

REGOLAMENTO UFFICIALE II EDIZIONE MAD 4 PINBALL



Indice Generale dei Contenuti:

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

1. Introduzione e programma

Il "Mad 4 Pinball" si svolgerà nelle giornate di sabato e domenica 23-24 Gennaio 2016. L'evento sarà composto dal torneo giocato su flipper dot-matrix, elettronici ed elettromeccanici. Il torneo verrà dettagliatamente presentato nelle sezioni a seguire. Il torneo principale sarà giocato su 12 flipper: tra questi fino a 9 flipper verranno usati per le qualificazioni (il numero di macchine potrebbe essere soggetto a variazioni, ma sarà comunque non inferiore a 6 flipper e verrà definitivamente indicati a tutti i giocatori prima dell'avvio della competizione) con un formato in cui tutti i partecipanti dovranno cercare di effettuare il punteggio più alto per ogni flipper, con un massimo di due tentativi per ogni gioco.

I migliori 16 classificati si qualificheranno per le finali di [domenica pomeriggio](#).

Non è previsto un limite di iscrizioni, la registrazione avrà un costo di 20 Euro, (15 Euro per i tesserati IFPA/UISP).

Nei giorni 23 e 24 Gennaio 2016 ci sarà la possibilità di rinnovare la tessera IFPA/UISP in loco.

Programma*

SABATO 23 GENNAIO 2016

Ore 15.00/19:30 Qualifiche
Ore 19:30/21:00 Pausa Cena
Ore 21:00/23:00 Qualifiche

DOMENICA 24 GENNAIO 2016

Ore 9.00/13.00: Qualifiche torneo
Ore 13.00/14.00: pausa pranzo
Ore 14.00: Finali
Ore 18.30: Premiazioni

**il programma può essere soggetto a lievi modifiche o variazioni da parte degli organizzatori, che potrebbero, in caso di necessità, estendere il periodo di qualificazioni per eventuali necessità organizzative. In ogni caso ogni comunicazione verrà adeguatamente comunicata ai partecipanti i quali però sono tenuti a informarsi preventivamente degli orari che sono tenuti a rispettare. Il giocatore che si qualifica alla fase finale e che non si presenterà puntuale all'orario di inizio della seconda fase verrà automaticamente squalificato.*

2. Fase 1: Qualificazione

La fase di qualificazione sarà aperta alle ore 15:00 di [sabato 23](#) gennaio e sarà chiusa alle ore 23:00. Sarà poi riaperta [domenica mattina](#) 24 gennaio alle ore 9:00 fino alle ore 13:00. Durante questi intervalli di tempo i giocatori dovranno cercare di effettuare i due migliori punteggi possibili su ognuno dei 6/9 flipper decisi dagli organizzatori e saranno ritenuti validi la somma degli stessi.

Ogni giocatore ha la possibilità di fare 2 partite per ottenere il miglior punteggio possibile.

Verrà considerata ai fini della classifica la somma dei due punteggi realizzati su ogni flipper. Nel caso in cui un giocatore riesca a giocare una sola partita su uno o più flipper entro il termine delle qualificazioni sarà considerato quel punteggio per la classifica. Stesso discorso nel caso in cui un giocatore non dovesse riuscire a giocare nemmeno una partita su uno o più flipper entro i tempi regolamentari: in questo caso verrà assegnato il minimo punteggio possibile per quello (o quei) flipper. Sarà quindi premura del giocatore fare in modo di riuscire a sfruttare entrambe le possibilità entro i termini di qualifica, con l'organizzazione che non è tenuta a chiamare i giocatori per sollecitarli a giocare.

Verrà 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:

Classifica	Punti	Classifica	Punti
1	100	26	26
2	90	27	24
3	85	28	23
4	80	29	22
5	76	30	21
6	72	31	20

7	68	32	19
4	65	33	18
9	62	34	17
10	59	35	16
11	56	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 16 classificati si qualificano per le finali. In caso gli iscritti fossero di numero inferiore a 32 i finalisti saranno 12. 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.

