TargetAce

Ein K.-o.-Turnier oder eine Liga mit TargetAce durchführen

Ein Leitfaden für Organisatoren: Meldungen annehmen, auslosen und die Matches verfolgen.

Für Organisatoren im Verein · Oktober 2026 · Die neueste Fassung steht unter targetace.app/help/knockouts-guide/de/

In dieser Anleitung

Was sie sind
Was du brauchst
1. Anlegen
2. Meldungen annehmen
3. Wie Auslosung und Spielplan entstehen
4. Matches
5. Verfolgen
6. Auf deiner Website
Wenn etwas nicht funktioniert

Was sie sind

K.-o.-Turniere und Ligen sind Turniere im direkten Duell für die Mitglieder deines Vereins. Bogenschützen melden sich in der App an, TargetAce lost aus oder erstellt den Spielplan, und jedes Match wird zwischen zwei Bogenschützen in der App geschossen.

- Beim **K.-o.-System** gibt es einen Turnierbaum: Wer gewinnt, kommt weiter, wer verliert, scheidet aus. Am Ende steht ein Finale und, wenn du möchtest, ein Bronzefinale.
- Eine **Liga** heißt jeder gegen jeden, einmal oder zweimal, mit einer Tabelle.

Beides ist für jeden Verein kostenlos; ein Verein mit dem kostenlosen Abo kann zwei gleichzeitig durchführen, mit bis zu 16 Bogenschützen pro Wettbewerb, und Club Plus hebt diese Grenzen auf. An einem Wettbewerb können bis zu 64 Bogenschützen teilnehmen.

Was du brauchst

- Du bist in TargetAce Organisator deines Vereins und unter targetace.app/console angemeldet. (Du kannst einen Wettbewerb auch in der App anlegen, auf der Seite deines Vereins.)
- Die Mitglieder brauchen die TargetAce-App und müssen darin deinem Verein beigetreten sein.

1. Anlegen

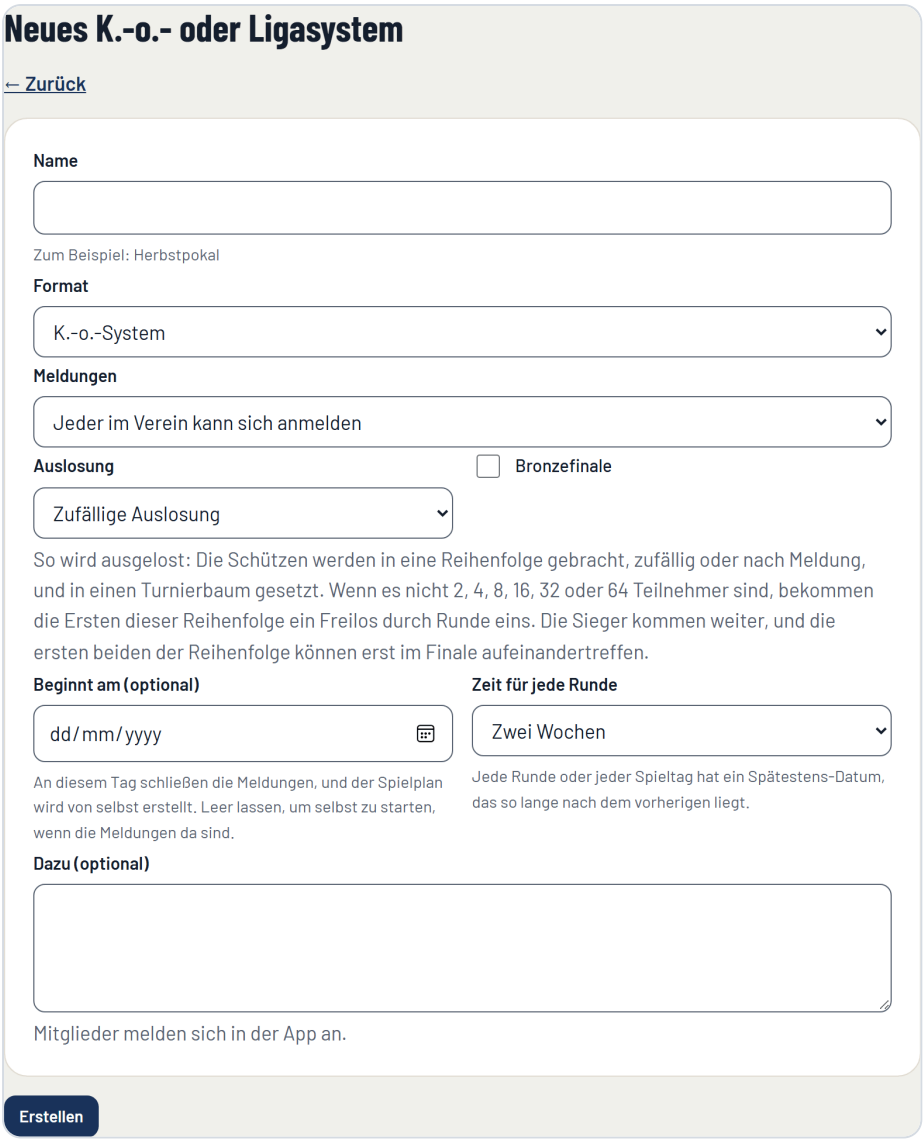
Öffne in der Konsole im Menü unter Wettbewerbe für Mitglieder **K.-o.-Turniere und Ligen** und klicke auf **Neues K.-o.- oder Ligasystem**.



