

Ez a dokumentum az IFPA hivatalos szabály-ajánlásának a fordítása, az eredeti angolul itt: <http://www.ifpabinball.com/rules>

Ez egy versenyszervezőknek szóló ajánlás, nem a legfelsőbb törvény. Egy adott verseny szabályzata felülírhatja és a főrendező is dönthet másképp, akár ezeknek a szabályoknak ellentmondva is.

Ezzel együtt a legtöbb versenyen hivatkozni szoktak rá, mint általános szabálygyűjteményre, és az IFPA nagy nemzetközi versenyein (EB, ECS final, stb.) is ez a mérvadó.

I. Géphibák és döntések

1. A flipper jellege

A flipperjáték egyedi szépsége javarészt a játék valódi, kézzelfogható természetében rejlik. Sajnos, ez azzal jár, hogy a váratlan eseményeket és a géphibákat nem lehet megakadályozni, vagy tökéletesen kompenzálni. A szabályokkal megpróbálunk egyensúlyt teremteni a kompenzáció és a természetesség elfogadása között.

Bizonyos esetekben a szervezők a géphibákat szigorúbban kezelik a döntőkben, mint a kvalifikációk során, egyedi megfontolás alapján.

2. Kisebb Géphibák (*Minor Malfunctions*)

Kisebb géphibának minősül minden olyan, nem külső tényező által okozott incidens, ami eltér a normális játékmenettől, de nem jár a golyó elvesztésével, valamint nem okoz egyik játékosnak sem komoly előnyt. A kisebb géphibákat a játék normális részének tekintjük. A szervezők döntenek el, hogy mi minősül jelentős előnynek; ezekről az „Előnyös Géphibák (Beneficial Malfunction)” fejezetben lesz szó.

Ha egy kisebb géphiba ismétlődik, és ezzel a játékmenetet jelentősen befolyásolja, azt a szervezők minősíthetik Súlyos Géphibának (Major Malfunction) is. Ha egy játékos egy másik játékos nem szándékos cselekedete miatt kap WARNING-ot, azt a Játékos-hibák (Player Errors) fejezet szerint kell elbírálni.

3. Súlyos géphibák (*Major Malfunctions*)

Súlyos géphibának minősül minden olyan probléma a játékmenetben, ami az aktuális golyónak a normális játéktól eltérő elvesztésével jár. Ezek lehetnek egyedi esetek, de akár olyanok is, amik javítást igényelnek a gépen.

Példák a súlyos géphibákra:

- A gép leszámolja a bonust, miközben a golyó még játékban van. Ilyen történhet, ha például a gép elveszíti a fonalat, hogy hány golyó ment le közepén.
- Egy flipperkar, vagy valami más, fontos elem nem működik.

Fontos kiemelni, hogy a nem ismétlődő fizikai hibák - mint például amikor a golyó leugrik a rámpáról, átugrik a karon, vagy outlane-re kerül egy rámpáról leérkezve - NEM minősülnek súlyos géphibának. Ez a flipper természetes fizikája.

Minden géphiba, ami multiball közben egy vagy több, de nem az összes golyó elvesztésével jár, és a játékos tudja folytatni a játékot, kisebb géphibának minősül. Bármilyen futó mód vagy megnyitott (lit) lehetőség elvesztése nem súlyos géphiba. A TILT WARNING, amennyiben nem jár a golyó

elvesztésével, nem súlyos géphiba. Amennyiben a TILT WARNINGot egy másik játékos okozza, lásd a Játékos- hibák (Player Errors) fejezetet.

Azonnal szólni kell a szervezőknek, ha a játékos úgy veszíti el a golyót, hogy a flipperkar nem mozdult, pedig nyomta a gombot, vagy felső állásban marad, pedig elengedte. A szervező megpróbálja reprodukálni a hibajelenséget úgy, hogy nyomva tartja a gombot 3 percig. Ha nem sikerül a hibát újra előidézni, akkor az nem minősül súlyos géphibának és folytatni kell a játékot. Ha ez multiball közben történik, és e miatt vége lesz a multiballnak (de nem a játékos körének), az csak kisebb géphiba.