3. Fase 2: Finali

Alla fase finale approderanno i migliori 16/12 giocatori. 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. I giocatori qualificati saranno inseriti nel tabellone a scontri diretti che segue. In caso di parità per la determinazione del passaggio del turno, si effettuerà una singola partita di tie-break tra i giocatori a pari merito. Gli altri pari merito verranno risolti in base al ranking WPPR. 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 gli incontri saranno giocati su tutti flipper diversi. Tutti i flipper delle gare in tabellone saranno preassegnati dagli organizzatori e inseriti prima della fine delle qualifiche. 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. La terza e quarta posizione sarà determinata da una singola partita tra i 2 giocatori che hanno perso in semifinale in un flipper deciso dagli organizzatori. Il giocatore con la miglior posizione al termine della fase di qualificazione avrà diritto di scegliere l'ordine di gioco.

II MAD 4 PINBALL
AS IN CONTRASTO ALLE ANCHE PRESENTI NELLA FINE DEL 2010
FINAL ROUNDS



4. Regole Comportamentali

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

IN PARTICOLARE A TUTTI I PARTECIPANTI E' ASSOLUTAMENTE VIETATO:

- A) Scambiare o alterare il cartellino identificativo con altri giocatori.
- B) Scrivere risultati falsi o ambigui sui foglietti ufficiali dove dovranno essere riportati i risultati ottenuti.
- C) 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.
- D) Aprire la gettoniera o staccare la presa di corrente di qualunque Flipper presente.

- E) Urlare e bestemmiaie sia in Italiano che in qualunque altra lingua o dialetto.
F) 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 tre supervisori i quali adotteranno provvedimenti disciplinari nei confronti dei giocatori scorretti.

I provvedimenti disciplinari vanno dalla penalità di punti in classifica fino, per i casi più gravi all'espulsione dal torneo.

In particolare per il punto C, 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 più 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 kick-back acceso che fallisce la restituzione della pallina (Non è invece considerato in questa categoria il ball saver). Qualunque malfunzionamento che porti alla perdita di una o più palline durante un multiball, senza però perderle tutte, sarà considerato un malfunzionamento irrilevante. Quando si verifica un malfunzionamento significativo, è compito del giocatore richiamare l'attenzione degli addetti al torneo. Se viene stabilito che effettivamente si tratta di un malfunzionamento significativo, al giocatore verrà assegnata un'addizionale pallina in gioco all'inizio di una nuova partita, al termine della partita in corso. Il punteggio della pallina addizionale verrà 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 ri-iniziare 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, verrà trattato come un errore del giocatore (Vedi più 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.

Palle incastrate:

Durante il regolare svolgimento della partita e' possibile che una pallina rimanga incastrata nel play-field. Il giocatore deve aspettare che il flipper faccia la ricerca automatica della pallina per due volte, dopodiché deve richiamare l'attenzione dei responsabili del torneo che cercherà per prima cosa di liberare la pallina senza aprire il vetro. Se tale azione risultasse in un tilt, verrà considerato come un malfunzionamento significativo. **Durante queste azioni il giocatore deve sempre rimanere allerta in caso la palla si liberasse. E' sua la responsabilità di tenere in gioco la pallina.** Se non si riesce a liberare la pallina, il flipper viene aperto e il responsabile posizionerà 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 penalità.

Errori del giocatore:

un giocatore che provoca tilt ad una pallina di un altro giocatore riceverà un punteggio pari a zero per quella partita.

Un giocatore che provoca un slam tilt, quindi terminando la partita di tutti i giocatori, riceverà un punteggio pari a zero per quella partita. Lo slam tilt sarà considerato come un malfunzionamento critico per gli altri giocatori. Se i responsabili del torneo riterranno che il sensore dello slam non funzioni correttamente, lo slam tilt sarà 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 sarà considerato come un malfunzionamento significativo.

Ogni situazione comunque sarà giudicata dai responsabili del torneo nella maniera più 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: modalità torneo, 3 palline per partita, extra balls disabilitate, buy-in o continue disabilitati, ri-inizio gioco disabilitato, 2 avvertimenti prima del tilt, auto-lancio 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.