das Internet ist neben Fernsehen und Radio das Medium mit dem höchsten Aktualitätsgrad.
- **Vernetzung:** Die Nutzer wie beispielsweise Sportvereine können untereinander und mit den entsprechenden Dachverbänden Nachrichten und Daten austauschen.



- **Vergleichbarkeit:** Mit dem Medium Internet hat man die Möglichkeit, durch die Fülle an Informationen einen umfassenden Vergleich von Inhalten und Angeboten vorzunehmen.
- **Handhabbarkeit:** Der Umgang mit dem Internet ist so einfach, dass der Anwender dieses Medium bereits nach kurzer Zeit handhaben und bedienen kann.

Voraussetzungen, um ins Internet zu kommen

Wer die Vorteile des Internets nutzen möchte, benötigt:

- einen analogen Telefonanschluss, ISDN oder DSL
- einen Computer mit einem Modem oder einer ISDN-Karte
- eine Zugangsberechtigung, die von einem Provider erteilt wird.

Eine empfehlenswerte PC- oder Notebook-Ausstattung

- Prozessor:** Pentium oder ähnlich ab 300 Mhz
- Arbeitsspeicher (RAM):** ab 32 MB, empfehlenswert sind mindestens 64 MB
- Festplatte:** 20-30 GB
- CD-Rom:** 32 x Laufwerk
- Grafikkarte:** mind. 800-600 Bildpunkte, Auflösung bei 65.536 Farben
- Modem:** extern oder intern
- ISDN-Gerät:** extern oder als ISDN-Karte zum Einbau
- Monitor:** SVGA, 17 Zoll (Standard)



Modem

Ein Modem wandelt analoge Signale in digitale Daten um. Es ist die einfachste Variante, um ins Internet zu gelangen. Man benötigt keinen neuen Telefonanschluss und auch keine zusätzlichen Geräte. Das Modem wird einfach an die bestehende Telefonbuchse und den PC angeschlossen, und dann kann man – nach Auswahl und Anmeldung bei einem Provider – ins Internet starten.

ISDN

ISDN (Integrates Services Digital Network) sind Telefonkabelnetze, die digitale Daten übertragen. Man kann über sie gleichzeitig telefonieren und „surfen“. Da über ISDN in einer Sekunde wesentlich mehr Daten übertragen werden können als über das analoge Telefonnetz, ist auch die Übertragungsqualität besser. ISDN-Geräte machen Modems überflüssig. Beide gibt es entweder als Steckkarte für den PC oder als externes Gerät.



DSL

DSL (Digital Subscriber Line) ist die derzeit schnellste Möglichkeit, um ins Internet zu gelangen. Die Daten aus dem Internet werden bis zu zwölfmal schneller übertragen als mit ISDN. Für das Surfen mit DSL benötigt man zusätzliche Geräte:

- eine Netzwerkkarte, um die Daten auf dem Rechner zu empfangen
- einen DSL-Splitter (eine Art neue „Telefondose“)
- ein DSL-Modem, um die Daten zwischen PC und Splitter zu versenden.

Provider und Online-Dienste

Nur mit Computer und Telefonanschluss kommt man noch nicht ins Internet. Man benötigt einen Provider, einen Dienstleister, der dem Kunden den Zugang zum Internet ermöglicht. Man unterscheidet verschiedene Arten von Zugängen auf dem Weg ins Internet:

- lokale Serviceprovider: In der Regel bieten eine große Anzahl von regionalen und lokalen Internet-Anbietern Dienste an, deren Portale zusätzlich stadt- oder regionalspezifische Informationen enthalten.
- bundesweit organisierte Online-Dienste wie T-Online und AOL
- Internet-by-call-Anbieter bieten sich an, wenn man nur gelegentlich im Internet surft. Bei diesen Firmen schließt man keinen Vertrag mit Grundgebühr ab, sondern zahlt nur, wenn man auch tatsächlich online ist. Die meisten Anbieter rechnen in Minutenpreisen ab, bezahlt wird mit der monatlichen Telefonrechnung.

Hinweis

Die Dienstleistungen der Provider sind kostenpflichtig. Diese Kosten lassen sich in folgende Kategorien auflisten:

Anschlussgebühr:	Manche Anbieter verlangen eine Anschlussgebühr.
Grundgebühren:	Viele Online-Dienste, bei denen der User mit dem Provider einen Vertrag abschließt, sind mit einer monatlichen Grundgebühr verbunden. In dieser Grundgebühr sind bei den meisten Anbietern bereits Freiminuten enthalten. Internet-by-call-Anbieter berechnen dagegen in einigen Fällen Einwahlgebühren.
Nutzungsentgelt:	Die Provider verlangen für die Nutzung des Internets Gebühren, die nach der Zeit der Inanspruchnahme abgerechnet werden.
Flatrate:	Bei der sogenannten Flatrate zahlt man einen monatlichen Pauschalbetrag und kann so lange im Internet bleiben, wie man möchte.