A játékos felelőssége, hogy egy súlyos géphiba esetén értesítse a pontozót, HIGGADTAN és azonnal. A pontozó egyeztetni a hibát a szervezőkkel. Ha a szervezők úgy döntenek, hogy súlyos géphibáról van szó, a következő lépéseket kell megtenni, ebben a sorrendben:

1. Ha a gép szoftvere támogatja, hogy egy golyót hozzáadjunk az éppen futó játékhoz, a szervező ezt fogja tenni, az érintett játékos pedig befejezi a körét. Az összes többi játékos normális módon végigjátssza a játékot, és nem hagy ki golyót.
2. Ha a súlyos géphiba nem hárítható el a gép újraindítása nélkül, a játékosok pontjait feljegyzik, és a játékot újraindítják. Az érintett játékosok lejátsszák a maradék golyókat az új játékban, és ezek a pontok hozzáadódnak a félbeszakadt játék pontjaihoz. Például: ha a súlyos géphiba egy 3 golyós játék második golyójánál következik be, a játékos két golyót kap egy új játékban. Több játékos esetén mindenki ugyanezt a kompenzációt kapja.
3. Ha a súlyos géphiba elhárítható újraindítás nélkül, az érintett játékos egy golyót kap egy új játék elején, miután az érintett játék befejeződött. Az adott játékos pontjaihoz hozzáadódik az új játékban elért eredmény.

A szervezők megengedhetik, hogy a játékos az új játék harmadik vagy ötödik golyóját játssza, amennyiben ez olyan módot érint, ami automatikusan jár az adott golyóhoz. Ilyen például a „double bonus” sok EM gépen, vagy a Mist Multiball a Draculán, ha a játékos azt még nem játszotta. A szervezők megpróbálhatják helyreállítani a játék állapotát, ha a főszervező úgy érzi, hogy ez alapjaiban döntheti el a versenyt.

Ha kettő vagy több súlyos géphiba következik be egy játékon belül, a pontokat feljegyzik, és a játékot lezárják. Miután a gépet megjavították, a játékosok egy új játékban kapnak annyi golyót, hogy befejezzék a félbeszakadt játékot. Ha a gépet nem sikerül záros határidőn belül megjavítani, a hibát Katasztrófális Hibaként kell kezelni.

Bizonyos speciális esetekben előfordulhat, hogy az érintett játékos visszautasítja a Súlyos Géphibát, és folytatná a játékot. Ezt a szervezőknek jóvá kell hagyni, amennyiben nem vezet olyan helyzethez, ami tisztességtelen előnyt nyújt a játékos számára.

4. Ismert Géphibák (Known Malfunctions)

Minden géphiba vagy abnormalis viselkedés, ami a szervezők döntése alapján a játékmenet szempontjából kis súlyú, de említést érdemel, kiplakátolásra kerül az érintett gépre, hogy a játékosok a játék megkezdése előtt tisztában legyenek a hibával. Azok a játékosok, akik a hiba közzététele előtt játszottak a géppel, nem jogosultak új játékokra. A kiplakátolt hiba előfordulása kisebb géphibának minősül egészen addig, amíg nem súlyosbodik, vagy nem kombinálódik más hibával úgy, hogy súlyos hibának minősüljön.

5. Katasztrófális Géphibák (Catastrophic Malfunctions)

Katasztrófális géphiba minden olyan esemény, amit nem a játékos okoz, és az összes játékos játéknak a végét okozza az adott gépen.

Például:

- A gép szoftvere összeomlik és/vagy újraindul valamilyen szoftver vagy hardver probléma miatt
- Elveszik vagy kimarad a tápfeszültség
- Elindul egy új játék
- Egy ismétlődő súlyos géphibát nem sikerül megjavítani

Minden olyan eseményt, amit játékos okoz, akár véletlenül, akár szándékosan, beleértve a Slam Tiltet is, a „Játékos-hibák” fejezet tárgyalja.

Ha a játékosok katasztrófális géphiba előtt elért pontjai feljegyezhetők, úgy a játékosok egy új játékon lejátszzák a megfelelő számú golyót, miután a gépet megjavították. Ha a pontok nem kinyerhetők, akkor a játékosok egy új játékot játszanak, és semmilyen kísérlet nem tehető a pontok becslésére vagy a játék állapotának visszaállítására.

Ha a katasztrófális géphibában érintett gép nem javítható, úgy a teendőket a Kivett Gépek fejezet tárgyalja.

6. Előnyös Géphibák (Beneficial Malfunctions)

Minden géphiba, ami legalább egy játékos számára jelentős előnyt biztosít, Előnyös Géphibának minősül. A szervezők döntenek el, hogy mi minősül jelentős előnynek.

