

Oxel EURO 2020

1. Doel van het spel

Met jouw ploeg het Europees Kampioenschap voetbal winnen. Het Oxel Games Europees Kampioenschap (OXEL-EURO2020) loopt parallel aan het echte EK. In het OXEL-EURO2020 doen dezelfde voetballers mee alleen spelen ze bij andere (virtuele) ploegen. Jij bent de manager van een van die virtuele ploegen.

2. Start van het spel

Het spel start met de startveiling, deze bestaat uit 3 veilingrondes. Elke manager start met 2000 Bitcoins. Dit is de virtuele munteenheid. Alle voetballers uit de selectie van de 24 deelnemende Real Life landen(RL landen) worden geveild. Op de website plaatst de organisatie een lijst van voetballers van alle deelnemende Real Life landen met bij elke voetballer een aanduiding van een linie (Keeper, Verdediger, Middenvelder, Aanvaller). De deelnemende managers brengen onafhankelijk van elkaar(blind) biedingen uit op de beschikbare voetballers op de website. Op basis van het veilingalgorithme(zie Paragraaf 3.3, in principe gaat een speler naar de hoogste bidder) worden de voetballers toegewezen aan de managers. In de eerste veiling worden alle voetballers van de RL landen uit Groep A en B geveild. In de tweede veiling komen de groepen C en D aan bod. Voetballers die in een veilingronde niet worden verkocht worden in de volgende veilingronde opnieuw aangeboden. Alle voetballers die na de tweede veiling nog steeds niet verkocht zijn worden in de derde veiling nog een keer aangeboden

Voor de startveiling kun je maximaal je 2000 Bitcoins uitgeven, je kunt wel budgetoverschrijdend bieden, maar dan zul je dus nooit alle voetballers krijgen waarop je geboden hebt. Het minimum bedrag wat je uitgeeft in de startveiling is 1000 Bitcoins. Dus ook als je alleen maar 11 voetballers voor 1 Bitcoin per stuk koopt dan ben je toch 1000 Bitcoins kwijt.

3. Het OXEL-EURO2020

Net als in de werkelijkheid worden de ploegen van alle 24 managers verdeeld over 6 groepen door middel van een loting. Tegelijkertijd met het RL EK worden er wedstrijden gespeeld in de groepen. De groepsfase kent drie rondes(waar in ieder RL land 1 keer speelt). Elke ronde tijdens het RL EK worden er ook wedstrijden gespeeld tussen de virtuele ploegen. Elke manager moet voor elke wedstrijd 11 voetballers opstellen, 1 keeper, 4 verdedigers, 4 middenvelders en 2 aanvallers. Aan de hand van de prestaties van de door jouw opgestelde voetballers en die van je tegenstander win je jouw wedstrijd, speel je gelijk of verlies je.

3.1. De wedstrijdsscore

Prestaties die de uitslag van de wedstrijd bepalen zijn: doelpunten, wedstrijd winnen, wedstrijd gelijk spelen en de 0 houden. In onderstaande tabel staat hoe dit

gewaardeerd wordt. Gele kaarten, Rode kaarten, assists en eigen doelpunten tellen dus niet mee!

In onderstaande tabel staan de punten weergegeven die je kunt verdienen. Een speler kan alleen punten verdienen als hij meespeelt met zijn RL land en door zijn virtuele ploeg is opgesteld. De punten voor een doelpunt en strafschop krijg je als jouw voetballer een doelpunt maakt, dan wel strafschop benut. De punten voor winst en gelijk krijgt jouw voetballer als zijn RL land een wedstrijd wint, dan wel gelijkspeelt en jouw voetballer heeft meegespeeld. Al deze punten samen worden je **positieve punten** genoemd. De punten voor het houden van de nul krijgt jouw voetballer als zijn RL land geen tegendoelpunten krijgt in een wedstrijd en hij heeft meegespeeld. De punten die je daar voor verzamelt zijn negatief, maar deze tellen ook niet mee voor je eigen score maar voor die van je directe tegenstander. Deze punten samen worden je **negatieve punten** genoemd. Met andere woorden als jouw keeper geen tegendoelpunt heeft gekregen gaat er bij de score van je directe tegenstander 1,5 punt af.

