



COMPOUND TEAM LEAGUE GERMANY

Teilnehmer-Regeln & Ablauf

Leitfaden für Teams, Captains und Schützen

Stand: 08.07.2026 | Saison 2026 / 2027

1

Team anmelden

Team, Schützen und Profil im Portal anlegen.

2

Match planen

Termin abstimmen, beide Teams abfragen, Ort bestätigen.

3

Rangliste

Freigegebene Ergebnisse fließen nach Regeln ein.



01 KURZÜBERBLICK

Was Teilnehmer wissen müssen

4+

SCHÜTZEN JE TEAM

A/B/C

LEISTUNGSKLASSEN

Top 3

GEWERTETE ERGEBNISSE

12

FINALPLÄTZE

- Die CTLG ist eine offene nationale Rangliste. Es gibt keine festen Ligen 1 bis 4 mehr.
- Teams vereinbaren Begegnungen flexibel und führen sie nach den CTLG-Regeln durch.
- Offizielle Ergebnisse zählen erst, wenn sie digital erfasst, bestätigt und regelkonform freigegeben sind.
- Für die aktuelle Saison sind im Portal bis zu 5 offizielle Wertungsmatches vorgesehen; die besten 3 fließen in die Rangliste ein.
- Freundschaftsmatches sind jederzeit möglich, zählen aber nicht automatisch für die Rangliste.

Punkt	Bedeutung
Grundidee	Deutschlandweite Compound-Teamserie mit digitaler Matchplanung, Matchcenter und nationaler Rangliste.
Wichtigster Ablauf	Team anlegen, Gegner finden, Termin abstimmen, Schützen beider Teams abfragen, Match durchführen, Ergebnis bestätigen.
Ziel	Faire Ergebnisse gegen passende Gegner. Reines Punktefarmen gegen deutlich schwächere Teams wird begrenzt.
Finale	Die besten Teams der nationalen Rangliste qualifizieren sich für das Finalevent. Aktuell sind 12 Plätze vorgesehen.

WICHTIG

Nicht die Anzahl aller geschossenen Matches entscheidet, sondern die gewerteten Top-Ergebnisse. Dadurch haben Teams mit weniger Terminen keine grundsätzlichen Nachteile.



02 PORTAL, ROLLEN & ACCOUNTS

Wer macht was im System?

- Schützen und Captains nutzen das zentrale CTLG-Portal bzw. die PWA für Profil, Team, Benachrichtigungen und Matchabfragen.
- Betreiber von CTLG Match-Locations haben ein eigenes Betreiberkonto. Sie sind kein Team und keine Schützen.
- Die Ligaleitung verwaltet Freigaben, Leistungsklassen, Streitfälle, Ranglistenlogik und Saisoneinstellungen.
- Benachrichtigungen können im Portal, per Push und - wo eingerichtet - per E-Mail ausgelöst werden.

Rolle	Aufgabe
Schütze	Profil pflegen, Teamzuordnung prüfen, auf Schützenabfragen antworten und am Match teilnehmen.
Captain	Team verwalten, Gegner kontaktieren, Terminvorschlag erstellen, Rückmeldungen prüfen, Ergebnis bestätigen.
Location-Betreiber	Halle/Standort anbieten, Anfragen prüfen, Annahme oder Ablehnung an Teams melden.
Ligaleitung	Teams/Locations freigeben, Leistungsklassen setzen, Rangliste prüfen und Sonderfälle entscheiden.



03 TEAM & TEILNAHME

Wer starten darf

- Ein Team kann teilnehmen, wenn es im Portal registriert und durch die Ligaleitung freigegeben ist.
- Ein Team besteht aus mindestens 4 aktiven Schützen. Weitere Kader- oder Ersatzschützen können geführt werden.
- Jedes Team benennt mindestens einen Captain als zentrale Ansprechperson.
- Ein Schütze darf innerhalb einer Saison nur für ein Team in Wertungsmatches starten.
- Freie Schützen können sich im Portal registrieren und von Teams angefragt werden. Nach Annahme gelten sie für die Saison als Teammitglied.

Punkt	Bedeutung
Teamprofil	Name, Logo, Ort, Halle, Beschreibung und öffentliche Informationen pflegen.
Schützen	Mindestens 4 aktive Schützen müssen für ein Wertungsmatch verfügbar sein.
Captain	Verantwortlich für Abstimmung, Matchplanung, digitale Bestätigung und Kommunikation.
Freigabe	Teams erscheinen öffentlich erst nach Freigabe durch die Ligaleitung.



