

REGOLAMENTO TORNEO FLIPPER SPORTIVO “SEGRATE VA IN TILT!”

I Edizione

28 - 29 maggio 2016

Centro Polifunzionale Comune di Segrate (MI)



Indice

1. Introduzione
2. Il Regolamento del torneo “Segrate va in Tilt!”
3. Regolamento del torneo principale
4. Regolamento tornei satellite
5. Malfunzionamenti e provvedimenti
6. Settaggio dei flipper

1. Introduzione

Il Regolamento ufficiale del torneo “Segrate Va in Tilt” deriva dalle *best practices* provenienti dai principali tornei internazionali aderenti al circuito del World Pinball Player Rankings ed è stato preventivamente discusso, stipulato e quindi approvato, dall’International Flipper Pinball Association. Il torneo si svilupperà nei 2 giorni di sabato 28 e domenica 29 maggio 2016.

2. Il Regolamento del torneo “Segrate Va in Tilt!”

Il torneo è composto dal torneo principale che si svolgerà nei giorni sabato e domenica 28-29 maggio, e da un torneo satellite nel giorno di sabato 28. Tutti i tornei saranno dettagliatamente descritti nelle sezioni appropriate e saranno riconosciuti dall’IFPA e quindi assegneranno punti validi per la classifica mondiale WPPR.

Il costo di iscrizione al torneo è gratuito per i tesserati Uisp/Ifpa Italia (+5 euro per tutti gli altri) e permette di giocare gratuitamente sui flipper designati al side tournament e al torneo principale.

3. Regolamento del torneo principale

Il numero di partecipanti e di flipper per il torneo non è predefinito e sarà disponibile solo nel giorno stesso della gara (che inizia alle ore 10:00 di sabato 28 maggio). La competizione si svolgerà nei tre giorni del 28 e 29 maggio e si svolgerà su 6 flipper di diverse o poche.

I giocatori avranno la possibilità di qualificarsi alla fase finale durante la fase di qualificazione che terminerà alle ore 13 di domenica 29 maggio, momento in cui le qualificazioni saranno ufficialmente chiuse e si procederà alla fase finale.

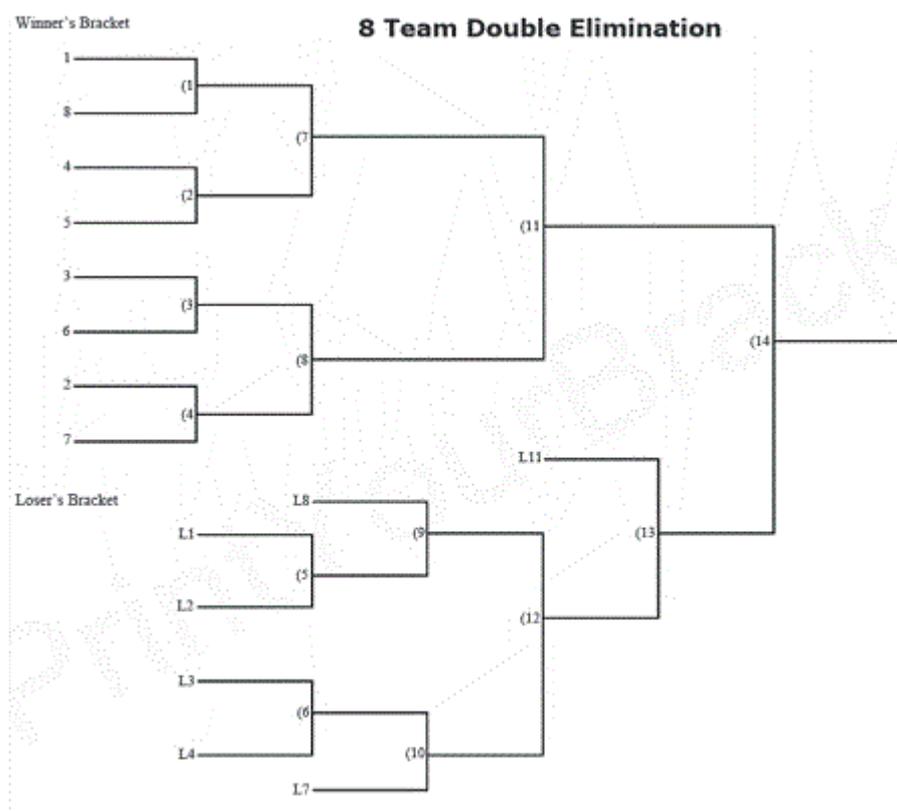
Durante la fase di qualificazione, ogni giocatore potrà giocare ognuno dei 6 flipper designati cercando di ottenere il miglior punteggio possibile per ognuno di essi. Non ci sono limiti di numero di partite che ogni giocatore potrà effettuare. Unica limitazione è l’obbligo di cambiare flipper dopo ogni partita. Non sono consentite due partite consecutive nello stesso flipper. Al termine di ogni partita il giocatore è tenuto a chiedere l’attenzione di un arbitro per registrare il punteggio ottenuto. Sarà quindi l’arbitro a prendere nota del punteggio ottenuto dal giocatore su un determinato flipper per poter inserire i dati nella Classifica generale. Sarà poi considerato solo il miglior punteggio su ogni flipper.