	Doelpunt	Benutte strafschop	Winst	Wedstrijd Gelijk	0 gehouden
Aanvaller	1	0,5	0,2	0,1	0
Middenvelder	1	0,5	0,2	0,1	-0,1
Verdediger	1	0,5	0,2	0,1	-0,25
Keeper	1	0,5	0,2	0,1	-1,5

Strafschoppen en overige doelpunten

Merk op dat er 2 “soorten” doelpunten zijn, doelpunten uit een strafschop en de overige doelpunten. Een doelpunt telt als strafschop als het doelpunt direct gemaakt is door een voetballer vanuit een strafschop. Dat de keeper de bal eventueel nog aanraakt maakt geen verschil. Komt de bal echter via de keeper(of een andere speler) weer voor de voeten van de nemer van de strafschop en deze schiet in tweede instantie raak, geldt dit als een overig doelpunt(dus geen strafschop).

Tactieken

Er kan met verschillende tactieken worden gespeeld. Bij het kiezen van een tactiek heb je de mogelijkheid meer nadruk te leggen op een deel van je team.

Er kan worden gekozen uit de volgende twee tactieken:

- Normaal
- Aanvallend

Kies je de tactiek “Normaal” scoort je ploeg exact volgens de bovenstaande tabel. Kies je de tactiek “Aanvallend” dan doe je afstand van al je negatieve punten (die normaal gesproken bij je tegenstander worden afgetrokken) en worden je positieve punten met 25% verhoogd.

Je tactiek kan je per wedstrijd bepalen en dus ook aanpassen afhankelijk van je tegenstander. Heb je geen spelende keeper in je team dan is wellicht de aanvallende tactiek iets voor jou, heb je juist een keeper van een topteam dan kan je misschien beter de tactiek normaal spelen.

Je positieve punten (na tactiek correctie) bepalen gezamenlijk met de negatieve punten (na tactiek correctie) van je tegenstander jouw doelpuntscore.

Je negatieve punten (na tactiek correctie) bepalen gezamenlijk met de positieve punten (na tactiek correctie) van je tegenstander de doelpuntscore van je tegenstander.

Vervolgens worden beide doelpuntscores afgerond, indien een doelpuntscore kleiner is dan nul dan wordt deze gelijk gesteld aan 0. De uitslag van de wedstrijd wordt dan: doelpuntscore team A – doelpuntscore team B

Invallers in Real Life wedstrijden

Een speler krijgt dan en slechts dan punten voor het winnen, gelijkspelen of nul houden als hij heeft meegespeeld in de wedstrijd. Het maakt dus niet uit of dat 1 minuut is of de hele wedstrijd en of er gescoord is in het deel van de wedstrijd dat een speler niet meedeed. Dus als Stekelenburg in de laats minuut wordt gewisseld en er wordt daarna nog gescoord tegen Nederland dan krijgt Van der Sar (net zoals zijn invaller) geen punten voor de nul houden.

3.2. De Groepsfase

Iedere manager speelt in de groepsfase drie wedstrijden. Voor een overwinning krijg je 3 punten en voor een gelijkspel 1 punt. Na afloop van de derde groepswedstrijd wordt in elke groep de eindstand opgemaakt. De twee virtuele ploegen met de meeste punten plaatsen zich voor de kwart finale.

