

Spelsysteem

De manier hoe het toernooi gespeeld wordt kan via een poule systeem zijn of via winner/loser bracket. De combinatie van beiden is ook mogelijk. Het systeem zal op voorhand bekend zijn maar de organisatie kan dit tot op het laatste moment nog wijzigen.

Poule systeem

Er wordt gespeeld in een poulesysteem, waarbij ieder team een 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 groep evenveel punten hebben na het spelen van alle poulewedstrijden, worden de volgende criteria gehanteerd om de definitieve ranking te bepalen en dit in dezelfde volgorde:

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

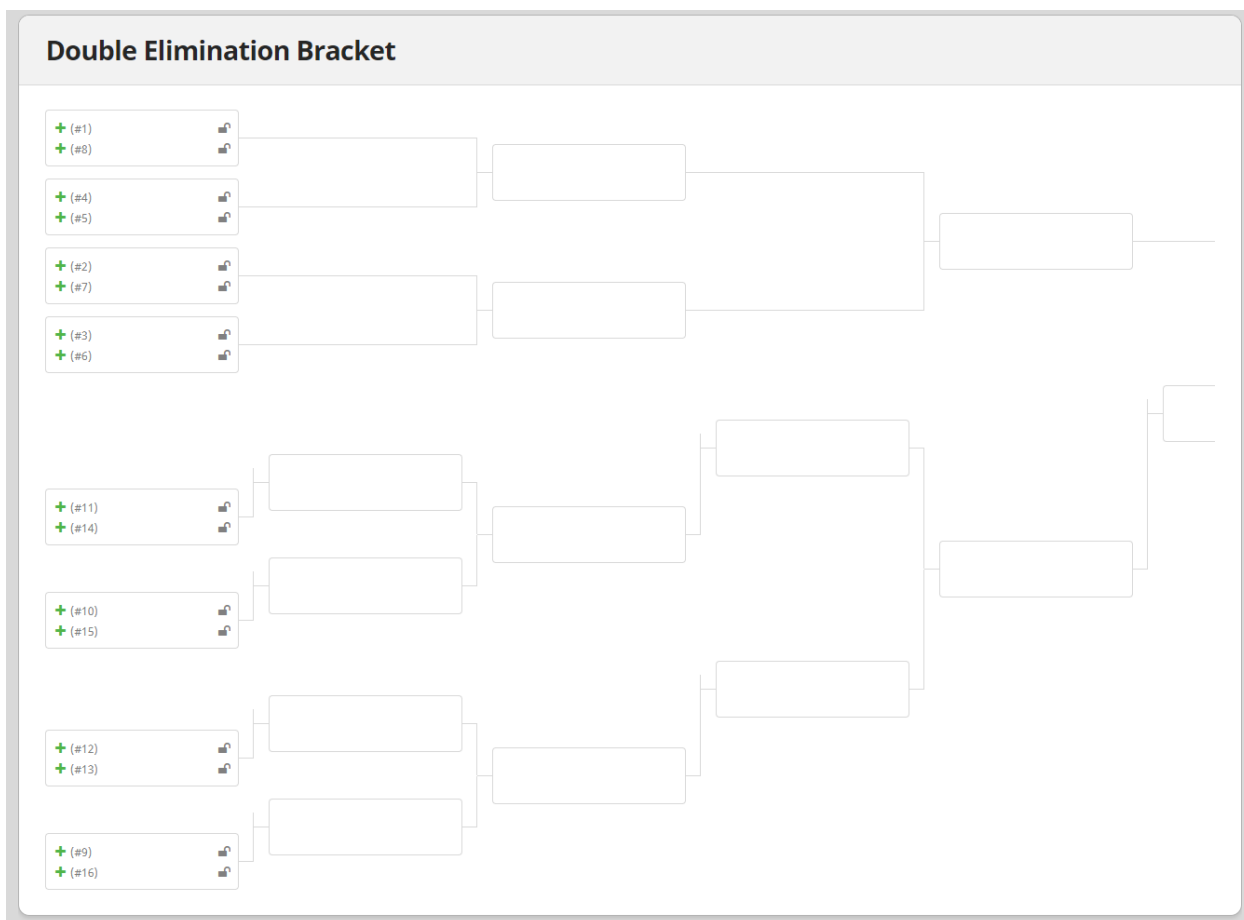
In iedere knock-out ronde speelt een team 1 wedstrijd. Per wedstrijd moet er steeds een winnaar zijn. Als dit na de reguliere speeltijd niet het geval is, volgen er verlengingen en indien nodig strafschoppen.

The screenshot shows a tournament seeding interface. On the left is a 'Seeding' list with 12 teams, each with a green plus icon and a 'Name' field. On the right are six groups, each containing three teams with their respective IDs and a plus icon.

| Group | Team ID |
|---------|---------|
| Group 1 | #1 |
| | #9 |
| | #17 |
| Group 2 | #2 |
| | #10 |
| | #18 |
| Group 3 | #3 |
| | #11 |
| | #19 |
| Group 4 | #4 |
| | #12 |
| | #20 |
| Group 5 | #5 |
| | #13 |
| | #21 |
| Group 6 | #6 |
| | #14 |
| | #22 |

Winner / loser bracket

Bij Winner / loser bracket wordt er meteen in een knock-out formule gespeeld. De winnaar gaat verder in de winner bracket, de verliezer zakt naar de loser bracket. Wanneer een team verliest in de loser bracket zit het toernooi voor hem erop. Om de eerste plaats te bepalen spelen de winnaars van de winner & loser brackets tegen elkaar. De verliezers van de winner & loser bracket spelen voor de derde plaats.



Combinatie poule + winner / loser bracket

Bij de combinatie van de hierboven beschreven systemen wordt er eerst in een poule systeem gespeeld. De twee beste teams van iedere poule (afhankelijk van het aantal deelnemers) beginnen aan de winner / loser brackets.

FIFA 18 spelinstellingen

ALGEMEEN

| | | | |
|---------------------------------|--------------|---------------------|-----------|
| Duur speelhelft | 6 min | Controllers | Klassiek |
| Moeilijkheidsniveau | Legendarisch | Bal | Standaard |
| Wedstrijdscondities | Willekeurig | Spelsnelheid | Normaal |
| Spelaanpassing CPU | Alles op 50% | Blessures | Aan |
| Spelaanpassing gebruiker | Alles op 50% | Buitenspel | Aan |
| Camera: doelman | Prof | Kaarten | Aan |
| Camera: overige | Standaard | Hands | Aan |

WISSELS

- Op de bank: 5 spelers
- Toe te passen wissels: maximum 3 spelers
- Wissels of andere teamveranderingen 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 betrap 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.