Stiftung Warentest:
0 30/26 31 - 0

Tipp:

Für User, die viel Zeit im Internet verbringen, ist es ratsam, eine technische Möglichkeit mit einer schnellen Übertragungsgeschwindigkeit zu wählen. Das spart Zeit und Kosten. Generell sollte man die Angebote der unterschiedlichen Provider sorgfältig miteinander vergleichen und die zahlreichen Testangebote nutzen. Hilfestellung hierzu bietet die Stiftung Warentest an, die unter www.stiftung-warentest.de auch im Internet erreichbar ist. Ein Internet-Ratgeber kann gegen eine Gebühr von 10 Euro auch per Post bestellt werden: Stiftung Warentest, Lützowplatz 11-13, 10785 Berlin, Telefon: 0 30/26 31 - 0.

Checkliste für die Auswahl eines Internet-Providers

Vor der Auswahl des Providers sollte man sich genau überlegen, wie oft, wie lange und zu welcher Tageszeit das Internet genutzt wird.

Internet-by-call oder Vertrag

Wenn man nur gelegentlich im Internet surfen möchte, lohnt sich im Allgemeinen die Wahl eines Internet-by-call-Anbieters. Beabsichtigt man jedoch, häufiger online zu gehen, dann empfiehlt sich ein Service-Provider mit Grundgebühr (wie T-Online oder AOL).

Kosten

Nach der Wahl eines Providers stehen die monatlichen Kosten im Blickpunkt.

Internet-by-call:

- Wie hoch ist der Minutenpreis?
- In welchem Zeittakt wird abgerechnet (je Sekunde/je Minute)?

Vertrag:

- Wie hoch ist die Grundgebühr?
- Wie viele Stunden Nutzung sind in der Grundgebühr enthalten?
- Wie viel kostet die weitere Nutzung?

Preis/Leistung

Neben den Kosten sollte man auch auf die Leistungen der einzelnen Anbieter achten. Nicht immer ist der preiswerteste auch der beste.

- Wird eine E-Mail-Adresse automatisch eingerichtet oder muss sie bei einem anderen Anbieter eingerichtet werden?
- Wird Speicherplatz für eine eigene Homepage zur Verfügung gestellt?
- Gibt es eine Hotline für Kunden? Ist diese jederzeit erreichbar? Ist sie kostenpflichtig? Kann das Angebot vor Vertragsabschluss getestet werden?

Besteht noch Unsicherheit über das künftige Nutzungsverhalten, dann sollte man einen Internet-by-call-Provider testen. So kann ein Angebot ohne große Verpflichtungen geprüft und bei Bedarf schnell zwischen den Anbietern gewechselt werden.

Internet-Cafés

Wer sich noch nicht für einen eigenen Internet-Anschluss entscheiden will, braucht trotzdem nicht auf die Vorteile des Internets zu verzichten. Der Zugang zum Internet ist mittlerweile in vielen öffentlichen Institutionen oder in kommerziell betriebenen Internet-Cafés möglich.

Unter der Telefonnummer 0 18 05/38 37 23 (von 8 bis 22 Uhr, 12 Cent/Min.) kann jeder Anrufer eine Liste mit allen Internet-Cafés, Bibliotheken, Jugendzentren und anderen Angeboten erhalten, die in der Nähe des gewünschten Ortes die Gelegenheit zum Internet-Surfen geben.

Die zweite Möglichkeit, um an die gewünschten Informationen zu kommen: Interessierte können einen PC-Besitzer bitten, die Seite www.internet.fuer.alle.de aufzurufen. Dieser Dienst des Bundesministeriums für Wissenschaft und Technologie verrät dort alles über Zugangsmöglichkeiten für Einsteiger.

Das Internet-Café
in Ihrer Nähe:
0 18 05/38 37 23

Erste Schritte im Internet

Sind die technischen und formalen Voraussetzungen geschaffen, steht dem Surfen im Internet nichts mehr im Wege. Einige wichtige Informationen benötigt der Nutzer aber noch, wenn er zum ersten Mal im Netz ist.

Adresse

Um eine Information aus dem Internet zu erhalten, braucht man eine genaue Zugangsadresse, die Adresse des Portals: <http://www.ehrenamt-im-sport.de>.

