

## Handlungsanleitung MKTT für die Turnierserie



1. Ausgabe  
Stand 16.08.2022

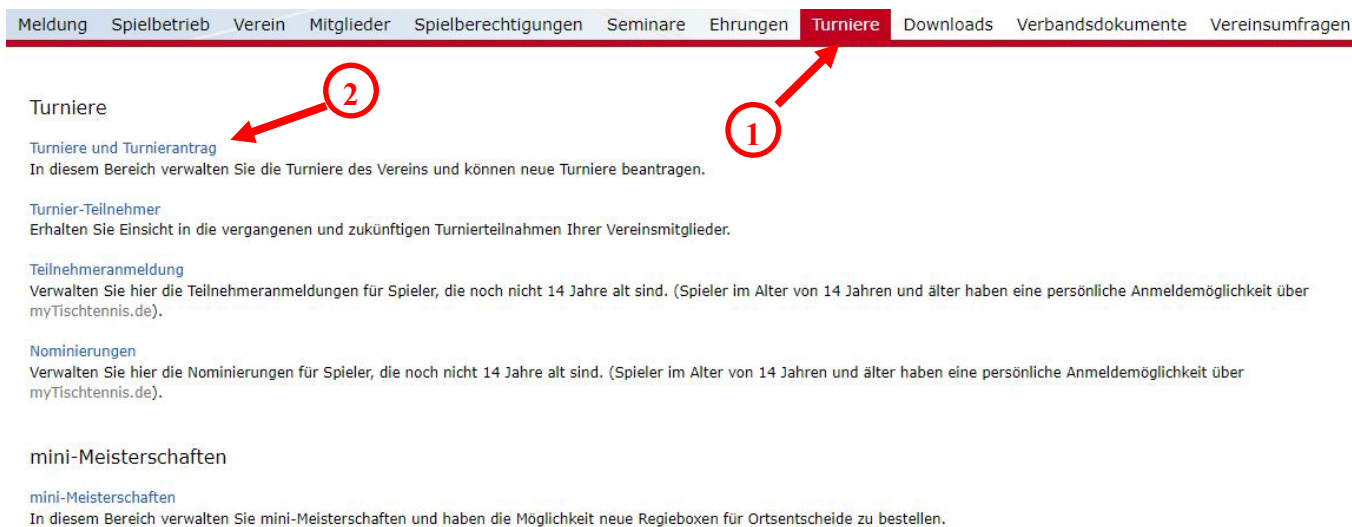
Herausgeber: Hessischer Tischtennis-Verband e. V.

## Inhaltsverzeichnis

1. Turnierteilnehmer aus click-tt abrufen .....	3
2. Vorbereitungen in MKTT .....	4
2.1 Neue Turnierdatenbank anlegen .....	4
2.2 Turnierteilnehmer importieren .....	5
2.3 Spieler als anwesend markieren und setzen .....	5
2.4 Spieler nachmelden.....	6
2.5 Turniereinstellungen .....	7
3. Turnier mit MKTT durchführen .....	8
3.1 Erste Runde vorbereiten .....	8
3.2 Erste Runde durchführen .....	8
3.3 Ergebniserfassung .....	9
3.4 Weitere Runden lösen.....	9
3.5 Deaktivieren von Spielern.....	10
3.6 Ende des Turniers .....	10
4. Export der Ergebnisse aus MKTT .....	11
4.1 Verarbeiten von Nachmelden .....	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 Ehrungen **Turniere** Downloads Verbandsdokumente Vereinsumfragen

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 Anmeldeöglichkeit 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 Anmeldeöglichkeit über myTischtennis.de).

**mini-Meisterschaften**

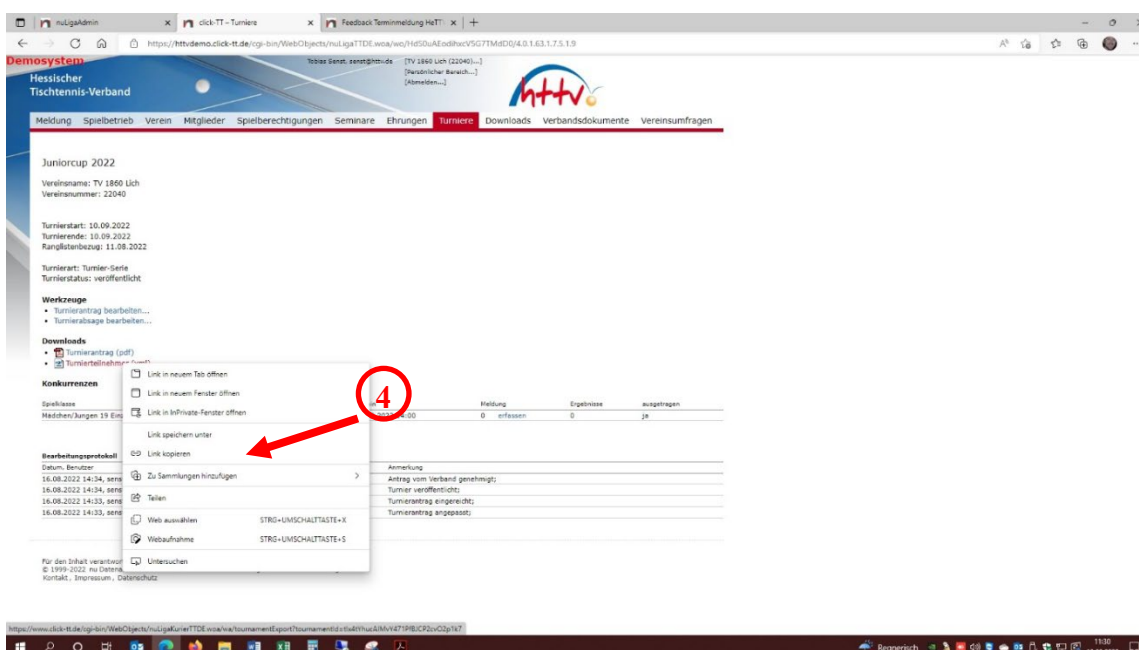
**mini-Meisterschaften**

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

### 2022/23 (HeTTV)

	Datum	Turnier
<input type="checkbox"/>	05.08.2022 18:00	Juniorcup 2022
<input type="checkbox"/>	10.09.2022 14:00	Juniorcup 2022

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).