04 CTLG MATCH-LOCATIONS

Hallen finden oder anbieten

- Teams ohne eigene Halle können im Teamfinder nach CTLG Match-Locations suchen.
- Freigegebene Locations erscheinen auf der Karte als rote Punkte im CTLG-Stil. Teams bleiben goldene Punkte.
- Betreiber legen ihre Location separat an. Nach Prüfung durch die Ligaleitung wird sie freigegeben.
- Bei einer neutralen CTLG Match-Location kann der Betreiber eine Anfrage erhalten und den Termin bestätigen oder ablehnen.
- Details wie Compound erlaubt, Scheiben, Licht, Heizung, WC, Parken, Bahnlänge und Preis können zur Location angezeigt werden.

Punkt	Bedeutung
Teamhalle	Halle eines beteiligten Teams, wenn im Teamprofil gepflegt.
Neutrale Location	Freigegebene CTLG Match-Location eines Betreibers.
Anfrage	Bei Nutzung einer neutralen Location wird die organisatorische Zustimmung des Betreibers benötigt.
Adresse	Je nach Einstellung öffentlich, nur für Teams oder erst nach bestätigter Anfrage sichtbar.



05 GEGNER FINDEN & MATCH VEREINBAREN

Der flexible neue Ablauf

- Captains können vorab direkt miteinander sprechen und einen möglichen Termin abstimmen.
- Der herausfordernde Captain erstellt anschließend im Portal eine Match-Herausforderung mit Datum, Uhrzeit, Matchtyp und Ort.
- Der gegnerische Captain kann den Vorschlag annehmen, ablehnen oder einen Gegenvorschlag senden.
- Sobald beide Captains grundsätzlich einverstanden sind, startet die Schützenabfrage für beide Teams.
- Erst wenn beide Teams mindestens 4 Zusagen haben, kann die Begegnung final bestätigt werden.

Schritt	Aktion
1	Captain spricht Termin mit dem Gegner vorab grob ab.
2	Match-Herausforderung im Portal erstellen.
3	Gegner-Captain prüft und nimmt an, lehnt ab oder sendet Gegenvorschlag.
4	Schützenabfrage läuft bei beiden Teams.
5	Bei mindestens 4 Zusagen je Team kann das Match final bestätigt werden.

PRAXIS

Die Match-Herausforderung ersetzt keine Absprache zwischen Captains. Sie macht die Absprache nur verbindlich, nachvollziehbar und digital auswertbar.



06 SCHÜTZENABFRAGE & BENACHRICHTIGUNG

Wer kann wirklich teilnehmen?

- Die Schützenabfrage läuft für beide Teams und nicht nur für das herausfordernde Team.
- Schützen antworten im Portal oder über einen gesicherten Rückmeldelink aus der E-Mail.
- Antwortmöglichkeiten sind Ja, Vielleicht und Nein.
- Ein E-Mail-Klick speichert nicht blind im Hintergrund. Zur Sicherheit öffnet sich eine Bestätigungsseite.
- Captains erhalten Benachrichtigungen nur bei echten Statusänderungen. Mehrfachklicks auf dieselbe Antwort erzeugen keine neuen Meldungen.

Status	Bedeutung
Offen	Schütze hat noch nicht geantwortet.
Ja	Schütze kann teilnehmen.
Vielleicht	Schütze ist unsicher und muss noch geklärt werden.
Nein	Schütze kann nicht teilnehmen.
Bereit	Beide Teams haben mindestens 4 Zusagen.



07 MATCHCENTER

Öffentliche und interne Matchseite

- Jede Begegnung kann eine Matchseite erhalten. Dort stehen Teams, Termin, Ort, Status und später Ergebnisse.
- Öffentliche Informationen können geteilt werden, interne Rückmeldungen und Verfügbarkeiten bleiben verborgen.
- Beteiligte Captains sehen die organisatorischen Aktionen und den Stand der Schützenabfrage.
- Matchdateien, Bilder oder Ergebnismeldungen können dem Match zugeordnet werden, wenn die Funktion aktiviert ist.
- Der Matchcode dient als eindeutige Referenz für die Begegnung.

Bereich	Sichtbarkeit
Öffentliche Matchseite	Für Besucher sichtbar: Teams, Termin, Ort, Status und freigegebene Inhalte.
Interne Planung	Nur für beteiligte Captains/Schützen: Zusagen, Kommentare, Rückmeldungen.
Matchcode	Eindeutige Kennung, z. B. zur Kommunikation oder späteren Ergebniskontrolle.
Teilen	Match oder Location kann über passende Teilen-Funktionen weitergegeben werden.



