

Handlungsanleitung MKTT  
für die Turnierserie



6. Ausgabe

Stand 19.01.2022

Herausgeber: Tischtennis-Verband Niedersachsen e. V.


Redaktion: Michael Bitschkat / René Rammenstein  
unter Verwendung von Vorarbeiten des HTTV

## Inhaltsverzeichnis

1. Turnierteilnehmer aus click-tt abrufen .....	3
2. Vorbereitungen in MKTT .....	4
2.1 Neue Turnierdatenbank anlegen .....	4
3. Turnier mit MKTT durchführen .....	7
3.1 Erste Runde vorbereiten.....	7
3.2 Erste Runde durchführen .....	8
3.3 Ergebniserfassung.....	8
3.4 Weitere Runden lösen .....	9
3.5 Deaktivieren von Spielern .....	9
3.6 Ende des Turniers .....	10
4. Export der Ergebnisse aus MKTT .....	10
4.1 Verarbeiten von Nachmeldern .....	11
5. Import der Ergebnisse in click-tt .....	12
6. Turnier abschließen .....	13

## 1. Turnierteilnehmer aus click-tt abrufen

- Der Zugang zum Turniermodul erfolgt über den click-tt Zugang des Vereins; die Rubrik „Turniere“ (1) kann von Personen mit dem Recht „Vereinsadministrator“ und „Turniere“ aufgerufen werden, woraufhin das Einstiegsmenü sichtbar wird. Klicken Sie anschließend auf den Eintrag <Turniere und Turnierantrag> (2). Hier werden jetzt alle Turniere des Vereins angezeigt. Anschließend verzweigen Sie auf das entsprechende Turnier, bei dem Sie die Teilnehmer abrufen möchten (3).



Meldung | Spielbetrieb | Verein | Mitglieder | Spielberechtigungen | Seminare | **Turniere** | Downloads | Verbandsdokumente

Admin Home >

**Turniere**

Turniere und Turnierantrag  
In diesem Bereich verwalten Sie die Turniere des Vereins und können neue Turniere beantragen.

Turnier-Teilnehmer  
Erhalten Sie Einsicht in die vergangenen und zukünftigen Turnierteilnahmen Ihrer Vereinsmitglieder.

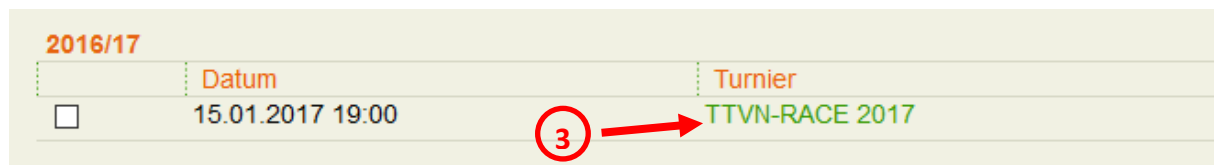
Teilnehmeranmeldung  
Verwalten Sie hier die Teilnehmeranmeldungen für Spieler, die noch nicht 14 Jahre alt sind. (Spieler im Alter von 14 Jahren und älter haben eine persönliche Anmeldemöglichkeit über [myTischtennis.de](#)).

Nominierungen  
Verwalten Sie hier die Nominierungen für Spieler, die noch nicht 14 Jahre alt sind. (Spieler im Alter von 14 Jahren und älter haben eine persönliche Anmeldemöglichkeit über [myTischtennis.de](#)).

**mini-Meisterschaften**

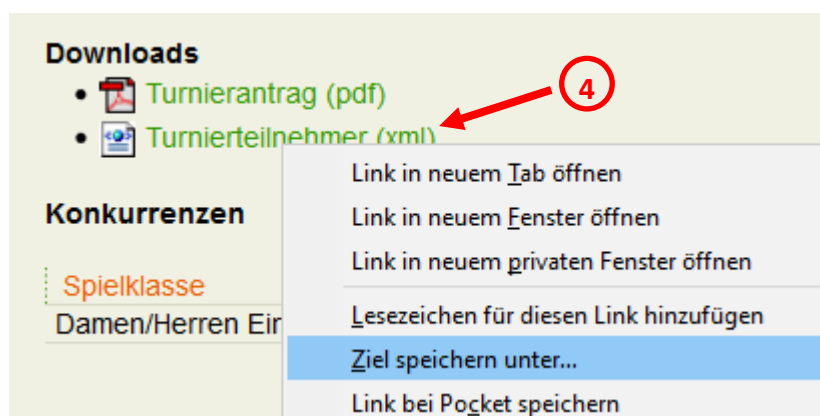
mini-Meisterschaften  
In diesem Bereich verwalten Sie mini-Meisterschaften und haben die Möglichkeit neue Regieboxen für Ortsentscheide zu bestellen.

Für den Inhalt verantwortlich: Tischtennis-Verband Niedersachsen e.V.  
© 1999-2017 nu Datenautomaten GmbH - Automatisierte internetgestützte Netzwerklösungen  
Kontakt, Impressum



2016/17		Datum	Turnier
<input type="checkbox"/>	15.01.2017 19:00		TTVN-RACE 2017

- Klicken Sie anschließend mit der rechten Maustaste auf den Eintrag <Turnierteilnehmer (xml)> und wählen die Option <Ziel speichern unter>. Speichern Sie die Datei auf Ihrer Festplatte ab (4).