Minden olyan Előnyös Géphiba, aminek hatására a játékos folytatni tud egy olyan golyót, aminek el kellett volna vesznie, egyszer engedélyezett játékonként. Ilyen például egy váratlan szoftveres ball save, vagy amikor a golyó fennakad az outlane-en és a golyókeresés kickback-el visszaadja a játékba. Mivel az ilyen események ismétlődése nem megengedett, a szervező utasíthatja az érintett játékost a golyó leengedésére, vagy dönthet úgy, hogy Katasztrófális Géphiba történt.

Abban az esetben, ha a golyó lemegy középen, de ezt a gép nem érzékeli, és visszaadja kilövőre, úgy kilövés nélkül, (az üveget levéve) kell leengedni középen. Ez tipikusan az EM gépeken, és néhány korai félvezetésű Williams gépen történhet meg. Ha a golyót kilőtték, de ez a játék szempontjából elhanyagolható pontot jelent, a játékot lehet folytatni. A szervezőket mindenképp értesíteni kell.

Minden Előnyös Géphiba, ami egy vagy több játékos számára jelentős, a normál játékmeneten kívül eső pontbeli vagy stratégiai előnyt jelent, a játékos pontjainak a törlését vonja maga után, kivéve, ha az összes érintett játékos és a szervezők meg tud egyezni a pontszám korrekciójáról, vagy az előny más módon történő kiküszöböléséről. Ha a játékos nem csak, hogy nem használta ki a bekövetkezett Előnyös Géphibát, hanem kifejezetten törekedett az elhárítására, a játékot tovább kell engedni. Ha a játékos pontszáma törlésre kerül, az érintett játékos újrajátssza a játékot (miután a többi játékos befejezte a játékot), és az új pontja lesz érvényes.

Előnyös géphiba például, ha jackpotot ad a gép egy másik érintkezőre, egy értékes kapcsoló akkor is számol, ha a golyó nem érinti, a hibás a TILT érzékelő, vagy multiball közben elakad a golyó. (ld. még: „Elakadt Golyók”)

Bármilyen eseményt, ami előnyös géphibának minősülhet, azonnal jelenteni kell a pontozónak, aki értesíti a szervezőket. Azt a játékos, aki szándékosan kihasznál egy jelentősen előnyös géphibát a rendezők figyelmeztethetik és/vagy megállíthatják és megsemmisíthetik az érintett játékot.

7. Elakadt golyók

Játék közben előfordulhat, hogy egy vagy több golyó elakad a játéktéren, tipikusan miután valahogy a levegőbe repült. Ha ez egygolyós játék közben történik, a játékosnak meg kell várnia 4 automatikus golyókeresést. Bármilyen időzített mód lefutása ez alatt az idő alatt nem minősül géphibának.

Ha az elakadt golyó nem szabadul ki 4 keresés alatt, vagy a gép valamiért el se kezdi keresni, a játékosnak értesítenie kell egy pontozót, aki egy szervezőt hoz a géphez. A játékosnak a gépnél kell maradni és figyelni: ő a felelős érte, ha a golyó bármikor kiszabadul. A gépek lehetőség szerint úgy vannak beállítva, hogy az eredménytelen golyókeresés ne adjon egy új golyót a játékba, de ha ez mégis bekövetkezik, a játékos felelőssége, hogy folytassa a játékot. A szituáció csak akkor minősül valamilyen géphibának, ha a normális játékmenet nem folytatható.

A rendező kezdetben megpróbálhatja kiszabadítani a golyót ésszerű mértékű lökésekkel. A játékosnak készen kell állnia rá, hogy folytassa a játékot, ha a golyó közben kiszabadul. Ha a rendező a kísérletével letiltja a játékot, azt Súlyos Géphibaként (és nem Játékos-hibaként) kell kezelni. Ha a rendező kiszabadítja a golyót, de a játékos nem tudja a játékot folytatni (elveszíti a golyót), azt a normál játék részének kell tekinteni. Szintén a normál játék része a rendezői kísérletek közben bekövetkező tilt warning.

Ha a rendező nem tudja kiszabadítani a golyót, a gépet kinyitják, a golyót kiveszik, és vagy a kilövőre, vagy egy felemelt flipperkarra helyezik a rendező választása szerint, miközben a játékos nyomva tartja a karokat. Ha ezek egyike sem lehetséges, a rendező választhat más helyet is, ahol a golyó biztonságosan elhelyezhető, amíg a gépet visszazárják.

