

Handlungsanleitung MKTT
für die Turnierserie



1. Ausgabe

Stand 01.08.2022

Herausgeber: Tischtennis-Verband Niedersachsen 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.....	4
2.3 Spieler als anwesend markieren und setzen	5
2.4 Spieler nachmelden	6
2.5 Turniereinstellungen	6
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 Nachmelden	11
5. Import der Ergebnisse in click-tt	11
6. Turnier abschließen	12

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](#)).

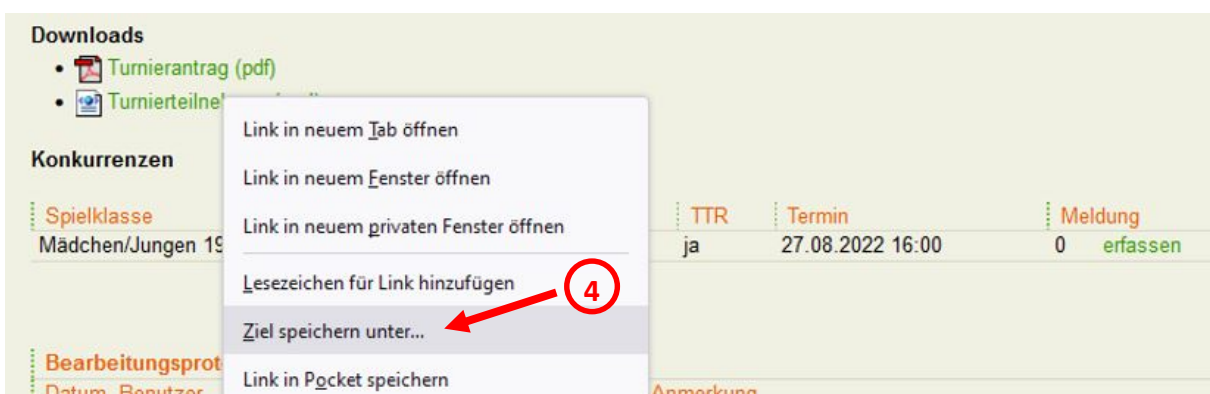
mini-Meisterschaften

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

2022/23 (TTVN)		Datum	Turnier
<input type="checkbox"/>	27.08.2022 16:00		TTVN-Kids-Race 2022/23

