

# Spelsysteem

## 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 is er één winnaar. 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 shows a software interface for tournament seeding. On the left, a 'Seeding' panel lists 12 teams, each with a green plus icon and a name field. On the right, six groups are displayed in a 2x3 grid. Each group contains four teams, each with a green plus icon and a name field. The groups are labeled Group 1 through Group 6.

Group	Team 1	Team 2	Team 3	Team 4
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)

# FIFA 19 spelinstellingen

## ALGEMEEN

<b>Duur speelhelft</b>	6 min	<b>Bal</b>	Standaard
<b>Moeilijkheidsniveau</b>	Legendarisch	<b>Speelsnelheid</b>	Normaal
<b>Wedstrijd Condities</b>	Willekeurig	<b>Blessures</b>	Aan
<b>Spelaanpassing CPU</b>	Alles op 50%	<b>Buitenspel</b>	Aan
<b>Spelaanpassing gebruiker</b>	Alles op 50%	<b>Kaarten</b>	Aan
<b>Camera: doelman</b>	Prof	<b>Hands</b>	Aan
<b>Camera: overige</b>	Standaard	<b>Snelle wissels</b>	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 penalty's bepalen welk team de wedstrijd wint.

Merk op, spelen na de reguliere speeltijd geldt alleen voor testwedstrijden en wedstrijden in een knock-out fase.

## 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.
- Wanneer er een blessure optreedt, en het team heeft al 3 keer gewisseld. Laten de makers van FIFA 19 toe om een eerder gewisselde speler terug in het veld te brengen.

## 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, kan dit resulteren in een 5-0 winst voor de tegenpartij.

Als er een team verkeerde wedstrijd instellingen opmerkt, moet dit meteen gemeld worden aan een verantwoordelijke. Bij twijfel, dit ook meteen melden aan een verantwoordelijke.

De organisatie heeft steeds het definitieve beslissingsrecht, het is dus belangrijk steeds een wedstrijd aan te vatten met de correcte instellingen.

Er mag alleen afgeweken worden van de hierboven beschreven instellingen, als dit in onderling overleg gebeurt. Gelieve dit dan ook te melden aan een verantwoordelijke.

## **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. Wanneer een team al wedstrijden gespeeld heeft, zullen die andere uitslagen ook herleidt worden naar 5-0 winst voor de tegenpartij.

# Valsspelen

Wanneer teams betraapt 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.