Bij een gelijk aantal punten in een groep geldt:

1. Het aantal punten behaald in onderlinge wedstrijden tussen de ploegen met hetzelfde aantal punten.
2. Het doelsaldo in onderlinge wedstrijden tussen gelijk geëindigde ploegen
3. Het aantal gescoorde doelpunten in onderlinge wedstrijden tussen gelijk geëindigde ploegen
4. Het doelsaldo in alle wedstrijden
5. Het aantal gescoorde doelpunten in alle wedstrijden
6. Loting

3.3. De Knock Out fase

Na afloop van 3 groepswedstrijden zijn net als in het RL EK, de nummers 4 en de 2 slechtste nummers 3 in elke groep uitgeschakeld. De nummers 1 en 2 en de 4 beste nummers 3 gaan door naar de KO-fase. Er wordt voor de teams die derde zijn geworden eerst gekeken naar behaalde punten, dan doelsaldo, gescoorde doelpunten, dan totaal saldo onafgeronde scores, dan gewonnen wedstrijden en als dan nog geen uitsluitsel kan worden gegeven vindt een loting plaats

Voor de plaatsing in het KO-schema van de 4 beste nummers 3 wordt het schema van de EURO 2020 gebruikt.

De KO-fase bestaat uit vier rondes, de achtste finales, de kwart finales, de halve finales en finale. Na elke ronde zijn de verliezers uitgeschakeld (net als in RL). Wie er tegen wie speelt in de KO-fase wordt bepaald door het schema, welke gelijkloopt aan het RL EK. (Dus in de kwart finale speelt de nummer 1 van Groep A tegen een nummer 2 of 3 van en een andere groep volgens hetzelfde schema als van het echte EK2020).

Wedstrijdscores in de Knock Out fase

In de KO-fase worden in eerste instantie alleen de resultaten zonder verlenging meegeteld. Indien de stand na 90 minuten geen winnaar oplevert worden alle verlengingen en strafschoppenseries van de RL wedstrijden in die ronde meegeteld. De strafschoppenseries tellen alleen mee voor de winstpunten van de spelers. De strafschoppenseries leveren dus geen punten op voor het maken van doelpunten en ook de 0-houd-punten gaan niet verloren door strafschoppenseries.

Is er dan nog geen beslissing dan worden de onafgeronde scores gebruikt om een winnaar te bepalen. De hoogste onafgeronde score na verlenging en strafschoppen wint. Is dit gelijk dan wint de ploeg met de meeste positieve punten, is dit ook gelijk dan wint de hoogste onafgeronde score voor verlenging, als dit ook gelijk is, wint de ploeg met de meeste positieve punten voor verlenging.

Is dit ook gelijk dan wint de ploeg met de minste Bitcoins op zijn rekening

Is er dan nog geen beslissing dan wint de ploeg met de opgestelde keeper wiens naam alfabetisch het hoogste staat(A->Z)

4. De Veilingen

4.1. Startveilingen

Aan het begin van het spel en voorafgaand aan elke Knock-Out ronde is er een veiling. In de veiling worden de beschikbare voetballers geveild onder de managers die nog in het toernooi zijn. Bij de startveiling zijn alle managers nog in de strijd en doen dus alle deelnemers mee aan de veiling.

4.2. Tussentijdse Veilingen

Na de groepswedstrijden zijn zowel in Real Life als in het OXEL-EURO2020 16 ploegen uitgeschakeld. Alle voetballers van de uitgeschakelde Real Life landen worden uit de selecties verwijderd. Deze voetballers zullen immers niet meer spelen en zijn dus nutteloos.

De 8 Virtuele ploegen die zijn uitgeschakeld kunnen voetballers bezitten die voor een Real Life land uitkomen dat wel door is naar de volgende ronde. De Virtuele ploeg heeft niks meer aan deze voetballers, daar de virtuele ploeg is uitgeschakeld en dus geen wedstrijden meer speelt. Deze spelers kunnen voor de Virtuele ploegen

die door zijn naar de volgende ronde goed van pas komen. Deze voetballers worden door middel van een nieuwe veiling aangeboden aan de managers(uit dezelfde league) die wel door zijn naar de volgende ronde. Na de kwart finale en halve finale gebeurt dit weer.

De opbrengst van de verkoop van voetballers in de tussentijdse veilingen gaat naar de oude manager van de betreffende voetballer. Op deze manier kunnen uitgeschakelde clubs nog geld verdienen door het verkopen van hun voetballers en kan zelfs een vroeg uitgeschakelde club toch een positief resultaat behalen.