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
Mädchen/Jungen 19

Bearbeitungsprot...
Datum Benutzer

TTR | **Termin** | **Meldung**

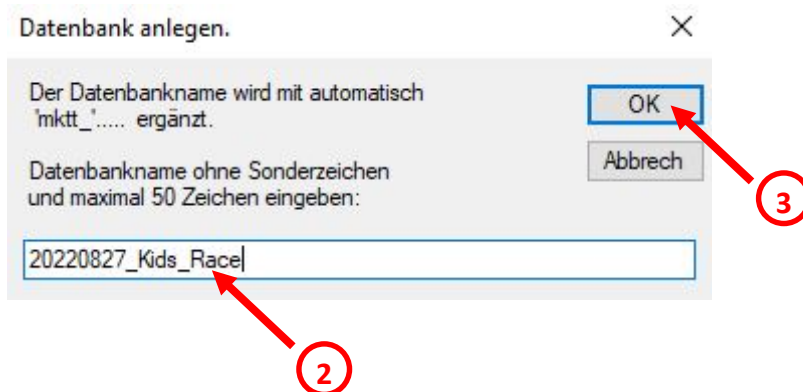
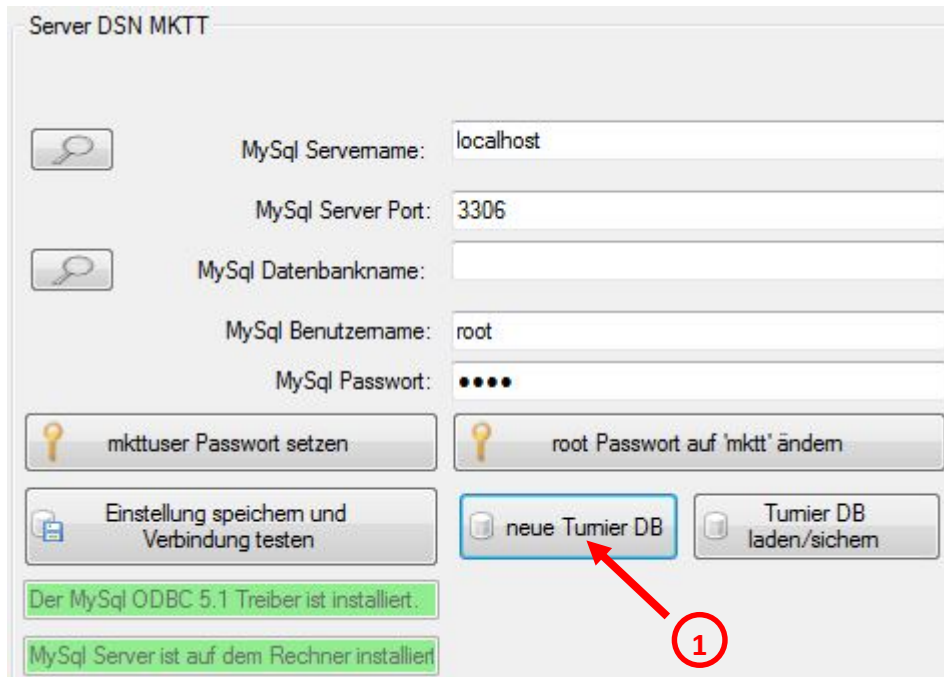
ja	27.08.2022 16:00	0 erfassen
----	------------------	------------

Anmerkung

2. Vorbereitungen in MKTT

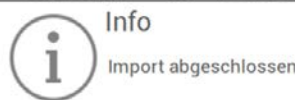
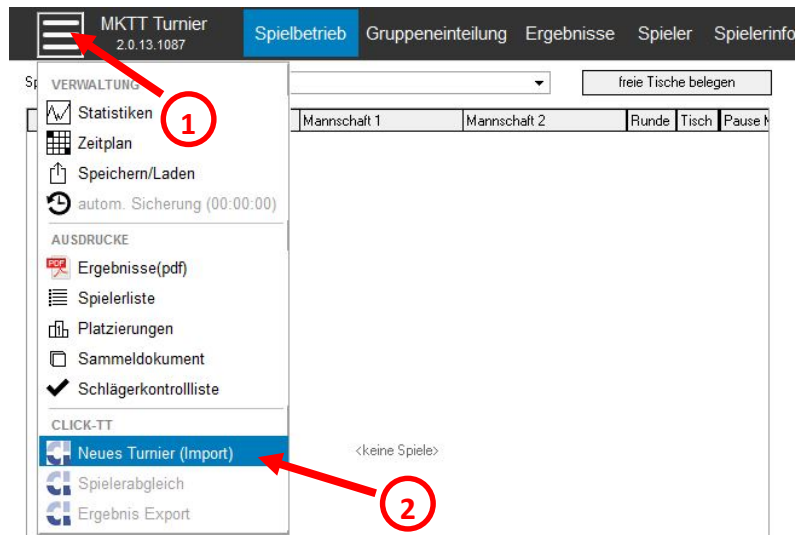
2.1 Neue Turnierdatenbank anlegen