08 SAISON & RANGLISTE

So zählen Ergebnisse

- Die Saison besteht aus einer offenen Qualifikationsphase und einem Finalevent.
- Teams dürfen mehrere Begegnungen schießen. Für die Rangliste zählen nur die besten freigegebenen Wertungsmatches.
- Die Anzahl der gewerteten Top-Ergebnisse wird je Saison im Portal festgelegt. Aktuell sind 3 gewertete Top-Ergebnisse vorgesehen.
- Ein Ergebnis wird erst relevant, wenn es digital erfasst und bestätigt bzw. durch die Ligaleitung freigegeben ist.
- Freundschaftsmatches können jederzeit geschossen werden, zählen aber nicht automatisch zur Rangliste.

Kürzel	Bedeutung
S	Siege
U	Unentschieden
N	Niederlagen
MP	Matchpunkte / Ranglistenpunkte
GF	Gegnerfaktor
Diff.	Satz-, Spiel- oder Scoredifferenz je nach Portalansicht

09 SORTIERUNG & TIE-BREAKER

Was passiert bei gleicher Punktzahl?

- Mehrere Teams können dieselben Ranglistenpunkte haben. Deshalb sortiert die Rangliste nach festen Tie-Breakern.
- Bei komplettem Gleichstand können Teams denselben Platz erhalten.
- Geht es um einen Finalplatz, kann die Ligaleitung direkten Vergleich, Entscheidungsmatch oder Shoot-Off festlegen.
- Die Rangliste wird im Portal automatisch berechnet und nach freigegebenen Ergebnissen aktualisiert.

Reihenfolge	Tie-Breaker
1	Ranglistenpunkte aus den gewerteten Top-Ergebnissen
2	Satz- / Spieldifferenz
3	Gewonnene Sätze / Spiele
4	Pfeil- / Scoredifferenz
5	Pfeil- / Scorepunkte gesamt
6	Gegnerwert / Gegnerfaktor
7	Weniger gewertete Matches gegen niedrigere Leistungsklassen

10 LEISTUNGSKLASSEN & GEGNERWERTUNG

Fairer Rahmen statt Punktefarm

- Jedes Team wird vor oder während der Saison einer Leistungsklasse zugeordnet: A, B oder C.
- Wertungsmatches sollen bevorzugt gegen Teams der gleichen oder direkt angrenzenden Leistungsklasse geschossen werden.
- A gegen B und B gegen C sind grundsätzlich möglich. A gegen C ist nur mit Freigabe oder bewusster Bestätigung zulässig.
- Pro Saison darf ein Team maximal 2 Wertungsmatches gegen niedrigere Leistungsklassen einreichen. Für die Top-Ergebnisse darf davon maximal 1 Match einfließen.
- Gegen dieselbe Mannschaft darf pro Saison nur ein Match als Ranglistenmatch gewertet werden. Weitere Begegnungen sind Freundschafts- oder Trainingsmatches.

Regel / Faktor	Bedeutung
A-Klasse	Starke / erfahrene Teams mit hoher Erwartungsleistung.
B-Klasse	Solide Teams mit mittlerer Erwartungsleistung.
C-Klasse	Neue, aufbauende oder deutlich schwächere Teams.
Gleiche Klasse	100 % Wertung / Faktor 1,00.
Gegner höher	110 % als Gegnerwert / Faktor 1,10.
Gegner niedriger	90 % als Gegnerwert / Faktor 0,90.

GEGNERWERTUNG

Der Gegnerfaktor muss die Sieg-/Niederlagepunkte nicht direkt verändern. Er dient vor allem als Tie-Breaker und zur faireren Bewertung punktgleicher Teams.



11 ABLAUF AM MATCHTAG

Von Begrüßung bis Qualifikation

- Das Heimteam bzw. der vereinbarte Standort organisiert den Ablauf vor Ort und die Abstimmung mit dem Gastteam.
- Beide Captains klären vor dem ersten Wertungspfeil Halle, Scheiben, Pausen, Sicherheitsregeln und Besonderheiten.
- Teilnehmende Schützen werden vor Beginn festgelegt. Ersatzschützen werden sauber dokumentiert.
- Vor der Qualifikation werden 2 x 3 Pfeile eingeschossen. Diese Pfeile zählen nicht zur Wertung.

Punkt	Ablauf
1	Ankommen und Begrüßung.
2	Rahmen, Scheiben, Sicherheit und Besonderheiten klären.
3	Aufstellung und teilnehmende Schützen vorbereiten.
4	Einschießen.
5	Qualifikation starten.

12 QUALIFIKATION & AUFSTELLUNG

A, B, C und D entstehen aus Leistung

- Die Qualifikationsrunde besteht aus 12 Wertungspfeilen pro Schütze.
- Die besten 4 Schützen jedes Teams kommen in die Teamwertung. Weitere Schützen dürfen mitschießen, zählen aber nicht für die Qualifikationswertung.
- Aus der Qualifikation ergibt sich die interne Reihenfolge A, B, C und D.
- A ist der Schütze mit dem höchsten Qualifikationsergebnis, danach folgen B, C und D.
- Die Aufstellung A, B, C und D wird nach der Qualifikation festgelegt und ist für die Begegnung verbindlich.