**Downloads**

- [Turnierantrag \(pdf\)](#)
- [Turnierteilnehmer \(xml\)](#)

**Konkurrenzen**

**Spielklasse**

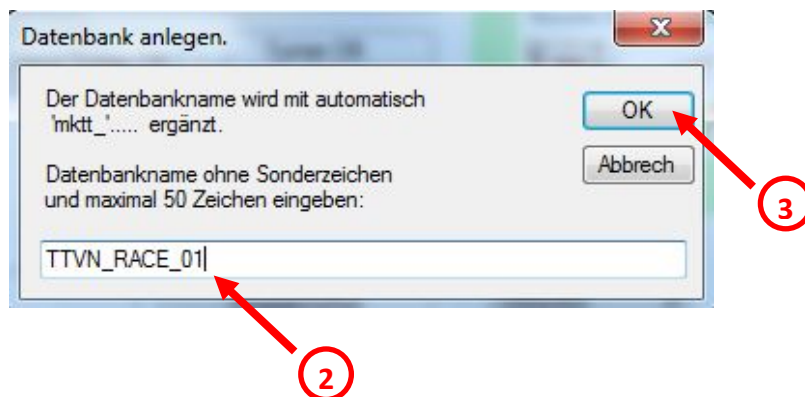
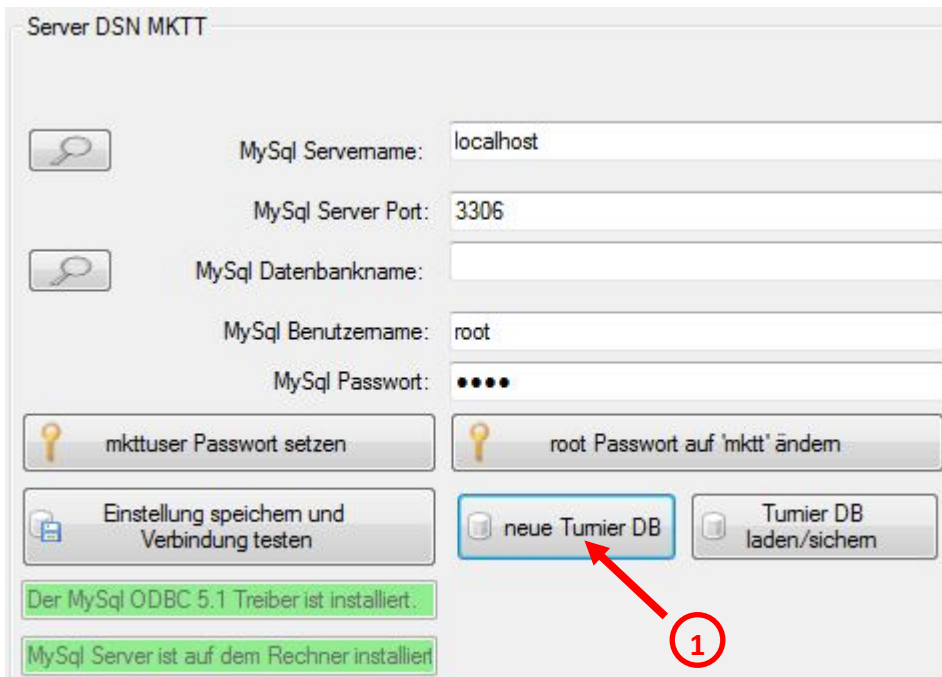
Damen/Herren Ein...

- Link in neuem Tab öffnen
- Link in neuem Fenster öffnen
- Link in neuem privaten Fenster öffnen
- Lesezeichen für diesen Link hinzufügen
- Ziel speichern unter...**
- Link bei Pocket speichern