- 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



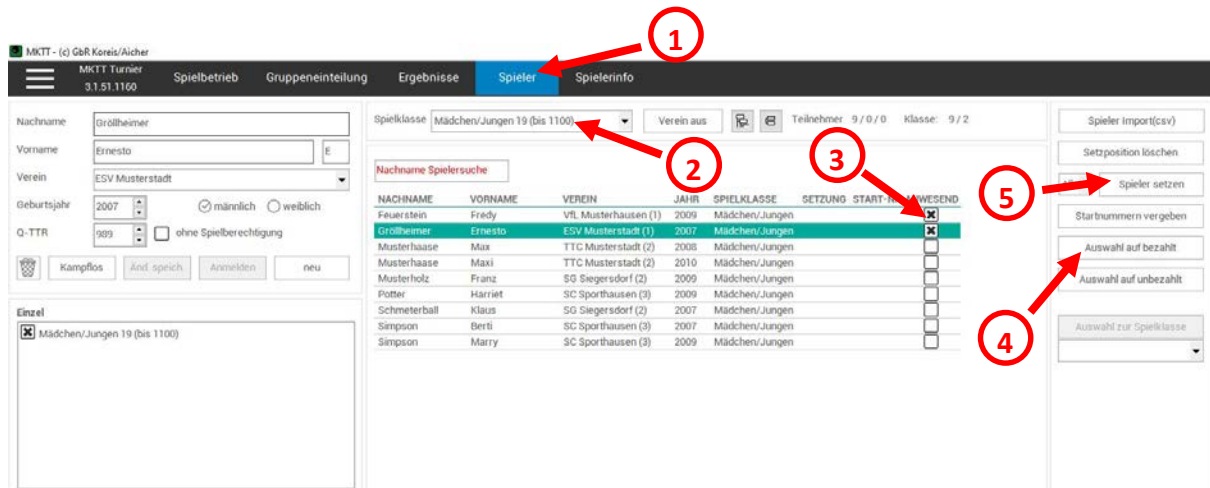
2.2 Turnierteilnehmer importieren

- 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)“). 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)

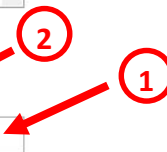
Nachname:

Vorname:

Verein:

Geburtsjahr: männlich weiblich

Q-TTR: ohne Spielberechtigung



MKTT Turnier 3.151.1160 Spielbetrieb Gruppeneinteilung Ergebnisse **Spieler** Spielerinfo

Nachname: Vorname: F

Verein:

Geburtsjahr: männlich weiblich

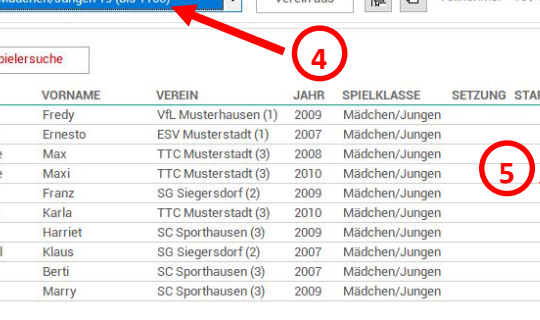
Q-TTR: ohne Spielberechtigung

Einzel Mädchen/Jungen 19 (bis 1100) **3**

Spielklasse: Teilnehmer 10/0/0 Klasse: 10/9

Nachname Spielersuche

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 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

