TargetAce

Een knock-out of competitie organiseren met TargetAce

Een handleiding voor organisatoren: ontvang inschrijvingen, maak de loting en volg de wedstrijden.

Voor clubs en hun organisatoren · oktober 2026 · De nieuwste versie staat op targetace.app/help/knockouts-guide/nl/

In deze handleiding

Wat het zijn
Wat je nodig hebt
1. Het toernooi maken
2. Inschrijvingen ontvangen
3. Hoe de loting en het speelschema worden gemaakt
4. Wedstrijden
5. Het toernooi volgen
6. Op je website
Als iets niet werkt

Wat het zijn

Knock-outs en competities zijn onderlinge toernooien voor de leden van je club. Schutters schrijven zich in via de app, TargetAce maakt de loting of het speelschema, en elke wedstrijd wordt door twee schutters in de app geschoten.

- Een **knock-out** is een schema: win en je gaat door, verlies en je ligt eruit. Het eindigt met een finale, en een bronsfinale als je die wilt.
- Een **competitie** is iedereen tegen iedereen, één of twee keer, met een stand.

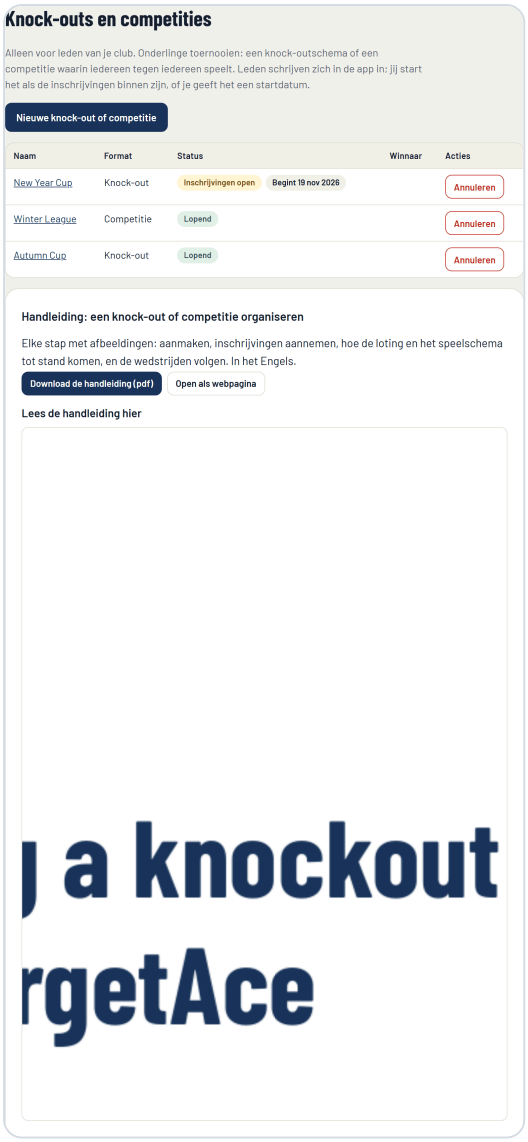
Beide zijn gratis voor elke club; een club met het gratis abonnement kan er twee tegelijk hebben met elk maximaal 16 schutters, en met Club Plus vallen die grenzen weg. Aan één toernooi kunnen maximaal 64 schutters meedoen.

Wat je nodig hebt

- Je bent organisator van je club in TargetAce en bent ingelogd op targetace.app/console. (Je kunt er ook een in de app maken, vanaf de pagina van je club.)
- Leden hebben de TargetAce-app nodig, en moeten daarin lid zijn geworden van je club.