Ha több, mint egy golyó akadt el, minden kiszabadított golyót a rendező által választott flipperkarra helyeznek, vagy a kilövőre, ha a flipperkarok nem működnek, amíg nyitva van a gép.

Ha a golyó váratlanul kiszabadul, miközben a gép nyitva van, és a játékos nem tudja lekezelni (megtartani a flipperkaron), azt Súlyos Géphibának kell tekinteni. Ha a gépet nem sikerül kinyitni, vagy ha a gép nyitása/zárása bármiért is lezárja a futó játékot, azt Katasztrófális Géphibaként kell kezelni. Ha a gépet sikerül visszazárni úgy, hogy a játékos nem vesztette el a golyót, a játékot folytatni kell. Ha az elakadt golyó kiszabadítása közben a játékos elveszíti a multiball többi golyóját, azaz elveszíti a multiballt, de nem a játékot, azt legfeljebb Kiseb Géphiba. Bármilyen lehetőség, futó mód vagy időzített funkció, ami lejár, amíg a golyó el van akadva, nem minősül géphibának.

A játékos megpróbálhatja lökdössel kiszabadítani a golyót a saját felelősségére. Ha ezzel letiltja a játékát, semmilyen kompenzációt nem fog kapni, akár jelen volt vont rendező, akár nem.

Ha egy golyó elakad multiball közben, a játékosnak meg kell próbálni megfogni a többi, játékban lévő golyót, és segítséget kérni. A multiball közben elakadt golyó tipikusan jelentős Előnyös Géphibának minősül, és szándékos kihasználása büntetést von maga után. Ha multiball közben egy vagy több golyó a kilövőcsatornába kerül, vagy olyan gépen, ami nem lövi ki automatikusan a golyót, vagy úgy, hogy az automata kilövés nem következik be, vagy nem sikerül, a kilövőben maradt golyó Elakadt Golyónak minősül. Ilyenkor a játékosnak kell kilőnie a golyót. (ld. még: „Előnyös géphibák”)

Az a játékos, aki visszaél valamilyen játékfunkcióval annak érdekében, hogy csapdába ejtsen egy golyót multiball alatt, mint például kihúzva tartja kilövőt a Tommy-n, hogy ne működjön az

automatikus kilövő, figyelmeztetést kaphat és/vagy a játékát törölhetik. Szándékosan golyókeresést indítani szintén tilos (ld. még: „Késleltetés” a „Viselkedési Szabályok” fejezetben.)

Azok a szituációk, amikor egy golyó úgy akad el, hogy a játékos akaratlagosan ki tudja szabadítani lökdösés nélkül – például egy olyan flipperkar alatt akad meg, amit a játékos kezel – nem minősül Elakadt Golyónak. Az ilyen helyzet multiball közben sem minősül automatikusan Előnyös Géphibának, de ezt az adott gép és helyzet dönti el.

Az a golyó, ami úgy akad el az outlane-en, hogy a golyó bármelyik része az outlane post alatt van, nem számít Elakadt Golyónak. Ilyenkor a játékos megpróbálhatja kiszabadítani, vagy szólhat egy rendezőnek, aki a golyót leengedi középen úgy, hogy semmilyen érintkezőhöz ne érjen hozzá.

Az a golyó, ami karok közötti poston, vagy az inlane/outlane poston (lámpán, múnyagon, stb.) akad el, nem minősül Elakadt Golyónak. A játékos megpróbálhatja a golyót lökdöséssel kiszabadítani, vagy szólhat egy rendezőnek, aki középső post esetén középen, inlane/outlane esetén pedig az outlane-en leengedi a golyót. Ha az érintett outlane-hez tartozik automatikus kickback, azt manuálisan elműködtetik, és a golyót az Elakadt Golyó szabályai szerint visszahelyezik a játékba. A játékos által kezelhető kickback-kis flipperkarok, illetve olyan kickback funkciók, amik képesek visszaküldeni a golyót a játékba, nem használhatók.

Egy erősen vitatott szituáció, amikor a játékos létrehozza a Dirty Poolt az Attack From Marson. A játékosok tipikusan nem lövik meg a pajzs mögött elakadt golyót, és feláldozzák a Saucernek a Dirty Poolon való átküldésének lehetőségét a multiball folytatásáért. Ez a szituáció az Attack From Mars gépen nem minősül elakadt golyónak és a játék folytatható.