## 2. Vorbereitungen in MKTT

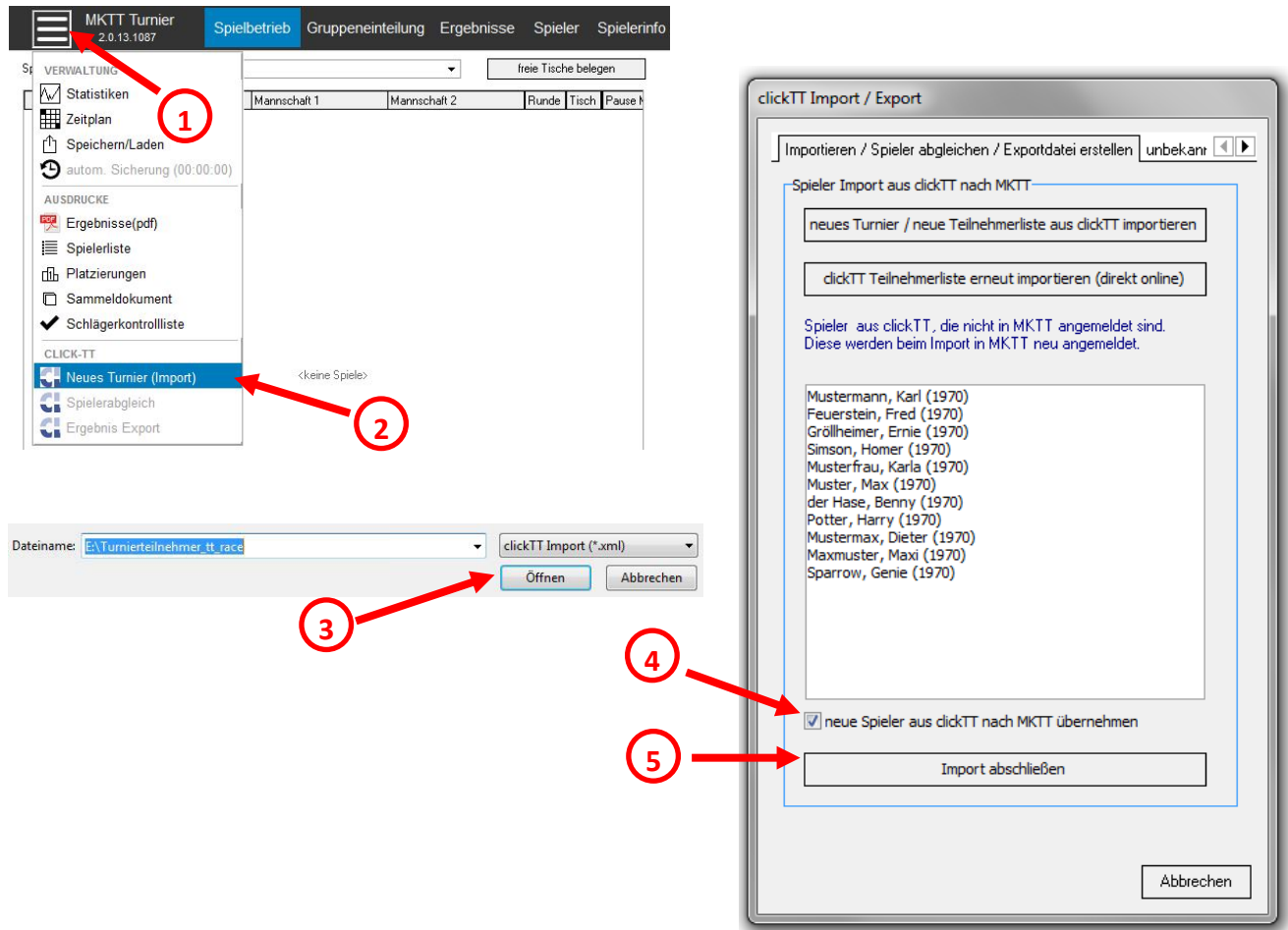
### 2.1 Neue Turnierdatenbank anlegen

- Starten Sie MKTT
- Klicken Sie auf <Neue Turnier DB> (1)
- Vergeben Sie einen Namen (2) für das Turnier und bestätigen Sie die Eingabe mit <OK> (3)



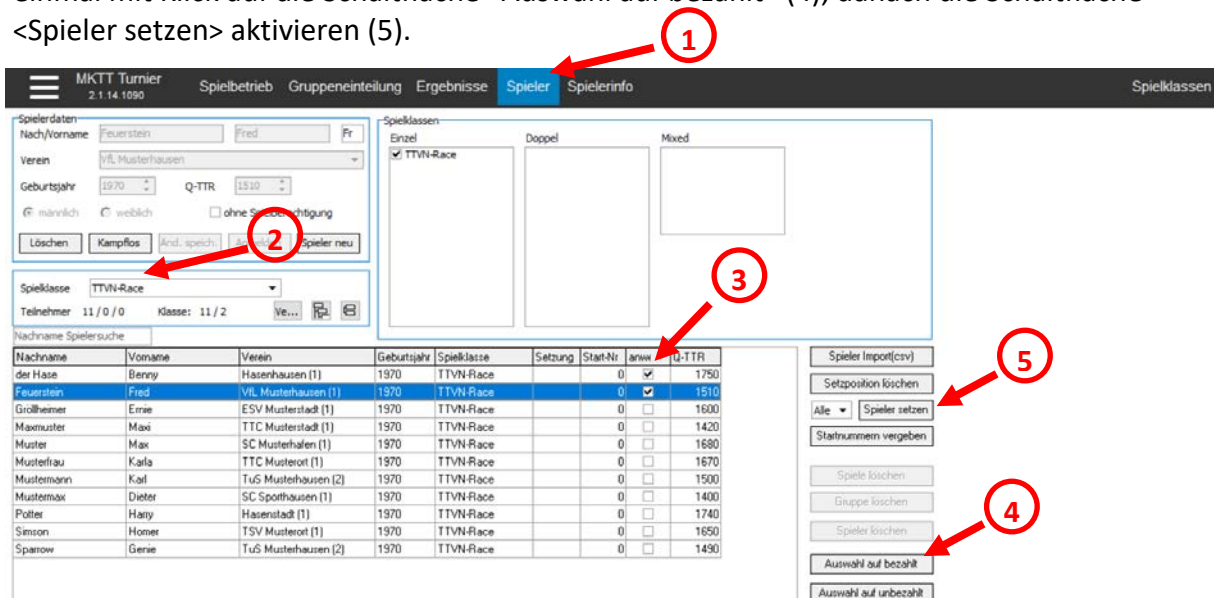
### 2.2 Turnierteilnehmer importieren

- Klicken Sie auf <MKTT-Turnier>
- Öffnen Sie das <Menü> (1).
- Klicken Sie auf <Neues Turnier (Import)> (2), es öffnet sich ein weiteres Fenster zum Import der Daten
- Wählen Sie die unter Punkt 1 gespeicherte xml-Datei aus und bestätigen Sie die Eingabe mit <Öffnen> (3)
- Es erscheint ein weiteres Fenster, welches die zu importierenden Spieler aufführt. Setzen Sie einen Haken in das Feld <neue Spieler aus click-TT nach MKTT übernehmen> (4) und klicken Sie anschließend auf Import abschließen (5).