4.3. Het Veilingalgoritme

Bij elke Veilingronde mag een manager een aantal restricties opgeven:

Een maximum uit te geven bedrag bij deze veilingronde

Een maximum aantal keepers dat in deze veilingronde kan worden gekocht

Een maximum aantal verdedigers dat in deze veilingronde kan worden gekocht

Een maximum aantal middenvelders dat in deze veilingronde kan worden gekocht

Een maximum aantal aanvallers dat in deze veilingronde kan worden gekocht

Bij elke veiling wordt voor elke manager bepaald wat zijn budget voor deze veilingronde is. Dit is of het opgegeven maximum bedrag of het totaal overgebleven bedrag na de laatste veilingronde vermeerderd met eventuele gewonnen premies

Alle gedane biedingen worden op volgorde van hoogte gezet van hoog naar laag.

- Een voetballer kan **niet** worden toegewezen in de volgende gevallen:
 - Het geboden bedrag is hoger dan het budget van de betreffende manager
 - De manager heeft al 20 voetballers toegewezen gekregen
 - Het maximum aantal voetballers(3,8 of 5) van de betreffende positie is al toegewezen aan de manager
 - Het door de manager zelf opgegeven maximum aantal voetballers in deze veilingronde van de betreffende linie is al toegewezen aan de manager
- In alle andere gevallen kan een voetballer **wel** worden toegewezen
- Als de voetballer die bovenaan staat kan worden toegewezen aan de betreffende manager dan wordt ie toegewezen en wordt het geboden bedrag in mindering gebracht op het budget van de betreffende manager. Daarna worden alle biedingen op deze voetballer verwijderd
- Als de voetballer die bovenaan staat niet kan worden toegewezen dan wordt dit bod verwijderd
- Vervolgens wordt weer naar het hoogste bod gekeken en wordt dit herhaald totdat alle biedingen zijn verwijderd.

Indien er twee of meer hoogste biedingen zijn op dezelfde voetballer dan wordt de volgorde bepaald op de volgende manier:

1. Het bod van de manager met het laagste aantal toegewezen voetballers komt bovenaan
2. Indien dit gelijk is komt het bod van de manager met het tot dan toe minst uitgegeven bedrag bovenaan
3. Indien dit ook gelijk is wordt er geloot

Indien er twee of meer hoogste biedingen zijn van dezelfde manager dan wordt de volgorde bepaald op alfabetische volgorde van de namen van de voetballers, zoals ze op de website zijn weergegeven.

Voorwaardes voor ploegen

Ploegen moeten voldoen aan de volgende voorwaardes:

Een virtuele ploeg bestaat uit maximaal 20 voetballers.

Een virtuele ploeg bestaat uit minimaal 1 en maximaal 3 keepers

Een virtuele ploeg bestaat uit minimaal 4 en maximaal 8 verdedigers

Een virtuele ploeg bestaat uit minimaal 4 en maximaal 8 middenvelders

Een virtuele ploeg bestaat uit minimaal 2 en maximaal 5 aanvallers

Ploegen die na afloop van veiling 3 en volgende niet voldoen aan de minimale voorwaardes zullen worden aangevuld met willekeurig gekozen voetballers die nog niet zijn verkocht tegen de kosten van 1 Bitcoin per stuk.

Minimaal uit te geven Bitcoins

Na afloop van veiling 3 moet iedere manager minimaal 1000 Bitcoins hebben uitgegeven in veiling 1 t/m 3. Indien dit niet het geval is wordt het verschil tussen het uitgegeven aantal Bitcoins en het minimum van 1000 Bitcoins alsnog van het budget afgeschreven.

Nooit bieden betekent dus dat je een willekeurig elftal krijgt van spelers die niet verkocht zijn tegen de kosten van 1000 Bitcoins (= minimaal uit te geven bedrag na veiling 3).