Juniorcup 2022

Vereinsname: TV 1860 Lich  
Vereinsnummer: 22040

Turnierstart: 10.09.2022  
Turnierende: 10.09.2022  
Ranglistenbezug: 11.08.2022

Turnierart: Turnier-Serie  
Turnierstatus: veröffentlicht

**Werkzeuge**

- Turnierantrag bearbeiten...
- Turnieranfrage bearbeiten...

**Downloads**

- Turnierantrag (pdf)
- Turnierteilnehmer (xml)

**Konkurrenzen**

Spillname	Helfung	Eigebnisse	Ausgetragen
Heidshen/Jungen 15 Ein	0	0	JA

**Bearbeitungsprotokoll**

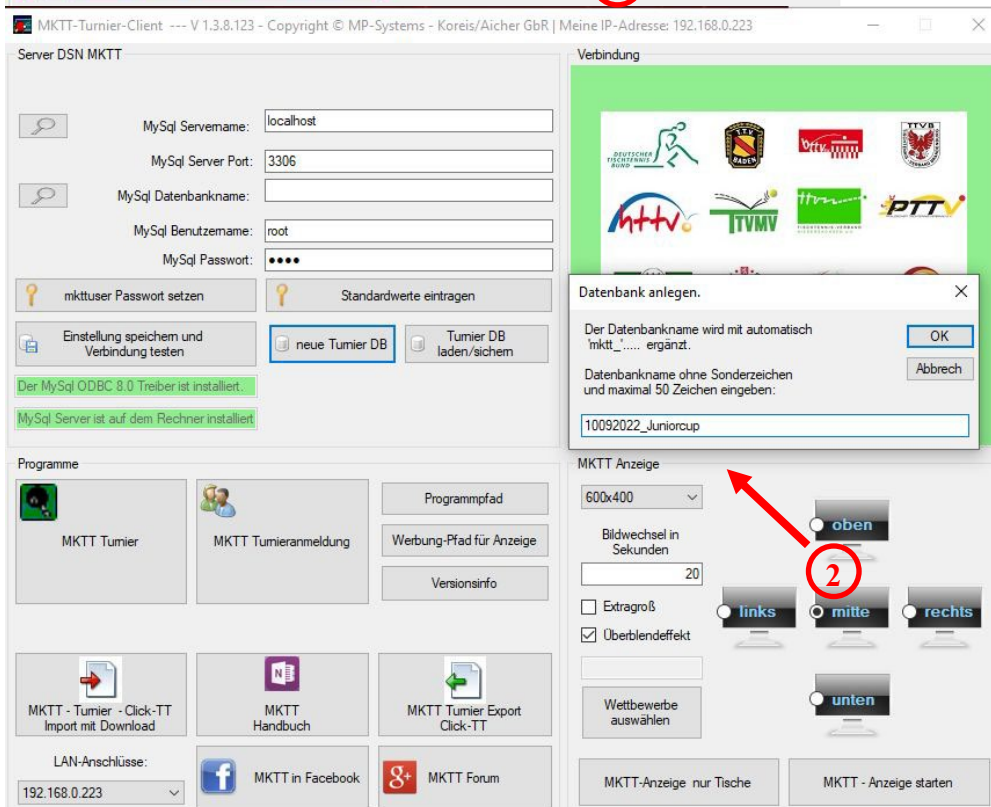
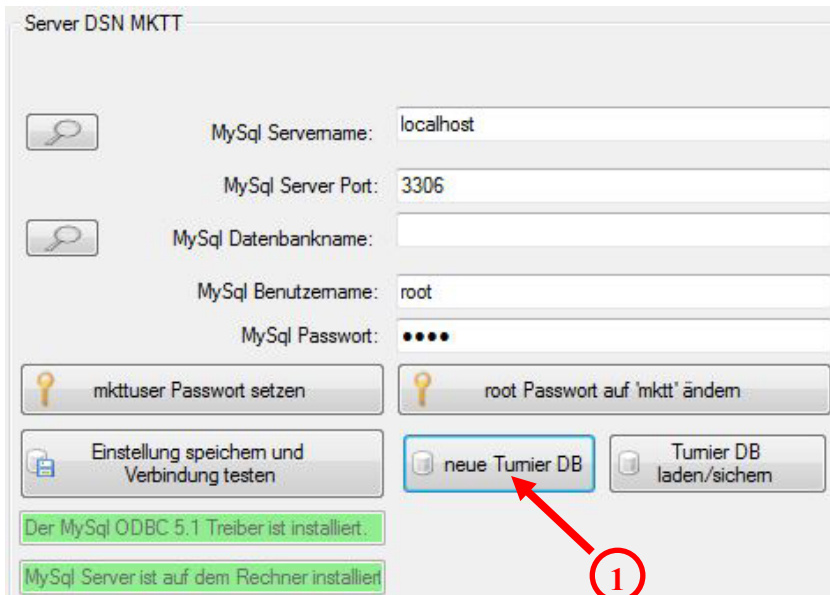
Datum	Bemerkung
16.08.2022 14:34	serie
16.08.2022 14:34	serie
16.08.2022 14:33	serie
16.08.2022 14:33	serie