### 2.3 Spieler als anwesend markieren und setzen

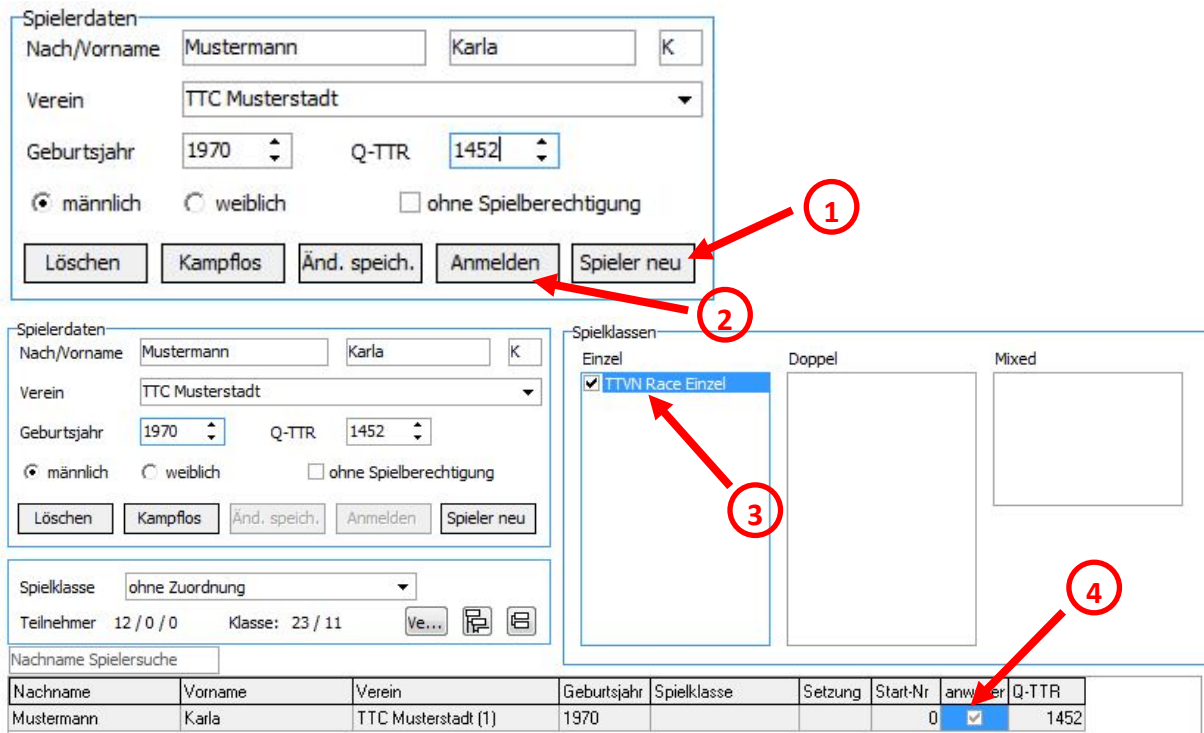
Auf dem Tab „Spieler“ (1) müssen noch weitere Konfigurationen vorgenommen werden. Die Spielklasse (2) wird nach dem Import der Turnierteilnehmer.xml bereits vorgeblendet. Sollte dies nicht der Fall sein, so wählen Sie bitte die Spielklasse „TTVN-Race“ aus. Setzen Sie die Teilnehmer auf „anwesend“. Das geht manuell für jeden Spieler einzeln (3) oder für alle auf einmal mit Klick auf die Schaltfläche <Auswahl auf bezahlt> (4), danach die Schaltfläche <Spieler setzen> aktivieren (5).



### 2.3.1 Spieler nachmelden

Zum nachträglichen Erfassen von Spielern gehen Sie wie folgt vor:

- Spieler neu (1)
- Erfassen Sie Nachname, Vorname, Verein, Geburtsjahr, den QTTR und das Geschlecht.
- Klicken Sie nun auf <Anmelden> (2)
- Ordnen Sie den nachgemeldeten Spieler der entsprechenden Spielklasse zu (3)
- Setzen Sie den Spieler auf „anwesend“ (4)



The screenshot shows the registration interface with the following elements:

- Spielerdaten:** Nach/Vorname (Mustermann, Karla, K), Verein (TTC Musterstadt), Geburtsjahr (1970), Q-TTR (1452), Geschlecht (männlich), and buttons (Löschen, Kampflös, Änd. speich., Anmelden, Spieler neu).
- Spielklassen:** Einzel (TTVN Race Einzel selected), Doppel, and Mixed.
- Player List Table:**

Nachname	Vorname	Verein	Geburtsjahr	Spielklasse	Setzung	Start-Nr	anwesend	Q-TTR
Mustermann	Karla	TTC Musterstadt (1)	1970			0	<input checked="" type="checkbox"/>	1452

### 2.4 Turniereinstellungen

- Wechseln Sie in den Reiter <Einstellungen> (1)
- Aktivieren Sie den Haken bei <Ausdruck bei Aufruf>, wenn der Schiedsrichterzettel ausgedruckt werden soll, sobald das Spiel auf den Tisch gezogen wird (2)
- Automatisch voreingestellt sind im Abschnitt <Schweizer System> die Einstellungen (3):
  - Auslosung: CUP-System
  - Sortierung: Siege/Buchholz/Feinbuchholz
Die Einstellungen können vom Anwender nicht geändert werden
- Mit Klick auf die Schaltfläche <Tischplan festlegen> gelangt man auf den Reiter Spielbetrieb. Hier kann auf der rechten Seite der Aufbau der Tische in der Halle nachgebildet werden (4)

Spielklassen
Einstellungen

**TURNIER**

Name:  ?

