



Westdeutscher Tischtennis-Verband e.V.



MKTT-Anleitung für Ausrichter

Stand:
24.08.2022

Diese Anleitung bildet den Ablauf unter MKTT nach.

Für weitere Fragen oder Problemen sowie Anregungen steht

Martin Häusler
E-Mail: martin.haeusler@wttv.de
Mobil: 0160-2763690

zur Verfügung.

Für die Vor- bzw. Nachbereitung in click-TT sind folgende Dokumente zu empfehlen:

- Anleitung für Turnierausrichter
- Click-TT-Handbuch für Vereine

Installation

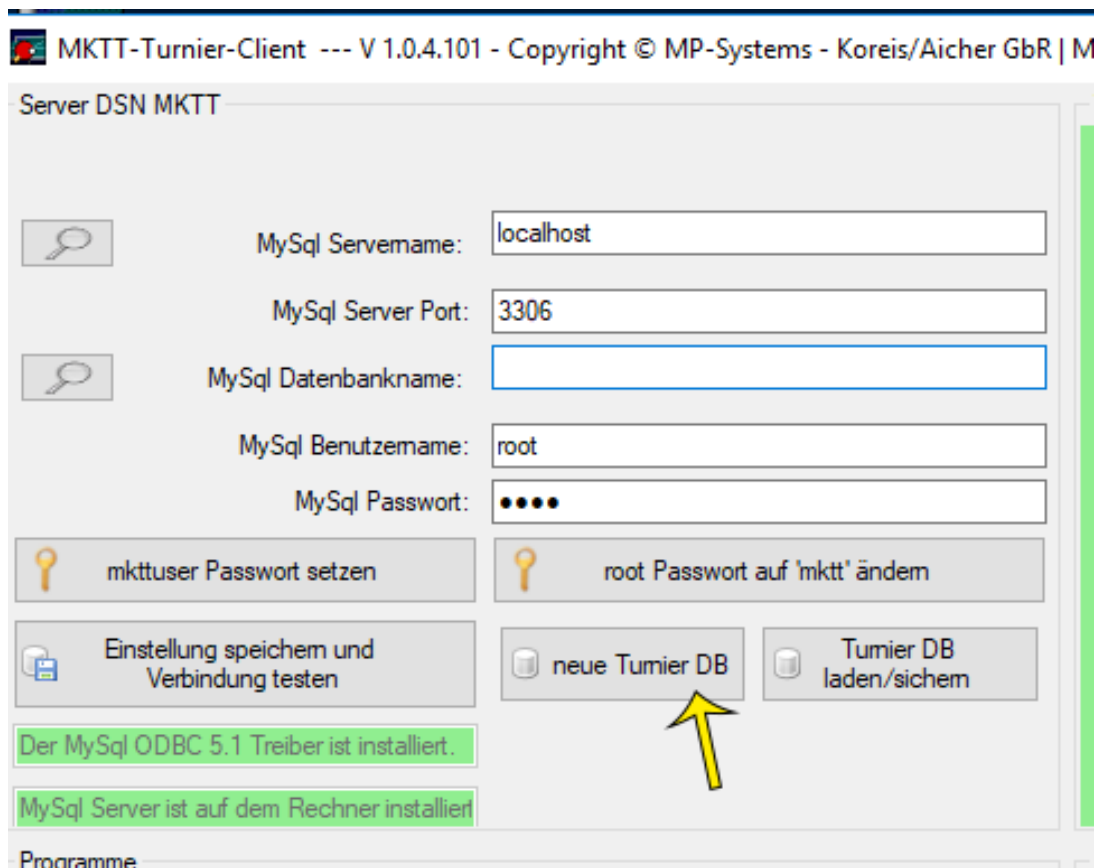
Unter <http://mktk.koreis.org> kann das Setup für den ‚MKTt Turnier-Client‘ heruntergeladen werden. Das Setup-Programm führt einen durch die gesamte Installation.

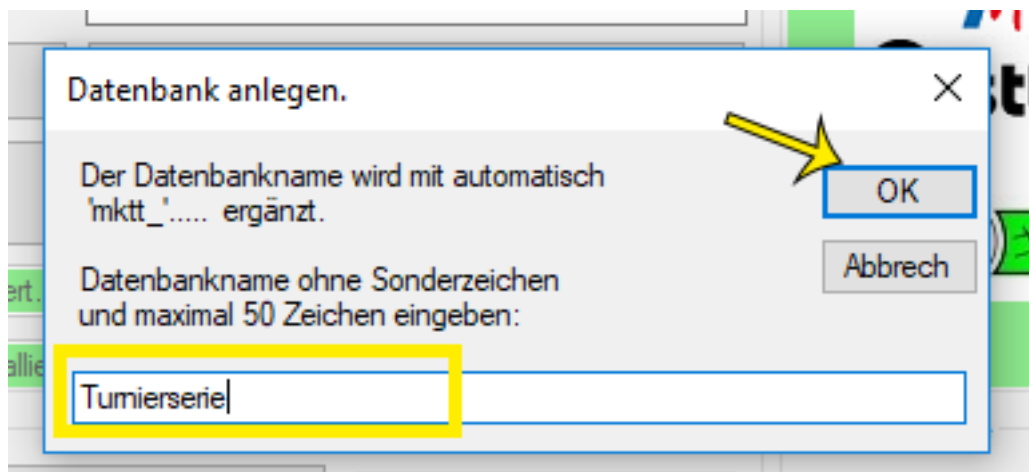
Die Lizenzvergabe kann automatisch in MKTT beantragt werden.