1. Het toernooi maken

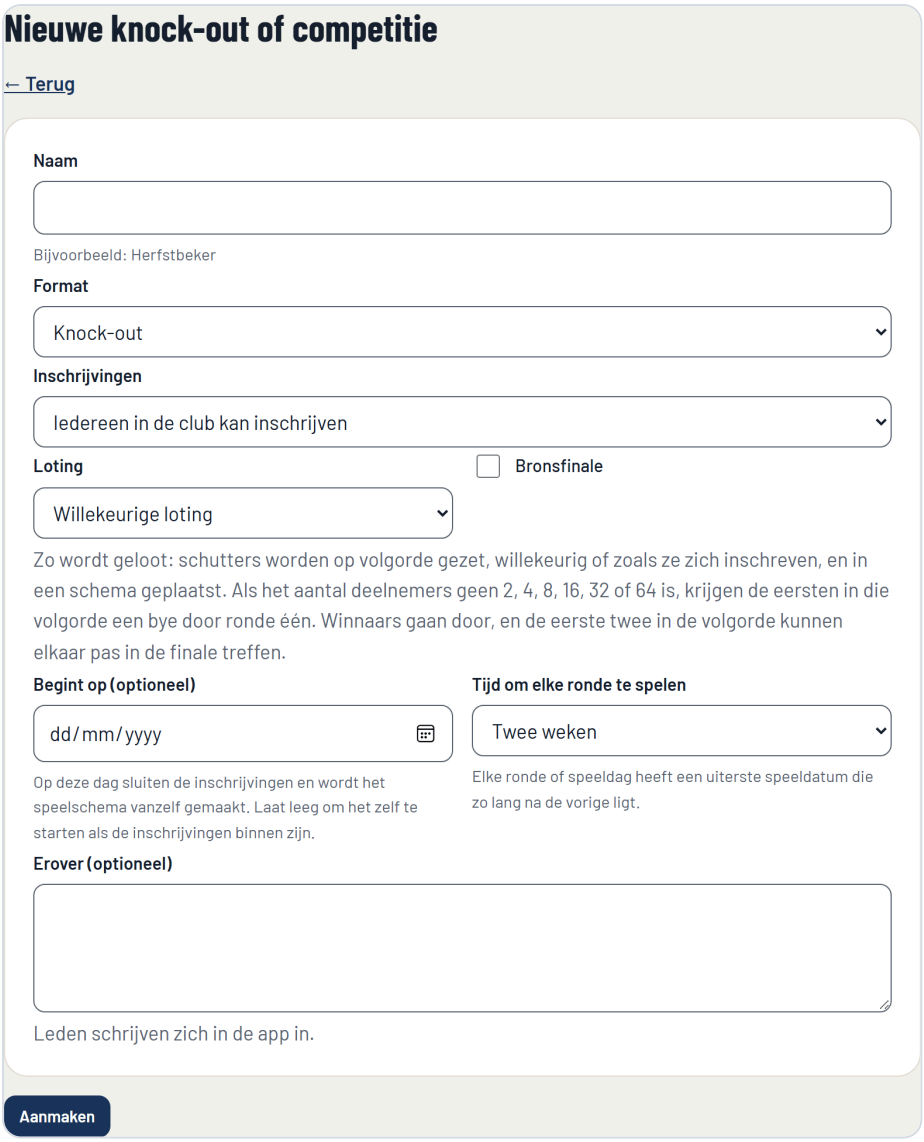
Open in de console **Knock-outs en competities** in het menu, onder Wedstrijden voor leden, en druk op **Nieuwe knock-out of competitie**.



Knock-outs en competities, onder Wedstrijden voor leden.

Vul het formulier in:

- **Naam**: bijvoorbeeld Herfstbeker.
- **Format**: Knock-out, of Competitie (iedereen speelt tegen iedereen).
- **Inschrijvingen**: iedereen in de club kan zich inschrijven, of een organisator keurt elke inschrijving goed.
- Bij een knock-out de **Loting**: willekeurig, of in de volgorde waarin schutters zich inschreven. En of er een **Bronsfinale** is.
- Bij een competitie: of iedereen **één of twee keer** tegen iedereen speelt.
- **Begint op** (optioneel): op deze dag sluiten de inschrijvingen en wordt het speelschema vanzelf gemaakt. Laat het leeg om het toernooi zelf te starten als de inschrijvingen binnen zijn.
- **Tijd om elke ronde te spelen**: elke ronde of speeldag heeft een uiterste speeldatum die zo lang na de vorige ligt.