Ort:  ?

Datum:   ?

---

**SCHIRIZETTEL**

Format:  Testdruck ?

Ausdruck bei Aufruf ?

---

**SCHWEIZER SYSTEM**

Auslos.:  ?

Sortier.:  ?

---

**Tischplan festlegen** ?

**Tische**

3	6	0	0	0	0	0	0	0	0
2	5	0	0	0	0	0	0	0	0
1	4	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

### 3. Turnier mit MKTT durchführen

#### 3.1 Erste Runde vorbereiten

- Wechseln Sie in den Reiter <Gruppeneinteilung> (1)
- Die <Anzahl der Gruppen> mit dem Wert <1> (2) und das <System> mit „CUP-System“ (3) sind bereits voreingestellt.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche <Auslösung> (4)
- **Achtung:** MKTT prüft nun, ob die Regelung „Teilnehmerzahl pro Verein weniger als 50 % der Gesamtteilnehmer“ eingehalten wird. Ist dies nicht der Fall, erscheint in roter Schrift ein entsprechender Hinweis oben rechts am Bildrand und Sie müssen das Starterfeld noch entsprechen anpassen (z.B. Spieler aus der Gruppe löschen).
- Zum Erstellen der ersten Runde klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche <Spiele erstellen> (5).



### 3.2 Erste Runde durchführen

- Wechseln Sie auf den Reiter <Spielbetrieb> (1)
- Mit der Funktion <freie Tische> werden Tische auf der rechten Seite automatisch mit den Spielen belegt. (2)
- Alternativ können die Spiele auch manuell auf die Tische gezogen werden. Dazu das Spiel markieren und mit der gedrückten linken Maustaste auf einen beliebigen Tisch auf der rechten Seite ziehen. Anschließend die linke Maustaste wieder loslassen. (3)

### 3.3 Ergebniserfassung

- Mit einem Doppelklick auf einen Tisch bzw. eine Begegnung öffnet sich die Ergebniserfassung. Die einzelnen Sätze können mit Leerzeichen, Komma oder Semikolon voneinander getrennt werden.



### 3.4 Weitere Runden losen

Wenn alle Ergebnisse einer Runde erfasst sind, erscheint ein Fenster, über das man direkt die nächste Runde erstellen lassen kann. Hierzu einfach auf <Ja> klicken (1). **Achtung:** Bitte vorher prüfen, ob alle Spieler zur nächsten Runde antreten können. Sollte sich z.B. ein Spieler verletzt haben, bitte auf <Nein> klicken (2) und die Schritte unter 3.5 ausführen. Ansonsten wird dieser Spieler fälschlicherweise für die nächste Runde berücksichtigt. Ist der Spieler deaktiviert, unter <Gruppeneinteilung> (1) auf die Schaltfläche <Spiele erstellen> klicken (2).

The screenshot shows the 'Bestätigen' dialog box with the message 'Spielrunde TTVN-Race abgeschlossen. Nächste Runde erstellen?' and buttons for 'Ja' (1) and 'Nein' (2). Below it, the 'Gruppeneinteilung' menu is highlighted with a red arrow (1). The main interface shows the 'Gruppeneinteilung' section with a table of players and a 'Spiele erstellen' button (2).

Pos	Name	Verein	Spiele	BHZ	IBHZ	Sätze	Bälle	Q-TTR
1	der Hase, Benny (1)	Hasenhausen	1 : 0	0	1	3:0 (+3)	33 : 0 (+33)	1750
2	Muster, Max (3)	SC Musterhafen	1 : 0	0	1	3:0 (+3)	33 : 0 (+33)	1680
3	Musterfrau, Karla (4)	TTC Musterort	1 : 0	0	1	3:0 (+3)	33 : 0 (+33)	1670
4	Simson, Homer (5)	TSV Musterort	1 : 0	0	1	3:0 (+3)	33 : 0 (+33)	1650
5	Gröllheimer, Ernie (6)	ESV Musterstadt	1 : 0	0	1	3:0 (+3)	33 : 0 (+33)	1600
6	Potter, Harry (2)	Hasenstadt	1 : 0	0	1	3:2 (+1)	49 : 46 (+3)	1740
7	Mustermann, Karl (8)	TuS Musterhausen	0 : 1	1	0	2:3 (-1)	46 : 49 (-3)	1500
8	Feuerstein, Fred (7)	VfL Musterhausen	0 : 1	1	0	0:3 (-3)	0 : 33 (-33)	1510
9	Sparrow, Genie (9)	TuS Musterhausen	0 : 1	1	0	0:3 (-3)	0 : 33 (-33)	1490
10	Mustermann, Karla (10)	TTC Musterstadt	0 : 1	1	0	0:3 (-3)	0 : 33 (-33)	1452
11	Maxmuster, Maxi (11)	TTC Musterstadt	0 : 1	1	0	0:3 (-3)	0 : 33 (-33)	1420
12	Mustemax, Dieter (12)	SC Sporthausen	0 : 1	1	0	0:3 (-3)	0 : 33 (-33)	1400

### 3.5 Deaktivieren von Spielern

Sollte ein Spieler nicht mehr weiterspielen können (z.B. aufgrund einer Verletzung), muss dieser unter dem Register <Gruppeneinteilung> noch **vor** der nächsten Auslosung auf <Spieler deaktivieren> gestellt werden (Spieler markieren, rechte Maustaste). **Bitte beachten:** Wenn Sie das Ergebnis des letzten Spiels der Runde (in der der Spieler aufgegeben hat) eingegeben haben, erscheint ein Hinweisfeld „Spielrunde TTVN-Race abgeschlossen. Nächste Runde erstellen?“. **Klicken Sie hier bitte unbedingt auf <Nein>.** Anschließend können Sie den Spieler nach oben genannter Vorgehensweise deaktivieren. Wählen Sie <Ja> wird der Spieler bei der Auslosung für die nächste Runde berücksichtigt.