K.-o.-Turniere und Ligen, unter Wettbewerbe für Mitglieder.

Fülle das Formular aus:

- **Name**: zum Beispiel Autumn Cup.
- **Format**: K.-o.-System oder Liga (jeder gegen jeden).
- **Meldungen**: Jeder im Verein kann sich anmelden, oder ein Organisator genehmigt jede Anmeldung.
- Beim K.-o.-System die **Auslosung**: **Zufällige Auslosung** oder **In Anmelde-Reihenfolge**. Und ob es ein **Bronzefinale** gibt.
- Bei einer Liga, ob jeder gegen jeden **Einmal** oder **Zweimal** antritt.
- **Beginnt am** (optional): An diesem Tag schließen die Meldungen, und der Spielplan wird von selbst erstellt. Lass das Feld leer, um selbst zu starten, wenn die Meldungen da sind.
- **Zeit für jede Runde**: Jede Runde oder jeder Spieltag hat einen Stichtag, der so lange nach dem vorherigen liegt.

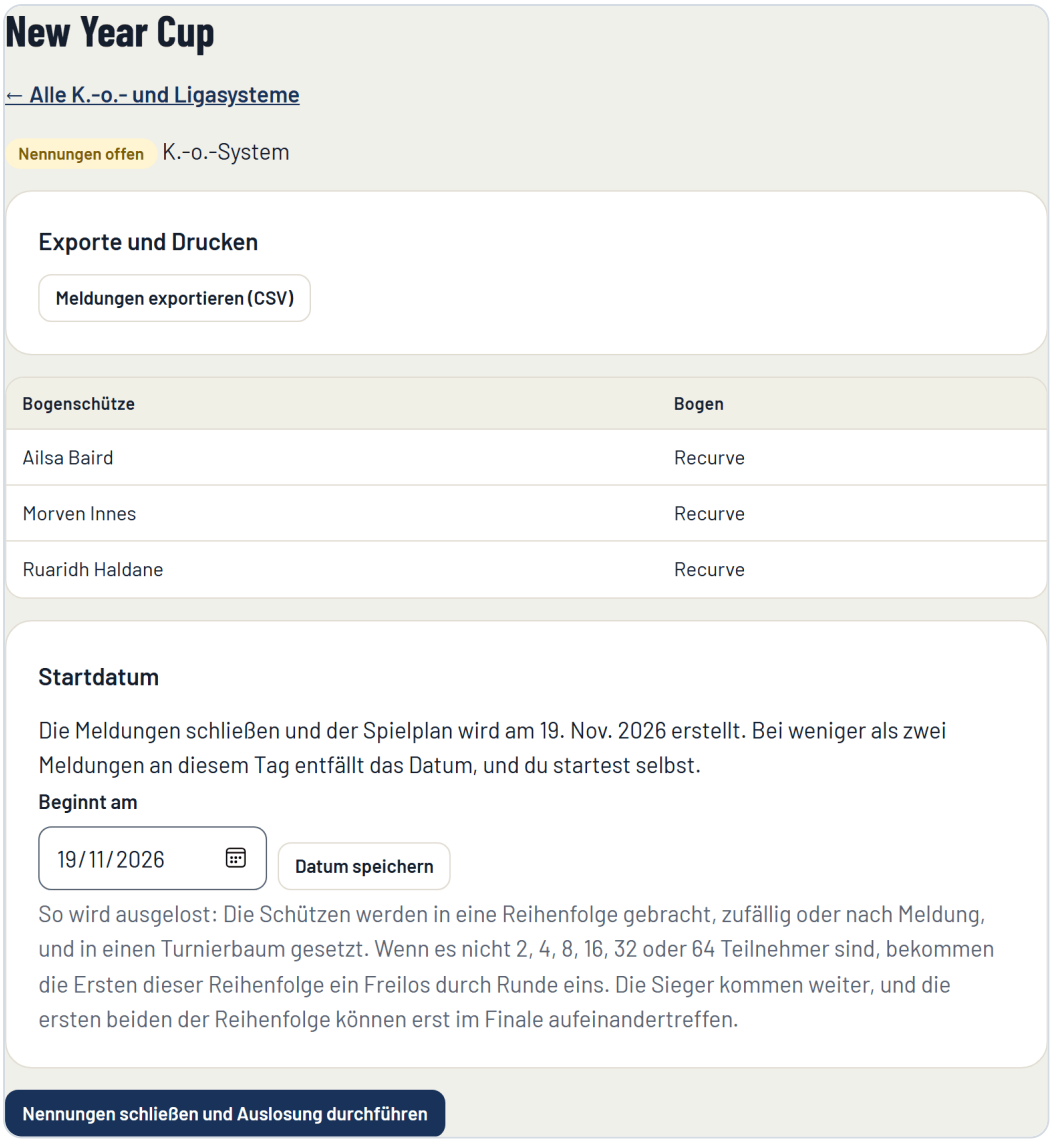


Ein neues K.-o.-Turnier: die Auslosung, ein Startdatum und die Zeit für jede Runde.

Klicke auf **Erstellen**. Jetzt werden Meldungen angenommen.

2. Meldungen annehmen

Die Mitglieder öffnen deinen Verein in der App, tippen auf das K.-o.-Turnier oder die Liga und melden sich an. Die Seite in der Konsole zeigt, wer sich angemeldet hat.