Zur Durchführung muss zusätzlich auf dem Turnierrechner bzw. -notebook auch der MySQL-Server mit dem ODBC-Treiber installiert werden.

Start von MKTT

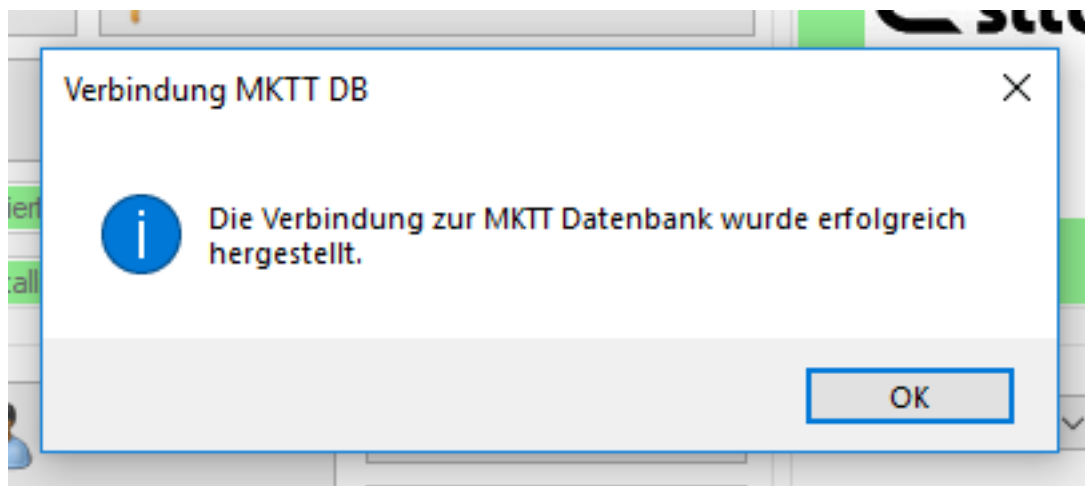
Nach dem Start von MKTT muss zuerst eine neue Turnier-Datenbank angelegt werden. Dazu muss man auf ‚neue Turnier-DB‘ klicken.





Im Textfeld muss ein Namen für die Turnierdatenbank eintragen werden, es dürfen keine Leerzeichen verwendet werden.:

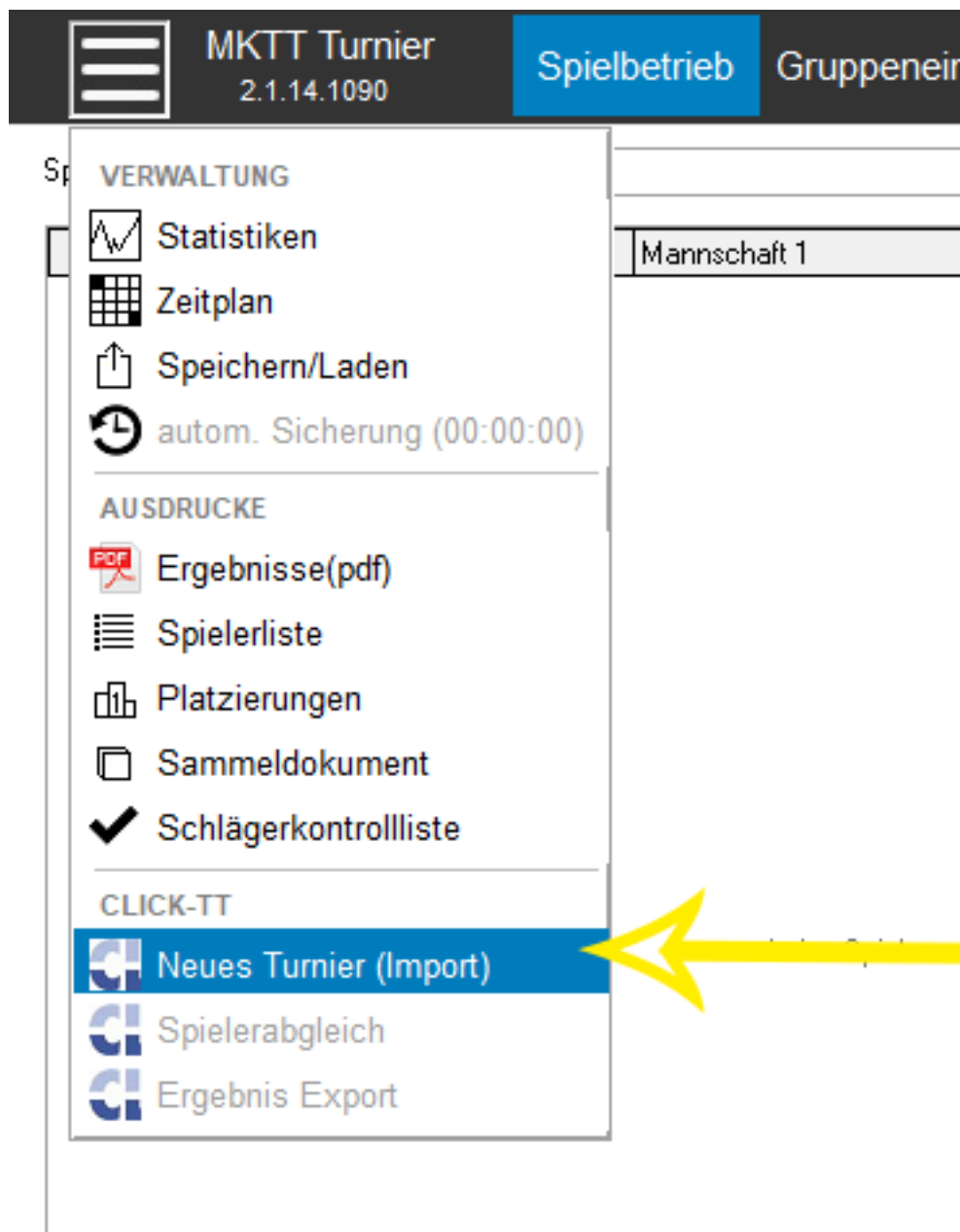
Nach einem Click auf den ,OK'-Button wartet man einen kurzen Augenblick, bis die folgende Mitteilung erscheint:



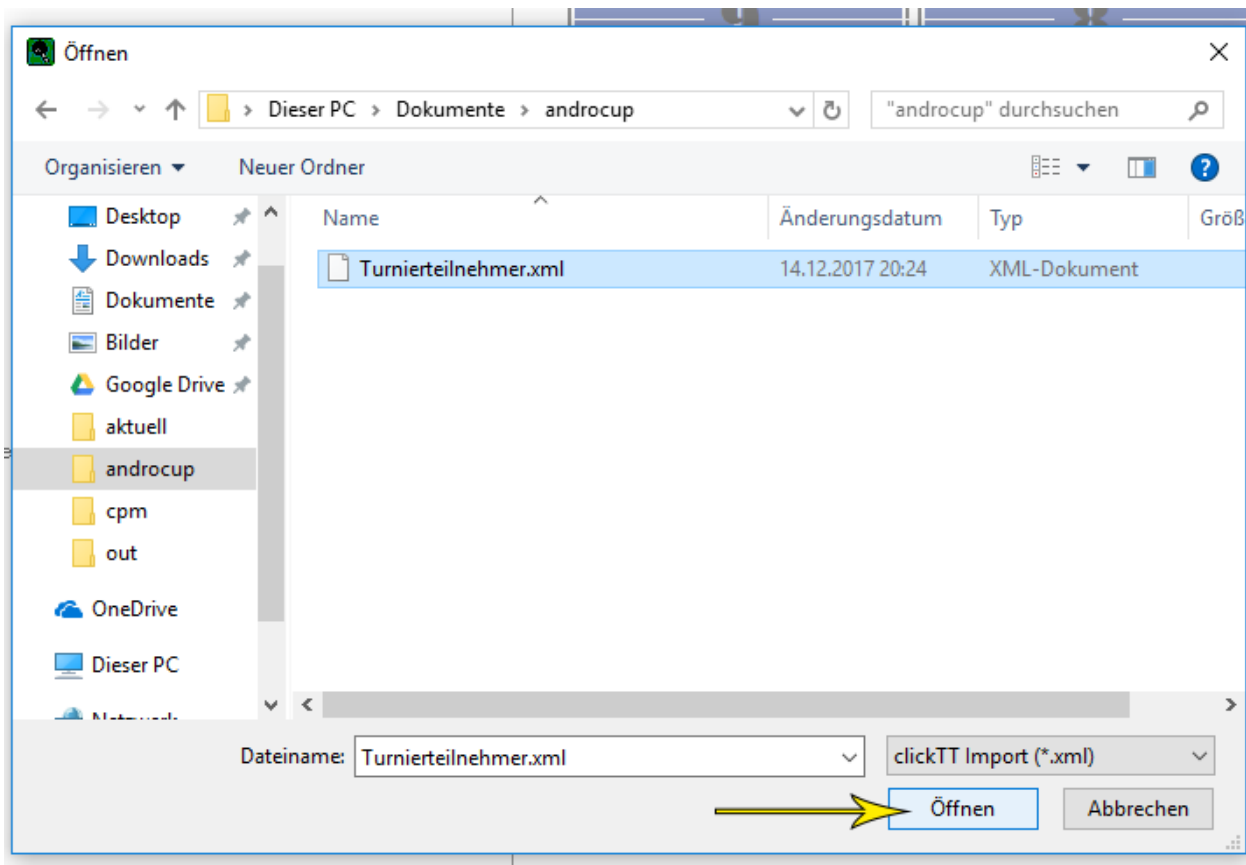
Die Verbindungseinstellungen sind dann schon korrekt eingerichtet.