Für den Dribbel verantwortlich  
© 1999-2022 Nu Daten  
Kontakt: Impressum, Datenschutz

## 2. Vorbereitungen in MKTT

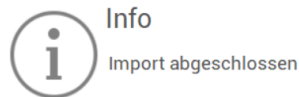
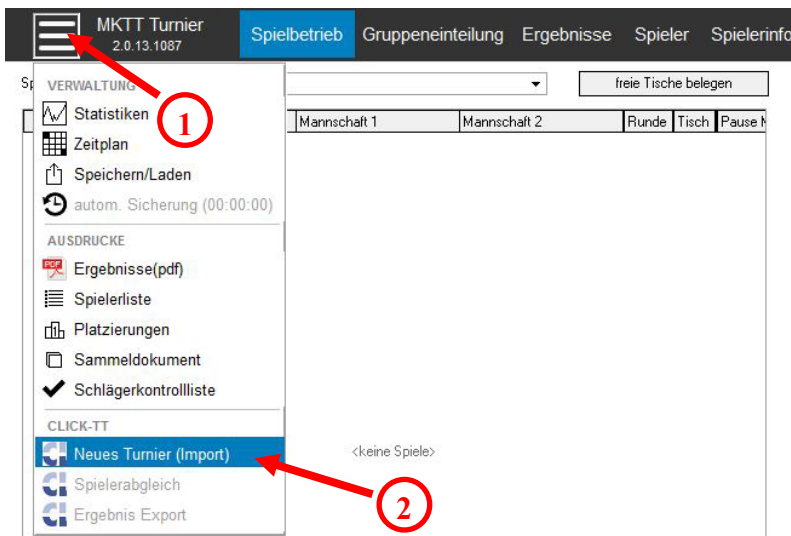
### 2.1 Neue Turnierdatenbank anlegen

- Starten Sie MKTT
- Klicken Sie auf <Neue Turnier DB> (1)
- Vergeben Sie einen Namen (2) für das Turnier u. bestätigen Sie die Eingabe mit <OK>(3)
- **Achtung:** Für jedes neue Turnier ist eine neue Turnierdatenbank anzulegen



## 2.2 Turnierteilnehmer importieren

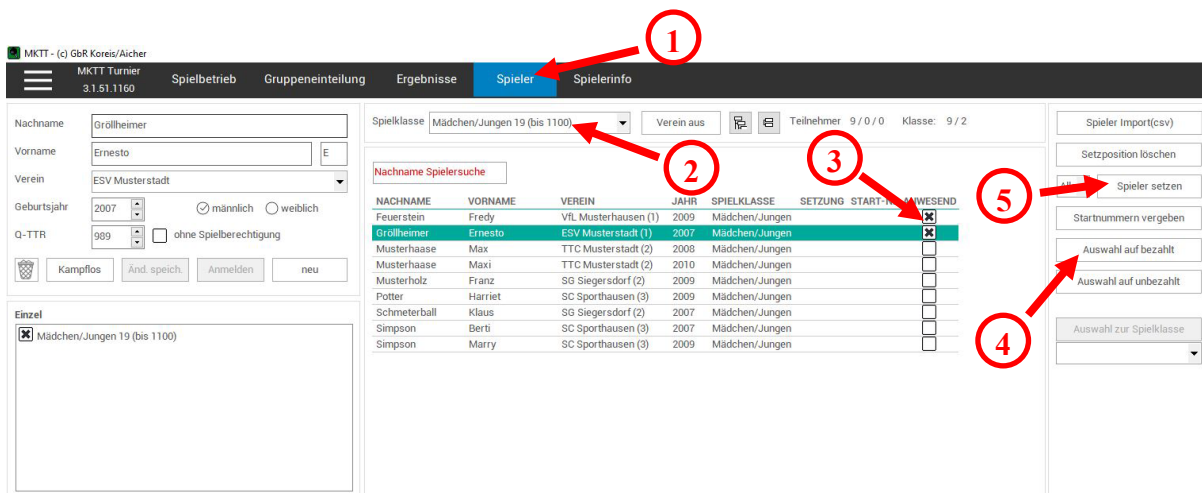
- Klicken Sie auf <MKTT-Turnier>
- Öffnen Sie das <Menü> (1)
- Klicken Sie auf <Neues Turnier (Import)> (2), es öffnet sich ein weiteres Fenster zum Import der Daten
- Wählen Sie die unter Punkt 1 gespeicherte xml-Datei aus und bestätigen Sie die Eingabe mit <Öffnen> (3)
- Anschließend wird der Import automatisch durchgeführt und es erscheint eine entsprechende Hinweismeldung, dass der Import abgeschlossen ist. Mit <OK> bestätigen (4)



## 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 entsprechende Spielklasse (hier im Beispiel „Mädchen/Jungen 19 (bis 1100)“) 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).