8. Kivett gépek (Disabled Machines)

A szerelők minél gyorsabban megpróbálnak megjavítani minden versenygépet, ami játék közben elromlik. Ha a hiba nem hárítható el azonnal, a gépet kivehetik a játékból, időlegesen vagy véglegesen. A véglegesen kivett gépet a rendezők helyettesíthetik egy másikkal. Ha a hibás gépet megjavították, az visszakerül a játékba.

Ha a játékos már befejezte a játékát a meghibásodott gépen, és ez alapján a helyezése megállapítható, nem játssza újra a játékot a helyettesítő gépen. A maradék játékosok a helyettesítő gépen játszanak, hogy megállapítsák a hiányzó sorrendet.

A kivett gépen elért pontok érvényesek maradnak, ha a kvalifikációs időtartam több, mint fele már eltelt. Ellenkező esetben az elért pontokat törlik és az érintett játékosokat egy játékkal kompenzálják a helyettesítő gépen, kivéve, ha a versenyt lebonyolító szoftver nyomon követi, hogy melyik játékos hányszor játszott a kivett gépen.

9. Játékos-hibák (Player Errors)

Játékos-hiba minden olyan, a játékos által elkövetett cselekmény, legyen az véletlen vagy szándékos, ami az éppen futó játék normál kimenetelét megváltoztatja.

Az a játékos, aki letiltja a saját játékát, semmilyen büntetést nem kap a golyó elvesztésén kívül. Néhány régi gépnél előfordulhat, hogy a TILT nem csak az aktuális golyót, hanem a játékos összes golyóját elveszi. A gépek nem rendeltetésszerű használata a „Viselkedési Szabályok” fejezetben van részletezve. Az a játékos, aki letiltja egy másik játékos golyóját, akár fizikai közbeavatkozással, akár úgy, hogy a saját golyóját túl durván tiltja le és ez a következő játékos golyójára is kihat a játék folytatása előtt, nulla pontot kap az érintett játékra, hacsak a verseny szervezői kivételt nem tesznek ez alól a szóban forgó gép viselkedése miatt.

Az a játékos, aki a saját golyóját letiltva a következő játékosnak tilt warningot okoz, első alkalommal nem kap büntetést. A warningot kapott játékos választhat, hogy folytatja a játékot, vagy egy új golyót kap egy új játékban. A második hasonló alkalom bármikor a verseny során úgy kezelendő, mintha az okozó játékos letiltotta volna a következő játékos golyóját.

SLAM TILT esetén az okozó játékos nulla pontot kap a játékára, a többi, a játékot még be nem fejezett játékos számára pedig Katasztrófális Géphibaként kell kezelni az esetet. A rendező dönthet úgy, hogy a slam tilt érzékelő rosszul működik, ez esetben a slam tilt minden játékos számára Katasztrófális Géphibát jelent.

Az a játékos, aki tudatosan TILTet vagy SLAM TILTet okoz, hogy ezzel előnyhöz jusson a többiekhez képest, nulla pontot kap a játékára. Ismétlődés esetén a versenyből is kizárható.

Az a játékos, aki szándékosan beavatkozik egy másik játékos játékába, zavarja, hozzáér a játékoshoz vagy a géphez, vagy megzavarja a szabályos lebonyolítást, nulla pontot kap az érintett játékára. Ezen szabályok ismételt megszegése esetén a játékost kizárják a versenyből. Néző, vagy az adott játékban nem érintett játékos ilyen esetben figyelmeztetést kap. Második alkalommal az elkövetőt eltávolítják a rendezvényről.

A véletlen beavatkozás sajnálatos, de megtörténhet. Az a játékos vagy néző, aki véletlenül beavatkozik, figyelmeztetést kap. Ha a beavatkozás elég volt hozzá, hogy a játékos elveszítse a golyót, azt Súlyos Géphibaként kell kezelni. Ha a beavatkozás minden játékos játékát befejezi (például valaki megbotlik a tápkábelben és kihúzza a konnektorból), azt Katasztrófális géphibaként kell kezelni.

Ha egy gépen több játékos játszik, mindenki közös és egyenlő felelőssége, hogy megfelelő mennyiségű játék legyen elindítva. Ha nem megfelelő számú játék lett elindítva, minden, a hiba kiderüléséig elért pont törlésre kerül, de a játékosok nem kapnak büntetést. Miután az első játékos kilőtte a golyót, nem adható új játékos a játékhoz, a játékot nulláról újra kell kezdeni, a megfelelő számú játékosal.

