

Regolamento Torneo Italiano Flipper (T.I.F.) 30 Giugno e 01 Luglio 2012

per la conservazione del giuoco del flipper



4° Edizione

Indice Generale dei Contenuti

1 Introduzione

- Le regole sono state create per garantire al massimo la parzialità, e correttezza per lo svolgimento della gara.

Per quanto non espressamente citato dal presente regolamento, si rimettono le decisioni insindacabile giudizio dei 3 arbitri presenti ed al buon senso dei partecipanti.

2 Il Regolamento del T.I.F. 2012

Il Regolamento si divide in quattro parti distinte:

2.1 La prima descrive lo svolgimento del torneo singolo descrivendo le modalità di sfida tra i giocatori e più

Precisamente

:

2.1.1. Quantità prevista di partecipanti e di flipper

Il numero massimo di partecipanti per il T.I.F. 2012 non è definito e non sarà tale fino all'inizio della gara.

Questo per dare la possibilità a tutti fino all'ultimo di poter partecipare a questo evento di grande importanza per tutti gli appassionati in Italia.

2.1.2. Modalità di gioco durante la competizione

Lo modalità di gioco ai singoli flipper verrà decisa il giorno stesso del Torneo a seconda del numero di giocatori partecipanti.

Si giocherà da soli o in gruppi da 4 per ogni macchina (solo per flipper elettronici DMD e

alfanumerici che consentono 4 players contemporanei).

Verranno consegnati all'inizio della gara delle tabelle con indicato il nome del flipper da giocare e l'ordine con la quale si dovrà iniziare la partita.

2.2 La seconda descrive il metodo di assegnazione dei punti per la definizione di classifiche parziali che daranno quella generale e quindi l'assegnazione del premio e più precisamente:

2.2.1. Il Torneo si giocherà in un girone unico.

Tutti i giocatori iscritti alla gara si sfideranno su n°9 (nove) flipper.

Verrà stilata la classifica di ogni singolo flipper in base al punteggio realizzato e quando ogni

partecipante avrà giocato e terminato la sua partita per ogni macchina, gli verrà assegnato

un punteggio valido per la Classifica Generale in base alla seguente tabella:

Punteggio più alto singola macchina	Punti Classifica Generale
1°	100
2°	95
3°	90
4°	85
5°	80
6°	75
7°	70
8°	65
9°	60
10°	55
11°	50
12°	45
13°	40
14°	35
15°	30
dal 16° in poi	0

2.2.2. La somma dei punti delle singole classifiche parziali di ogni flipper permetterà di ottenere la classifica totale di tutti i partecipanti e quindi di decretare il vincitore del T.I.F. 2012

2.2.3. In caso di parità di punteggio tra due o più giocatori, faranno la differenza il maggior numero di vittorie ottenute nelle singole classifiche. In caso di ulteriore parità si andrà a calcolare chi ha ottenuto più secondi posti, e così via...

2.3 La Terza parte descrive una serie di situazioni anomale possibili durante la gara con relativi provvedimenti per cercare di ridurre al minimo i possibili svantaggi e/o vantaggi che si possono verificare in partita e più precisamente:

2.3.1. Malfunzionamenti del Flipper di **scarsa rilevanza**

Verrà considerato un malfunzionamento di scarsa rilevanza 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 per il giocatore che lo subisce.

2.3.2. Malfunzionamenti del Flipper di **media rilevanza**

Verrà considerato un malfunzionamento di media rilevanza qualunque problema durante lo svolgimento della partita che **faccia perdere la pallina al giocatore** (es. un Kickback che non rilancia la biglia, la scheda che manda il flipper in tilt, la corrente che salta, ecc...) In questo caso sta al giocatore avvisare tempestivamente l'arbitro dell'errato funzionamento del flipper, il quale a sua discrezione, potrà decidere di far ripetere al giocatore la partita in base all'accaduto.