## 2.4 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)
- Wählen Sie anschließend die entsprechende Spielklasse aus (4) und setzen Sie den Spieler auf „anwesend“ (5)

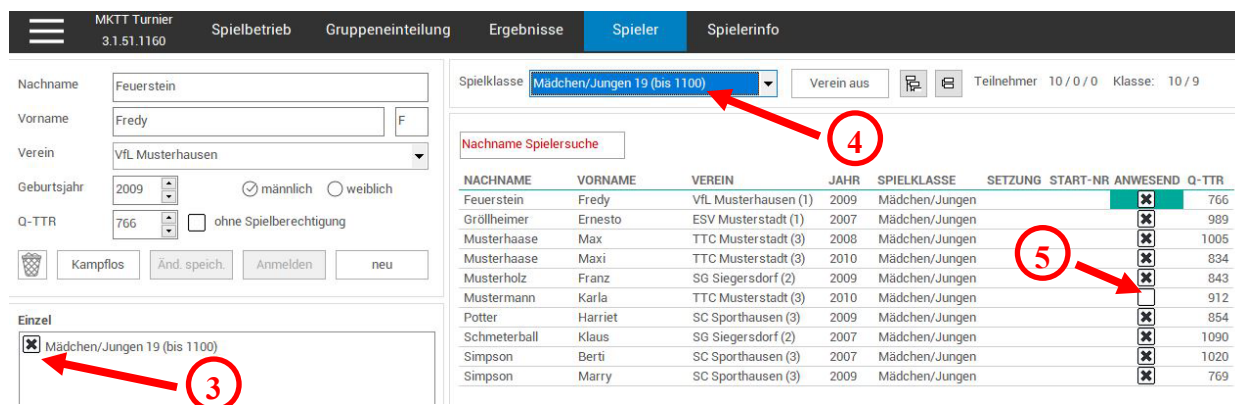
Nachname:

Vorname:

Verein:

