

Regolamento FontaFlipper

- 1. Introduzione**
- 2. Fase I: Qualificazioni**
- 3. Fase II: Finali**
- 4. Regole Comportamentali**
- 5. Malfunzionamenti e provvedimenti**
- 6. Settaggio Flipper**

1. Introduzione

Il FontaFlipper 2017 sara' un evento strutturato nelle due intere giornate di sabato e domenica 4 e 5 Marzo 2017. Il torneo e' inserito nel circuito IFPA e quindi valido per la classifica mondiale WPPR e classifica ICS 2017. L'evento sara' strutturato in due fasi: la fase delle qualifiche nell'intera giornata del sabato e allungate per la mattinata della domenica, e la fase finale giocata nel pomeriggio della domenica a cui parteciperanno solamente i giocatori qualificati. Le qualifiche saranno effettuate su 5-7 flipper che saranno decisi i giorni prima del torneo. Non ci sono limiti sul numero di giocatori partecipanti e non c'e' bisogno di pre-registrazione. Ogni giocatore e' libero di presentarsi a qualunque ora dedicata alle qualificazioni per tentare di qualificarsi alle fase finale.

Oltre ai flipper usati nelle qualifiche, saranno presenti altri flipper in free-play dove tutti i partecipanti potranno divertirsi quando non impegnati nelle qualifiche. Alcuni di questi flipper saranno poi usati nella fase finale.

Il costo dell'iscrizione al torneo sara' di 5 Euro per chi possiede la tessera UISP IFPA Italia, 10 Euro per chi no, che dara' la possibilita' di giocare sui 6 flipper designati. I giocatori potranno poi cercare di migliorare i propri punteggi senza limiti di tentativi senza alcun costo aggiuntivo.

2. Fase I: Qualificazioni

La fase di qualificazione sara' aperta alle ore 9.00 di sabato 4 Marzo e sara' chiusa alle ore 23.00. Sara' poi riaperta domenica mattina 5 Marzo dalle ore 9.00 fino alle ore 15.00. Durante questi intervalli di tempo i giocatori dovranno cercare di effettuare il miglior punteggio possibile su ognuno dei flipper di qualifica decisi dagli organizzatori. A fine della fase di qualificazione, sara' considerato per la classifica di ogni giocatore solamente il miglior punteggio ottenuto per ciascun flipper. Verra' stilata la classifica di ogni singolo flipper in base al punteggio ottenuto da tutti i giocatori. Per ogni flipper verranno assegnati i punti in base alla tabella seguente:

Posizione	Punti	Posizione	Punti
1	100	26	26
2	90	27	24
3	85	28	23
4	80	29	22
5	75	30	21
6	72	31	20
7	69	32	19
8	66	33	18
9	63	34	17
10	60	35	16
11	57	36	15
12	54	37	14
13	52	38	13
14	50	39	12
15	48	40	11
16	46	41	10
17	44	42	9
18	42	43	8
19	40	44	7
20	38	45	6
21	36	46	5
22	34	47	4
23	32	48	3
24	30	49	2
25	28	50	1

La somma dei punti ottenuti in ogni flipper determinerà la classifica di qualificazione. I primi 20 classificati si qualificheranno per le finali. (e comunque sarà deciso in itinere dato che questo numero si baserà sul numero di iscritti)

Se un giocatore qualificato non sarà presente all'inizio delle finali, non verrà considerato e il suo posto sarà rimpiazzato dal seguente giocatore in classifica. (facendo scalare tutti di una posizione)

3. Fase II: Finali

La fase finale inizierà alle ore 15.15 di domenica. I 20 giocatori qualificatisi per le fasi finali verranno suddivisi in 5 gruppi da 4 giocatori nella seguente maniera:

Gruppo 1: #1,10,11,20

Gruppo 2: #2,9,12,19

Gruppo 3: #3,8,13,18

Gruppo 4: #4,7,14,17

Gruppo 5: #5,6,15,16

Ogni gruppo giocherà 3 partite da 4 giocatori su 3 differenti flipper assegnati dagli organizzatori con ordine di gioco inverso a quello di

qualificazione. Ad ogni partita, per ogni gruppo, verranno assegnati i punteggi come indicato nella tabella seguente:

Posizione	Punti
1	4
2	2
3	1
4	0

Quando tutte e tre le partite saranno concluse da ogni gruppo, ogni giocatore avra' un punteggio che deriva dalla somma dei punti ottenuti per ognuna delle 3 partite.