Punkt	Bedeutung
Qualifikation	12 Wertungspfeile pro Schütze.
Teamwertung	Beste 4 Schützen.
Reihenfolge	A = höchstes Ergebnis, dann B, C, D.
Verbindlichkeit	Aufstellung gilt für die weitere Begegnung.

13 RUNDEN, WERTUNG & STECHEN

Wie die Begegnung entschieden wird

- Nach der Qualifikation folgen Doppel, Einzel und Teamrunde. Je nach vorhandenen Scheiben können Doppel und Einzel zeitgleich geschossen werden.
- Die Trefferwertung erfolgt im 11-10-9 Modus auf der vorgegebenen Scheibenauflage.
- Bei Uneinigkeit über einen Treffer entscheiden die Captains gemeinsam. Kommt keine Einigung zustande, wird die Passe wiederholt.
- Bei 5:5 erfolgt ein Stechen. Der Sieger des Stechens gewinnt die Begegnung mit 6:5.

Punkt	Ablauf
1	Einschießen - keine Wertung.
2	Qualifikation - 12 Pfeile je Schütze.
3	Doppel AB gegen AB und CD gegen CD.
4	Einzelpaarungen nach Reihenfolge.
5	Teamrunde ABCD gegen ABCD.
6	Stechen bei 5:5.

14 DIGITALE ERGEBNISVERWALTUNG

Was Captains nach dem Match tun müssen

- Papierbögen können als Nachweis genutzt werden. Führend ist die digitale Erfassung im CTLG-Portal.
- Der Captain trägt Qualifikation, Paarungen und Rundenergebnisse ein oder bestätigt die durch das System erzeugten Werte.
- Am Ende bestätigen beide Captains das Ergebnis digital.
- Korrekturen müssen nachvollziehbar sein. Bei Streitfällen entscheidet die Ligaleitung.
- Nach Freigabe aktualisiert sich die Rangliste automatisch nach den hinterlegten Regeln.

Status	Bedeutung
Angelegt	Match existiert im Portal, ist aber noch nicht abgeschlossen.
Eingetragen	Ergebnisse wurden erfasst, müssen aber noch bestätigt werden.
Bestätigt	Beide Captains haben das Ergebnis freigegeben.
Prüfung	Ligaleitung prüft einen Streitfall oder eine Auffälligkeit.
Ranglistenrelevant	Match fließt nach Freigabe in die Rangliste ein.



15 FAIRPLAY, WECHSEL & KURZFASSUNG

Ohne Respekt funktioniert die Liga nicht

- Begegnungen sollen sportlich, fair und respektvoll ablaufen.
- Unstimmigkeiten werden zuerst zwischen den Team-Captains geklärt.
- Beleidigungen, unsportliches Verhalten oder Manipulationen können zur Sperrung führen.
- Ein direkter Austausch während einer Begegnung ist möglich, muss aber dokumentiert und für beide Captains nachvollziehbar sein.
- Ein ausgewechselter Schütze darf in derselben Begegnung nicht erneut eingesetzt werden.
- Kurzfassung: Team registrieren, Gegner abstimmen, Match-Herausforderung erstellen, Schützen beider Teams abfragen, Match schießen, Ergebnis digital bestätigen.

Phase	Kurzcheck
Vor der Saison	Team registrieren, Teamprofil pflegen, Schützen anlegen, Leistungsklasse prüfen.
Vor der Begegnung	Termin, Ort, Matchtyp und Schützenverfügbarkeit klären.
Am Matchtag	Ablauf klären, einschießen, Qualifikation und Runden schießen.
Nach dem Match	Ergebnis eintragen, bestätigen und bei Problemen Ligaleitung einschalten.



COMPOUND TEAM LEAGUE GERMANY

Kurzfassung

Ein Match ist sauber organisiert, wenn beide Captains den Termin kennen, beide Teams mindestens 4 Zusagen haben, der Ort feststeht und das Ergebnis nach dem Match digital bestandsgeordnet.

VORHER

Teamprofil prüfen, Gegner kontaktieren, Herausforderung erstellen, Schützenabfrage abwarten.

MATCHTAG

Sicherheit klären, 2 x 3 Pfeile einschießen, Qualifikation, Doppel, Einzel, Teamrunde schießen.

NACHHER

Ergebnis digital erfassen, Nachweise sichern, beide Captains bestätigen, Rangliste prüfen.

FAIR BLEIBEN

Bei Streit erst Captains, dann Ligaleitung. Keine Manipulation, keine Absprachen gegen die Regeln.

PORTAL

compoundteamleague.de