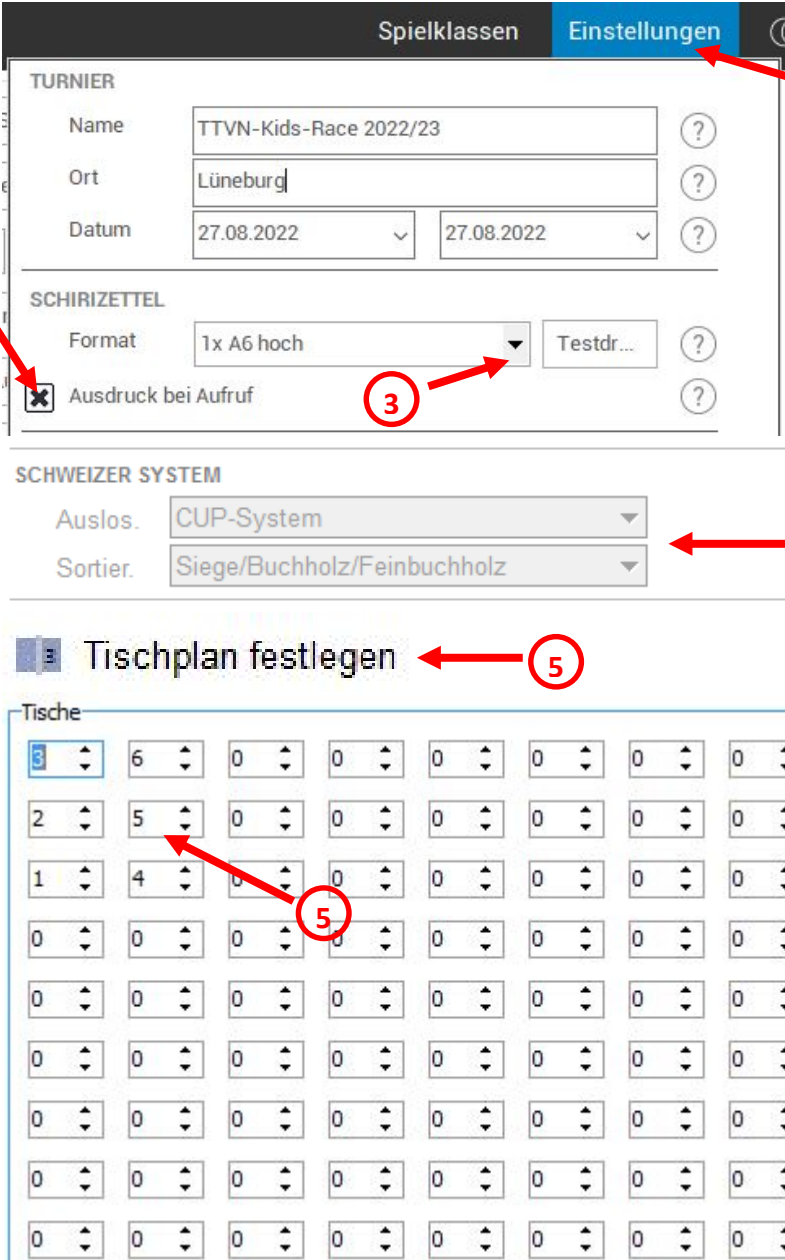


2.5 Turniereinstellungen

- 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/Feinbuchholz

Die 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 the MKTT software. It is divided into several sections:

- TURNIER:** Contains fields for Name (TTVN-Kids-Race 2022/23), Ort (Lüneburg), and Datum (27.08.2022). A red arrow labeled '1' points to the 'Einstellungen' tab.
- SCHIRIZETTEL:** Contains a 'Format' dropdown set to '1x A6 hoch' and a 'Testdr...' button. A red arrow labeled '2' points to the left sidebar, and a red arrow labeled '3' points to the 'Format' dropdown.
- Ausdruck bei Aufruf:** A checkbox that is checked. A red arrow labeled '2' points to it.
- SCHWEIZER SYSTEM:** Contains 'Auslos.' (CUP-System) and 'Sortier.' (Siege/Buchholz/Feinbuchholz). Red arrows labeled '4' point to the question marks next to these dropdowns.
- Tischplan festlegen:** A section with a red arrow labeled '5' pointing to it. It contains a grid of tables. The first table is selected and shows 3 groups. A red arrow labeled '5' points to the '5' in the second table of the first row.

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).

The screenshot shows the 'Gruppeneinteilung' (Group Setup) screen. At the top, the 'Gruppeneinteilung' tab is selected. Below it, the 'Spielsystem' is set to 'CUP-System'. The 'Anzahl Teilnehmer' is 10. The 'Erst erstellen' button is highlighted with a red circle and arrow labeled '2'. The 'CUP-System' dropdown is highlighted with a red circle and arrow labeled '3'. The 'Spiele erstellen' button is highlighted with a red circle and arrow labeled '5'. The 'Auslösung' button is highlighted with a red circle and arrow labeled '4'. The 'Gruppeneinteilung' dropdown is highlighted with a red circle and arrow labeled '1'. Below the main form, a table lists 10 players with their names, clubs, and statistics.