I 12 giocatori con i migliori 12 punteggi si qualificheranno al turno successivo e saranno inseriti nel tabellone a eliminazione a scontri diretti che segue. I primi 4 classificati salteranno un turno di eliminazione. In caso di parita' per la determinazione del passaggio del turno, si effettuera' una singola partita di tie-break tra i giocatori a parimerito. Gli altri parimerito verranno risolti in base alla migliore posizione alla fine della fase di qualificazione. (Anche per l'assegnazione dei primi 4 posti)

12 Team Single Elimination



Tutti gli scontri diretti saranno giocati al meglio delle 3 partite su un singolo flipper assegnato dagli organizzatori. Solo durante le semifinali e la finale, sempre al meglio delle 3 partite, gli incontri saranno giocati su 3 flipper diversi, che saranno preassegnati dagli organizzatori. Il giocatore qualificatosi meglio durante la fase di qualificazione sceglierà l'ordine della prima partita, mentre nelle seguenti partite l'ordine sarà deciso dal perdente della precedente partita.

4. Regole Comportamentali

Tutti i giocatori sono tenuti ad avere un comportamento civile e corretto, che ben si adatti alla giornata di beneficenza.

IN PARTICOLARE A TUTTI I PARTECIPANTI E' ASSOLUTAMENTE VIETATO:

A) Scalciare, percuotere, sbattere, spingere o sollevare i Flipper in maniera violenta e gratuita dopo che la pallina è stata persa. Sono "moderatamente" accettate situazioni simili ma solo se finalizzate al salvataggio della pallina in gioco.

E' assolutamente vietato anche applicare tecniche conosciute come "Death saves" o "Bangbacks" per recuperare una pallina uscita nelle outlanes.

Dopo l'apparizione della scritta "TILT" è vietato imprimere ulteriori movimenti al Flipper.

E' altresì assolutamente vietato dare pugni sui vetri dei Flipper e appoggiare bottiglie o bicchieri (anche se vuoti) sia sui vetri che sulle testate.

B) Aprire la gettoniera o staccare la presa di corrente di qualunque Flipper presente.

C) Qualunque altra scorrettezza o comportamento disdicevole anche se non espressamente specificato.

Gli organizzatori, gli arbitri, i proprietari dei Flipper e i giocatori stessi (sempre presenti) segnaleranno situazioni anomale ai supervisori i quali adotteranno provvedimenti disciplinari nei confronti dei giocatori scorretti.

In particolare per il punto A, i proprietari si riservano il risarcimento immediato di eventuali danni subiti.

I provvedimenti disciplinari sono immediati ,indiscutibili e definitivi.

5. Malfunzionamenti e provvedimenti

Il flipper e' un gioco in cui parte del suo fascino e' dovuto alla sua natura fisico-meccanica. Purtroppo pero' questa caratteristica comporta inconvenienti e malfunzionamenti che possono sempre verificarsi durante gli incontri. I responsabili del torneo cercheranno di giudicare i vari casi nel modo piu' equo e corretto possibile.

Malfunzionamento irrilevante: verranno considerati malfunzionamenti irrilevanti, e quindi parte del gioco, qualunque problema che cambi il normale corso del gioco senza causare la perdita della pallina o senza dare un vantaggio significativo ad un giocatore rispetto agli altri. Se tale malfunzionamento si dovesse verificare ripetutamente, a tal punto da interferire consistentemente con il normale gioco, potrebbe essere considerato un malfunzionamento significativo.

Malfunzionamento significativo: verranno invece considerati malfunzionamenti significativi quei problemi che risultino in una prematura perdita della pallina, in circostanze non consone al normale sviluppo di gioco del flipper. Esempi di malfunzionamenti significativi

sono l'assegnazione del bonus mentre la pallina e' ancora in gioco oppure il kickback acceso che fallisce la restituzione della pallina (Non e' invece considerato in questa categoria il ball saver). Qualunque malfunzionamento che porti alla perdita di una o piu' palline durante un multiball, senza pero' perderle tutte, sara' considerato un malfunzionamento irrilevante. Quando si verifica un malfunzionamento significativo, e' compito del giocatore richiamare l'attenzione degli addetti al torneo. Se viene stabilito che effettivamente si tratta di un malfunzionamento significativo, al giocatore verra' assegnata un'addizionale pallina in gioco all'inizio di una nuova partita, al termine della partita in corso. Il punteggio della pallina addizionale verra' aggiunto a quello della partita precedente. Se il problema avvenisse alla prima pallina del primo giocatore, i responsabili del torneo potrebbero annullare la partita in corso, riparare il problema e far riiniziare la partita.