Spieler importieren

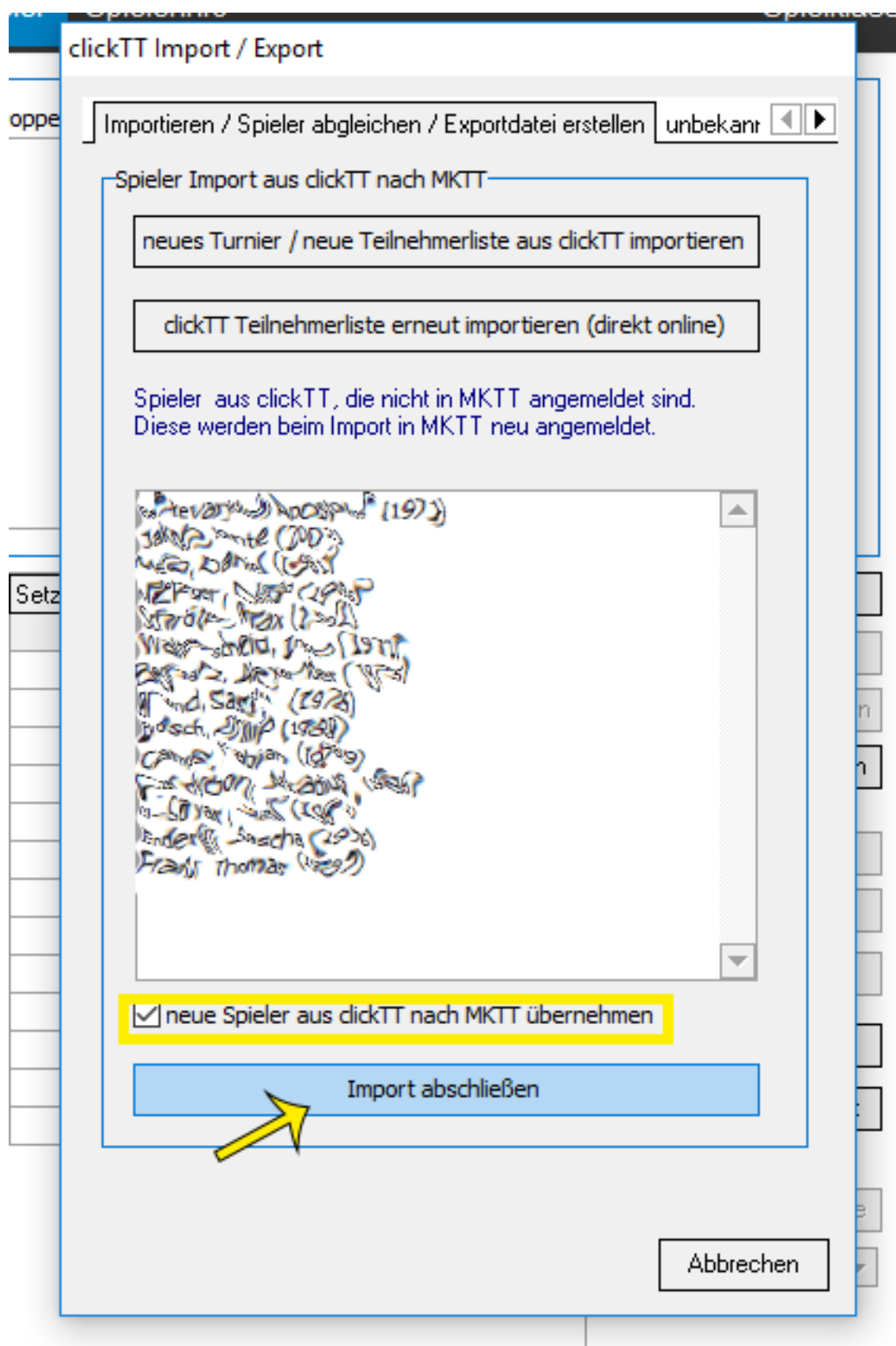
Danach kann der ‚Turnier-Client‘ gestartet werden. Die heruntergeladene XML-Datei kann dann über den folgenden Menüpunkt nach MKTT importiert werden:



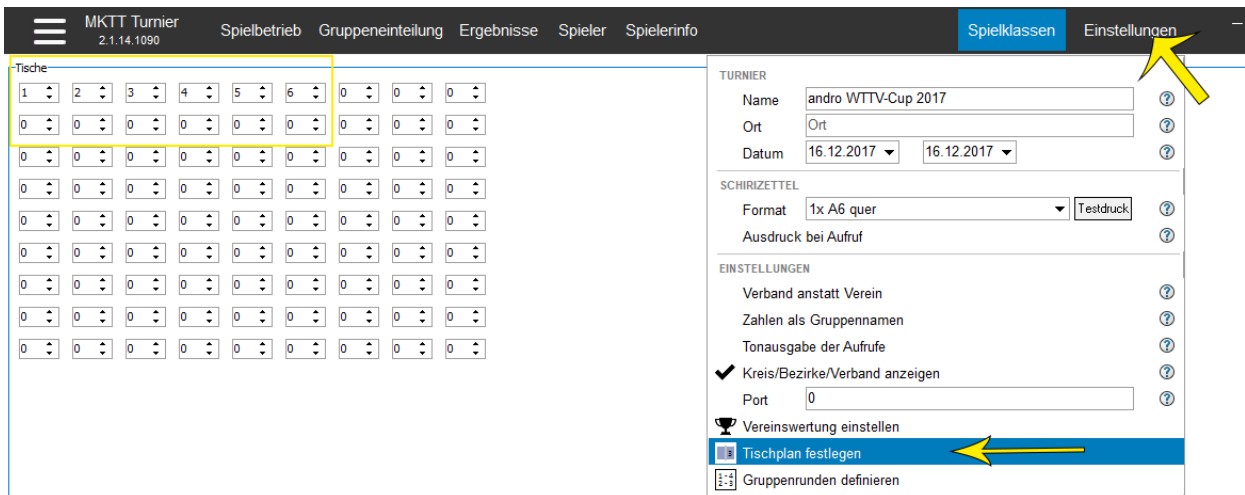
Im neuen Dialog wechselt man dann in den Ordner, in dem die XML-Datei gespeichert wurde:



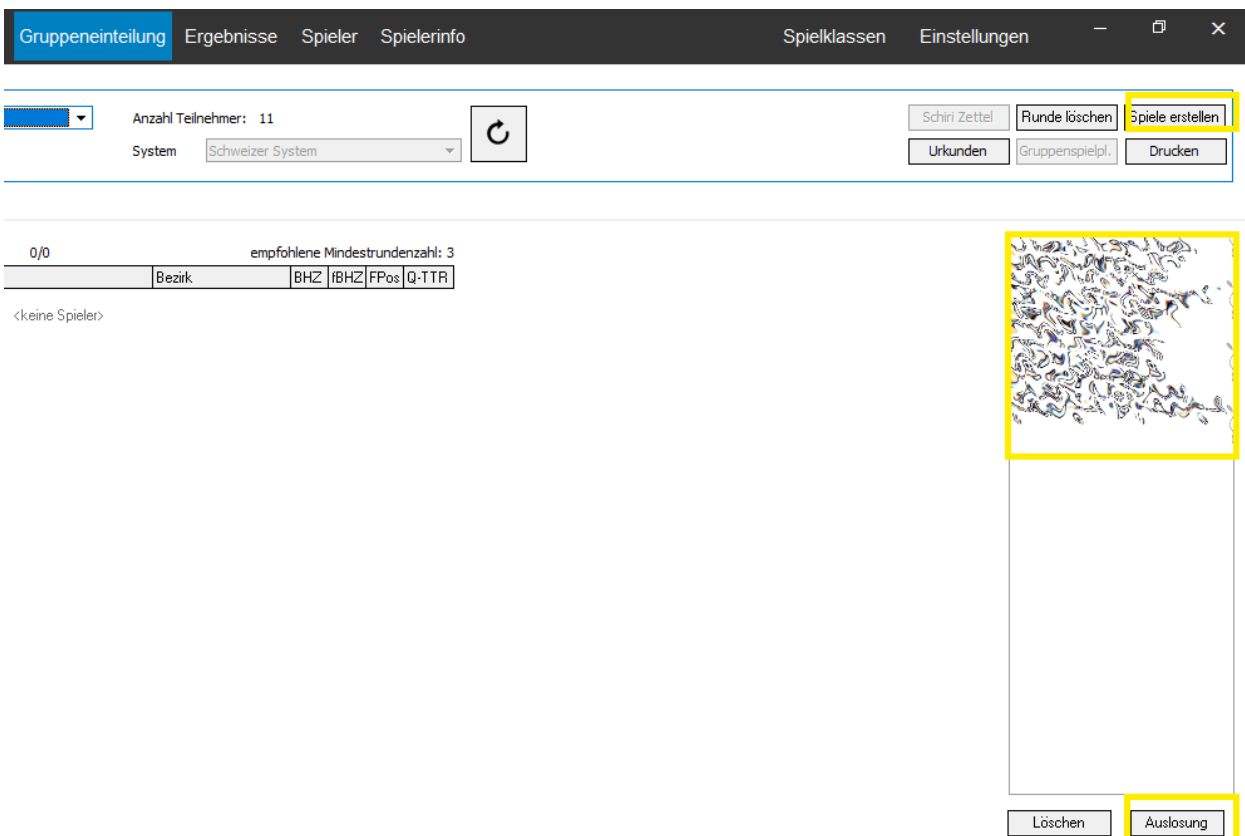
Danach öffnet sich ein neuer Dialog, in dem man bei ‚Neue Spieler aus click-TT nach MKTT‘ den Haken aktivieren muss, danach sollte ein Klick auf ‚Import abschließen‘ erfolgen.



Bevor es nun losgehen kann, sollte man den ‚Tischplan festlegen‘, den man unter Einstellungen festlegt:



Anschließend kann man nun endlich loslegen und geht dazu auf den Reiter ‚Gruppeneinteilung‘. Wenn in der rechten Listbox alle Spieler auftauchen, die anwesend sind, kann zuerst auf ‚Auslosung‘ und dann auf ‚Spiele erstellen‘ geklickt werden:



Runden aufrufen

Danach wechselt man auf den Reiter ‚Spielbetrieb‘ und kann über ‚freie Tische‘ entsprechend die ersten Spiele aufrufen.