POS	NAME	VEREIN	BHZ	FBHZ	F...	Q-TTR
1	Schmeterball, Klaus	SG Siegersdorf	0	0	0	1090
2	Simpson, Bertl	SC Sporthausen	0	0	0	1020
3	Musterhaase, Max	TTC Musterstadt	0	0	0	1005
4	Gröllheimer, Ernesto	ESV Musterstadt	0	0	0	989
5	Mustermann, Karla	TTC Musterstadt	0	0	0	912
6	Potter, Harriet	SC Sporthausen	0	0	0	854
7	Musterholz, Franz	SG Siegersdorf	0	0	0	843
8	Musterhaase, Maxi	TTC Musterstadt	0	0	0	834
9	Simpson, Marry	SC Sporthausen	0	0	0	769
10	Feuerstein, Fredy	VfL Musterhausen	0	0	0	766

3.2 Erste Runde durchführen

- Wechseln Sie auf den Reiter <Spielbetrieb> (1)
- Mit der Funktion <freie Tische belegen> 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)

The screenshot shows the 'Spielbetrieb' (Game Operation) screen. The 'Spielbetrieb' tab is selected. Below it, the 'freie Tische belegen' button is highlighted with a red circle and arrow labeled '2'. The 'alle' dropdown is highlighted with a red circle and arrow labeled '3'. The main area shows a table of games and a grid of tables. The table of games is as follows:

SPIELER 1	SPIELER 2	RUNDE	TISCH	PAUSE	MIN.	VIS	TTR D...
Schmeterball, K	Potter, H	1	1			1-6	236
Simpson, B	Musterholz, F	1	2			2-7	177
Musterhaase, Max	Musterhaase, Maxi	1	3			3-8	171
Gröllheimer, E	Simpson, M	1	4			4-9	220
Mustermann, K	Feuerstein, F	1	5			5-10	146

The grid of tables shows 5 tables, each with a number and the names of the players involved in the game. The tables are numbered 1 to 5.

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

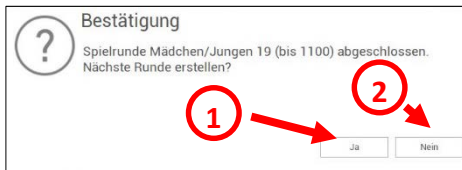
The screenshot shows the 'Ergebniseingabe' (Result Entry) screen. The 'Gruppe A' tab is selected. Below it, the 'Mädchen/Jungen 19 (bis 1100)' group is selected. The table shows the following data:

Spieler	Sätze	Spiele
Schmeterball, Klaus	3	11 11 4 11
Potter, Harriet	1	8 3 11 3

The 'Ergebnis (Detail)' field contains '8,3,-4,3'. The 'kampflos' dropdown is set to '-'. The 'kampflos Sieg A' and 'kampflos Sieg B' buttons are visible. The 'Spiel #:' field contains '1'. The 'Löschen', 'Abbrechen', and 'OK' buttons are at the bottom.

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

POS	NAME	VEREIN	SPIELE	BHZ	FBHZ	SÄTZE	BÄLLE	Q-TTR
1	Simpson, Berti	SC Sporthausen	1:0	0	1	3:0	33:7	1020
2	Musterhaase, Max	TTC Musterstadt	1:0	0	1	3:0	33:20	1005
3	Gröllheimer, Ernesto	ESV Musterstadt	1:0	0	1	3:0	33:12	989
4	Schmeterball, Klaus	SG Siegersdorf	1:0	0	1	3:1	37:25	1090
5	Mustermann, Karla	TTC Musterstadt	1:0	0	1	3:2	50:30	912
6	Feuerstein, Fredy	VfL Musterhausen	0:1	1	0	2:3	30:50	766
7	Potter, Harriet	SC Sporthausen	0:1	1	0	1:3	25:37	854
8	Musterholz, Franz	SG Siegersdorf	0:1	1	0	0:3	7:33	843
9	Musterhaase, Maxi	TTC Musterstadt	0:1	1	0	0:3	20:33	834
10	Simpson, Marry	SC Sporthausen	0:1	1	0	0:3	12:33	769

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.