2.3.3. Malfunzionamenti del Flipper di **rilevanza critica**

Verrà considerato un malfunzionamento di rilevanza critica qualunque problema durante lo svolgimento della partita di entità talmente elevata da **impedire il corretto svolgimento delle partite su quel flipper**.

La classifica di quella macchina sarà "congelata" fino alla riparazione della stessa in tempo

utile per poter permettere la ripresa regolare in eguali condizioni della partita interrotta.

In caso contrario la macchina sarà depennata dal torneo e la classifica di quel flipper verrà definitivamente cancellata e non darà punti validi per la classifica totale.

2.3.4. Pallina Bloccata

Nel caso in cui si blocchi una pallina durante la partita il giocatore dovrà richiamare

l'attenzione di un arbitro per poter togliere il vetro del flipper e rimetterla in gioco.

L'arbitro rimetterà la pallina laddove non può cadere, ed in particolare:

2.3.4.1. se si tratta di un flipper con lanciabiglie a molla la lascerà nella “plunger lane”

2.3.4.2. in caso di flipper con lanciabiglie automatico (tipo il Medieval Madness) la posizionerà sul flippante destro tenuto sollevato dal giocatore.

2.3.5. Punteggio Bloccato

Se il flipper dovesse iniziare a dare punti “a vuoto” (cioè in ripetizioni senza apparente valido motivo) ovvero se il contapunti dovesse bloccarsi e non dare più punti, la partita verrà annullata e dovrà essere ripresa a malfunzionamento risanato.

2.4 La Quarta parte descrive brevemente il comportamento che ogni Giocatore deve tenere durante la partita e più precisamente:

2.4.1 sarà tenuto ad aspettare che tutti i partecipanti al suo stesso flipper siano pronti e disponibili a cominciare la partita ed a rimanere presso quella macchina fino al termine della sua partita.

2.4.2 sarà tenuto ad avvisare **il prima possibile** gli arbitri in caso di biglia bloccata poiché si possono ottenere dei vantaggi notevoli rispetto ad altri giocatori. L'eventuale omissione volontaria sarà punita con l'annullamento del punteggio.
es. Durante il multiball se un giocatore si trovasse con una o più biglie bloccate avrebbe il vantaggio di gestire meno palline avendo comunque punteggi più alti disponibili.

2.4.3 sarà tenuto a segnalare la fine partita alzando un braccio richiedendo così l'intervento di un arbitro (ce ne saranno 3), il quale prenderà nota del punteggio ottenuto su quel flipper per poter inserire i dati in Classifica parziale di quella macchina.

3 Premiazioni e quote partecipazioni

3.1 La Premiazione si svolgerà nella serata del 01/07/2012.

Verranno premiati i primi 3 piazzamenti in Classifica generale al termine di tutte le partite.

Per quanto riguarda la partecipazione si ricorda che **l'ingresso alla mostra è totalmente gratuito.**

Soltanto chi deciderà di partecipare al torneo pagherà una quota ed in particolare:

3.1.1 pre-iscrizione (accessibile solo via web al sito www.giocoflipper.it e con scadenza ultima il 25/06/2012) di **€ 25,00** – pagamenti online tramite PAYPAL

3.1.2 iscrizione effettuata in loco durante i giorni della mostra (30 giugno e 01 Luglio 2012) di **€25,00**

4 Presupposto per lo svolgimento del torneo

4.1 Il torneo si svolgerà secondo nelle modalità fino qui descritte al raggiungimento di un numero **minimo** di iscritti di **20 partecipanti**

5 Note

5.1. Per accedere alla gara, è necessario conoscere ed approvare interamente il presente regolamento.

Nel caso dovessero venire apportate delle modifiche alla presente, questo documento verrà

aggiornato tempestivamente e reso disponibile sul seguente portale internet:

<http://www.giocoflipper.it>

dove troverete anche tutte le informazioni necessarie ed il modulo di prescrizione al T.I.F. 2012.

Lo Staff Organizzativo