4.4. Voetballers die niet worden verkocht

Een voetballer die niet wordt verkocht tijdens een veiling blijft eigendom van de virtuele ploeg. Dat de virtuele ploeg is uitgeschakeld is hierbij niet van belang. Als een voetballer niet eerder is verkocht en dus geen manager heeft, is hij van niemand, totdat iemand hem koopt.. Niet verkochte voetballers worden bij de volgende veiling weer aangeboden, mits het RL land van de voetballer nog in het toernooi zit.

4.5. Voetballers ontslaan

Een manager kan ieder moment een voetballer ontslaan. Dit ontslag gaat in voor de eerstvolgende veiling. (In de veiling voorafgaand aan de groepsfase kun je nog geen spelers ontslaan). Deze voetballer zal diezelfde veiling nog niet worden aangeboden. Spelers zijn te ontslaan op de website en is gratis. Ontslag kan een middel zijn om toch nieuwe spelers te kunnen kopen terwijl je aan je maximum aantal spelers zit. Nogmaals, voetballers waarvan het RL land is uitgeschakeld worden automatisch ontslagen, hiervoor hoeft de manager niks te doen. De mogelijkheid van ontslag is er bijvoorbeeld voor een voetballer die geblesseerd is en de rest van het toernooi niet meer in actie kan komen.

5. De website

Alle informatie wordt verspreid via de website. Op de website heb je ook de mogelijkheid je biedingen te doen, je opstelling en je tactiek aan te passen en ontslagen in te voeren.

Elke ronde kan je je opstelling opgeven via de website. Dit kan vanaf de dag dat de eerste RL wedstrijd van een ronde wordt gespeeld. Tot 15 minuten voor de eerste wedstrijd begint kan je onbeperkt wijzigingen doorvoeren. Daarna kun je nog wel wijzigingen doorvoeren, maar je kunt alleen een voetballer vervangen door een andere voetballer als van beide voetballers de RL wedstrijd nog niet is begonnen.

5.1. Voorbeelden

Voorbeeld1

Stel je hebt Cillesen(NED) en Stekelenburg(NED) in je ploeg. Je stelt voor aanvang van de eerste wedstrijd van de eerste ronde Stekelenburg op in het doel. Daarna raakt Stekelenburg geblesseerd. Je kunt nog tot aan de start van Nederland-Oekraïne Stekelenburg door Cillesen vervangen.

Voorbeeld2

Stel je hebt Stekelenburg en Lloris(FRA) in je ploeg. Je stelt voor aanvang van de eerste wedstrijd van de eerste ronde Stekelenburg op in het doel. Daarna raakt Stekelenburg geblesseerd. Je kunt nog tot aan de start van Nederland-Oekraïne Stekelenburg door Lloris(FRA) vervangen (want Nederland speelt eerder dan Frankrijk).

Voorbeeld3

Stel je hebt de keepers Stekelenburg en GuilTherme (FRA) in je ploeg. Je stelt voor aanvang van de eerste wedstrijd van de eerste ronde Stekelenburg op in het doel. Daarna raakt Stekelenburg geblesseerd. Je kunt nog tot aan de start van Rusland-Belgie Stekelenburg door GuilTherme(FRA) vervangen (want Rusland speelt eerder dan Nederland).

Voorbeeld3

Stel je hebt Stekelenburg en Buffon (ITA) in je ploeg. Je stelt voor aanvang van de eerste wedstrijd van de eerste ronde Stekelenburg op in het doel. Daarna raakt Stekelenburg geblesseerd. Je kan nu niet meer Stekelenburg door Buffon vervangen omdat de wedstrijd van Italië al begonnen is.

6. De Prijzen

Al de Bitcoins die zijn betaald aan voetballers in de eerste drie veilingen worden gedurende het toernooi uitgekeerd. 1/5 van dit bedrag gaat naar de winnaar van de PGCL, 1/5 wordt verdeeld over de beide finalisten, 1/5 wordt verdeeld over 4 halve finalisten en 1/5 over de 8 kwart finalisten en 1/5 gaat naar de 24 groepswedstrijden.