Ha egy játékos a saját körén kívül játszik több játékos esetén, nulla pontot kap. A másik, érintett játékos választhat, hogy átveszi a már játékban lévő golyót, ha ez lehetséges, vagy kérheti, hogy Súlyos Géphibaként kezeljék a helyzetet. A játékos nem változtathatja meg a döntését, miután átvette a golyót. Aki szándékosan játszik a saját körén kívül, azt kizárják a versenyből.

Néhány versenygépen előfordul, hogy csak az első és a harmadik pályát használják, hogy a játékosok ne tiltsák le egymást, vagy, mert sérült valamelyik kijelző. Ilyen esetben minden játékos közös felelőssége, hogy véletlenül ne játsszanak a második és a negyedik pályákon. Ha egy játékos ezt véletlenül mégis megteszi, az eredménye érvénytelen, de büntetést nem kap érte.

Ha egy versenyző a kvalifikáció során véletlenül multipalyer játékot indít, akkor annak csak az első pályáját játszhatja le, függetlenül attól, hogy mikor vette észre a hibát. Annak a játékosnak, aki újraindít egy kvalifikációs játékot ahelyett, hogy a pontját rögzítené, a teljes fordulóját érvénytelenítik. Ismételt próbálkozás esetén kizárják a versenyből.

Mivel a flipper egyszemélyes játék, tilos tanácsot adni bármelyik, éppen játszó játékosnak. Ha egy játékos kérdést tesz fel, azt csak rendező válaszolhatja meg, és neki is úgy kell válaszolni, amiből csak az ítéhető meg, hogy a gép helyesen működik-e. A versenyzők nem kérhetnek tanácsot a többi játékosától vagy nézőtől. Megmondani az első pályán játszó versenyzőnek, hogy túl kevés, vagy túl sok játékot indított el, nem minősül tanácsadásnak.

A versenyző, miután odaállt a géphez, nem használhat semmilyen más segédeszközt, mint a gép kijelzői által nyújtott információkat. Elektronikus vagy nyomtatott dokumentumokat szabad használni a multiplayer játék körei között, vagy két játék között, de nem a saját kör alatt, vagy az egyszemélyes játék golyói között. Versenyen kívül természetesen bármennyit szabad gépekről és stratégiákról beszélgetni, beleértve egy játék golyói közötti szünetet is, de senki se köteles válaszolni és senki se felelős egy kérdésre adott rossz válaszáért.

Csapatversenyek esetén a csapat tagjai büntetés nélkül megbeszélhetik egymással a stratégiát.

A rendezők az egyedüli bírái annak, hogy mi minősül beavatkozásnak, és hogy a beavatkozás szándékos vagy véletlen volt-e. A pontozó feladata, hogy törekedjen az ilyen szituációk elkerülésére.

10. Döntések

Döntéseket a rendezők hozhatnak, azaz a verseny lebonyolítói és az általuk kinevezett hivatalos személyek. A kinevezett hivatalos személyek döntési jogköre korlátozott lehet, és döntéseiket a rendezők felülbírálhatják. Bármely rendező vagy lebonyolító kizárásra kerül a döntésekből minden olyan játék helyzetben, amely közvetlen hatással lehet a saját tényleges vagy potenciális versenyzői eredményére. Hasonlóan kizárható valaki a döntésből, a rendezők belátása szerint, ha a döntés közeli barátját vagy családtagját érinti.

A legfelső hatóság minden esetben - olyankor is, amikor egy döntés ellentmond bárminek, ami jelen szabályzatban vagy az IFPA dokumentumokban szerepel, vagy semmissé teszi ezeket – az IFPA elnöke, Josh Sharpe.

Az IFPA fenntartás nélkül vár minden visszajelzést és építő jellegű kritikát, beleértve a játékosok panaszait is. Az IFPA mindig igyekszik korrekt módon eljárni, a legbonyolultabb helyzetekben is. A panaszokat komolyan veszi, döntést hoz és lezárja őket.