Klasse	Gruppe	TypeName	Type	Mannschaft 1	Mannschaft 2	Runde	Tisch	Pause
Gruppenspiel	A	andro WTT\	Einzel			1	1	-/-
Gruppenspiel	A	andro WTT\	Einzel			1	1	-/-
Gruppenspiel	A	andro WTT\	Einzel			1	1	-/-
Gruppenspiel	A	andro WTT\	Einzel			1	1	-/-
Gruppenspiel	A	andro WTT\	Einzel			1	1	-/-

Um das Ergebnis eines Spieles zu erfassen, klickt man mit einem Doppelklick auf die Partie in der Liste oder in der Tischübersicht.

Ergebnis - Eingabe

Spiel #: 3 Tisch #: 2 andro WTTV-Cup Gruppe A

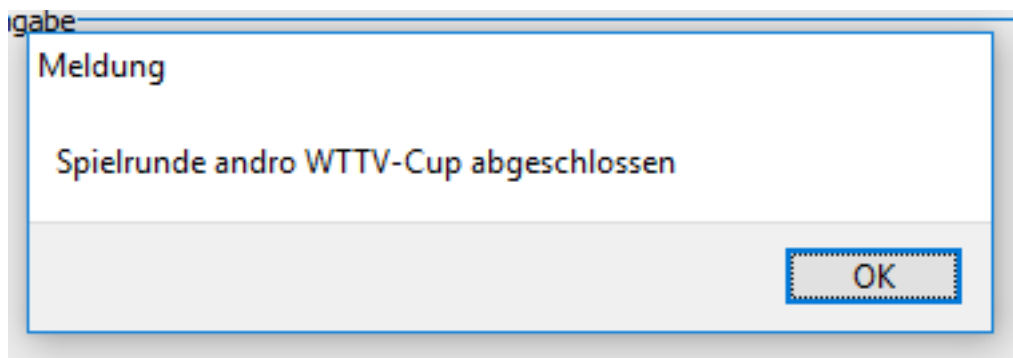
Spieler 1: 3 11 11 5 11

Spieler 2: 1 3 4 11 3

Ergebnis (Detail): kampflos:

In der Textbox muss man die Satzergebnisse erfassen und danach auf ‚OK‘ klicken.

Diesen Vorgang wiederholt man für alle Partien, bis nun folgende Meldung angezeigt wird:



Danach muss man wieder auf den Reiter ‚Gruppeneinteilung‘ wechseln um über den Button ‚Spiele erstellen‘ die nächste Runde zu erstellen. Danach geht man wieder auf den Reiter ‚Gruppeneinteilung‘ und startet den unter diesem Kapitel beschriebenen Ablauf.

The screenshot displays the 'Gruppeneinteilung' tab in the MKTT software. At the top, there's a navigation bar with tabs: 'Spielbetrieb', 'Gruppeneinteilung' (active), 'Ergebnisse', 'Spieler', and 'Spielerinfo'. Below this, there are settings for 'Spielklasse' (andro WTTV-Cup), 'Anzahl Teilnehmer' (11), and 'System' (Schweizer System). A 'Spiele erstellen' button is highlighted in yellow. Below the settings, there's a table showing the group distribution for 11 players. The table has columns for 'Pos', 'Name', 'Verein', 'Bezirk', 'Spiele', 'BHZ', 'fBHZ', 'Sätze', 'Bälle', and 'Q-TTR'. The data shows the results of 6 rounds for each player.

Pos	Name	Verein	Bezirk	Spiele	BHZ	fBHZ	Sätze	Bälle	Q-TTR
1				1:0	0	1	3:0 (+3)	33:12 (+21)	
2				1:0	0	1	3:0 (+3)	33:12 (+21)	
3				1:0	0	1	3:0 (+3)	33:16 (+17)	
4				1:0	0	1	3:0 (+3)	33:17 (+16)	
5				1:0	0	1	3:1 (+2)	38:21 (+17)	
6				1:0	0	0	3:0 (+3)	33:21 (+12)	
7				0:1	1	0	1:3 (-2)	21:38 (-17)	
8				0:1	1	0	0:3 (-3)	17:33 (-16)	
9				0:1	1	0	0:3 (-3)	16:33 (-17)	
10				0:1	1	0	0:3 (-3)	12:33 (-21)	
11				0:1	1	0	0:3 (-3)	12:33 (-21)	

Nach sechs Runden kann der Rundenablauf eingestellt werden, der Button ‚Spiele erstellen‘ ist dann deaktiviert.

Aufgabe/Pausieren

Erklärt eine Spielerin oder Spieler nach einer Runde, dass sie oder er nicht weiterspielen kann, muss dieser „deaktiviert“ werden. Dieser Schritt muss jedoch vor der Erstellung einer neuen Runde in der Gruppeneinteilung vorgenommen werden. Dazu wählt man den Spieler in der Gruppe aus und macht einen Rechtsklick und wählt den Punkt ‚Spieler deaktivieren‘ aus.