Assegnazione dei punti e classifica finale:

Il Torneo si gioca a girone unico. Tutti i giocatori iscritti alla gara si sfideranno sui 6 flipper. Verrà stilata la classifica di ogni singolo flipper in base al punteggio ottenuto da tutti i giocatori. Si assegneranno 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 delle singole classifiche di ogni flipper permette di ottenere la classifica totale di tutti i partecipanti. Alla fine delle qualifiche i primi 8 giocatori si qualificheranno per le finali che inizieranno alle ore 13.30 di domenica 28 maggio. Gli 8 giocatori qualificati per le finali verranno inseriti in un tabellone a doppia eliminazione in cui ogni scontro verrà disputato al meglio delle 3 partite in un singolo flipper. Qui il giocatore meglio qualificato avrà il diritto di scegliere l'ordine di gioco della prima partita e dell'eventuale terza, mentre all'avversario è dato il diritto di scegliere l'ordine della seconda partita. Solo la finale, sempre al meglio delle 3 partite, gli incontri saranno giocati su 3 flipper diversi, che saranno pre-assegnati 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. Il tabellone finale sarà strutturato nella seguente maniera, in cui i flipper su cui si giocheranno le sfide sono predefiniti dagli organizzatori:



4. Regolamento tornei satellite

Nei giorni di sabato 28 e domenica 29 maggio verranno giocati due tornei satellite, sempre validi per i punti WPPR. Il formato dei tornei sarà semplicissimo: per ogni giornata ognuno si cimenterà in partite singole su un singolo flipper cercando di ottenere il punteggio più alto. A fine giornata la classifica sarà dettata dal miglior punteggio ottenuto da ciascun giocatore. I side tournaments saranno giocati su due flipper "classici" (cioè elettromeccanici, anni '60 o '70). Non ci sono limiti di partite per giocatore, però non si possono giocare due partite consecutivamente, ma dopo ogni partita ci si può ri-iscrivere per un'altra partita e aspettare il proprio turno.

5. Malfunzionamenti e provvedimenti

1. L'essenza del flipper

Il flipper è un gioco in cui parte del suo fascino è dovuto alla sua natura fisico-meccanica. Purtroppo però 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.

2. Malfunzionamento irrilevante

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. Un malfunzionamento irrilevante è considerato parte del gioco. Gli ufficiali del torneo determineranno cosa costituisce un vantaggio significativo; in questo caso riferirsi a "Malfunzionamenti vantaggiosi". Se un malfunzionamento irrilevante si dovesse verificare ripetutamente, a tal punto da interferire consistentemente con il normale gioco, potrebbe essere considerato un malfunzionamento significativo.

3. 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. Possono essere eventi occasionali o possono indicare un problema ripetitivo che deve essere risolto dai tecnici.

Esempi di malfunzionamenti significativi sono:

l'assegnazione del bonus mentre la pallina è ancora in gioco. Questo può succedere per esempio se il flipper perde il conto di quante palline ci sono nel drain trough.

Un flippante o un altro elemento significativo del piano di gioco smette di funzionare.

Da notare che un malfunzionamento meccanico che non si ripeta, come per esempio un kickback, o palline che saltano fuori dalle rampe, palline che volano sopra i flippanti, o palline che si indirizzano nelle outlanes dopo un tiro riuscito perfettamente non sono considerati malfunzionamenti significativi. Questa è la natura fisica del flipper.

Qualunque malfunzionamento che porti alla perdita di una o più palline durante un multiball, senza però perderle tutte, sarà considerato un malfunzionamento irrilevante.

Perdita di avvertimenti tilt, senza perdita della pallina, non sarà considerato un malfunzionamento significativo. Se la perdita degli avvertimenti è causata da un altro giocatore, per favore andare alla sezione "Errori dei giocatori" per vedere come verrà analizzato il problema.

Perdita di qualsiasi modalità accesa, un mode in azione, o altri specifiche modalità di gioco non sarà considerata un malfunzionamento significativo.

