

Reglement MXM Champion – EK 2024

1. Inschrijven

- A. Iedereen kan deelnemen aan MXM Champion, ongeacht leeftijd en woonplaats.
- B. Deelname is volledig gratis, er is geen inzet vereist.
- C. Elke deelnemer mag zich éénmaal inschrijven.
 - Het is ten strengste verboden als deelnemer meerdere accounts en inschrijvingen aan te maken.
 - Het is ten strengste verboden als deelnemer onder andere of valse namen een account of inschrijving aan te maken.
 - Wanneer blijkt dat een deelnemer onder meerdere of valse namen een account of inschrijving heeft aangemaakt, behoudt MXM Champion het recht om op elk moment deze deelnemer volledig uit de wedstrijd te diskwalificeren.
 - Bij het winnen van een prijs, zal de winnende deelnemer gevraagd worden zijn identiteitskaart te tonen, zodat deze gegevens kunnen gecontroleerd worden met de accountgegevens van de winnende deelnemer.
- D. De inschrijvingsperiode loopt van **vrijdag 7 juni 12u00 tot vrijdag 14 juni 20u**. Daarna is het niet meer mogelijk om nog deel te nemen aan MXM Champion.
- E. Alle inschrijvingen verlopen via de website www.mxmchampion.be.
- F. Wanneer de deelnemer zich inschrijft, bevestigt de deelnemer dat hij akkoord gaat met dit reglement.
- G. MXM Champion behoudt het recht om dit reglement ten allen tijden aan te passen.

2. Spelverloop

- A. De wedstrijd is opgedeeld in 2 delen: de groepsfase en de finalerondes (achtste finales, kwartfinales, halve finales en finale).
- B. Tijdens de inschrijvingsperiode vullen de deelnemers de pronostiek voor alle wedstrijden van de groepsfase in.
- C. Wanneer de inschrijvingsperiode is afgelopen, is het niet meer mogelijk om je pronostiek voor de groepsfase te wijzigen of aan te vullen.
- D. Wanneer de effectieve wedstrijden van de groepsfase zijn gespeeld, kunnen de
- E. deelnemers opnieuw een pronostiek invullen per finaleronde. Wanneer de laatste wedstrijd in een finaleronde is gespeeld, kan er opnieuw een pronostiek worden ingevuld voor de effectieve wedstrijden van de volgende finaleronde. Bij de start van een finaleronde kunnen de deelnemers meteen een pronostiek invullen voor alle wedstrijden van die finaleronde.

3. Wedstrijd invullen

- A. Deelnemers vullen hun pronostiek in door een score tussen twee landen te voorspellen, bijvoorbeeld 1-0, 1-3, 4-2, 0-0,....
- B. Deelnemers kunnen hun pronostiek voor de groepsfase invullen tot vrijdag 14 juni 20u. Daarna is het niet meer mogelijk een pronostiek aan te vullen of te wijzigen.
- C. Vanaf de finalerondes is het opnieuw mogelijk een pronostiek in te vullen voor de effectieve wedstrijden van de finalerondes. Deelnemers kunnen pronostiek voor deze wedstrijden tot 1 uur voor de start van de effectieve wedstrijd invullen. Daarna is het niet meer mogelijk een pronostiek in te vullen of te wijzigen.
- D. Vanaf de finalerondes is het mogelijk dat een wedstrijd beslist wordt tijdens verlengingen. MXM Champion houdt hier geen rekening mee. Wanneer een deelnemer bijvoorbeeld 2-1 invult als score, dan maakt het niet uit of deze score tijdens de reguliere speeltijd of na verlengingen is behaald.
- E. Vanaf de finalerondes is het mogelijk dat een wedstrijd beslist wordt na een penaltyreeks. MXM Champion houdt hier rekening mee. Bij het invullen van de scores van de finalerondes krijgen de deelnemers de mogelijkheid om een penaltyreeks in te vullen. Dit gebeurt door eerst de uitslag van de reguliere speeltijd op een gelijkspel te laten eindigen. Daarna kies je in een tweede scorevak wie de penaltyreeks wint. De uitslag van de penaltyreeks wordt niet bij de score van de reguliere speeltijd geteld, de twee scores worden als apart opgenomen in de puntentelling.

