

Milano Pinball League 2022

Regolamento ufficiale

1. Introduzione

Milano Pinball League è un torneo di flipper in 6 tappe di Regular Season + 1 serata Playoffs di finale aperto a tutti e valido per l'assegnazione di punti per il circuito IFPA.

Il torneo si svolge presso il Milano Pinball Club e non prevede quota d'iscrizione per gli associati.

Le 6 tappe di qualificazione alla serata finale si svolgeranno in orario 20.30-23.30 circa nelle seguenti date :

- martedì 5 aprile 2022
- martedì 26 aprile 2022
- martedì 10 maggio 2022
- martedì 7 giugno 2022
- martedì 21 giugno 2022
- martedì 5 luglio 2022

La serata finale avrà luogo martedì 6 settembre 2022

Ogni serata avrà una classifica di tappa (parziale) a cui concorreranno i giocatori presenti.

Dopo ogni serata verrà aggiornata anche la classifica generale in base alla somma dei punti ottenuti da ogni giocatore nelle singole tappe. Al termine della sesta serata il più basso punteggio di tappa ottenuto da ogni giocatore verrà scartato e quindi la classifica generale si baserà sui 5 migliori punteggi ottenuti.

I primi 8 giocatori in classifica si qualificheranno per la serata Playoff, che decreterà il vincitore della Milano Pinball League 2022

Nota : non verranno riconosciuti premi in denaro.

2. Regolamento del torneo

REGULAR SEASON

Nelle 6 tappe di qualificazione verranno ogni volta selezionati 2 flipper diversi.

Su ognuno di questi il giocatore effettuerà due partite i cui punteggi verranno sommati e costituiranno lo score finale per quel singolo flipper.

A seconda dello score ottenuto si creerà una graduatoria per ogni flipper e il giocatore riceverà dei punti secondo la seguente tabella

Posiz./Punti	Posiz./Punti	Posiz./Punti	
1° 100	7° 65	13° 35	
2° 90	8° 60	14° 30	
3° 85	9° 55	15° 25	
4° 80	10° 50	16° 20	
5° 75	11° 45	17° 15	
6° 70	12° 40	18° 10	dal 19° 5

La somma dei punti ottenuti dalle due graduatorie (Flipper 1 e Flipper 2) determineranno il vincitore della tappa. Verrà assegnato anche un bonus di 10 punti per il punteggio singolo più alto realizzato su ogni flipper.

Al termine delle 6 tappe i primi 8 giocatori in classifica si qualificheranno per la serata Playoff (in caso di pari punti si effettuerà una partita secca di spareggio)

Milano Pinball League 2022

Regolamento ufficiale

PLAYOFF

Gli 8 finalisti verranno suddivisi in due gruppi in base alla posizione ottenuta nella fase di qualificazione
GRUPPO A : 1-4-6-8 GRUPPO B : 2-3-5-7

Ad ogni giocatore, in base alla posizione ottenuta nella fase di qualificazione, saranno anche assegnati i seguenti punteggi di partenza: **1°= 4 punti - 2°= 3,5 punti - 3°= 3 punti - 4°= 2,5 punti - 5°= 2 punti - 6°= 1,5 punti - 7°= 1 punto - 8°= 0,5 punti**

I due gruppi effettueranno 5 partite in quadruplo su flipper sorteggiati (con ordine di gioco in base alle qualifiche nella prima partita e successivamente in base alla partita precedente: 1°=1°, 2°=2° ecc.) e formato Match-Play con i seguenti punteggi: 1°= 4 punti 2°= 2 3°= 1 4°= 0

Al termine delle 5 partite i primi 2 giocatori di ogni gruppo accederanno alla Final Four (in caso di pari punti si effettuerà uno spareggio con partita secca)

FINAL FOUR

I 4 finalisti rimasti effettueranno 3 partite in quadruplo in formato Match-Play con i seguenti punteggi: 1°= 4 punti 2°= 2 3°= 1 4°= 0

I primi 2 flipper verranno scelti dai 2 vincitori dei gruppi Playoff mentre il terzo verrà sorteggiato.

L'ordine di gioco sarà sorteggiato nella prima partita e successivamente in base alla partita precedente : 1°=1°, 2°=2° ecc.

Al termine delle 3 partite il giocatore con più punti sarà decretato vincitore della Milano Pinball League (in caso di pari punti si effettuerà uno spareggio con partita secca)

3. Gestione situazioni critiche e settaggio flipper

a. Interruzione del gioco o malfunzionamenti lievi del Flipper

Viene considerato un malfunzionamento 'lieve' qualunque problema durante lo svolgimento della partita che non faccia perdere la pallina al giocatore. Questa tipologia di imprevisto non prevede nessuna ripetizione della partita o della biglia persa.

b. Malfunzionamenti del Flipper di media entità

Qualunque problema che faccia perdere al giocatore la pallina in una maniera non prevista dal regolare funzionamento del gioco come ad esempio un 'Kickback' che non rilancia la pallina o il software che manda il flipper in tilt o la corrente che salta. In questo caso sta al giocatore avvisare l'arbitro dell'errato funzionamento del flipper. In base alla descrizione del malfunzionamento l'arbitro decide se far ripetere al giocatore la pallina persa o anche l'intera partita.

c. Malfunzionamenti critici

Se si verifica un guasto di entità tale da non poter permettere il corretto svolgimento delle partite, la classifica di quel flipper verrà "congelata" fino alla riparazione dello stesso in tempo utile per poter permettere a tutti i giocatori di svolgere la loro partita in eguali condizioni. In caso contrario la classifica di quel flipper verrà cancellata e si utilizzerà un flipper di riserva.

d. Pallina Bloccata

Nel caso in cui si blocchi una pallina durante la partita il giocatore deve richiamare l'attenzione di un arbitro per poter togliere il vetro del flipper e rimettere in gioco la pallina. L'arbitro rimetterà la pallina laddove non può cadere (nella c.d. "plunger lane" e in caso di flipper con lanciatore automatico la pallina verrà posizionata sul flippante destro tenuto sollevato dal giocatore).

Tutti i flipper selezionati saranno settati (laddove previsto dal software del flipper stesso) in modalità TOURNAMENT MODE. Ogni partita avrà la durata di 3 palline.