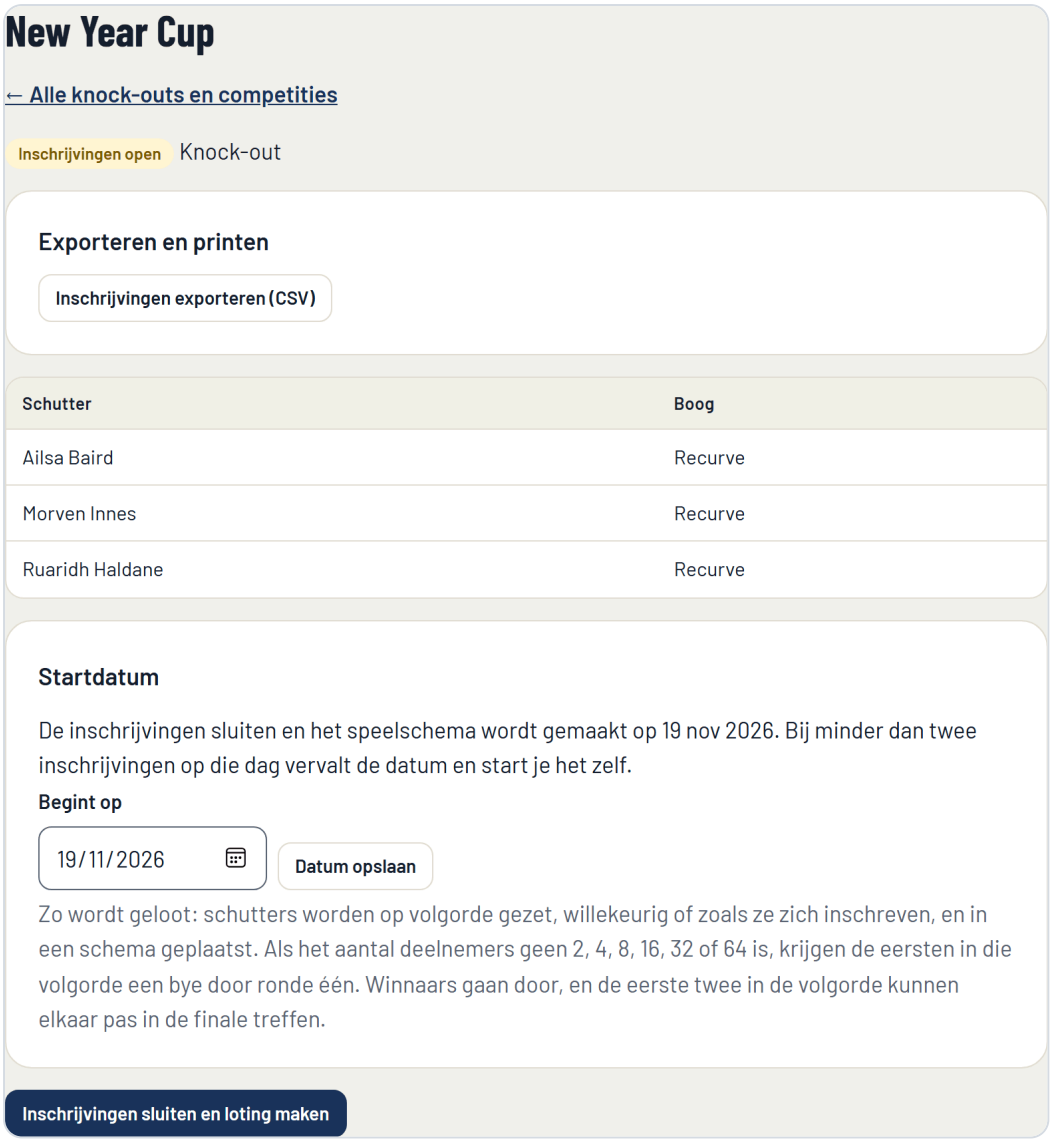


Een nieuwe knock-out: de loting, een startdatum en de tijd voor elke ronde.

Druk op **Aanmaken**. De inschrijving is nu open.

2. Inschrijvingen ontvangen

Leden openen je club in de app, tikken op de knock-out of competitie en schrijven zich in. De pagina ervan in de console toont wie zich heeft ingeschreven.



Inschrijvingen ontvangen: wie meedoet, en de startdatum.