Die Adresse setzt sich wie folgt zusammen:

<i>http://</i>	Bei diesem Kürzel handelt es sich um das Datenübertragungsverfahren „Hyper Text Transfer Protocol“, eine Kommunikationstechnik, mit der Internet-Seiten vom „Server“ auf den „Browser“ übertragen werden.
<i>www</i>	An diesem Kürzel erkennt man, dass das Dokument über den Internet-Dienst „World Wide Web“ zum Nutzer gelangt.
<i>ehrenamt-im-sport</i>	Hier steht die eigentliche Adresse des Anbieters von Informationen. Unternehmen benutzen in der Regel ihren Firmennamen. Für das Ehrenamt-Portal wurde „ehrenamt-im-sport“ gewählt. Grundsätzlich ist aber auch jeder Fantasieiname möglich.



de	<p>.de ist in Domain-Adressen die Abkürzung für Deutschland. Eine Domain kann geografische Bereiche bezeichnen. Eine englische Domain endet zum Beispiel auf .co.uk, ein französischer Server trägt die Bezeichnung .fr und eine Adresse aus der Schweiz hat die Endung .ch.</p> <p>Einige Kürzel bezeichnen keine Länder, dennoch begegnen sie dem Nutzer im Internet häufig. Besonders in den USA ist es üblich, der Domain einen Themenbereich zuzuordnen. .com bedeutet commercial (geschäftlich), .net weist das Internet-Portal als Teil eines Netzwerkes aus, .org ist die Abkürzung für Organisationen.</p>
-----------	---

Suchmaschinen

Das Internet bietet eine Fülle von Informationen. Die Frage ist, wie der User an die richtigen Internet-Adressen kommt, um auch die Informationen zu erhalten, die er sucht. Zu diesem Zweck haben spezielle Dienste-Anbieter Suchmaschinen eingerichtet. Hier kann man Begriffe eingeben und bekommt in der Regel viele Internet-Adressen zu diesen Begriffen angezeigt.

Diese kurzen Hinweise bestehen aus einer Überschrift, einer stichwortartigen Zusammenfassung und einer Internet-Adresse. Ein kurzer Klick mit der Maus auf die favorisierte Internet-Adresse verbindet den Anwender direkt mit diesen Seiten.

Einige Empfehlungen der Stiftung Warentest für die Adressen von Suchmaschinen:

- www.yahoo.de
- www.fireball.de
- www.google.de
- www.lycos.de
- www.altavista.de
- www.web.de

Startseite

Wenn eine Adresse eingegeben ist, baut der Computer innerhalb weniger Sekunden eine Verbindung zur Homepage der angegebenen Adresse auf. Hinter dieser ersten Seite, vergleichbar mit dem Deckblatt eines Magazins, befinden sich weitere Seiten. Das Inhaltsverzeichnis des gesamten Portals kann häufig über eine sogenannte "Sitemap" auf der Homepage angeklickt werden.

Mit Hilfe von „Links“ gelangt der Nutzer gezielt zu weiteren Informationen des Anbieters. Man kann aber auch zu den Seiten anderer Anbieter geführt werden. Diese Links sind in der Regel rot oder blau gekennzeichnet.

Viele Informationen können aus dem Internet heruntergeladen werden. Auch das Internet-Portal www.ehrenamt-im-sport.de hält viele nützliche Informationen bereit, die per Download auf den PC des Anwenders kopiert werden können.

Sicherheit

Das Thema Sicherheit wird von den Nutzern häufig vernachlässigt. Die eigenen Dateien sollten stets durch Sicherheitskopien geschützt werden.

Schäden an Hard- oder Software können durch unterschiedliche „Eindringlinge“ verursacht werden:

- **Virus:** Am bekanntesten ist die Bezeichnung Virus. Viren sind Programme, die sich beliebig verbreiten, wenn sie einmal auf der Festplatte angelangt sind. Zweck ist es, den Betriebsablauf des PCs zu stören oder sogar Programme bzw. alle Funktionen des PCs irreparabel zu schädigen. Viren werden oft über E-Mail-Anhänge eingeschleust, manchmal auch über Downloads vom Internet.
- **Trojaner:** Mit einem Trojaner kann ein Programmierer Zugriff auf einen anderen PC erhalten, sobald dieser mit dem Internet verbunden ist. Trojaner können den Rechner auch selbstständig nach Passwörtern und Seriennummern durchsuchen und diese an den Programmierer senden.
- **Wurm:** Als Würmer bezeichnet man in der Computerwelt Programme, die sich ständig vermehren, nachdem sie Zugang zu einem PC gefunden haben. Sie versuchen, sich über das Netz auch auf andere Computer zu übertragen, um dort gestartet zu werden. Würmer verbergen sich häufig im Anhang von E-Mails. Deshalb sollte der User mit E-Mails, die einen unbekanntes Anhang enthalten, kritisch umgehen.