Anzahl Gruppen: 1 System: CUP-System

Endrunde (Gruppe):

Gruppe: A (Q-TTR Ø: 1452) 0/5 empfohlene Mindesttrundenzahl: 6

POS	NAME	VEREIN	BEZIRK	SPIELE	BHZ	FBHZ	SÄTZE	BÄLLE	Q-TTR
1	drucke Schiri Zettel		erg	0 : 0	0	0	0 : 0	0 : 0	1614
2	drucke Schiri Zettel (Runde) alle Gruppen		erg	0 : 0	0	0	0 : 0	0 : 0	1565
3			erg	0 : 0	0	0	0 : 0	0 : 0	1536
4	Drucke Gruppenspielplan		erg	0 : 0	0	0	0 : 0	0 : 0	1481
5	Drucke Zeitplan (alle Gruppen)		erg	0 : 0	0	0	0 : 0	0 : 0	1474
6	Tabelle Neuberechnen		erg	0 : 0	0	0	0 : 0	0 : 0	1468
7			erg	0 : 0	0	0	0 : 0	0 : 0	1422
8	aus Gruppe löschen		erg	0 : 0	0	0	0 : 0	0 : 0	1391
9	Gruppe löschen		er	0 : 0	0	0	0 : 0	0 : 0	1341
10	Spieler deaktivieren(kann nicht rückgg. gemacht werden.)		erg	0 : 0	0	0	0 : 0	0 : 0	1231

Anschließend erfolgt eine Bestätigungsmeldung und eine Aktivierung bzw. weitere Teilnahme der Spielerin oder des Spielers ist nicht möglich.

Will eine Spielerin oder Spieler temporär eine Runde aussetzen – aus welchen Gründen auch immer – ist eine Erfassung eines Ergebnisses (11:0,11:0,11:0) erforderlich, das dann auch ttr-relevant ist.

Hinweis:

Sagt der Spielerin oder Spieler rechtzeitig Bescheid, aber man erfasst das nicht korrekt bzw. bedient MKTT nicht korrekt, kann man als Übergangslösung erstmal ein Spielergebnis in MKTT erfassen. Nach dem Ergebnis-Export in click-TT kann man diese einzelne Partei wieder herauslöschen, bevor der Cup abgeschlossen wird.

Ergebnis-Export

Um die XML-Datei mit den Ergebnissen für click-TT zu erzeugen, wählen Sie im Menü den Punkt aus:

The screenshot shows the 'MKTT Turnier' software interface. The 'Ergebnisse' menu is open, and 'Ergebnis Export' is highlighted with a yellow arrow. The background shows a tournament table with columns for games, sets, and balls.

Spiele	BHZ	IBHZ	Sätze	Bälle	Q-TTR
6 : 0	22	117	18:0 (+18)	198 : 95 (+103)	
5 : 1	23	116	15:3 (+12)	190 : 104 (+86)	
4 : 2	23	107	12:6 (+6)	157 : 155 (+2)	
4 : 2	20	106	12:6 (+6)	171 : 128 (+43)	
4 : 2	12	91	12:6 (+6)	171 : 147 (+24)	
3 : 3	17	103	9:9 (0)	134 : 165 (-31)	
3 : 3	17	100	9:9 (0)	147 : 149 (-2)	
3 : 3	17	100	9:10 (-1)	160 : 156 (+4)	
2 : 4	16	82	7:12 (-5)	149 : 173 (-24)	
2 : 4	13	84	6:12 (-6)	134 : 165 (-31)	
0 : 6	19	96	0:18 (-18)	96 : 198 (-102)	

Danach öffnet sich folgender Dialog, bei dem man den markierten Button anklickt:

The screenshot shows the 'clickTT Import / Export' dialog box. The 'Export der Ergebnisse nach clickTT' tab is selected, and the 'Turnierdaten Export nach clickTT erzeugen' button is highlighted with a yellow arrow. The dialog also contains instructions and a 'Drucken' button.

Importieren / Spieler abgleichen / Exportdatei erstellen

Export der Ergebnisse nach clickTT

Turnierdaten Export nach clickTT erzeugen

Datenexport (direkt online)

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.

