

# **Regolamento**

## **Italian Pinball Championship 2016**

### **VIII° Edizione**

#### **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 Campionato Italiano di Flipper 2016 si svolgera` nelle giornate di sabato e domenica 23 – 24 aprile 2016. L'evento sara' composto da un torneo unico che verra' dettagliatamente presentato nelle sezioni a seguire. Il torneo sara' giocato con un formato round-robin in cui tutti i partecipanti saranno suddivisi in gruppi di 4 che cambieranno dopo ogni due partite, in cui ogni gruppo giochera` su due differenti flipper preassegnati dagli organizzatori. Nessun giocatore verra` eliminato durante la fase principale di qualificazione del torneo che si svolgera' nell'intera giornata di sabato 23 aprile 2016. I migliori 24 classificati si qualificheranno per le finali di domenica 24 aprile 2016.

Il limite di registrazioni e' stato posto a 64 giocatori, registrazione che avra' un costo di 25 Euro e sconto di 5 euro per i tesserati IFPA/UIISP e che dara' la possibilita' di giocare gratuitamente su tutti i flipper disponibili durante il torneo.

#### **Sabato 23 aprile:**

Ore 9.00/10.00: registrazione al torneo

Ore 10.00: Inizio fase di qualificazione

Ore 12.30/14.30: pausa pranzo

Ore 14.30/19.30: Ultimazione fase di qualificazione

#### **Domenica 24 aprile:**

Ore 9.30/12.30: Inizio fasi Finali

Ore 12.30/14.30: Pausa pranzo

Ore 14.30/18.00: Ultimazione fasi Finali

Causa eventuali imprevisti o sforamenti d'orario, le premiazioni potranno essere eventualmente posticipate.

Ore 18.00: Premiazioni

## 2. Fase 1: Qualificazione

Tutti i partecipanti saranno suddivisi equamente in gruppi di 4 giocatori in base alla classifica "World Pinball Player Ranking" ([www.pinballrankings.com](http://www.pinballrankings.com)) e assegnati a differenti flipper. Ogni gruppo giocherà due partite per round, con due quadrupli su due differenti flipper assegnati dallo staff organizzativo. Si giocheranno 8 rounds per completare la fase di qualificazione. I gruppi del primo round saranno formati nella seguente maniera:

Gruppo a: 1-2-3-4, Gruppo b: 5-6-7-8, Gruppo c: 9-10-11-12, Gruppo d: 13-14-15-16, Gruppo e: 17-18-19-20, Gruppo f: 21-22-23-24, Gruppo g: 25-26-27-28, Gruppo h: 29-30-31-32, Gruppo i: 33-34-35-36, Gruppo l: 37-38-39-40, Gruppo m: 41-42-43-44, Gruppo n: 45-46-47-48, Gruppo o: 49-50-51-52, Gruppo p: 53-54-55-56, Gruppo q: 57-58-59-60, Gruppo r: 61-62-63-64

I round di gioco sono 8 (8x2partite=16 quadrupli);  
Ad ogni round dal secondo in poi (escluso quindi il primo), andrà sommato un punteggio addizionale ai vari gruppi in base alla loro altezza in classifica; nello specifico andranno aggiunti 0,10 punti moltiplicati la posizione in classifica ogni round, cioè se i gruppi sono 16 le aggiunte saranno:

Gruppo A: 1,5  
gruppo b:1,4  
gruppo c:1,3  
gruppo d:1,2  
gruppo e:1,1  
gruppo f:1 punto  
gruppo g:0,9  
gruppo h:0,8  
gruppo i:0,7  
gruppo l: 0,6  
gruppo m: 0,5  
gruppo n: 0,4  
gruppo o: 0,3  
gruppo p: 0,2  
gruppo q: 0,1  
gruppo r: nulla

Con l'eccezione che se uno fa sulle due partite dello stesso round  
0+0=0 quindi arriva ultimo sui due quadrupli dello stesso round PRENDE  
0 PUNTI qualunque posizione egli abbia in classifica.

I giocatori saranno quindi redistribuiti in altri gruppi di 4, esattamente come la situazione di partenza a seconda del punteggio ottenuto al primo round. I punteggi saranno sempre cumulativi per tutta la durata della fase di qualificazione.

Tutti flipper dove si giocano le partite verranno decisi a priori dallo staff organizzativo e non sarà contestabile dai giocatori.

Il giocatore di ogni gruppo meglio piazzato all'inizio di ogni round giocherà per primo entrambe le partite, il secondo per secondo e così via.

In caso di posizioni a parimerito per la 24ima e ultima posizione utile per qualificarsi alle finali, nonché per l'ottava, verranno giocate partite di spareggio su un flipper assegnato dagli organizzatori.

### 3. Fase 2: Finali

Alla fase finale approderanno i migliori 24 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 24 verranno inseriti in un tabellone a scontri diretti e eliminazione diretta.

Si qualificheranno direttamente agli ottavi di finale i primi 8 classificati. Dalla posizione 9 di qualifica, alla 24, invece dovranno competere nei sedicesimi di finale.

Tutti gli scontri diretti saranno giocati al meglio delle 3 partite (La finale sarà al meglio delle 5 partite) su un singolo flipper assegnato 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 festosa e di gioco.

IN PARTICOLARE A TUTTI I PARTECIPANTI È 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.

È 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.

È 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 bestemmiare 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.

**PENALITÀ ai giocatori:** In fase di qualifica verranno imposte penalità di 5 punti a gravi comportamenti considerati antisportivi, scorretti, o a maltrattamenti arbitrari alle macchine non atti al salvataggio della pallina. In fase di eliminatorie verrà data la vittoria a tavolino all'avversario di quell'unica partita su tre.

### 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. Se a priori, esiste un accordo tra i giocatori, questo dovra' essere comunque segnalato ai giudici di gara, e rendere noto che esiste a priori un equo accordo.

**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' palle 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.

**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 palle 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, 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 riteranno 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.

**PENALITÀ ai giocatori:** In fase di qualifica verranno imposte penalità di 5 punti a gravi comportamenti considerati antisportivi, scorretti, o a maltrattamenti arbitrari alle macchine non atti al salvataggio della pallina. In fase di eliminatorie verrà data la vittoria a tavolino all'avversario di quell'unica partita su tre.

## 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.

Verranno invece considerate normali situazioni di gioco differenze tra i giocatori arbitrarie e cumulative previste dal gioco specifico della macchina quando la stessa non prevede nel software la specifica "TOURNAMENT MODE". Ad esempio:

- Palline lockate dal precedente giocatore e sfruttate da giocatori a seguire
- Bonus e jackpot cumulativi caricati da precedenti giocatori e goduti da giocatori a seguire
- Multiball e premi in punti ricevuti arbitrariamente dal giocatore, in quanto previsto dalla macchina nella normale situazione di gioco.

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