Zijn de inschrijvingen binnen, druk dan op **Inschrijvingen sluiten en loting maken** (of, bij een competitie, maak het speelschema). Heb je een startdatum gegeven, dan gebeurt dit op die dag vanzelf. Zijn er op die dag minder dan twee inschrijvingen, dan vervalt de datum en start je het later zelf.

> Starten kan niet ongedaan worden gemaakt, en daarna kan niemand zich meer inschrijven.

3. Hoe de loting en het speelschema worden gemaakt

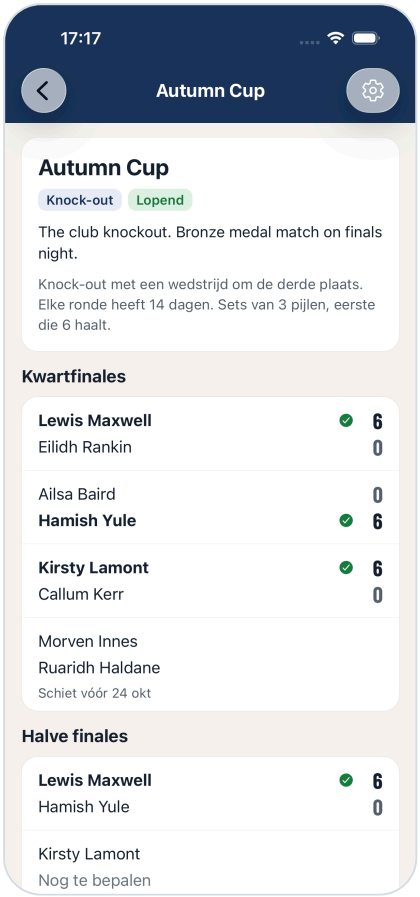
Een knock-out. Schutters worden op volgorde gezet, willekeurig of zoals ze zich inschreven, en in een schema geplaatst. Is het aantal deelnemers geen 2, 4, 8, 16, 32 of 64, dan krijgen de eersten in die volgorde een bye door ronde één. De eerste twee in de volgorde kunnen elkaar pas in de finale treffen.

Een competitie. Iedereen speelt tegen iedereen, verdeeld over speeldagen zodat elke schutter één wedstrijd per speeldag heeft. Bij een oneven aantal schutters rust er elke speeldag één. Wordt er twee keer gespeeld, dan herhaalt de tweede helft de eerste met de kanten omgewisseld.

Elke ronde of speeldag heeft een uiterste speeldatum.

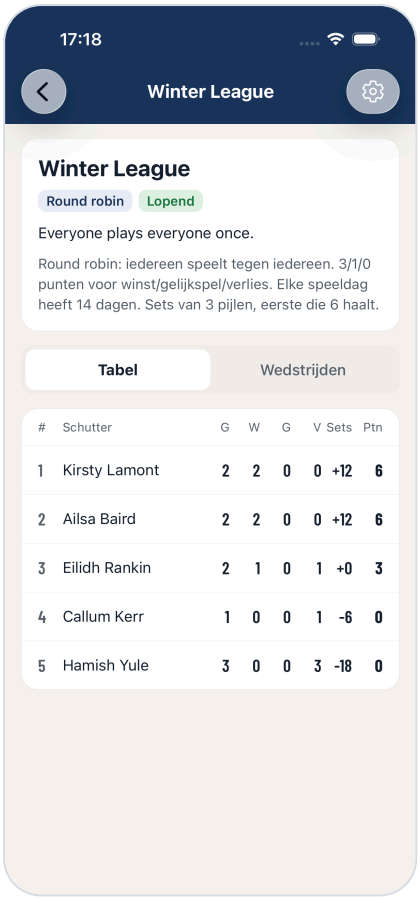
4. Wedstrijden

Een wedstrijd wordt onderling geschoten in de app, in sets, en beide schutters scoren op hun eigen telefoon. Een van beiden start de wedstrijd vanaf de pagina van de knock-out of competitie in de app als ze allebei klaar zijn, en de uitslag wordt vastgelegd als de wedstrijd afgelopen is.



Een knock-out in de app: de wedstrijden en uitslagen van elke ronde.