TIPP:

Einen wirksamen Schutz gegen diese Attacken bieten Virens Scanner, die auf dem PC nach Viren suchen und sie selbstständig vernichten. Die bekanntesten Virens Scanner sind Norton AntiVirus und McAfee.

Eine weitere Möglichkeit ist eine sogenannte „Firewall“. Diese „Brandschutzmauer“ kontrolliert, welche Daten gesendet und empfangen werden. Die bekanntesten Firewall-Programme für Heimanwender sind Norton InternetSecurity und ZoneAlarm. Test-Versionen dieser Programme stehen unter www.softline.de zur Verfügung. Unter der Rufnummer 07 81/9 29 32 22 wird man auch telefonisch zum Thema Sicherheit im Internet beraten.



Kommunikation im Internet

Die Kommunikation im Internet geschieht hauptsächlich mit folgenden Techniken:

E-Mail

Der am intensivsten genutzte Dienst im Internet sind E-Mails. Wer „mail“, schickt elektronische Post in Sekundenbruchteilen rund um die Erde.

Jeder Nutzer des E-Mail-Dienstes hat eine individuelle „Adresse“, die der Nutzer von seinem Service-Provider erhält. Die E-Mail-Adresse kann je nach Bedarf geändert werden. In der Regel werden Vor- und Zuname (oder Vereinsname) eingesetzt.

So kann eine E-Mail-Adresse beispielsweise lauten: info@ehrenamt-im-sport.de.

Chat

Als „chatten“ (englisch für plaudern) bezeichnet man die „Live“-Kommunikation per Tastatur auf eigens dafür bereitgestellten Internet-Seiten. Man kann es auch als ein „geschriebenes Telefonat“ bezeichnen. Der Chat garantiert relative Anonymität, weil es üblich ist, nicht den eigenen Namen, sondern ein Pseudonym zu benutzen.

Forum

Ein Forum ist eine schriftliche Diskussion. Man schreibt seinen Beitrag auf eine „virtuelle Pinnwand“. Nun können andere Nutzer den Beitrag lesen und darauf antworten. Im Gegensatz zum Chat ist ein Forum meist nicht „live“ und die Kommunikation erstreckt sich über mehrere Tage.

„Emoticons“

So können Sie mit Hilfe Ihrer Tastatur im Netz Gefühle zeigen:

:-) gut gelaunt, fröhlich	:- gleichgültig	:-C total unglücklich
;-) scherzhaft, ironisch	:-/ skeptisch	:-V schreiend
(:-) breites Grinsen	:-) herbe Enttäuschung	:-@ brüllend
:-D breites Lächeln	:-(ziemlich sauer	%-(verwirrt
l-d lautes Lachen	:-[Schmollen	:-X ich schweige
:*) Hicks	:-C unglücklich	wie ein Grab

Auch anhand von Textkürzeln kann man Emotionen ausdrücken, z.B.: *g* für „grinsen“ oder *fg* für „frech grinsen“.



Viele Sportvereine präsentieren sich in der Öffentlichkeit hauptsächlich in Printmedien und bei Veranstaltungen. Sportergebnisse und Sportereignisse werden in aller Regel über die Tagespresse oder die vereinseigene Zeitung publiziert. Dabei ist man von den Redaktionen der Medien abhängig. Verfügt der Verein über eine eigene Homepage, können wichtige Informationen über das Vereinsgeschehen wie Ergebnisse, Sportangebote und Termine über das Internet zeitnah verbreitet werden. Ausschließlich der Verein bestimmt den Inhalt, den Umfang und die Aktualität der zu veröffentlichenden Informationen.