Gruppe: A (Q-TTR Ø: 1571) 6/12

Pos	Name	Verein
1	der Hase, Benny (1)	Hasenhausen
2	Muster, Max (3)	SC Musterhafen
3	Musterfrau, Karla (4)	TTC Musterort
4	Simson, Homer (5)	TSV Musterort
5	Gröllheimer, Ernie (6)	FSV Musterstadt
6	Potter, Harry (2)	
7	Maxmuster, Maxi (11)	
8	Feuerstein, Fred (7)	
9	Mustermann, Karl (8)	
10	Sparrow, Genie (9)	
11	Mustermann, Karla (10)	TTC Musterstadt
12	Mustemax, Dieter (12)	SC Sporthausen

**Achtung:** Die Aktion <Spieler deaktivieren> kann nicht mehr rückgängig gemacht werden. Der betreffende Spieler ist damit aus dem Turnier ausgeschieden.

aus Gruppe löschen  
Gruppe löschen  
Spieler deaktivieren(kann nicht rückgg. gemacht werden.)

### 3.6 Ende des Turniers

Sind alle 6 Runden gespielt, ergibt sich die Endtabelle

Endrunde (Gruppe)

Gruppe: A (Q-TTR Ø: 1571) 36/36 empfohlene Mindesttrundenzahl: 6

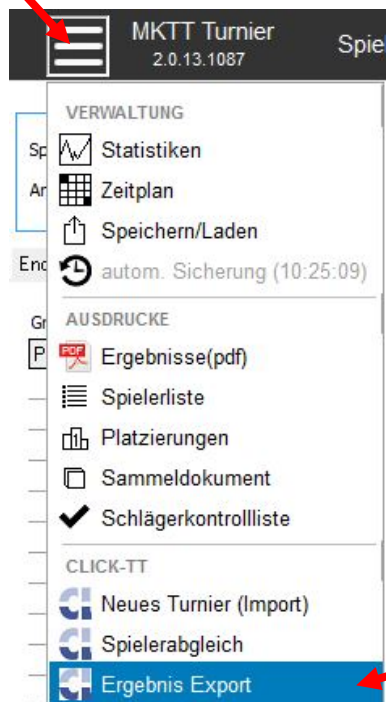
Pos	Name	Verein	Spiele	BHZ	fBHZ	Sätze	Bälle	Q-TTR
1	Muster, Max (3)	SC Musterhafen	6 : 0	22	113	18:0 (+18)	198 : 106 (+92)	1680
2	der Hase, Benny (1)	Hasenhausen	5 : 1	19	113	15:3 (+12)	180 : 113 (+67)	1750
3	Potter, Harry (2)	Hasenstadt	4 : 2	20	113	12:8 (+4)	180 : 153 (+27)	1740
4	Musterfrau, Karla (4)	TTC Musterort	4 : 2	20	106	12:6 (+6)	182 : 140 (+42)	1670
5	Gröllheimer, Ernie (6)	ESV Musterstadt	4 : 2	18	105	12:6 (+6)	159 : 128 (+31)	1600
6	Maxmuster, Maxi (11)	TTC Musterstadt	3 : 3	19	112	11:9 (+2)	173 : 166 (+7)	1420
7	Simson, Homer (5)	TSV Musterort	3 : 3	16	107	9:9 (0)	150 : 153 (-3)	1650
8	Feuerstein, Fred (7)	VfL Musterhausen	3 : 3	15	109	9:9 (0)	152 : 164 (-12)	1510
9	Mustermann, Karla (10)	TTC Musterstadt	2 : 4	17	103	6:12 (-6)	126 : 168 (-42)	1452
10	Mustermann, Karl (8)	TuS Musterhausen	1 : 5	18	104	3:15 (-12)	120 : 178 (-58)	1500
11	Mustemax, Dieter (12)	SC Sporthausen	1 : 5	17	105	3:15 (-12)	123 : 183 (-60)	1400
12	Sparrow, Genie (9)	TuS Musterhausen	0 : 6	15	106	0:18 (-18)	108 : 199 (-91)	1490