POS	NAME	VEREIN	SPIELE	BHZ	FBHZ	SÄTZE	BÄLLE	Q-TTR
1	Simpson, Berti	SC Sporthausen	1:0	0	1	3:0	33:7	1020
2	Musterhaase, Max	TTC Musterstadt	1:0	0	1	3:0	33:20	1005
3	Gröllheimer, Ernesto	ESV Mu						989
4	Schmeterball, Klaus	SG Siec						1090
5	Mustermann, Karla	TTC Mu						912
6	Feuerstein, Fredy	VfL Mu						766
7	Potter, Harriet	SC Spo						854
8	Musterholz, Franz	SG Siec						843
9	Musterhaase, Maxi	TTC Mu						834
10	Simpson, Marry	SC Spo						769

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).

POS	NAME	VEREIN	SPIELE	BHZ	FBHZ	SÄTZE	BÄLLE	Q-TTR
1	Schmeterball, Klaus	SG Siegersdorf	6:0	21	112	18:1	202:25	1090
2	Simpson, Berti	SC Sporthausen	5:1	18	120	15:3	165:40	1020
3	Musterhaase, Max	TTC Musterstadt	4:2	19	109	12:6	132:86	1005
4	Gröllheimer, Ernesto	ESV Musterstadt	4:2	16	117	12:6	132:78	989
5	Mustermann, Karla	TTC Musterstadt	4:2	15	109	12:8	149:96	912
6	Potter, Harriet	SC Sporthausen	2:4	22	101	7:12	91:136	854
7	Musterholz, Franz	SG Siegersdorf	2:4	22	97	6:12	73:132	843
8	Musterhaase, Maxi	TTC Musterstadt	2:4	13	112	6:12	86:132	834
9	Simpson, Marry	SC Sporthausen	1:5	14	108	3:15	45:165	769
10	Feuerstein, Fredy	VfL Musterhausen	0:6	20	95	2:18	30:215	766

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

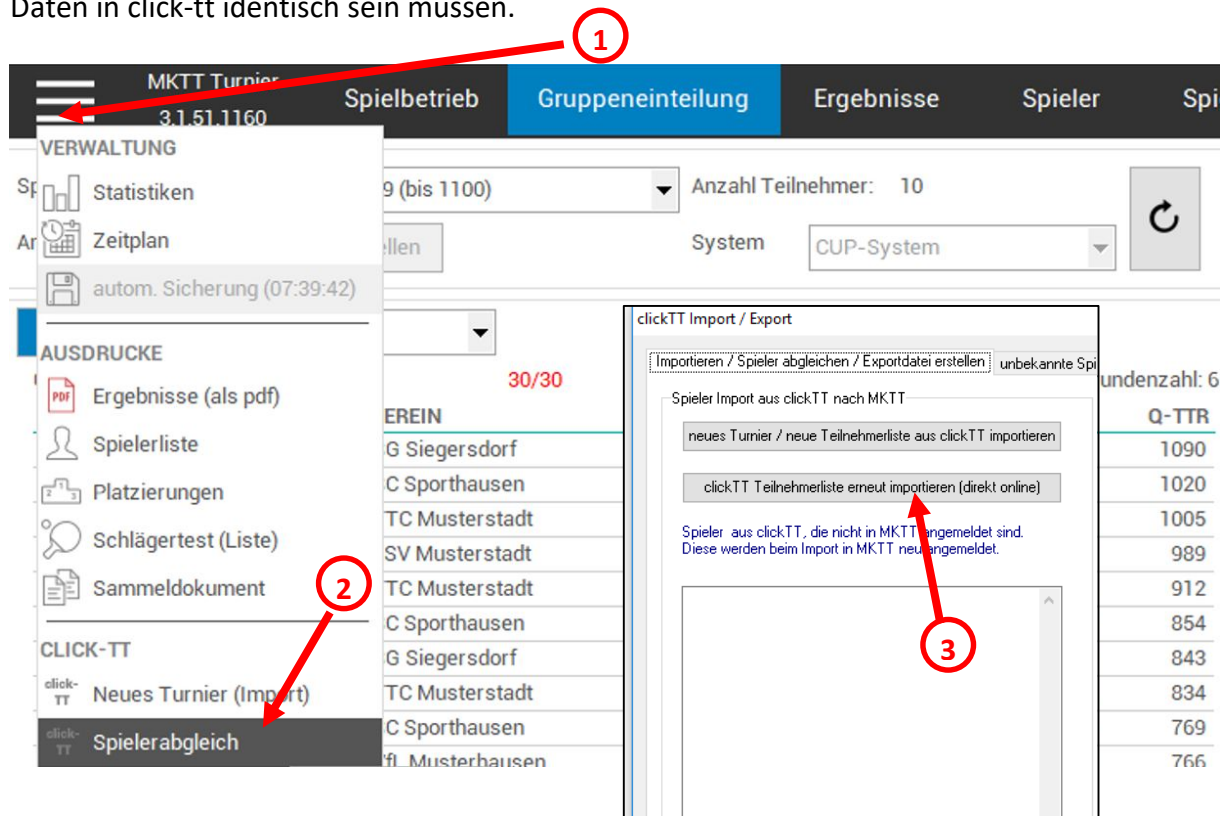
- Öffnen Sie das <Menü> (1)
- Ergebnis Export (2)
- Turnierdaten Export nach clickTT erzeugen (3)
- Datei speichern (4)