Vereinseigene Homepage – Step by step

Einen eigenen Internetauftritt zu gestalten ist einfacher, als man denkt. Man benötigt:

- **Speicherplatz auf einem Server:** Speicherplatz auf einem Internet-Server ist in der Regel nicht mit hohen Kosten verbunden. Bei Zugangs-Providern wie T-Online und AOL gibt es sogar kostenlos mindestens 10 MB Speicherplatz. Wenn der Provider diesen Service nicht anbietet, stellen zum Beispiel „Fortunecity“ (www.fortunecity.de) oder Tripod (www.tripod.de) kostenlos Speicherkapazität zur Verfügung. In der Regel müssen dafür als Gegenleistung Werbebanner auf der Vereinshomepage platziert werden.
- **Ein Programm, um die Seiten zu gestalten:** Zur Erstellung der Internet-Seiten benötigt man keine Programmier-Kenntnisse. Es gibt inzwischen eine Vielzahl von Programmen, mit denen man Internet-Seiten so einfach erstellen kann wie jedes beliebige Word-Dokument. Bei vielen Microsoft Office-Paketen ist bereits das Programm Frontpage inklusive. Dieses Programm übernimmt vollständig die Programmierung der Seite, man muss lediglich den Text eingeben und die Bilder einsetzen.
- **Gestaltungsmaterial wie Bilder und Texte:** Um die Vereinsseiten attraktiv zu gestalten, sollten Bilder und das Vereinslogo integriert werden. Man kann mit Hilfe von kostenlosen Hintergrundbildern auch das Aussehen der Vereinsseite aufwerten. Außerdem können auch bereits fertige Homepage-Vorlagen heruntergeladen werden, die nur noch mit Text und Bildern gefüllt werden müssen. Aber Vorsicht: Viele und große Bilder benötigen auch viel Speicherplatz und ärgern den Nutzer durch lange Wartezeiten beim Aufbau der Seite. Deshalb sollte immer ein vernünftiger Mittelweg zwischen attraktivem und nutzerfreundlichem Bild- und Textanteil gefunden werden.
- **Ein Programm, um die fertigen Seiten im Internet zu veröffentlichen:** Nach Erstellen der Seiten müssen die einzelnen Dateien auf den Internet-Server geladen werden. Hierfür benötigt man ein FTP-Programm. Ein solches kostenloses Programm ist WS_FTP LE. Das Programm kann unter www.download.com heruntergeladen werden. Sind die Dateien auf dem Internet-Server geladen, ist der Verein im Internet erreichbar. Danach sollte die Internet-Adresse des Vereins in Suchmaschinen eingetragen





werden, damit andere Nutzer die Seiten finden können. Eine Möglichkeit besteht darin, einen – meistens kostenpflichtigen – Eintragsdienst (zum Beispiel www.eintragsfritz.de für 900 Suchmaschinen) damit zu beauftragen. Kostenlose Einträge in über 300 Suchmaschinen kann man über www.submitworld.net/deutsch/ vornehmen lassen.

Tipp:

Beim Entwickeln und Einrichten einer eigenen Homepage bieten die zuständigen Landessportbünde hilfreiche Unterstützung. Das hat den Vorteil der sportbezogenen Vernetzung der Vereine und eines damit verbundenen besseren Informationsflusses.

Kontakt

Vereinsverantwortliche können per E-Mail Kontakt mit dem Deutschen Sportbund aufnehmen. Manchmal ist die Beratung nur in Kenntnis der regionalen Bedingungen Erfolg versprechend. Deshalb helfen vor allem die Vereinsberatungsstellen der Landessportbünde weiter. Sie sind unter den folgenden Internet-Adressen erreichbar.

Deutscher Sportbund	www.dsb.de
Landessportverband Baden-Württemberg	www.wlsb.de
Bayerischer Landessportverband	www.blsv.de
Landessportbund Berlin	www.lsb-berlin.org
Landessportbund Brandenburg	www.lsb-brandenburg.de
Landessportbund Bremen	www.lsb-bremen.de
Hamburger Sportbund	www.hamburger-sportbund.de
Landessportbund Hessen	www.sport-in-hessen.de
Landessportbund Mecklenburg-Vorpommern	www.lsb-mv.de
Landessportbund Niedersachsen	www.lsb-niedersachsen.de
Landessportbund Nordrhein-Westfalen	www.lsb-nrw.de
Landessportbund Rheinland-Pfalz	www.lsb-rlp.de
Landessportbund für das Saarland	www.lsvs.de
Landessportbund Sachsen	www.sport-fuer-sachsen.de
Landessportbund Sachsen-Anhalt	www.lsb-sachsen-anhalt.de
Landessportverband Schleswig-Holstein	www.lsv-sh.de
Landessportbund Thüringen	www.thueringen-sport.de

