

# Milano Pinball League 2023

## Regolamento ufficiale

### 1. Introduzione

Milano Pinball League è un torneo di flipper in 10 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. Per i non associati la quota d'iscrizione è di 20 euro.

Le 10 tappe di qualificazione alla serata finale si svolgeranno in orario 20.45-23.45 circa nelle seguenti date :

Martedì 7 marzo

Martedì 28 marzo

Martedì 11 aprile

Martedì 2 maggio

Martedì 16 maggio

Martedì 20 giugno

Martedì 5 settembre

Martedì 19 settembre

Martedì 10 ottobre

Martedì 7 novembre

La serata finale avrà luogo martedì 21 novembre 2023

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 decima serata i 2 più bassi punteggi di tappa ottenuti da ogni giocatore verranno scartati e quindi la classifica generale si baserà sugli 8 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 10 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.

Le partite possono essere effettuate in qualunque momento all'interno dell'orario previsto (20.45-23.45)

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 10 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 2023

## 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°= 3 punti - 2°= 3 punti - 3°= 2,5 punti - 4°= 2 punti - 5°= 1.5 punti - 6°= 1 punto - 7°= 0,5 punti - 8°= 0 punti**

I due gruppi effettueranno 4 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 4 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 4 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 e il quarto verranno sorteggiati.

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

Al termine delle 4 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. Malfunzionamenti lievi

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 pallina persa.

### b. Malfunzionamenti 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 a 3 palline e (laddove possibile) in modalità TOURNAMENT MODE.