4. Puntensysteem

- A. Afhankelijk van hoe de scores van de pronostiek overeenkomen met de score van de effectieve wedstrijd, krijgen de deelnemers punten toegekend.
- B. Zowel de behaalde punten in de groepsfase als in de finalerondes worden opgeteld in één klassement. Wie na de finalewedstrijd op 14 juli de meeste punten heeft behaald, wint MXM Champion.
- C. Wanneer een deelnemer in zijn pronostiek een wedstrijd van de exacte uitslag heeft voorzien, krijgt hij het maximum van de punten.
- D. Wanneer een deelnemer in zijn pronostiek niet de exacte uitslag had voorspeld, maar wel de juiste winnaar, krijgt hij hiervoor nog een beperkt aantal punten.
- E. Wanneer een deelnemer in zijn pronostiek zowel de exacte uitslag én de winnaar van de wedstrijd fout had, krijgt hij 0 punten voor deze wedstrijd.

F. Wanneer een deelnemer geen score invult voor een wedstrijd, is deze wedstrijd ongeldig in zijn pronostiek. Deze wedstrijd wordt bijgevolg niet opgenomen in de puntenberekening.

G. Te verdienen punten:

Punten bij wedstrijd uit groepsfase

- Winnende ploeg of voorspeld gelijkspel juist: 1 punt
- Uitslag volledig juist: 3 punten

Punten bij wedstrijd in finalerondes:

- Winnende ploeg of score correct voorspeld: 2 punten
- Uitslag volledig juist: 6 punten

5. Goalgetters

- A. Tijdens de inschrijvingsperiode krijgen alle deelnemers de kans om 2 voetballers te kiezen.
- B. Per doelpunt dat deze voetballers maken doorheen het toernooi (zowel groepsfases als finalerondes), krijgt de deelnemer hiervoor 2 extra punten in het klassement.
- C. Treffende penalty's na officiële verlengingen worden niet meegerekend in de puntentelling van de goalgetters.
- D. Na vrijdag 14 juni 20u is het niet meer mogelijk om goalgetters te kiezen of te wijzigen. Ook niet wanneer de finalerondes van start gaan.
- F. Het is niet mogelijk en toegestaan om 2 dezelfde goalgetters te kiezen.

6. Time is points

- A. Vanaf de finalerondes krijgt elke deelnemer de kans om per wedstrijd de extra module "Time is points" in te vullen.
- B. Per wedstrijd vult de deelnemer het tijdstip in waarvan hij denkt dat het eerste doelpunt van de wedstrijd zal vallen.
- C. Het tijdstip wordt ingevuld in minuten, bijvoorbeeld: 23ste minuut, 89ste minuut, 109^{de} minuut.
- D. De deelnemer die in zijn pronostiek het dichtst bij het effectieve tijdstip zit, krijgt als enige 5 punten extra voor die wedstrijd.
- E. Wanneer 2 of meerdere deelnemers eenzelfde tijdstip hebben dat recht geeft op extra punten, krijgen al deze deelnemers 5 extra punten.
- F. Wanneer het eerste doelpunt wordt gemaakt in een penaltyreeks, is de module "Time is points" niet van toepassing op die wedstrijd.

7. Teams

- A. Tijdens de inschrijvingsperiode krijgt elke deelnemer de kans om een team op te starten of zich bij een bestaand team te voegen.
- B. Teams worden in een apart klassement opgenomen.
- C. Het puntensaldo is gelijk aan het gemiddelde van alle individuele scores van de teamleden.
- D. Een team moet minimum uit 3 deelnemers bestaan en mag maximum 5 deelnemers hebben.
- E. Wanneer de inschrijvingsperiode op 14 juni 20u afloopt, is het niet meer mogelijk een team aan te maken of te wijzigen, of je nog bij een team aan te sluiten of te veranderen van team.
- F. Wanneer de inschrijvingsperiode op 14 juni 20u afloopt, worden alle teams met minder dan 3 deelnemers automatisch verwijderd.

8. Winnaars

- A. De deelnemer die na de finale op 14 juli de meeste punten heeft behaald, wint MXM Champion. De winnaar van MXM Champion ontvangt €400 aan prijzengeld, aangeboden door onze sponsors.
- B. De deelnemer die als tweede eindigt in het klassement ontvangt €200 aan prijzengeld, aangeboden door onze sponsors.
- C. De deelnemer die als derde eindigt in het klassement ontvangt €100 aan prijzengeld, aangeboden door onze sponsors.
- D. Bij een gelijke puntenstand bij de eerste, tweede of derde plaats, wordt het prijzengeld gelijk verdeeld over de verschillende winnaars.
- E. Het team dat na de finale op 14 juli de meeste punten heeft behaald, wint het KLEIR-teamklassement en ontvangt een cadeaubon ter waarde van €300, te gebruiken op de webshop van KLEIR.