Glossar – Wichtige Begriffe auf einen Blick

<i>Account</i>	(englisch für Konto, Abrechnung) Zugangsberechtigung zu einem Internet-Rechner, Online-Dienst, einer Mailbox oder dergleichen. Er besteht meist aus einem Benutzername und einem Passwort.
<i>Adresse</i>	Mittels seiner Internet-Protokoll-Adresse ist jeder Rechner im Internet eindeutig identifizierbar und somit von der ganzen Welt aus zu erreichen.
<i>Analog</i>	Daten werden durch elektrische Schwingungen übertragen. Durch das breite Datenspektrum – die analoge Datenübertragung lässt im Gegensatz zur digitalen Zwischenwerte zu – leidet die Geschwindigkeit der Übertragung und die Qualität.
<i>Arbeitsspeicher</i>	Zwischenspeicher des Computers, auf den beliebig zugegriffen werden kann. Der PC legt hier Programme ab, die er während des Arbeitsablaufes häufig ausführen muss. Beim Abschalten des Rechners wird der Inhalt des Arbeitsspeichers gelöscht.
<i>@-Zeichen</i>	Das Klammeraffe-Sonderzeichen @, das bei E-Mail-Adressen eingesetzt wird, wird beim PC mit der Tastenkombination „Alt Gr“ und „Q“ erzeugt.
<i>Bandbreite</i>	Ein Kommunikationskanal (zum Beispiel eine Telefonleitung) verkraftet nur eine bestimmte Menge von Informationen innerhalb einer bestimmten Zeit. Sie wird in Bit pro Sekunde angegeben.
<i>Bookmark</i>	Über Bookmarks (englisch für Lesezeichen) kann man die Adresse von Internet-Seiten, die man wieder besuchen möchte, auf dem PC speichern. Sie werden im Browser angezeigt und können auch dort abgerufen werden.
<i>Browser</i>	(englisch für durchblättern, durchsehen) Programm zur Darstellung der Seiten im World Wide Web. Am bekanntesten sind der Internet Explorer (Microsoft) und der Navigator (NetScape).
<i>CD-ROM</i>	(kurz für Compact Disc-Read Only Memory) Speichermedium, das durch Abtastung der Oberfläche mit einem Laserstrahl gelesen wird. Eine CD-ROM kann bis zu 800 Megabyte speichern.
<i>Chat</i>	Eine Bezeichnung für einen Informationsaustausch im Internet, der zumeist „live“ stattfindet. Was ein Surfer auf einer Chat-Seite eingibt, können alle anderen lesen und sofort darauf antworten.
<i>Client</i>	(englisch für Kunde) Rechner in einem Netzwerk, der die Dienste des Servers in Anspruch nimmt.
<i>Cookie</i>	(englisch für Keks) Kleine Datenpakete, die beim Besuch einer Webseite an den Rechner des Servers übertragen werden. Anhand des Datenpakets kann der Nutzer beim nächsten Besuch identifiziert und automatisch mit passenden Daten versorgt werden. Umgekehrt erlauben sie weitgehende Rückschlüsse über die