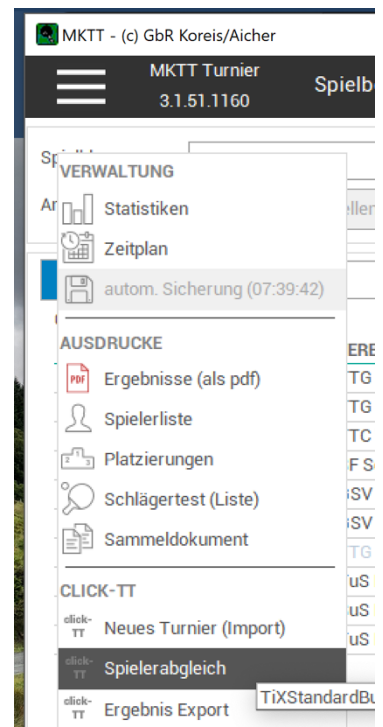
☒ nur Einzel

Drucken

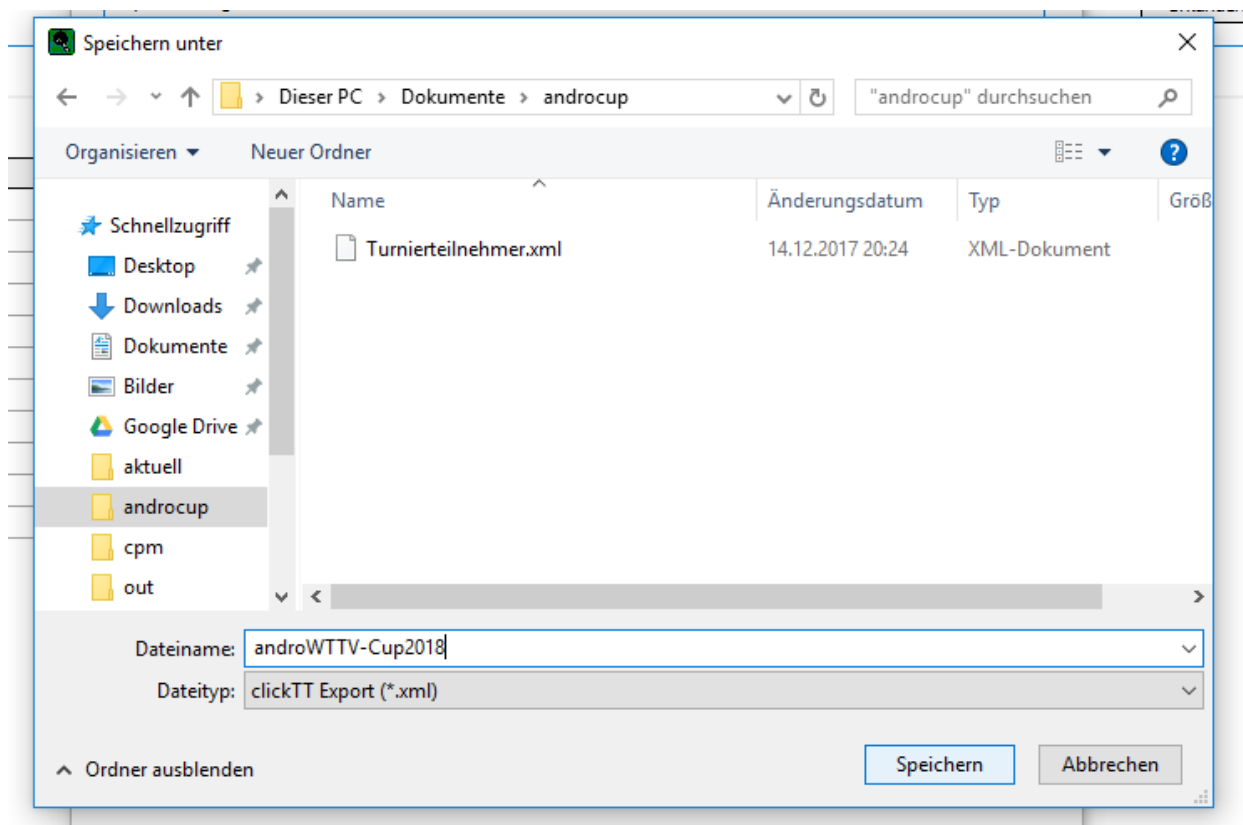
Abbrechen

Hinweis:

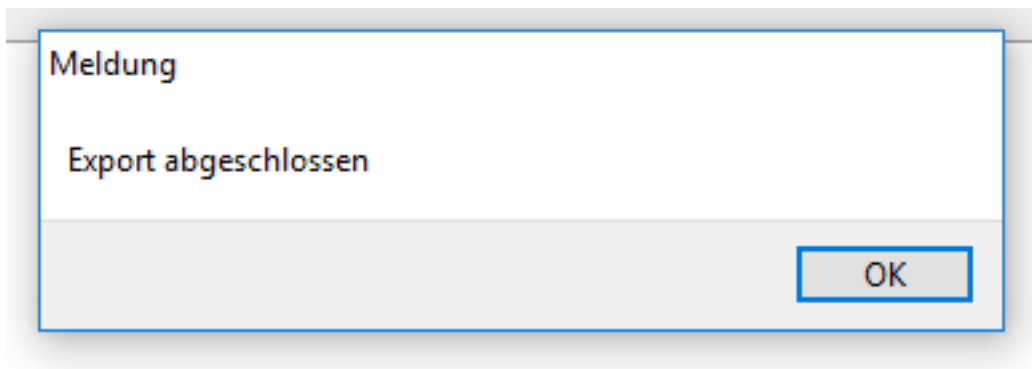
Erscheinen im Textfeld Spielernamen, die man vielleicht manuell dem Cup hinzugefügt hat, müssen diese vor dem Ergebnis-Export noch in click-TT als Teilnehmer erfasst werden. Anschließend muss in MKTT nochmal ein Spielerabgleich durchgeführt werden:



Im neuen Dialog sucht man nach einem Ordner und gibt der neuen Datei einen passenden Namen.



Nach dem erfolgreichen Export erfolgt folgende Meldung:



Die neue Datei kann mit dem Ergebnis-Importer hochgeladen werden und das Turnier kann nun abgeschlossen werden.