Meldungen annehmen: wer dabei ist, und das Startdatum.

Sind die Meldungen da, klicke auf **Nennungen schließen und Auslosung durchführen** (bei einer Liga auf **Nennungen schließen und Spielplan erstellen**). Hast du ein Startdatum angegeben, passiert das an diesem Tag von selbst. Gibt es an dem Tag weniger als zwei Meldungen, entfällt das Datum, und du startest später selbst.

> Der Start lässt sich nicht rückgängig machen, und danach kann sich niemand mehr anmelden.

3. Wie Auslosung und Spielplan entstehen

Ein K.-o.-Turnier. Die Bogenschützen werden in eine Reihenfolge gebracht, zufällig oder nach Anmeldung, und in einen Turnierbaum gesetzt. Ist die Zahl der Meldungen nicht 2, 4, 8, 16, 32 oder 64, bekommen die Ersten dieser Reihenfolge ein Freilos für die erste Runde. Die ersten beiden der Reihenfolge können sich erst im Finale begegnen.

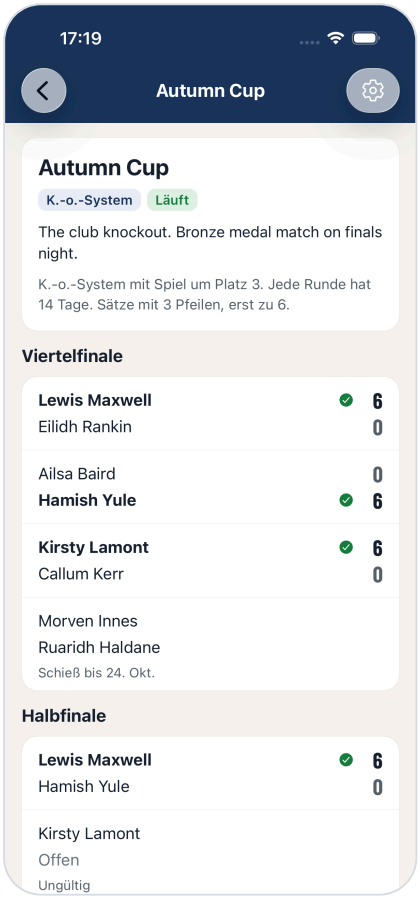
Eine Liga. Jeder trifft auf jeden, verteilt auf Spieltage, sodass jeder Bogenschütze pro Spieltag ein Match hat. Bei einer ungeraden Zahl von Bogenschützen hat an jedem Spieltag einer spielfrei. Wird zweimal

gespielt, wiederholt die zweite Hälfte die erste mit getauschten Seiten.