Geburtsjahr:   männlich  weiblich

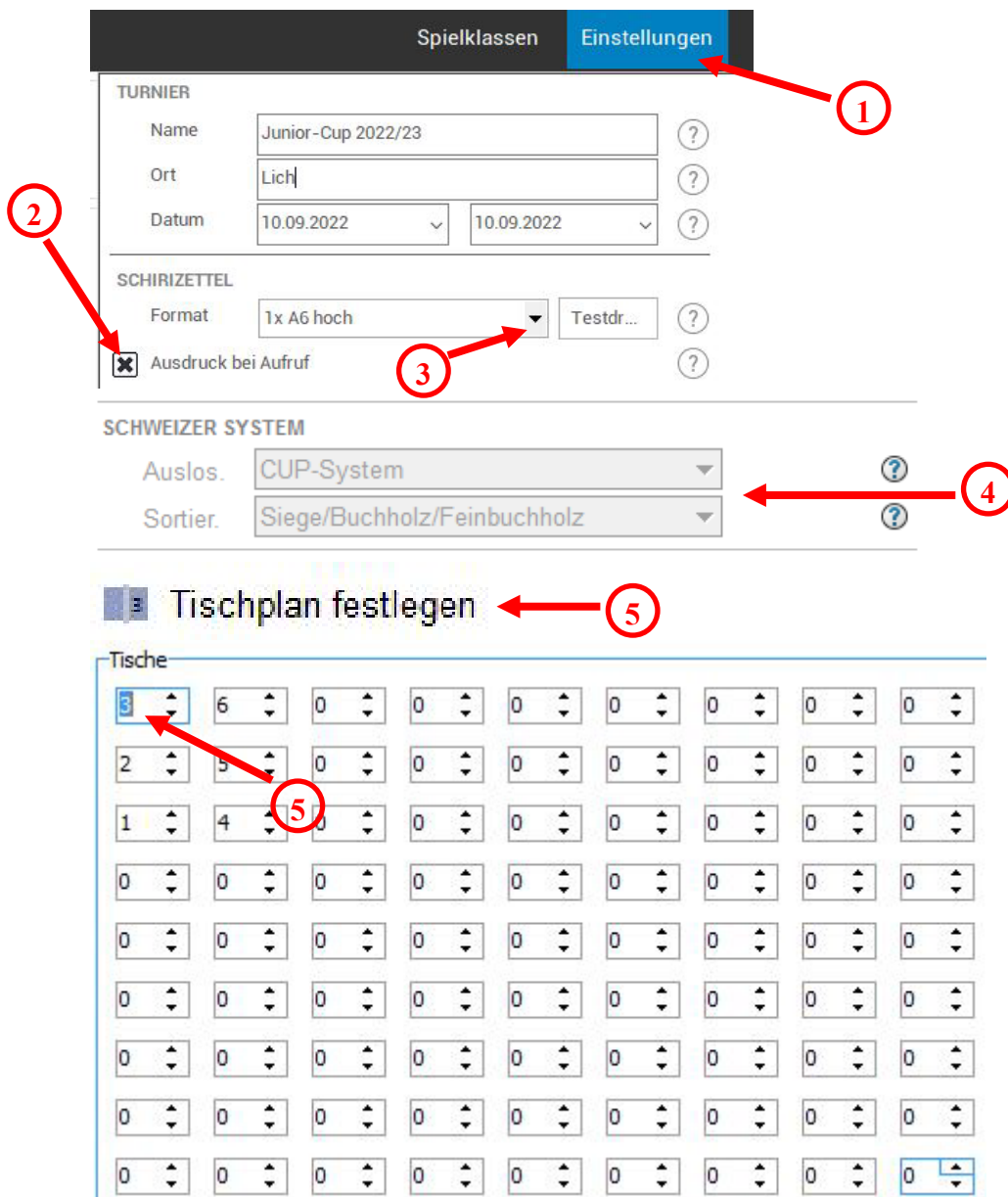
Q-TTR:   ohne Spielberechtigung



NACHNAME	VORNAME	VEREIN	JAHR	SPIELKLASSE	SETZUNG	START-NR	ANWESEND	Q-TTR
Feuerstein	Fredy	VfL Musterhausen (1)	2009	Mädchen/Jungen			<input checked="" type="checkbox"/>	766
Gröllheimer	Ernesto	ESV Musterstadt (1)	2007	Mädchen/Jungen			<input checked="" type="checkbox"/>	989
Musterhaase	Max	TTC Musterstadt (3)	2008	Mädchen/Jungen			<input checked="" type="checkbox"/>	1005
Musterhaase	Maxi	TTC Musterstadt (3)	2010	Mädchen/Jungen			<input checked="" type="checkbox"/>	834
Musterholz	Franz	SG Siegersdorf (2)	2009	Mädchen/Jungen			<input checked="" type="checkbox"/>	843
Mustermann	Karla	TTC Musterstadt (3)	2010	Mädchen/Jungen			<input checked="" type="checkbox"/>	912
Potter	Harriet	SC Sporthausen (3)	2009	Mädchen/Jungen			<input checked="" type="checkbox"/>	854
Schmeterball	Klaus	SG Siegersdorf (2)	2007	Mädchen/Jungen			<input checked="" type="checkbox"/>	1090
Simpson	Berti	SC Sporthausen (3)	2007	Mädchen/Jungen			<input checked="" type="checkbox"/>	1020
Simpson	Marry	SC Sporthausen (3)	2009	Mädchen/Jungen			<input checked="" type="checkbox"/>	769

## 2.5 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)
- Es können unterschiedliche Formate für den Druck ausgewählt werden (3)
- Automatisch voreingestellt sind im Abschnitt <Schweizer System> die Einstellungen (4):
  1. Auslosung: CUP-System
  2. Sortierung: Siege/Buchholz/FeinbuchholzDie Einstellungen sollen 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 (5)

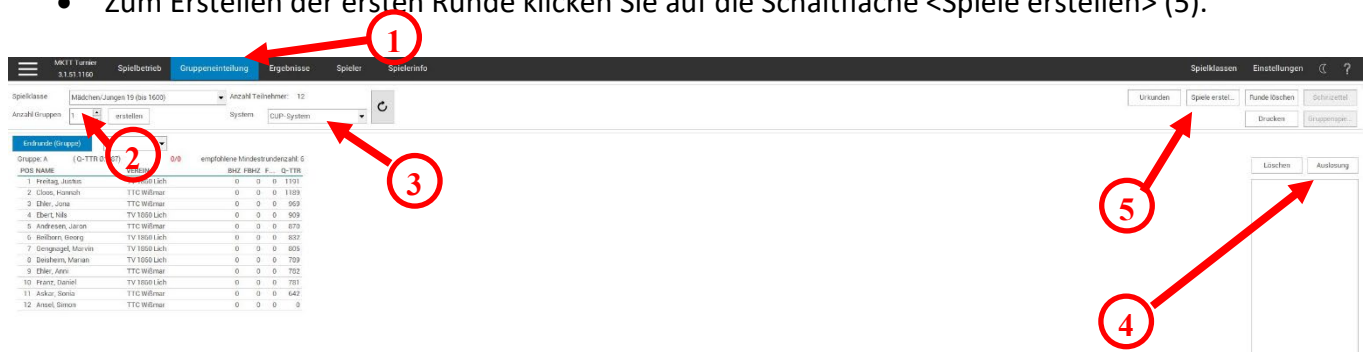


The screenshot shows the 'Einstellungen' (Settings) tab in a tournament management system. It is divided into three sections: 'TURNIER', 'SCHIRIZETTEL', and 'SCHWEIZER SYSTEM'. Red arrows with circled numbers 1 through 5 point to specific elements: 1 points to the 'Einstellungen' tab; 2 points to the 'Ausdruck bei Aufruf' checkbox; 3 points to the 'Format' dropdown menu; 4 points to the 'Auslos.' and 'Sortier.' dropdown menus; 5 points to the 'Tischplan festlegen' button. Below the settings is a 'Tische' (Tables) section with a grid of 10 columns and 10 rows of table number input fields. The first cell in the first row contains the number '3' and is highlighted with a blue border and a red arrow pointing to it.

## 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 anschließend auf folgende drei Punkte:**
  1. Wird die vorgegebene Teilnehmerzahl (5-16 Spieler) eingehalten? 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).
  2. Sind Spieler aus mindestens 2 Vereinen vorhanden? Wenn nicht, erscheint ebenfalls ein Hinweis und das Feld ist entsprechend anzupassen.
  3. Welches Spielsystem kommt zum Einsatz? Bei 9-16 Spielern wird mit dem bereits hinterlegten MKTT-Cup-System gespielt. Sind es hingegen nur 5-8 Spieler, so stellt MKTT im Hintergrund das System automatisch auf „Jeder gegen jeden“ um. (Bitte nicht irritieren lassen, trotz der Umstellung, wird im Feld „System“ immer noch „Cup-System“ angezeigt).
- Zum Erstellen der ersten Runde klicken Sie auf die Schaltfläche <Spiele erstellen> (5).