Se un giocatore perde una pallina perché il flippante non risponde quando si preme il pulsante, o perché il flippante rimane nella posizione di pressione anche quando il pulsante venga rilasciato, il giocatore deve immediatamente chiamare un giudice di gara. Il giudice di gara cercherà di ricreare il problema premendo il pulsante del flippante per almeno 3 minuti. Se il giudice ricreerà il problema, questo sarà trattato come un malfunzionamento significativo. Se il problema non si presenterà nei 3 minuti, non sarà considerato un malfunzionamento significativo e il gioco continuerà normalmente. Se il gioco è in una situazione di multiball, e più palline sono perse per questo tipo di problema, possibilmente terminando il multiball ma non la pallina in gioco, questo 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. I giudici di gara possono permettere di giocare la pallina numero 3 di un nuovo gioco in caso che gli venga negata la possibilità di usufruire di funzionalità che il flipper dia liberamente. Un esempio è il pity Misty Multiball nel flipper Dracula nel caso che il giocatore non lo avesse ancora giocato. 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 riiniziare la partita. Nel caso 2 o più malfunzionamenti significativi occorressero nella stessa partita, i punteggi correnti dei giocatori verranno annotati e il gioco terminato. Una volta che il flipper venga riparato, ai giocatori verranno date palline aggiuntive in una nuova partita. Alternativamente i giudici di gara possono permettere ai giocatori di ripetere la partita da zero, e il punteggio più alto tra i due sarà registrato come il punteggio ufficiale, eccetto nel caso che il punteggio originale non fosse stato migliorato iniquamente dal malfunzionamento o fosse stato significativamente migliorato da tentativi di verificare il malfunzionamento.

Nel caso che un malfunzionamento significativo non possa essere riparato, il problema sarà trattato come malfunzionamento critico.

In particolari occasioni, un giocatore può rifiutare l'intervento dopo un malfunzionamento significativo. Questo deve essere approvato dai giudici e non deve risultare in una situazione che porta un vantaggio sleale al giocatore.

4. Malfunzionamenti conosciuti

Ogni malfunzionamento o comportamento inusuale che sia considerato ininfluenza ma inusuale al punto che meriti una menzione, a discrezione dei giudici può essere notificato ai giocatori il problema. Il succedersi di questi malfunzionamenti saranno considerati come malfunzionamenti irrilevanti, a meno che il problema non peggiori o interferisca con altre funzioni che lo porti a considerarsi come malfunzionamento significativo.

5. Malfunzionamento critico

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, l'inizio di una nuova partita, il ripetersi di un malfunzionamento significativo che non possa essere riparato.

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.

Alternativamente i giudici di gara possono permettere ai giocatori di ripetere la partita da zero, e il punteggio più alto tra i due sarà registrato come il punteggio ufficiale, eccetto nel caso che il punteggio originale non fosse stato migliorato iniquamente dal malfunzionamento o fosse stato significativamente migliorato da tentativi di verificare il malfunzionamento.

6. Malfunzionamenti favorevoli

Ogni malfunzionamento che porti ad almeno un giocatore un vantaggio significativo e' considerato come malfunzionamento favorevole. I giudici di gara determineranno cosa costituisce un malfunzionamento favorevole. Ogni malfunzionamento favorevole che risulti nel poter continuare il gioco di una pallina che doveva terminare e' normalmente permesso una volta per partita.

Esempi sono:

Un inaspettato ball save.

Una pallina che rimbalza in gioco senza nessuna azione del giocatore.

Qualsiasi comportamento di tal genere non deve essere permesso se si ripete. Questo significa che i giudici di gara possano far perdere volontariamente una pallina ripetutamente salvata da un inaspettato ball save, o il gioco può essere terminato in accordo con le regole di un malfunzionamento critico, così che a una riparazione sarà per lo meno intentata.

Ogni malfunzionamento favorevole che porti a un giocatore un significativo vantaggio di punteggio o strategico in una maniera che non e' parte del regolare gioco, porterà all'annullamento della partita in corso, a meno che i giocatori coinvolti e i giudici non giungano ad un accordo su un aggiustamento dei punteggi in maniera equa che elimini il vantaggio ottenuto. Se il malfunzionamento favorevole e' specificamente evitato dal giocatore, non sarà necessaria una penalità. Se il punteggio di un giocatore verrà annullato, il giocatore ripeterà la partita alla fine della partita degli altri giocatori.

Esempi di malfunzionamenti favorevoli sono:

Uno switch che dia un jackpot registri il jackpot quando si colpisce un altro bersaglio.

Uno switch che continui a registrarsi anche senza essere colpito.