## 4. Export der Ergebnisse aus MKTT

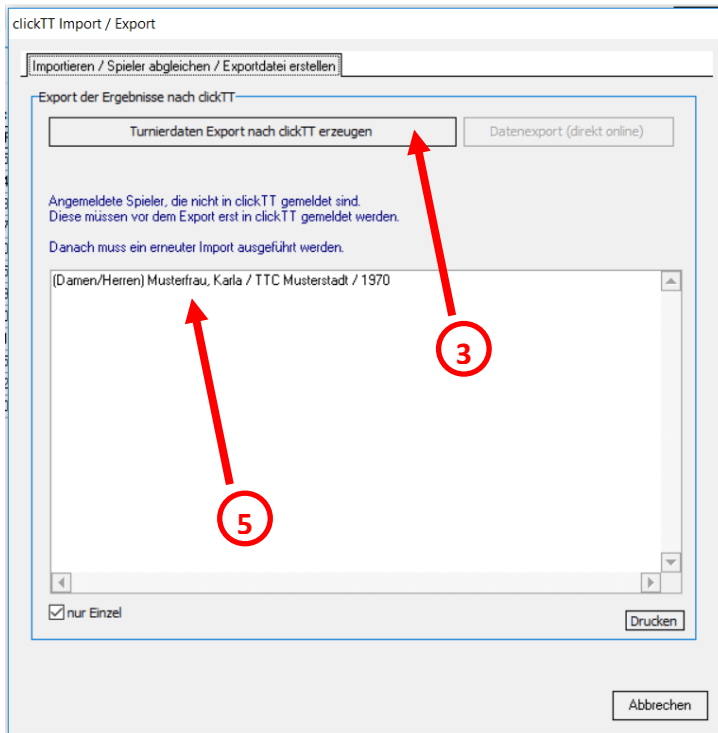
Nach Abschluss des Turniers müssen die Ergebnisse in click-tt importiert werden. Zunächst muss eine XML-Datei aus MKTT erstellt werden

- Öffnen Sie das <Menü> (1)
- Ergebnis Export (2)
- Turnierdaten Export nach clickTT erzeugen (3)
- Datei speichern (4)

1



2

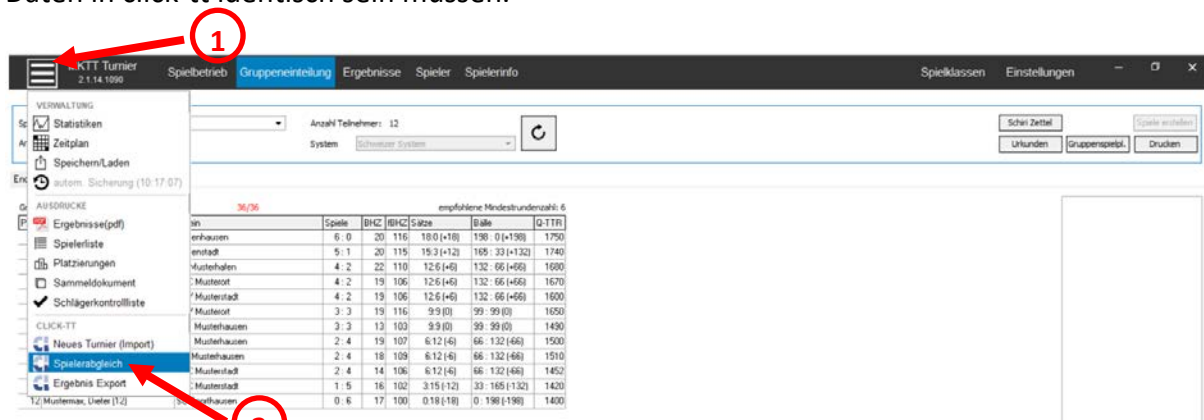


#### 4.1 Verarbeiten von Nachmeldern

Sollten sich im Fenster (siehe oben (5)) auf Grund von Nachmeldungen während des Turniers noch Namen befinden, so müssen diese zunächst in click-*tt* nacherfasst werden. (siehe hierzu [Handlungsanleitung Turniermodul](#) Punkt 4.2 Erfassung der Teilnehmer nach Meldeschluss). Anschließend ist ein erneuter Abgleich der Teilnehmer mit click-*tt* durchzuführen. Dazu ist eine bestehende Internetverbindung von Nöten. <click-*TT* Teilnehmerliste erneut importieren (direkt online)> zu betätigen (2).

- Öffnen Sie das <Menü> (1).
- Klicken Sie auf <Spielerabgleich> (2), es öffnet sich ein weiteres Fenster.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche <click-*TT* Teilnehmerliste erneut importieren (direkt online)> (3).
- Klicken Sie im nächsten Fenster auf <OK> .

Achtung: Bitte beachten Sie, dass die Daten des nachgemeldeten Spieles in MKTT mit den Daten in click-*tt* identisch sein müssen.



clickTT Import / Export

Importieren / Spieler abgleichen / Exportdatei erstellen | unbekannte Spi

Spieler Import aus clickTT nach MKTT

neues Turnier / neue Teilnehmerliste aus clickTT importieren

clickTT Teilnehmerliste erneut importieren (direkt online)

Spieler aus clickTT, die nicht in MKTT angemeldet sind.  
Diese werden beim Import in MKTT neu angemeldet.

**3**

neue Spieler aus clickTT nach MKTT übernehmen

Import abschließen

## 5. Import der Ergebnisse in click-tt

Die aus MKTT gespeicherte Datei muss nun noch in click-tt importiert werden. Nach dem Turnierstart erscheint unter dem Menü „Werkzeuge“ die Funktion „Ergebnis-Importer“.



(1) Klicken Sie auf diesen Link und laden die vorher abgespeicherte Datei. (-> Durchsuchen (2) -> Öffnen (3)). Abschließend klicken Sie auf <Importieren> (4).