- Een knock-outwedstrijd kan niet gelijk eindigen: bij gelijke stand volgt een shoot-off.
- In een competitie levert een overwinning 3 punten op, een gelijkspel 1 en een nederlaag 0. De stand wordt bepaald door punten, dan overwinningen, dan gewonnen en verloren sets.
- Een schutter die zich **terugtrekt** geeft zijn resterende tegenstanders een walkover, zodat niets vastloopt.
- Een organisator kan **een wedstrijd beslissen** die niet geschoten kan worden, als walkover, vanaf de wedstrijd in de app.

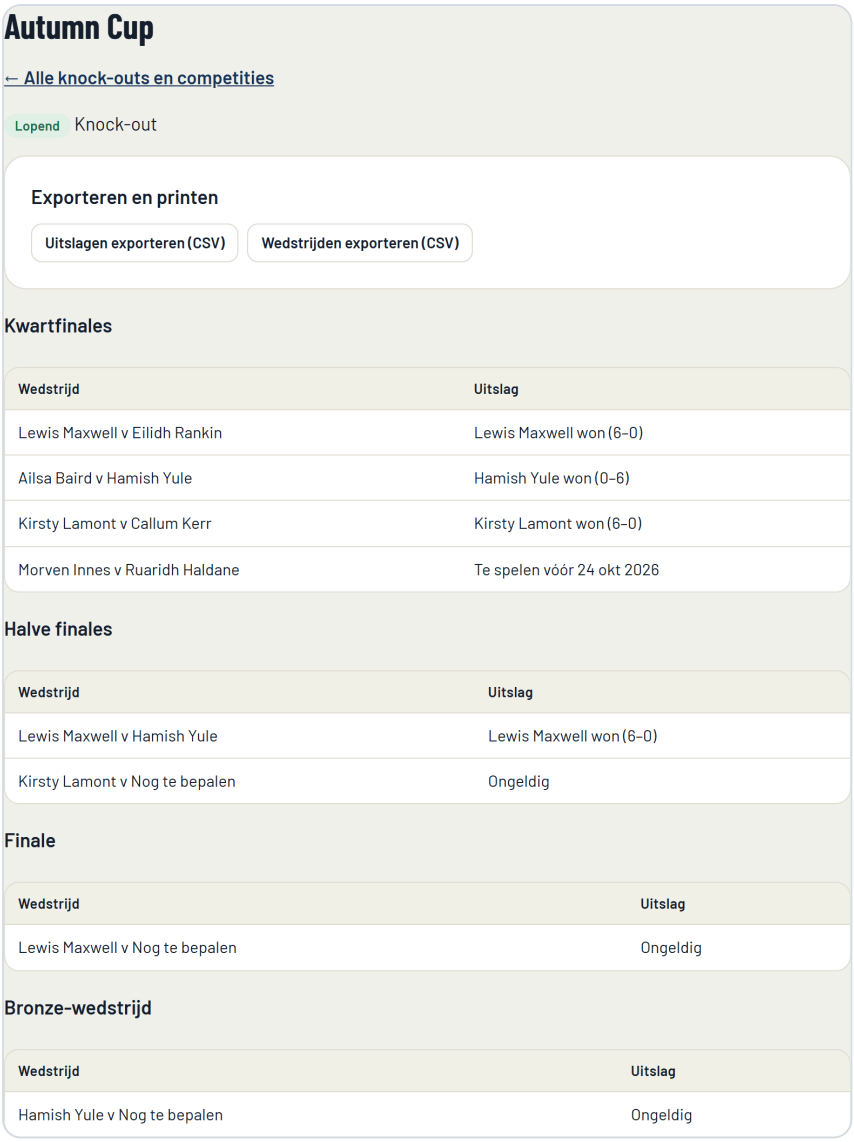


Een competitie in de app: de stand, en het speelschema.

> Start de ene schutter een wedstrijd en doet de andere nooit mee, dan wordt de wedstrijd na een uur afgeblazen en kan hij opnieuw worden gestart. Hij kan niet als overwinning worden opgeëist.