Il mancato funzionamento del sensore del Tilt.

Una palla incastrata durante un multiball. Vedere anche la sezione "Palline incastrate".

Ogni situazione che indichi la presenza di un malfunzionamento favorevole deve essere immediatamente comunicato ai giudici di gara.

Ogni giocatore che volontariamente si avvantaggi con un tale malfunzionamento può essere ammonito e la sua partita interrotta e squalificata.

7. Palline incastrate

Palline 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. Ogni modalità di gioco che termini durante questo tempo non sarà considerato un malfunzionamento. Se la pallina non si libera dopo 4 ricerche automatiche, o il flipper non sta facendo la ricerca, il giocatore deve richiamare l'attenzione dei responsabili del torneo.

Il giocatore deve rimanere allerta poiché e' responsabile nel caso la pallina si liberi. Il giudice può inizialmente decidere di tentare di liberare la pallina muovendo o colpendo leggermente il flipper. Il giocatore deve sempre rimanere pronto nel caso la pallina si liberi. Se l'azione del giudice porta a un Tilt, questo sarà considerato come un malfunzionamento significativo. Se il giudice libera la pallina, e il giocatore non riesce a controllarla non potendo continuare il gioco, verrà considerato un normale evento di gioco. Perdita di avvertimenti tilt e' considerato un normale evento di gioco.

Se il giudice non riuscisse a liberare la pallina, il flipper verrà aperto e il responsabile posizionerà la pallina nella "plunger lane" oppure in un flippante a seconda del flipper. Se non e' possibile, il giudice può decidere per un'altra posizione dove la pallina può essere posizionata in maniera sicura nel periodo di chiusura del flipper.

Se una pallina si libera inavvertitamente quando il flipper e' aperto senza che il giocatore possa controllarla, questo verrà considerato come un malfunzionamento significativo.

Se il flipper non potesse essere aperto con successo, o se aprire e chiudere il flipper porti a concludere la partita per qualunque ragione, questo verrà considerato come un malfunzionamento critico.

Se la pallina si libera e il flipper venga chiuso senza che la pallina venga persa, il gioco continua normalmente.

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. Da notare che se una pallina termina nella plunger lane in un flipper che non abbia l'autoplunger durante il multiball, o l'autoplunger non la rilanci, questa pallina e' da considerarsi pallina incastrata.

Una pallina che rimanga incastrata nel post centrale o in un post o luce direttamente sopra una outlane non sarà considerata una pallina incastrata. Il giocatore può scegliere di liberare la pallina cercando di muovere il flipper o richiedere a un giudice di terminare la pallina in gioco facendo cadere la pallina in centro o nell'outlane a seconda di dove si e' incastrata la pallina.

8. Errori del giocatore

Un errore di un giocatore e' qualsiasi azione del giocatore, di proposito o accidentalmente, che interferisce con il regolare corso di una partita. Ogni giocatore che provoca tilt ad una pallina di un altro giocatore, sia attraverso un'interferenza o attraverso il tilt della propria pallina fatto in maniera così brutale da interferire con la successiva pallina, riceverà una penalità con la perdita di una pallina. Se succede nell'ultima pallina giocata, il giocatore vedrà modificato il proprio punteggio al 66% della cifra ottenuta. In caso di partita a 5 palline, sarà modificato all'80%. I giudici di gara potrebbero fare delle eccezioni in base al comportamento del particolare flipper in questione.

Se un giocatore provoca tilt a una sua pallina, che poi risulta in un avvertimento tilt al giocatore successivo, non avrà nessuna conseguenza per la prima volta. Il giocatore con l'avvertimento può giocare normalmente, o scegliere di giocare quella pallina in una nuova partita.

Ogni giocatore che provoca slam tilt, quindi terminando la partita di tutti i giocatori, riceverà un punteggio pari a zero. Lo slam tilt sarà considerato come malfunzionamento critico per gli altri giocatori che non hanno terminato la loro partita. Questi giocatori possono scegliere di rigiocare la partita e il punteggio più alto tra le due sarà considerato. Se i giudici ritengono che il sensore non funzioni correttamente, lo slam tilt sarà considerato come 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.

Poiché il torneo e' un gioco individuale, dare istruzioni durante il gioco e' assolutamente vietato. Se un giocatore ha domande durante il gioco, la risposta può essere data solo dai giudici di gara e può essere data solo in termini di funzionamento corretto o meno del flipper. I giocatori non possono chiedere aiuti a altri giocatori o spettatori. Nei momenti di pausa tra una pallina e l'altra nessun problema nel discutere strategie con chiunque sia presente.

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, 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.