II. Gép-beállítások

1. Szoftver beállítások

Általánosságban elmondható, hogy minden egyes gépet a versenyjátékhoz leginkább megfelelő módon kell beállítani. A következő beállítások alkalmazandók bármely olyan gépen, amely támogatja ezeket:

- Tournament Mode (verseny üzemmód)
- Free Play (szabad játék)
- 3 Balls (3 golyó)
- Extra Balls disabled (Extra Ball kikapcsolva)
- Buy-In or Continues disabled (Buy-In or Continues kikapcsolva)
- Game Restart disabled (Game Restart kikapcsolva)
- 2 Tilt Warning (régebbi gépeken lehet 0)
- Flipper AutoLaunch disabled (automata kilövés kikapcsolva)
- Timed AutoLaunch disabled (időzített automata kilövés kikapcsolva)
- Standard Factory Settings for Ball Savers, Difficulty, Timers, stb. (szabvány gyári beállítások a ball saverekre, nehézségre, időzítésekre, stb.)
- Specific Difficulty Settings as determined by tournament officials (meghatározott nehézségi fok beállítások a szervezők döntése alapján)
- Automatic Reflexing Features disabled (adaptív beállítás kikapcsolva)
- Replays disabled (replay kikapcsolva; nem ad pontot vagy extra golyót)

A régebbi gépeknél mások lehetnek a beállítások, mint például extra golyók engedélyezése, ötgolyós játék, vagy Tilt az egész játékra és nem csak az adott golyóra. Ilyenkor a játékosok az adott beállítások szerint játszanak. Például ha egy gép ötgolyós játékra van állítva, a játékosok nem hagyják abba a játékot 3 golyó után. Az elektromechanikus gépek általában öt golyóra vannak állítva, de ha háromra, akkor hárommal kell játszani. Noha törekedni kell az extra golyók kiküszöbölésére, a mégis megszerzett extra golyókat ki kell játszani, hacsak nincs másképp jelezve a gépen. Ha egy gép extra golyót ad, ezt tudatni kell a szervezőkkel, akik két kör között megpróbálhatják megoldani a problémát.

2. Hardver beállítások

A versenyhez használt gépeket elő kell készíteni és a lehető legjobb karban tartani. Minden gépet pontosan be kell szerezni jobb-bal és előre-hátra irányban is.

Ha egy játékosnak panasa vagy kérdése van egy gép műszaki beállításával kapcsolatban, akkor azt játékok között, vagy ha sürgős, golyók között kell kinyilvánítani.

3. Gép-specifikus beállítások

A legjobb versenyjáték érdekében bizonyos gépeket különleges módon kell beállítani vagy szabálymódosításokat kell alkalmazni, a rendezők belátása szerint. Ezeket a módosításokat még a verseny kezdete előtt el kell végezni és lehetőség szerint dokumentálni. A lényeg az olyan tényezők kiküszöbölése, amelyekkel gyakorlott játékosok visszaélhetnek, vagy amelyek túlzottan elnyújthatják a játékidőt és hátráltatják a verseny sima menetét.

III. Versenyzői viselkedés

1. Versenyhelyszín

A versenyhelyszínt mindig tiszteletben kell tartani. Az IFPA személyzet vagy a helyi rendezők fenntartják a jogot, hogy bármikor bárkit eltávolítsanak a versenyhelyszínről. Bárkit ki lehet tiltani a helyszínről a versenyrendezők vagy a helyi személyzet döntése alapján. A kitiltott személyeket illetéktelen behatolásért is be lehet perelni, ha szükséges. A játékerületeket mindig tisztán kell tartani. Bármiféle szennyeződést azonnal jelenteni kell a szervezőknek. A szemetet a kijelölt gyűjtőedényekbe kell helyezni. A székeket nem szabad elmozdítani a helyükről. Az épületen belül minden helyiség szigorúan nemdohányzó. A dohányzás az épületen kívüli, erre kijelölt helyeken lehetséges. Fegyvert, illegális drogot és alkoholt a helyszínre bevinni tilos. Természetes bármilyen más törvényellenes tevékenység is tilos.

2. Személyes viselkedés

Minden játékoskal szemben elvárás az udvarias és odafigyelő magatartás. A heves érzelemkitörések, különösen trágár szóhasználattal párosulva, elfogadhatatlanok. Nagyon sokféle játékos és néző lehet jelen, beleértve a médiát is, és az ilyesfajta megnyilvánulások nem segítik elő a flipper sportként történő elfogadását. Bármilyen kifejezett vagy burkolt fenyegetés vagy erőszakos cselekmény azonnali eltávolítást vonhat maga után, és hatósági feljelentéssel jár. A kitiltás további okai többek közt (de nem kizárólag) lehetnek: csalás, lopás, illegális tevékenység, zaklatás, illetlen viselkedés, nyilvános ittasság, stb. Az eltávolítás kitiltásnak minősül, és az érintett személy nem térhet vissza a helyszínre. A kitiltott személy ellen eljárást lehet indítani illetéktelen behatolás címén, ha szükséges.