Jede Runde und jeder Spieltag hat einen Stichtag.

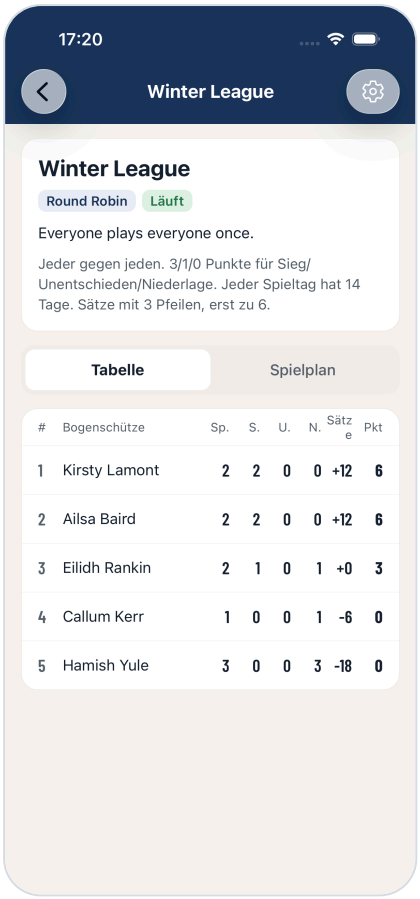
4. Matches

Ein Match wird direkt gegeneinander in der App geschossen, in Sätzen, und beide Bogenschützen erfassen ihre Ergebnisse auf dem eigenen Handy. Einer von beiden startet es auf der Seite des K.-o.-Turniers oder der Liga in der App, sobald beide bereit sind, und das Ergebnis wird gespeichert, wenn das Match zu Ende ist.



Ein K.-o.-Turnier in der App: die Matches und Ergebnisse jeder Runde.

- Ein K.-o.-Match kann nicht unentschieden enden: Bei Gleichstand gibt es ein Stechen.
- In einer Liga zählt ein Sieg 3 Punkte, ein Unentschieden 1 und eine Niederlage 0. Die Tabelle ist nach Punkten geordnet, dann nach Siegen, dann nach gewonnenen und verlorenen Sätzen.
- Ein Bogenschütze, der sich **zurückzieht**, schenkt seinen restlichen Gegnern einen Walkover, damit nichts hängen bleibt.
- Ein Organisator kann **ein Match entscheiden**, das nicht geschossen werden kann, und zwar als Walkover, direkt beim Match in der App.