Gruppeneinteilung	Anzahl Teilnehmer	System
1	12	CUP-System

Gruppeneinteilung	Anzahl Teilnehmer	System
1	12	CUP-System

### 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)





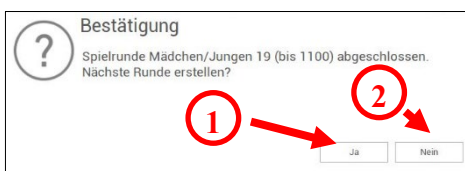
### 3.3 Ergebniserfassung

- 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

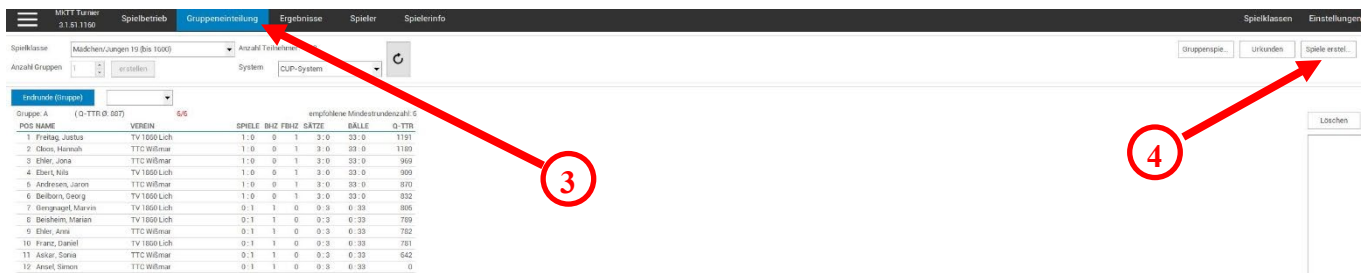


### 3.4 Weitere Runden lösen

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> (3) auf die Schaltfläche <Spiele erstellen> klicken (4).



### 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 Junior-Cup 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.

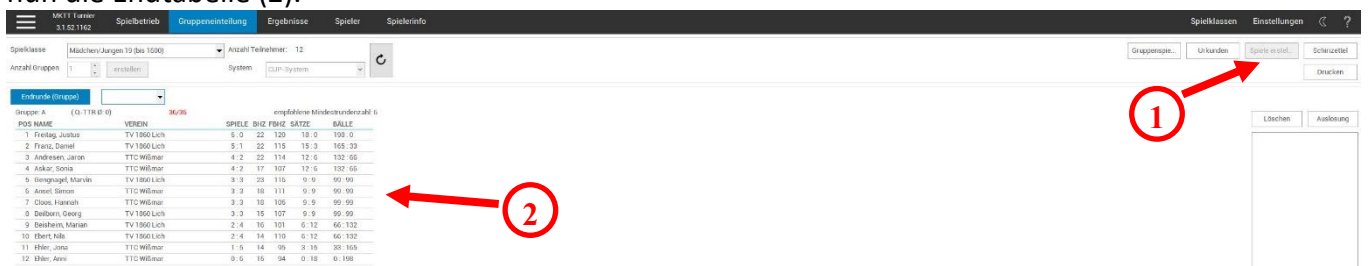
POS	NAME	VEREIN	SPIELE
1	Franz, Daniel	TV 1860 Lich	1 : 0
2	Freitag, Justus	TV 1860 Lich	1 : 0
3	Gengna		
4	Ansel, S		
5	Askar,		
6	Andres		
7	Beilbor		
8	Ehler, J		
9	Cloos, I		
10	Ebert, M		
11	Ehler, A		
12	Beisheim, Marian	TV 1860 Lich	0 : 1

- drucke Schiri Zettel
- drucke Schiri Zettel (Runde) alle Gruppen ▶
- Drucke Gruppenspielplan
- Drucke Zeitplan (alle Gruppen)
- Tabelle Neuberechnen ▶
- aus Gruppe löschen
- Gruppe löschen
- Spieler deaktivieren(kann nicht rückgg. gemacht werden.)

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

### 3.6 Ende des Turniers

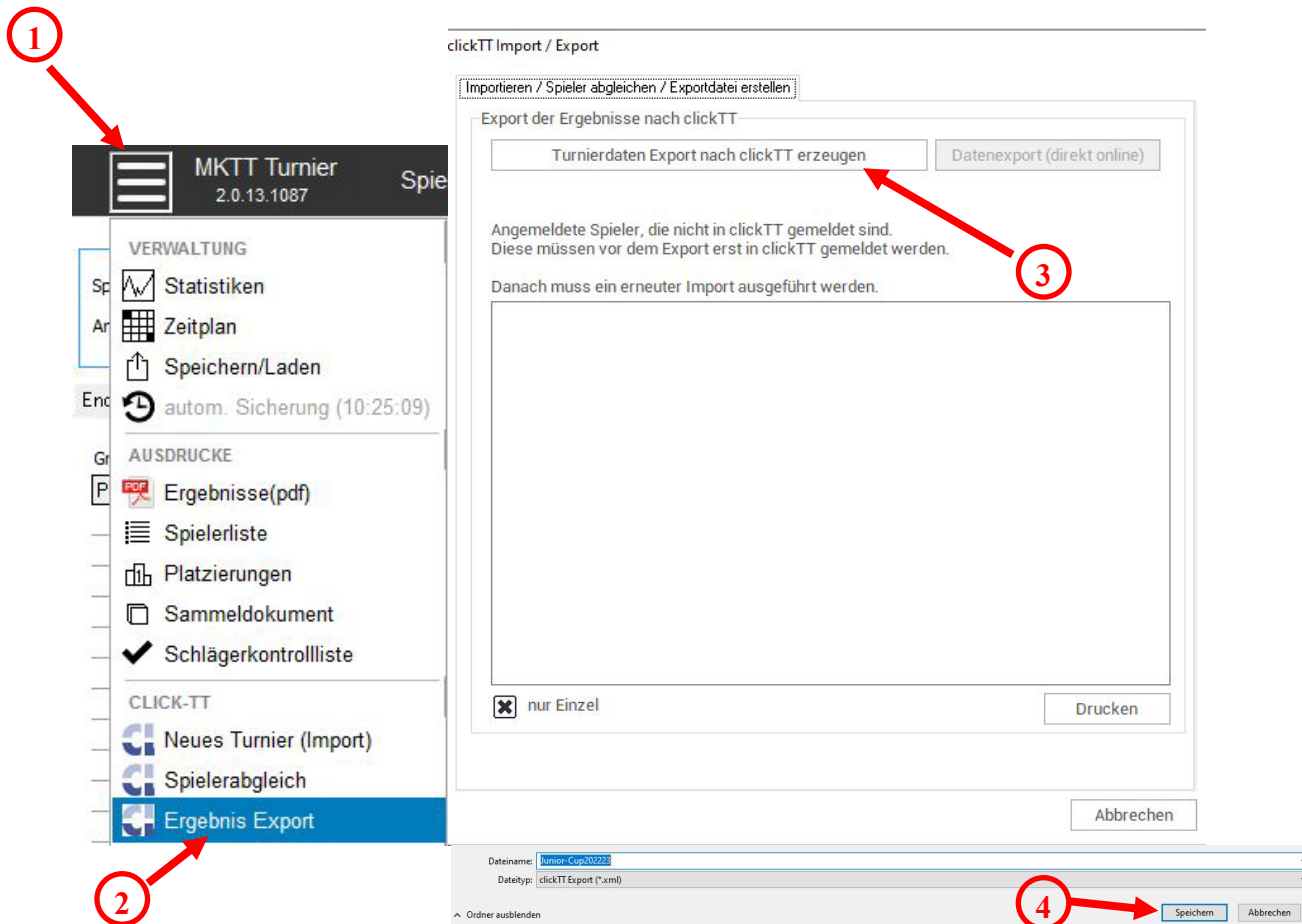
Sind alle 6 Runden gespielt, wird unter dem Register <Gruppeneinteilung> der Button <Spiele erstellen> ausgegraut (1), sodass keine weiteren Runden mehr gestartet werden können. An dieser Stelle findet sich nun die Endtabelle (2).