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.

- 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 MKTT software interface. The top navigation bar includes 'MKTТ Turnier', 'Spielbetrieb', 'Gruppeneinteilung', 'Ergebnisse', 'Spieler', and 'Spi'. The 'Gruppeneinteilung' menu is open, showing options like 'Statistiken', 'Zeitplan', 'autom. Sicherung', 'Ergebnisse (als pdf)', 'Spielerliste', 'Platzierungen', 'Schlägertest (Liste)', and 'Sammeldokument'. The 'CLICK-TT' section is highlighted, with 'Spielerabgleich' selected. A dialog box titled 'clickTT Import / Export' is open, showing options to 'Importieren / Spieler abgleichen / Exportdatei erstellen'. The 'clickTT Teilnehmerliste erneut importieren (direkt online)' button is highlighted with a red circle and arrow labeled '3'. A table of participants is visible in the background, with columns for 'Q-TTR' and 'TTR'.

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).



The screenshot shows the 'Ergebnis-Importer' dialog box. The 'Import Konfiguration' section is visible, with the 'Import-Datei (xml)' field and a 'Durchsuchen...' button. The 'Durchsuchen...' button is highlighted with a red circle and arrow labeled '2'. The 'Werkzeuge' menu is also visible, with 'Ergebnis-Importer...' highlighted by a red circle and arrow labeled '1'.

Dateiname:

3 →

TTVN-Kids-Race 2022/2023
Ergebnis-Importer

Import Konfiguration

Import-Datei (xml) 20220827_Kids_Race.xml

← 4

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 (TTVN)	Datum	Turnier	Antragsteller
<input checked="" type="checkbox"/>	27.08.2022 16:00	TTVN-Kids-Race 2022/23	Michael Bits
2017/18 (TTVN)	Datum		Antragsteller
<input type="checkbox"/>	25.08.2017 19:30		Michael Bits
2016/17 (TTVN)	Datum		Antragsteller
<input type="checkbox"/>	16.06.2017 19:30		Michael Bits

1 →

-

alle auswählen

Auswahl entfernen

-

markierte Turniere abschließen

-

markierten Turnierantrag kopieren nach 2022/23 (TTVN)

markierten Turnierantrag kopieren nach 2023/24 (TTVN)

-

2 →

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**