<i>Cracker</i>	Bewegungen im Netz und die persönlichen Vorlieben und Abneigungen des Users. Person, die unerlaubt den Kopierschutz oder die Zugangsberechtigung von urheberrechtlich geschützter Software löscht oder deaktiviert.	<i>Flatrate</i>	Bezeichnung für Tarife ohne zusätzliche zeitabhängige Gebühren. Eine Internet-Flatrate ermöglicht bei einer vergleichsweise hohen Pauschalgebühr pro Monat das Surfen rund um die Uhr ohne zusätzliche Kosten.
<i>Desktop</i>	Allgemeine Bezeichnung für die Arbeitsoberfläche von Computern, zum Beispiel der Startbildschirm von Windows.	<i>Forum</i>	Öffentliche Diskussion, bei der Beiträge an eine „virtuelle Pinnwand“ geschrieben werden. Andere User können diese Beiträge lesen und darauf antworten. Im Gegensatz zum Chat ist ein Forum meist nicht „live“.
<i>DFÜ</i>	(kurz für Daten-Fern-Übertragung) Bezeichnung für den Austausch von Informationen zwischen zwei Computern mittels des Telefonnetzes.	<i>Frames</i>	(englisch für Rahmen) Technik, die die Unterteilung von WWW-Seiten in mehrere unabhängig voneinander bedienbare Bereiche ermöglicht.
<i>Digital</i>	Bei der digitalen Datenübertragung werden die Informationen aus den Grundwerten 1 und 0 zusammengesetzt. Da „Zwischenwerte“ nicht möglich sind, ist die Datenmenge kleiner und deshalb schneller übertragbar.	<i>Freeware</i>	Kostenlose Software.
<i>Diskette</i>	Datenträger zum Abspeichern von Daten und Programmen. Disketten verfügen im Gegensatz zur CD-ROM über eine geringere Speicherkapazität (1,44 Megabyte).	<i>FTP</i>	(kurz für File Transfer Protocol) Spezieller Internet-Dienst für die Übertragung von Dateien von einem auf einen anderen Computer.
<i>Domain</i>	(englisch für Bereich) Bezeichnung einer eindeutig definierten Internet-Adresse, zum Beispiel www.ehrenamt-im-sport.de.	<i>Grafikkarte</i>	Die Grafikkarte sorgt für die Aufbereitung der Daten, so dass sie auf dem Bildschirm dargestellt werden können.
<i>Download</i>	(englisch für herunterladen) Bezeichnung für das Kopieren von Daten eines fremden Rechners auf den eigenen PC.	<i>Hacker</i>	Eine Person, die ohne Berechtigung in ein Computersystem eindringt und Daten verändert oder löscht.
<i>DSL</i>	(kurz für Digital Subscriber Line). Besonders schneller Datenaustausch über das Telefon- oder ISDN-Netz. Gängige DSL-Angebote versorgen Surfer mit bis zu 768 Kilobit pro Sekunde. Das ist das zwölfwache der Standard-ISDN-Geschwindigkeit.	<i>Hardware</i>	Alle „harten“ Bestandteile eines Computers wie Prozessor, Festplatte, Grafikkarte, Drucker und Scanner.
<i>E-Mail</i>	(kurz für Electronic Mail) Elektronische Post oder Nachrichten im Internet, die von einem Computer zum anderen über ein Netzwerk verschickt werden.	<i>Homepage</i>	Hauptseite einer Web-Adresse und somit die erste Seite eines Internet-Auftrittes, die der Nutzer sieht. Von hier aus wird der User über Links auf weitere Seiten geleitet.
<i>Favoriten</i>	Bezeichnung der Sammlung von Bookmarks im Internet Explorer.	<i>Host</i>	(englisch für Gastgeber) Leistungsstarker Rechner, in den der User sich als „Gast“ einklinken kann, um Daten auszutauschen.
<i>FAQs</i>	(kurz für „frequently asked questions“) Eine themenspezifische Liste mit häufig gestellten Fragen und den dazugehörigen Antworten.	<i>HTML</i>	(kurz für Hypertext Markup Language) Programmiersprache, mit der Internet-Seiten programmiert werden.
<i>Festplatte</i>	Wichtiges Medium zum Abspeichern von Daten und Programmen. Festplatten sind meist fest in den Computer eingebaut. Ihre Kapazität wird in Gigabyte angegeben.	<i>HTTP</i>	(kurz für Hypertext Transfer Protocol) Standardverfahren zur Übertragung von Daten im Internet.
<i>File</i>	(englisch für Dokument) Dokument, meist in Form einer Computerdatei.	<i>Icon</i>	(englisch für Abbild) Kleine Symbolbilder, die auf dem Bildschirm für Computerprogramme und -befehle stehen.
<i>Firewall</i>	(englisch für Brandschutzmauer) Computerprogramme, die als Sicherheitsvorkehrung jeden unerwünschten Kontakt mit anderen Rechnern unterbinden und so vor unberechtigten Zugriffen von außen oder nach außen schützen.	<i>Internet</i>	Weltweit größtes Computernetz. Die beiden wichtigsten Anwendungen sind das World Wide Web und der E-Mail-Dienst.
		<i>Internet-Adresse</i>	Die Adresse, mit der alle Rechner im Internet eindeutig identifiziert und somit von der ganzen Welt aus zu erreicht werden können. Jeder Computer, der sich an das Internet anschließt, erhält eine im Netz einmalige Nummer, damit die Daten an den richtigen Rechner weitergeleitet werden können.
		<i>Internet-by-call</i>	Abrechnung beim Serviceprovider auf Basis der tatsächlich online verbrachten Zeit. Empfehlenswert für Wenigsurfer.