Turnierart: Turnier-Serie  
Turnierstatus: genehmigt

**Werkzeuge**

- [Turnierantrag bearbeiten...](#)
- [Ergebnis-Importer...](#) **1**

**Downloads**

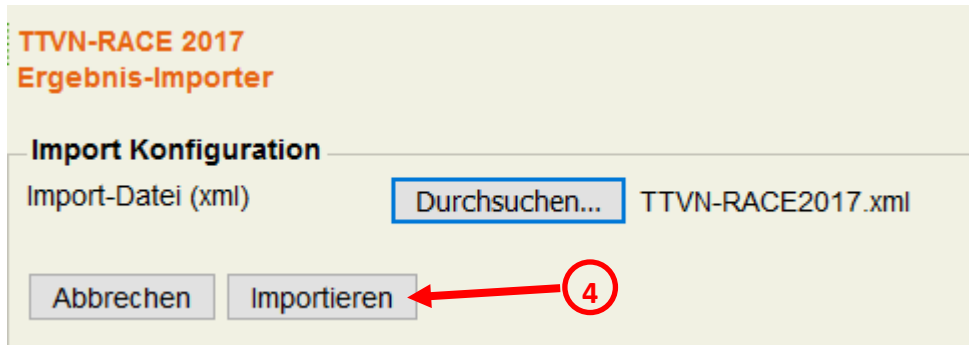
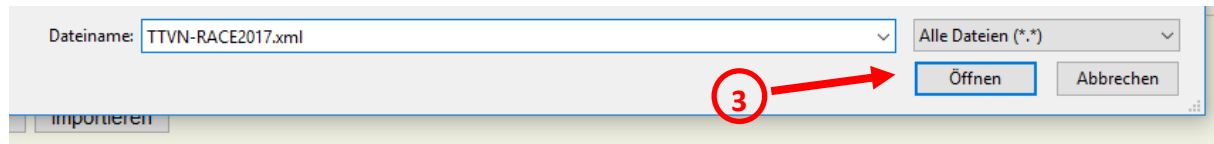
-  [Turnierantrag \(pdf\)](#)
-  [Turnierteilnehmer \(xml\)](#)

**TTVN-RACE 2017**  
**Ergebnis-Importer**

**Import Konfiguration**

Import-Datei (xml) **Durchsuchen...** Keine Datei ausgewählt. **2**

Abbrechen Importieren

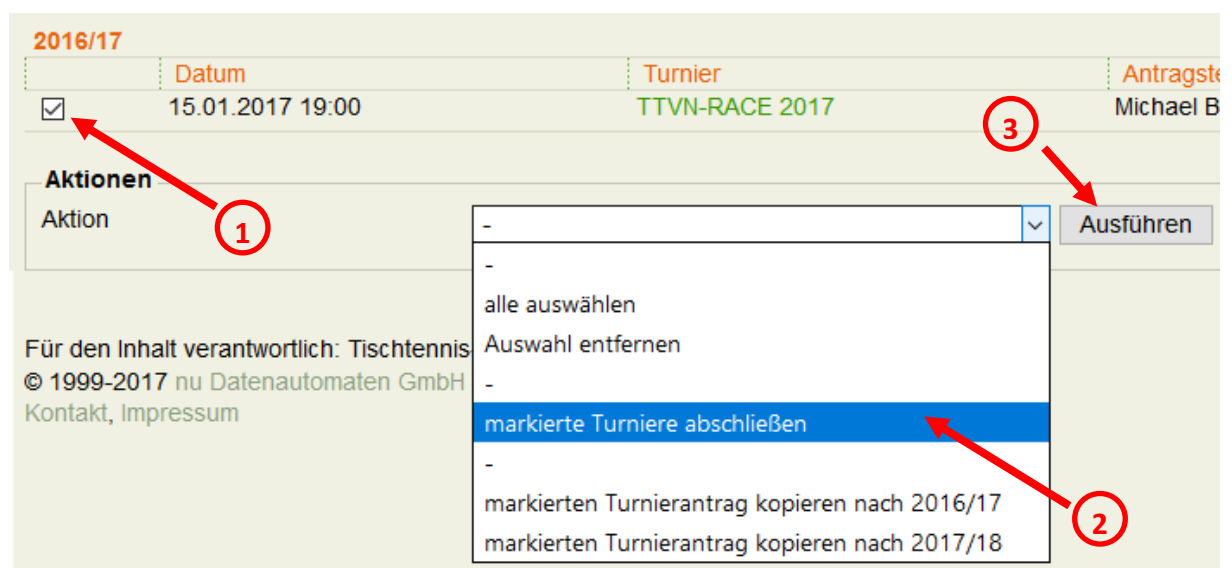


## 6. Turnier abschließen

Nach dem exportieren und speichern des Ergebnisse muss das Turnier noch abgeschlossen werden. Markieren Sie dazu das Turnier in der Übersichtsseite (1) und wählen die Aktion <markierte Turniere abschließen> (2) aus. Bestätigen Sie die Auswahl mit <Ausführen> (3).

**Bitte beachten Sie:**

- Die Ergebnisse im öffentlichen Bereich sind erst sichtbar, wenn das Turnier abgeschlossen ist.
- Sobald das Turnier abgeschlossen ist, können Sie keine Ergebnisse mehr ändern. Sollte dennoch eine Änderung eines Ergebnisses notwendig sein, wenden Sie sich bitte an die Geschäftsstelle des TTVN.
- Die Ergebnisse müssen innerhalb von 48 Stunden nach Turnierbeginn in click-tt erfasst und das Turnier abgeschlossen sein.



**Viel Erfolg beim Durchführen  
eines Turniers der Serie**