

Spelsysteem

Het verloop van het toernooi gebeurt via twee fases. Een fase waarbij verschillende teams onderverdeeld worden in poules en daarin strijden om een plaats te bemachtigen voor de knock-out fase, fase 2.

Fase 1: Poules

Er wordt gespeeld in een poulesysteem, waarbij ieder team één keer tegen elkaar speelt. De puntenverdeling ziet eruit als volgt:

- Winnen: 3 punten
- Gelijk: 1 punt
- Verlies: 0 punten

Per poule gaan de 2 beste teams door naar de knock-out fase. Als twee of meer teams uit dezelfde poule evenveel punten hebben na het spelen van alle poulewedstrijden, worden de volgende criteria gehanteerd om de definitieve ranking te bepalen. (deze staan gerangschikt volgens prioriteit)

- Doelsaldo van alle groepswedstrijden
- Onderling resultaat
- Aantal gewonnen matches
- Testmatch, eventueel gevolgd door verlengingen en indien nodig strafschoppen

The screenshot displays a tournament seeding interface. On the left, a 'Seeding' table lists 12 teams, each with a green plus icon. On the right, six groups are shown, each containing four teams with their respective IDs and a plus icon.

#	Name
1	+
2	+
3	+
4	+
5	+
6	+
7	+
8	+
9	+
10	+
11	+
12	+

Group	Team ID
Group 1	(#1)
	(#9)
	(#17)
	(#25)
Group 2	(#2)
	(#10)
	(#18)
	(#26)
Group 3	(#3)
	(#11)
	(#19)
	(#27)
Group 4	(#4)
	(#12)
	(#20)
	(#28)
Group 5	(#5)
	(#13)
	(#21)
	(#29)
Group 6	(#6)
	(#14)
	(#22)
	(#30)

Fase 2: Knock-outs

In iedere knock-out ronde speelt een team 1 wedstrijd. Het aantal rondes in de knock-outs hangt af van het aantal geplaatste teams.

Per wedstrijd moet er steeds een winnaar zijn. Als dit na reguliere speeltijd niet het geval is, volgen er verlengingen en indien nodig strafschoppen. Het team die de wedstrijd wint gaat door naar de volgende ronde, voor het verliezende team zit het toernooi erop.



FIFA 18 spelinstellingen

ALGEMEEN

Duur speelhelft	6 min	Bal	Standaard
Moeilijkheidsniveau	Legendarisch	Speelsnelheid	Normaal
Wedstrijd Condities	Willekeurig	Blessures	Aan
Spelaanpassing CPU	Alles op 50%	Buitenspel	Aan
Spelaanpassing gebruiker	Alles op 50%	Kaarten	Aan
Camera: doelman	Prof	Hands	Aan
Camera: overige	Standaard	Snelle wissels	Aan

Alle wedstrijden op het toernooi moeten gespeeld worden via de klassieke manier zoals dit gekozen kan worden in het menu op het spel. Als er na reguliere speeltijd geen winnaar is, dient er gekozen worden voor de optie: klassiek doorspelen. Dit zorgt ervoor dat er verlengingen gespeeld worden, de verlengingen worden ook volledig uitgespeeld. Als er na verlengingen geen winnaar is, zullen penalties bepalen welk team de wedstrijd wint.

WISSELS

- Op de bank: 5 spelers
- Toe te passen wissels: maximum 3 spelers
- Wissels of andere team veranderingen mogen enkel gebeuren bij een blessure of tijdens de rust. Je krijgt 30 seconden om deze veranderingen door te voeren.
- Snelle wissels mogen wel gebeuren tijdens het spel, hiervoor dient de wedstrijd niet te worden gepauzeerd.

TEAM KEUZE

- Spelers kunnen elke club of nationaal team gebruiken
- Spelers kunnen geen op maat gemaakte teams gebruiken (bv. Classic XI)
- Spelers kunnen op elk moment tijdens het toernooi van team wisselen

TEAM MANAGEMENT

- Teams mogen veranderen van opstelling
- Teams mogen de rollen instellen
- Teams mogen de instructies instellen
- Teams mogen van tactiek veranderen

ETIQUETTE

- Het is niet toegelaten om het spel te pauzeren wanneer de bal in het spel is
- De maker van een doelpunt heeft het recht de herhaling over te slaan indien hij/zij dat wenst
- Teams mogen de bal niet rondspelen in een verdedigende houding (bv. tijdrekken)

Verkeerde wedstrijd instellingen

Wanneer er een wedstrijd gespeeld wordt met andere dan hierboven beschreven instellingen, moet de wedstrijd volledig opnieuw gespeeld worden met de correcte wedstrijd instellingen.

Uitslag vermelden

Beide teams zijn verantwoordelijk om de uitslag van de wedstrijd te melden.

Een verantwoordelijke zal de uitslagen updaten wanneer beide teams de uitslag van de wedstrijd gemeld hebben.

BETWISTE UITSLAG

Als beide teams het niet eens zijn over de uitslag van de wedstrijd, zal de wedstrijd behandeld worden door een van de verantwoordelijken.

Niet opdagen

Wanneer een team niet aanwezig is op het voorziene tijdstip van de wedstrijd, betekent dit 5-0 winst voor de tegenpartij.

Valsspelen

Wanneer teams betrappt worden op valsspelen, glitching, misbruik maken van in-game mechanics, opzettelijk een wedstrijd voortijdig stoppen of enige andere vorm van onsportief gedrag vertonen, volgt automatisch diskwalificatie.

Problemen

Indien door technische storing of overmacht, de wedstrijd voortijdig gestaakt moet worden, dient de wedstrijd opnieuw gespeeld te worden.

Bij een probleem of elke situatie die voor interpretatie vatbaar is, heeft de organisatie steeds het definitieve beslissingsrecht.