## 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)



The screenshot shows the MKTT software interface. On the left, a sidebar menu is visible with the 'Ergebnis Export' option highlighted. The main window displays the 'clickTT Import / Export' dialog, where the 'Turnierdaten Export nach clickTT erzeugen' button is selected. Below this, a message states: 'Angemeldete Spieler, die nicht in clickTT gemeldet sind. Diese müssen vor dem Export erst in clickTT gemeldet werden. Danach muss ein erneuter Import ausgeführt werden.' At the bottom, a file save dialog is open, showing the filename 'Turnier-Cup202222' and the file type 'clickTT Export (\*.xml)'. The 'Speichern' button is highlighted.

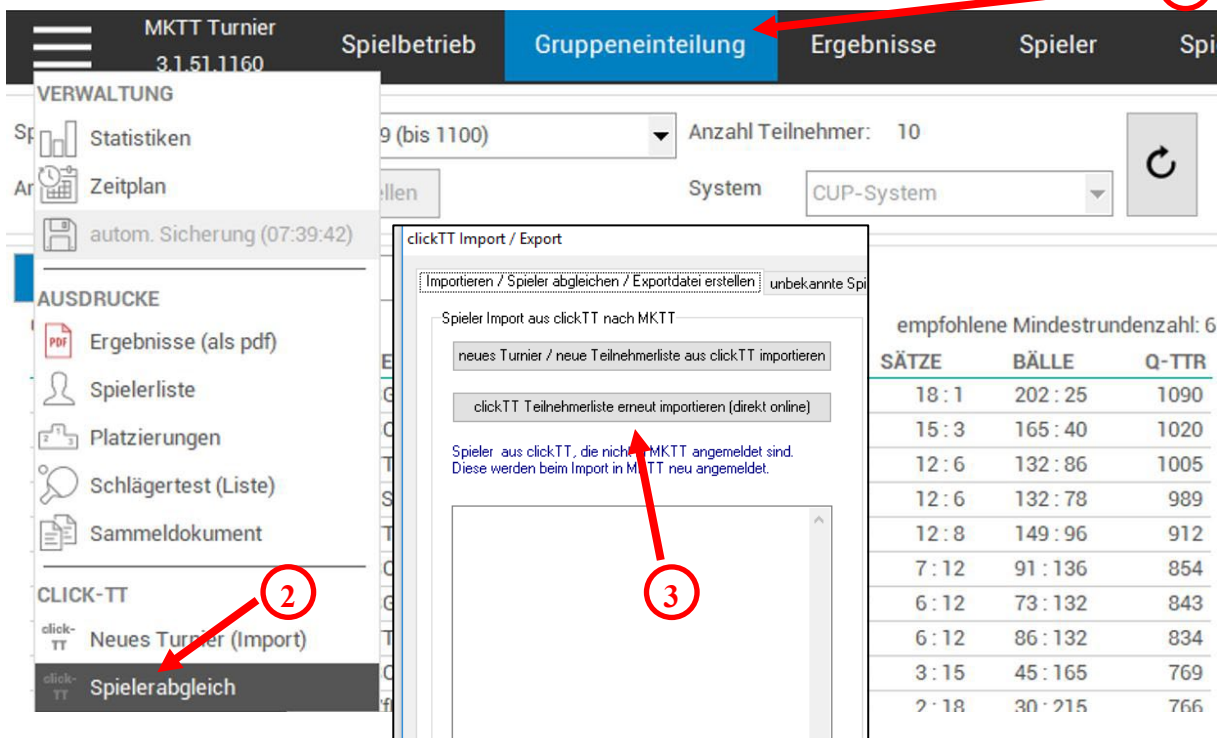
### 4.1 Verarbeiten von Nachmeldern

Sollten sich im Fenster (siehe oben (3)) 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.

