

Milano Pinball Cup 2019

Regolamento ufficiale

FASE DI QUALIFICAZIONE

Sabato 21 settembre dalle ore 10.00 alle ore 13.30 (slot 1) o dalle 14.00 alle 17.30 (slot 2)

I giocatori hanno a disposizione 6 flipper su ognuno dei quali eseguire 2 partite singole all'interno della fascia oraria prescelta (slot 1 o 2). E' possibile anche giocare un jolly (terza partita) su un flipper a propria scelta (nel proprio slot oppure nello slot specifico per i jolly dalle 18.45 alle 20.00) per un totale quindi di 13 partite.

Entrambi i punteggi per ogni flipper vengono considerati validi mentre per il flipper sul quale si è giocata la terza partita vengono considerate le due migliori.

NOTA : Il giocatore che per errore effettua la terza partita anche su un secondo flipper, si troverà automaticamente nella condizione di non poter completare la seconda prova (significativa) su uno dei flipper ancora da giocare e quindi i suoi punti-qualifica verranno calcolati solo su 11 partite anziché su 12.

I punteggi così ottenuti dai giocatori vanno a comporre classifiche separate (una per ogni flipper) che determinano l'assegnazione di punti in base alla posizione secondo il formato PAPA (100,90,85,84...1)

Al termine delle qualificazioni i 16 migliori giocatori accedono alla fase finale. In caso di parità si effettua una partita secca di spareggio a 3 palle (per l'accesso alle finali) oppure a 1 palla (per determinare la posizione nel seeding delle finali)

NOTE IMPORTANTI :

-L'organizzazione si riserva di estendere l'orario delle qualificazioni a propria discrezione fino ad un massimo di 45 minuti supplementari. Il bonus time è già previsto per i giocatori che svolgono attività di segnapunti.

-In caso di problemi tecnici su un flipper è consentito un tempo di riparazione massimo di 30 minuti. In caso il flipper non sia riparabile : 1) Se l'inconveniente avviene entro le prime due ore dall'inizio delle qualificazioni il flipper viene sostituito 2) In caso contrario il flipper viene eliminato e la classifica verrà stilata solo sui flipper rimanenti.

PROCEDURA DI GIOCO :

- 1) Il giocatore utilizza la sua player card per mettersi in coda nel prossimo flipper su cui vuole giocare. Per fare questo pone ogni volta la propria card in coda alle altre sulla lavagna magnetica in corrispondenza al flipper scelto. Una volta arrivato il proprio turno l'arbitro lo autorizza ad iniziare la partita

NOTE : - Prima che arrivi il proprio turno è possibile spostare la propria player card da un flipper a un altro

- Se al momento in cui arriva il proprio turno il giocatore non è presente viene data precedenza al giocatore successivo

- Non è possibile fare due partite consecutive sullo stesso flipper

- 2) Completata ogni partita il giocatore richiama l'attenzione dell'arbitro che inserisce nel tablet il punteggio. - NOTA : è possibile controllare punteggi e classifiche in tempo reale solo al termine dello slot 2 di qualificazione (17.30) e prima dello slot di tempo dedicato alla partita jolly, sul sito : <https://matchplay.events/live>

FASE FINALE (sabato 21 settembre dalle ore 20.00 alle ore 23.30 (orario presunto))

I giocatori qualificati vengono suddivisi in 4 gruppi da 4 giocatori nel seguente modo

GRUPPO A : 1,8,12,16 GRUPPO B : 2,7,11,15 GRUPPO C : 3,6,10,14 GRUPPO D : 4,5,9,13

PRIMO ROUND : ogni gruppo esegue **3 partite su 3 flipper diversi** con assegnazione di punti al termine di ogni partita secondo lo schema : 1° classificato : punti 7 2° classificato : punti 5 3° classificato : punti 3 4°classificato : punti 1 . **Il giocatore meglio qualificato può scegliere i flipper e l'ordine di gioco.** Al termine delle 3 partite i punti vengono sommati e i **primi due giocatori avanzano alle semifinali.** A parità di punti si effettua uno spareggio su flipper sorteggiato in partita secca

SEMIFINALI : in base ai punti ottenuti al primo round si forma una **classifica degli 8 giocatori rimasti** (a parità conta il ranking delle qualificazioni) che determina gli accoppiamenti delle semifinali nel modo seguente : **1 vs 8 , 2 vs 7 , 3 vs 6 , 4 vs 5** . I giocatori così accoppiati si sfidano **al meglio delle 3 partite su 3 flipper diversi sorteggiati.** Il giocatore meglio qualificato può scegliere l'ordine di gioco nella prima e nell'eventuale terza partita. I 4 vincitori accedono alla finale

FINALE : i 4 finalisti giocano **3 partite su 3 flipper diversi** con assegnazione di punti al termine di ogni partita secondo lo schema : 1° classificato : punti 7 2° classificato : punti 5 3° classificato : punti 3 4°classificato : punti 1. Nella prima partita l'ordine di gioco viene sorteggiato mentre nelle successive inizia sempre il giocatore vincitore della partita precedente e a seguire gli altri.

E' prevista anche una finale per il 5°/ 8° posto in partita secca con ordine di gioco sorteggiato.

Milano Pinball Cup 2019

Regolamento ufficiale

Gestione situazioni critiche

a. Malfunzionamenti del flipper di lieve entità

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, la rottura totale di un flippante, il software che resetta il flipper in tilt o semplicemente la corrente elettrica 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 viene congelata fino alla riparazione dello stesso. Se la riparazione non può essere effettuata entro un tempo ragionevole che non pregiudichi lo svolgimento del torneo il flipper e la relativa classifica parziale vengono cancellati e si utilizza un flipper di riserva. Se invece tutti i giocatori hanno effettuato almeno una partita utile, la classifica del flipper viene calcolata su queste basi.

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 rimette la pallina laddove non può cadere (nella "plunger lane" o, in caso di flipper con lanciatore automatico, sul flippante destro tenuto sollevato dal giocatore).

Settaggio dei flipper

Tutti i flipper selezionati per la Milano Pinball Cup vengono settati (laddove previsto dal software del flipper stesso) in modalità TOURNAMENT MODE.

Ogni partita ha la durata di 3 palline con extra ball disattivati.