Merk op dat de winnaar ook meedeelt in het premies voor de finalisten, halve finalisten enz. De winnaar zal in totaal ongeveer 45% van al het ingelegde geld winnen. Deels zal dit geld weer geïnvesteerd zijn in nieuwe spelers

Voorbeeld

Stel het totaal bestede geld aan voetballers zonder virtuele ploeg is 40.000 Betcoins. De verdeling wordt dan als volgt:

Spelfase	aantal clubs/wedstrijden	premie
Winnaar	1	8000
Finalisten	2	4000
½ finalisten	4	2000
¼ finalisten	8	1000
groepswedstrijden	36	222

Stel Ploeg B wint twee groepswedstrijden en speelt een keer gelijk en wordt vervolgens uitgeschakeld in de halve finale. Ploeg B verdient dan:

$2 * 222 = 444$ Betcoins voor de gewonnen groepswedstrijden

$1 * \frac{1}{2} * 222 = 111$ Betcoins voor de gelijkgespeeldwedstrijden

1000 Betcoins voor het bereiken van de kwart finale

2000 Betcoins voor het bereiken van de halve finale

Totaal 3555 Betcoins

De premies worden al uitgekeerd bij het begin van een bereikte speelronde.

Hier gaan de uitgaven aan voetballers nog af en komen de inkomsten van de verkochte voetballers en het startkapitaal nog bij.

6.1. De Restpot

Uitgaven aan voetballers zonder virtuele ploeg in de tussentijdse veilingen komen in de restpot. De restpot wordt gebruikt om vergekomen managers, die met weinig Betcoins zijn geëindigd(meestal de nummer 2 of een van de halve finalisten), te compenseren.

De Betcoins uit de restpot worden aan het eind van het PG EK 1 voor 1 als volgt uitgekeerd:

- Bepaal de verst gekomen manager, die minder Betcoins heeft dan minimaal 1 manager die eerder is uitgeschakeld.
- Deze manager krijgt de eerste uit de restpot.
- Dit wordt herhaald totdat de restpot leeg is.

6.2. De lopende rekening

Hoeveel geld iedere club op zijn lopende rekening heeft wordt gedurende het hele spel bijgehouden. Het is van belang om dit in de gaten te houden, want je saldo op je

lopende rekening is meteen je maximale budget voor je volgende veiling. Pas aan het eind van het toernooi, als de winnaar bekend is, worden alle bedragen uitgekeerd.

7. Wat moet je doen om mee te doen

Door de unieke opzet van dit spel is het alleen mogelijk om met veelvouden van 24 deelnemers te spelen. Elke 24 deelnemers vormen een aparte league die onafhankelijk van de andere leagues worden gespeeld. Deelname is op uitnodiging.

8. Programma

Het programma is te vinden op de site, via de link programma in de menubar.

9. Bronnen

In principe zal de website van de UEFA (UEFA.com) leidend zijn voor het spel. Mocht deze site niet voldoen aan onze verwachtingen zullen we spoedig een andere leidende site aanwijzen. De resultaten die een kwartier na het einde van de wedstrijd op de bronsite staan zijn leidend. Eventuele wijzigingen, bijvoorbeeld in de maker van het doelpunt, daarna worden niet meer verwerkt. Indien een wedstrijd wordt gestaakt, geheel of gedeeltelijk wordt uitgesteld zal per geval worden bepaald hoe hier mee om te gaan. In gevallen waarin deze spelregels niet voorzien beslist de organisatie .

10. Plezier

Dit spel is natuurlijk ene serieuze aangelegenheid. Toch dienen we het plezier als eerste in ogenschouw te nemen. Ook is het zo dat dit de eerste versie van de software is die voor dit spel is opgeleverd. Het is uitvoerig getest maar er kunnen fouten optreden. We zullen zo snel en zo goed mogelijk ons best doen om deze te corrigeren. Volgend jaar is er een WK. Deze editie helpt dan om alles nog beter te laten verlopen