- 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.



The screenshot shows the 'Gruppeneinteilung' menu item highlighted in blue. A red arrow labeled '1' points to this menu. Below it, a 'clickTT Import / Export' dialog box is open. In this dialog, a red arrow labeled '2' points to the 'Neues Turnier / neue Teilnehmerliste aus clickTT importieren' button, and another red arrow labeled '3' points to the 'clickTT Teilnehmerliste erneut importieren (direkt online)' button. To the right of the dialog, a table displays match results:

SÄTZE	BÄLLE	Q-TTR
18 : 1	202 : 25	1090
15 : 3	165 : 40	1020
12 : 6	132 : 86	1005
12 : 6	132 : 78	989
12 : 8	149 : 96	912
7 : 12	91 : 136	854
6 : 12	73 : 132	843
6 : 12	86 : 132	834
3 : 15	45 : 165	769
2 : 18	30 : 215	766

## 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. (-> Datei auswählen (2) -> Öffnen (3)). Abschließend klicken Sie auf <Importieren> (4).

Turnierart: Turnier-Serie  
Turnierstatus: veröffentlicht

Junior-Cup 2022/23  
Ergebnis-Importer

### Werkzeuge

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

Import Konfiguration

Import-Datei (xml)  Keine Datei ausgewählt

Dateiname: 10092022\_Junior\_Cup Alle Dateien

Junior-Cup 2022/23  
Ergebnis-Importer

Import Konfiguration

Import-Datei (xml)  10092022\_...ior\_Cup.xml



## 6. Turnier abschließen

Nach dem importieren und speichern der 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).

2022/23 (HeTTV)

Datum	Turnier
<input checked="" type="checkbox"/> 24.08.2022 14:00	Junior-Cup 2022/23

2021/22 (HeTTV)

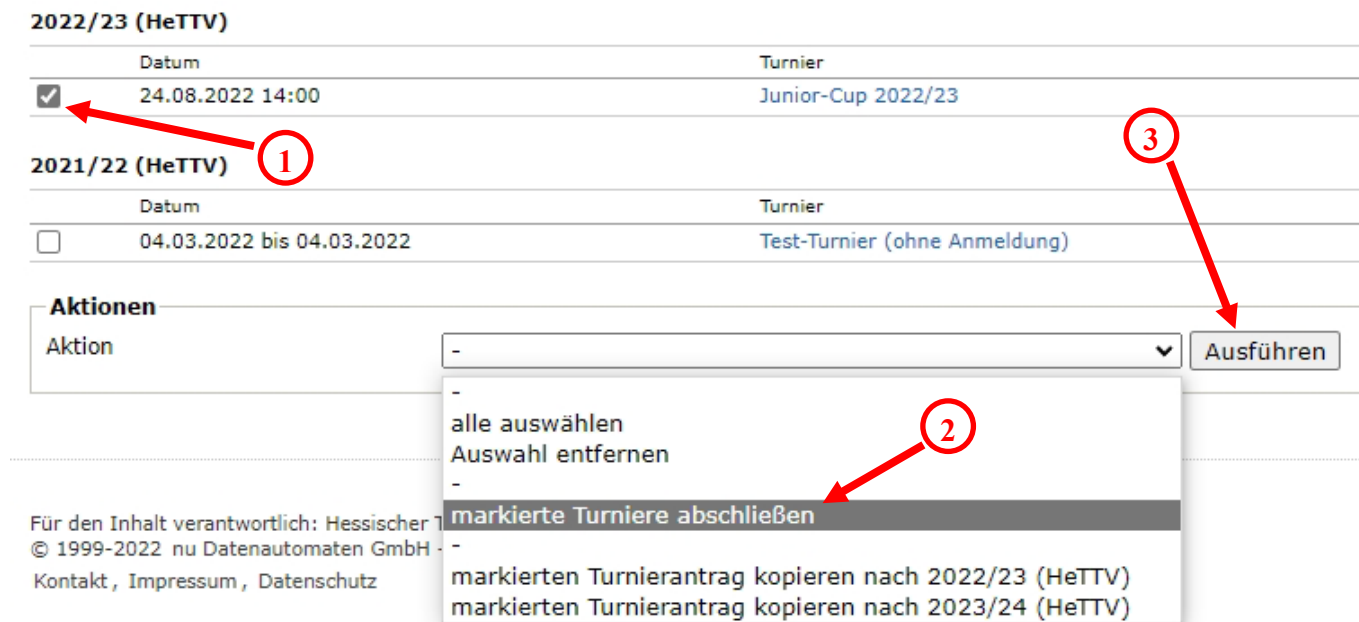
Datum	Turnier
<input type="checkbox"/> 04.03.2022 bis 04.03.2022	Test-Turnier (ohne Anmeldung)

**Aktionen**

Aktion

- 
- alle auswählen
- Auswahl entfernen
- 
- markierte Turniere abschließen**
- 
- markierten Turnierantrag kopieren nach 2022/23 (HeTTV)
- markierten Turnierantrag kopieren nach 2023/24 (HeTTV)

Für den Inhalt verantwortlich: Hessischer T  
© 1999-2022 nu Datenautomaten GmbH  
Kontakt, Impressum, Datenschutz



### 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 HTTV
- Die Ergebnisse müssen innerhalb von 48 Stunden nach Turnierbeginn in click-tt erfasst und das Turnier abgeschlossen sein

Viel Erfolg beim Durchführen eines