Malfunzionamento critico: Un malfunzionamento e' invece considerato critico quando, non per colpa di un giocatore, la partita di tutti i giocatori impegnati nella partita viene improvvisamente terminata. Esempi pratici di tale malfunzionamento sono un errore del software che resetta l'incontro in corso, o l'interruzione della corrente, o l'inizio di una nuova partita. Se il fatto e' causato da un giocatore, volontariamente o involontariamente, verra' trattato come un errore del giocatore (Vedi piu' in basso).

Nel caso di un malfunzionamento critico, verranno registrati i punteggi ottenuti fino al malfunzionamento e, dopo aver sistemato il problema, giocate le rimanenti palle in una nuova partita. I punteggi ottenuti verranno sommati a quelli ottenuti prima del malfunzionamento.

Se si presenta un malfunzionamento che impedisca il corretto e onesto proseguimento della fase di qualificazione su un flipper, suddetto malfunzionamento sara' risolto immediatamente. Se il problema dovesse essere serio e non risolvibile in tempi adeguati, il flipper non verra' considerato ai fini della classifica che sara' basata solamente sui rimanenti 4.

Palle incastrate: durante il regolare svolgimento della partita e' possibile che una pallina rimanga incastrata nel playfield. Il giocatore deve aspettare che il flipper faccia la ricerca automatica della pallina per due volte, dopodiche' deve richiamare l'attenzione dei responsabili del torneo che cerchera' per prima cosa di liberare la pallina senza aprire il vetro. Se tale azione risultasse in un tilt, verra' considerato come un malfunzionamento significativo. Durante queste azioni il giocatore deve sempre rimanere allerta in caso la palla si liberasse. E' sua la responsabilita' di tenere in gioco la pallina. Se non si riesce a liberare la pallina, il flipper viene aperto e il responsabile posizionera' la pallina nella "plunger lane" oppure in un flippante a seconda del flipper.

Se una pallina rimanesse incastrata durante un multiball, il giocatore deve cercare di fermare sui flippanti le rimanenti palline e richiedere assistenza per poter liberarla, in quanto questo consiste in un malfunzionamento favorevole, e il trarne vantaggio volontariamente potrebbe portare ad una penalita'.

Errori del giocatore: un giocatore che provoca tilt ad una pallina di un altro giocatore ricevera' un punteggio pari a zero per quella partita.

Un giocatore che provoca un slam tilt, quindi terminando la partita di tutti i giocatori, ricevera' un punteggio pari a zero per quella partita.

Lo slam tilt sara' considerato come un malfunzionamento critico per gli altri giocatori. Se i responsabili del torneo riteranno che il sensore dello slam non funzioni correttamente, lo slam tilt sara' considerato malfunzionamento critico per tutti i giocatori.

Se un giocatore gioca fuori turno, ossia gioca la pallina di un altro giocatore, riceverà un punteggio pari a zero per quella partita. Il giocatore danneggiato può prendere il controllo della pallina e continuarla se possibile, altrimenti l'incidente sara' considerato come un malfunzionamento significativo.

Ogni situazione comunque sara' giudicata dai responsabili del torneo nella maniera piu' equa e corretta possibile, a seconda delle diverse circostanze, anche considerando l'opinione e le testimonianze dei giocatori.

6. Settaggio Flipper

Tutti i flipper, se possibile, saranno settati nel seguente modo: modalita' torneo, 3 palline per partita, extra balls disabilitate, buy-in o continue disabilitati, riinizio gioco disabilitato, 2 avvertimenti prima del tilt, autolancio dei flippanti disabilitato, autolancio a tempo disabilitato, standard settings per tutto il resto.

In caso queste caratteristiche non siano installate, per favore avvertire immediatamente i responsabili del torneo che provvederanno a ripristinarle.