<i>IP</i>	(kurz für Internet-Protokoll) Bezeichnung für den Datenübertragungsstandard im Internet. Das Internet-Protokoll definiert die Regeln und Vereinbarungen, nach denen die Rechner Daten austauschen.	<i>Prozessor</i>	(deutsch für Central Processing Unit, CPU) Zentrale Recheneinheit des PCs, die alle Rechen- und Steuerprozesse übernimmt. Eine wichtige Angabe für die Leistungsfähigkeit ist die in Megahertz angegebene Taktfrequenz des Prozessors.
<i>ISDN</i>	(kurz für Integrated Services Digital Network) Digitales Leitungsnetz zur Übertragung von Sprache, Bildern und Daten. Anders als bei der Übertragung per Modem ist hier keine Umrechnung der Daten in Töne nötig. Dadurch können Informationen schneller übertragen werden.	<i>Server</i>	(englisch für Diener) Rechner im Internet, der auf Anforderung bestimmte Daten für seine Nutzer zur Verfügung stellt.
<i>ISDN-Karte</i>	Über dieses im PC eingebaute oder externe Gerät schließt man den Computer an die ISDN-Leitung an.	<i>Software</i>	Sammelbegriff für alle Arten von Computer-Programmen.
<i>Link</i>	(englisch für Verbindung) Verknüpfung von mehreren Dokumenten und Seiten. So kann sich der Nutzer, vergleichbar mit dem Blättern in einem Buch, durch verschiedene Seiten klicken.	<i>Suchmaschine</i>	Automatisch arbeitende Internet-Programme, die bei der Eingabe von Schlüsselwörtern das Netz gezielt nach diesen Inhalten durchsuchen.
<i>Mailbox</i>	Ein moderner Briefkasten, der seinen Nutzern die Möglichkeit zum Versand und Empfang von E-Mails bietet.	<i>Surfen</i>	„Surfen“ oder auch „im Web surfen“ nennt man im Internet das Springen von Seite zu Seite mit Hilfe des Browsers.
<i>Modem</i>	Gerät, das zwischen Computer und Telefonleitung geschaltet wird, um die gesendeten und empfangenen elektronischen Impulse des Computers in akustische Signale umzuwandeln, die über die Telefonleitung übertragen werden.	<i>User</i>	(englisch für Benutzer) Anwender eines Systems, also Menschen, die einen Computer beziehungsweise ein bestimmtes Programm oder Internet-Angebot nutzen.
<i>Netzwerk</i>	Verbund von Rechnern, die über Datenleitungen verbunden sind und untereinander Daten austauschen können.	<i>Virus</i>	Ein Programm, das sich selbstständig vermehrt und dabei meist an andere Programme anhängt. So gelangt es von Computer zu Computer, um dort nach einer gewissen Zeit oder aufgrund eines bestimmten Umstands eine meist schädliche Aktion auszuführen.
<i>Newsgroups</i>	Diskussionsgruppen im Internet, die zu zahlreichen und vielfältigen Themen über schriftliche Beiträge miteinander diskutieren.	<i>WWW</i>	World Wide Web (englisch für weltweites Netz) Weltweites interaktives Informations- und Kommunikationssystem. Gesamtheit aller Web-Seiten, die auf Hunderttausenden von Servern abgespeichert sind und in denen man mit Hilfe eines Browsers surfen kann.
<i>Newsletter</i>	E-Mail, die die Empfänger regelmäßig zum Beispiel über die aktuellen Änderungen und Ergänzungen einer Internet-Seite unterrichtet.		
<i>Offline</i>	Unterbrochene Verbindung, es besteht kein Kontakt zum Server.		
<i>Online</i>	Bezeichnung dafür, dass der Computer zurzeit mit einem Netzwerk verbunden ist.		
<i>PDF</i>	(kurz für Portable Document Format) Ein von der Firma Adobe entwickeltes Dateiformat in fertigem Layout, das – im Gegensatz zu einem Word-Dokument – nicht verändert werden kann. Zum Lesen dieser Dokumente benötigt man den Acrobat Reader, den man kostenlos zum Beispiel unter www.adobe.de herunterladen kann.		
<i>Portal</i>	Umfangreiche Angebote im Internet, die sich für einen komfortablen und schnellen Einstieg anbieten. Viele Portale haben sich auf ein bestimmtes Thema spezialisiert.		
<i>Provider</i>	(englisch für Anbieter, Lieferant) Bezeichnung für das Unternehmen, das den Zugang zum Internet zur Verfügung stellt. Auch Serviceprovider genannt.		

Impressum

Herausgeber: Deutscher Sportbund
Geschäftsbereich Breitensport
60525 Frankfurt am Main

Koordination: Markus Böcker
Redaktion: Markus Böcker
Tobias Döpgen
Rainer Tobien
in Zusammenarbeit mit der Commerzbank,
Zentraler Stab Kommunikation/PR

Autoren: Claus-Peter Hullmann, Duisburg
Peter Wehr, Essen

Internet-Adressen: www.ehrenamt-im-sport.de
www.dsb.de
www.commerzbank.de

E-Mail-Adresse: info@ehrenamt-im-sport.de

Gestaltung: kom • Agentur für Kommunikation und Marketing GmbH,
Stuttgart

1. Auflage: 25.000
Deutscher Sportbund, Juni 2002

www.ehrenamt-im-sport.de

COMMERZBANK 

**DEUTSCHER
SPORTBUND**