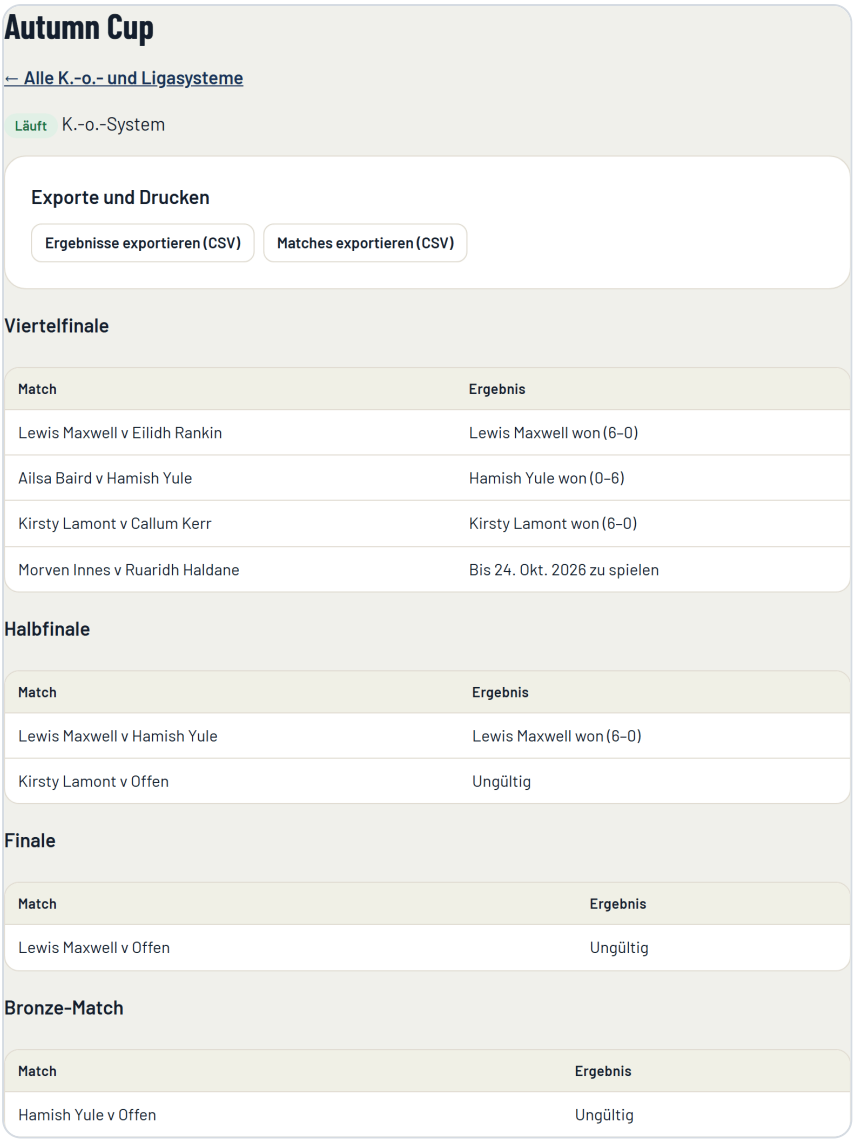


Eine Liga in der App: die Tabelle und der Spielplan.

> Startet ein Bogenschütze ein Match und der andere tritt nie bei, wird das Match nach einer Stunde abgebrochen und kann neu gestartet werden. Es kann nicht als Sieg gewertet werden.

5. Verfolgen

Die Seite des K.-o.-Turniers oder der Liga in der Konsole zeigt jede Runde, mit dem Ergebnis jedes Matches oder seinem Stichtag.



Autumn Cup

← Alle K.-o.- und Ligasysteme

Läuft K.-o.-System

Exporte und Drucken

Ergebnisse exportieren (CSV) | Matches exportieren (CSV)

Viertelfinale

Match	Ergebnis
Lewis Maxwell v Eilidh Rankin	Lewis Maxwell won (6–0)
Ailsa Baird v Hamish Yule	Hamish Yule won (0–6)
Kirsty Lamont v Callum Kerr	Kirsty Lamont won (6–0)
Morven Innes v Ruaridh Haldane	Bis 24. Okt. 2026 zu spielen

Halbfinale

Match	Ergebnis
Lewis Maxwell v Hamish Yule	Lewis Maxwell won (6–0)
Kirsty Lamont v Offen	Ungültig