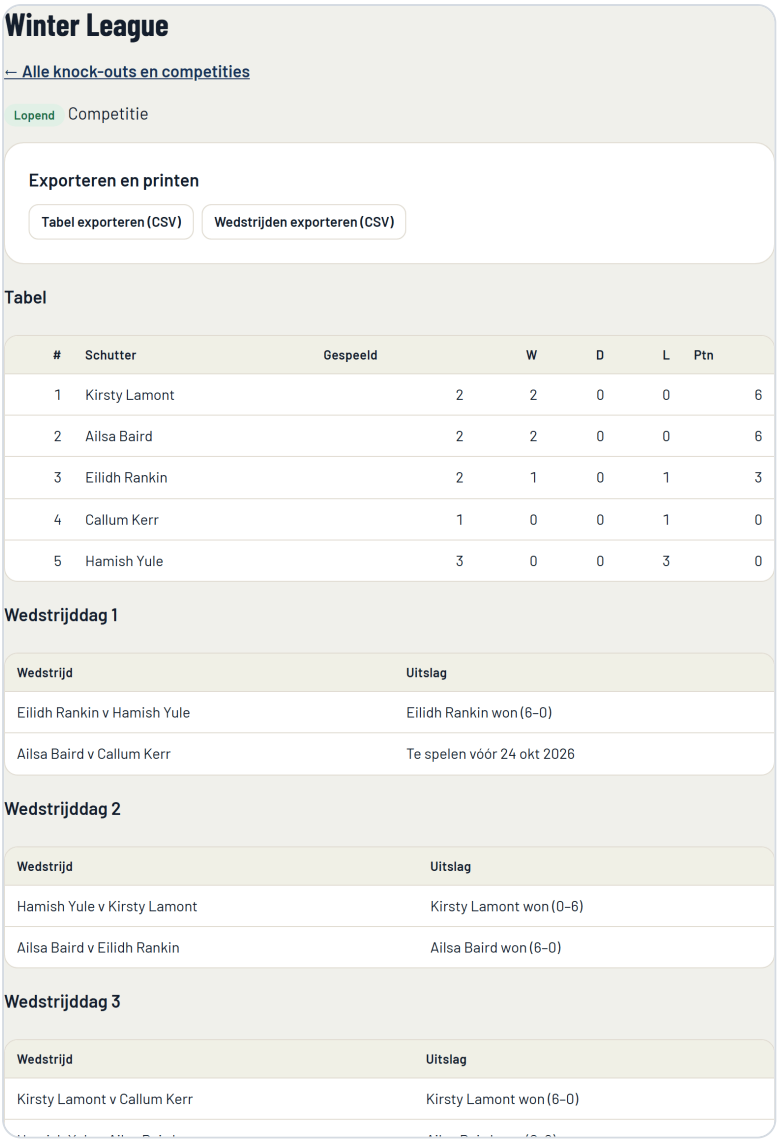
5. Het toernooi volgen

De pagina van de knock-out of competitie in de console toont elke ronde, met de uitslag van elke wedstrijd of de uiterste speeldatum.



Een lopende knock-out: uitslagen, en wedstrijden die nog gespeeld moeten worden.

De pagina van een competitie toont ook de stand.



Een lopende competitie: de stand en elke speeldag.

- **Uitslagen exporteren** of, bij een competitie, **Tabel exporteren**, en **Wedstrijden exporteren** (Club Plus): spreadsheets van de stand en van elke wedstrijd.
- **Annuleren**: stopt het toernooi. Wedstrijden die nog niet gespeeld zijn vervallen. Dit kan niet ongedaan worden gemaakt.

Als de laatste wedstrijd gespeeld is, staat de winnaar op de pagina Knock-outs en competities, en op de pagina van de club in de app.

6. Op je website

De pagina van je club op targetace.app, en de widgets voor je eigen website, kunnen het schema of de stand live tonen.

Als iets niet werkt

- **Een lid kan zich niet inschrijven.** Het toernooi is misschien al begonnen, of (bij het gratis abonnement) vol met 16 schutters.
- **Een wedstrijd is over de uiterste speeldatum heen.** Er gebeurt niets vanzelf: herinner de twee schutters eraan, of beslis de wedstrijd als walkover in de app.
- **De startdatum is voorbij en er is niets geloot.** Er waren die dag minder dan twee inschrijvingen, dus de datum is vervallen. Start het toernooi zelf als de inschrijvingen binnen zijn.

Kom je er nog steeds niet uit? Mail naar info@lastcandlestudios.com.