Finale

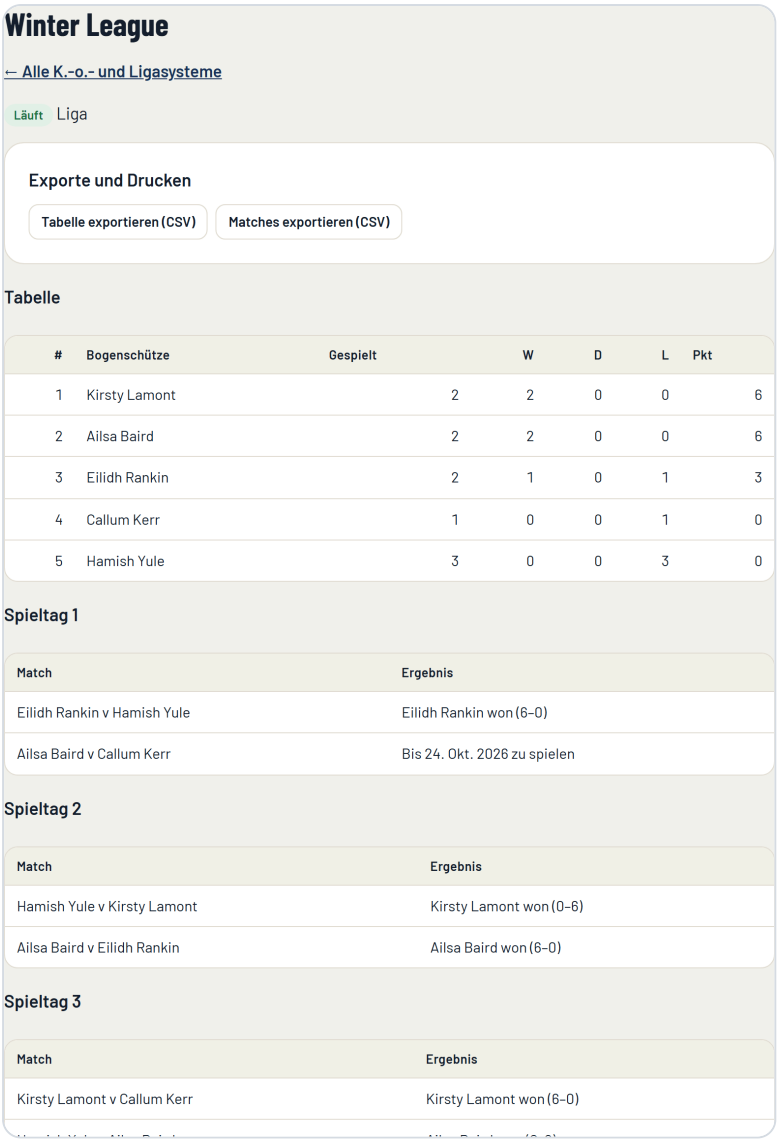
Match	Ergebnis
Lewis Maxwell v Offen	Ungültig

Bronze-Match

Match	Ergebnis
Hamish Yule v Offen	Ungültig

Ein laufendes K.-o.-Turnier: Ergebnisse und Matches, die noch ausstehen.

Die Seite einer Liga zeigt zusätzlich ihre Tabelle.



Winter League

← Alle K.-o.- und Ligasysteme

Läuft Liga

Exporte und Drucken

Tabelle exportieren (CSV) Matches exportieren (CSV)

Tabelle

#	Bogenschütze	Gespielt	W	D	L	Pkt
1	Kirsty Lamont	2	2	0	0	6
2	Ailsa Baird	2	2	0	0	6
3	Eilidh Rankin	2	1	0	1	3
4	Callum Kerr	1	0	0	1	0
5	Hamish Yule	3	0	0	3	0

Spieltag 1

Match	Ergebnis
Eilidh Rankin v Hamish Yule	Eilidh Rankin won (6–0)
Ailsa Baird v Callum Kerr	Bis 24. Okt. 2026 zu spielen

Spieltag 2

Match	Ergebnis
Hamish Yule v Kirsty Lamont	Kirsty Lamont won (0–6)
Ailsa Baird v Eilidh Rankin	Ailsa Baird won (6–0)

Spieltag 3

Match	Ergebnis
Kirsty Lamont v Callum Kerr	Kirsty Lamont won (6–0)

Eine laufende Liga: die Tabelle und jeder Spieltag.

- **Ergebnisse exportieren** bzw. bei einer Liga die **Tabelle**, und **Matches exportieren** (Club Plus): Tabellendateien mit dem Stand und mit jedem Match.
- **Abbrechen**: beendet den Wettbewerb. Noch nicht gespielte Matches verfallen. Das lässt sich nicht rückgängig machen.

Ist das letzte Match gespielt, wird der Sieger auf der Seite K.-o.-Turniere und Ligen angezeigt und auf der Seite des Vereins in der App.

6. Auf deiner Website

Die Seite deines Vereins auf targetace.app und die Widgets für deine eigene Website können den Turnierbaum oder die Tabelle live zeigen.

Wenn etwas nicht funktioniert

- **Ein Mitglied kann sich nicht anmelden.** Der Wettbewerb hat vielleicht schon begonnen oder ist (im kostenlosen Abo) mit 16 Bogenschützen voll.
- **Ein Match hat seinen Stichtag überschritten.** Von selbst passiert nichts: Erinnere die beiden Bogenschützen oder entscheide das Match in der App als Walkover.
- **Das Startdatum ist vorbei, und es wurde nichts ausgelost.** An dem Tag gab es weniger als zwei Meldungen, deshalb ist das Datum entfallen. Starte selbst, wenn die Meldungen da sind.

Kommst du immer noch nicht weiter? Schreib an info@lastcandlestudios.com.