3. Durva géphasználat

A tilt érzékelők a gépek indokolatlanul durva kezelésének érzékelésére szolgálnak, a normál játék paraméterein belül. Az olyan durva bánásmód, mint az ütögetés, rugdosás, emelés, döntés vagy rázás, illetve az üveg bármilyen módon történő megütése figyelmeztetést és a játékból vagy a versenyből történő kizárást vonhat maga után, a rendezők belátása szerint.

4. Beavatkozás, összejátszás és csalás

Ha egy játékos szándékosan beleavatkozik a versenyjátékba vagy egyéb módon megzavarja a verseny lebonyolítását, figyelmeztetésben részesül és/vagy kizárásra kerül a versenyből, a rendezők belátása szerint.

A csalás bármiféle formája, beleértve a játék újraindítását, a játék módosítását, a feljegyzett eredmények módosítását, a pontozók megfélemlítését vagy a velük való összejátszást, vagy azt, ha valaki nem teszi meg a lehető legtöbb erőfeszítést minden játékban, a szervezők rossz szemmel nézhetik és büntetést kezdeményezhetnek, ami diszkvalifikáció és/vagy kizárás is lehet a versenyből.

5. Szándékos időhúzás

Egyetlen játékos sem késleltetheti a játékát 30 másodpercnél tovább, kivéve, ha döntésre, vagy valamilyen zavaró körülmény elhárítására vár. Zavaró körülmény bármely olyan körülmény, mely várhatóan hamar elhárítható, mint például valamely szokatlan hang, világítási problémák (a napsütéstől eltekintve), vagy egy szomszédos gép javítása.

Szándékos időhúzás az, amikor a játékos szándékosan nem törekszik a játékbeli célok elérésére, beleértve (de nem kizárólagosan) azt az időt, amíg a golyó a kilövőcsatornában van, valamelyik flipperkaron áll, vagy egyik karról a másikra kerül. Az elakadt golyó nem számít időhúzásnak. Valamelyik golyó megtartása, miközben egy másik golyó játékban van, nem számít időhúzásnak.

Az időhúzás figyelmeztetést von maga után. Ha az időhúzás folytatódik vagy megismétlődik, a szervezők utasíthatják a játékost a játék abbahagyására, és nulla pontot regisztrálnak neki.

A játékosok nem indíthatnak szándékosan golyókeresést annak érdekében, hogy a játék valamely funkcióját műköedésbe hozzák.

6. Távolmaradás

Ha egy játékos nincs jelen, amikor játszania kéne, akár a selejtezőkben, akár a döntőkben, legfeljebb három perces türelmi időt kap. A türelmi idő lejártával egy szervező kilövi az illető játékos megmaradt golyóit, amíg a játékos fel nem bukkan. Ha egy játékos problémás helyzetbe kerül, értesítenie kell egy szervezőt, hogy megtegyék a szükséges intézkedéseket.

Ha egy játékos nincs jelen a döntők kezdeténél, akkor azt úgy kell tekinteni, mintha egyáltalán nem lenne résztvevője a döntőknek.

7. Death Save, Bangback, stb.

A „Death Save” és „Bangback” néven ismert technikákat időnként alkalmazzák a gyakorlottabb játékosok. Mivel ezeknek a technikáknak a hatékonysága gépről gépre eltér, és mivel fennáll mind a versenyző, mind a gép sérülésének veszélye, ezek a technikák tiltottak a versenyjátékban. Ha egy leguruló golyó a játékos beavatkozása nélkül visszapattan a játékba, mint a „lazarus” esetében, akkor ez a flipper fizikai természetéből adódó jelenségnek tekintendő, és a játék folytatódhat. Ha ez

ismételten előfordul, és kérdéses, hogy a lazarus golyó jelenség spontán történik meg, vagy a játékos idézi elő, akkor a szervezők megállíthatják a játék folyamatát és nulla pontot ítélhetnek meg.

8. Fogadás vagy szerencsejáték

Helyszíneinken a szerencsejáték törvénybeütköző, és a verseny nem támogatja és túri meg a pénzbeli fogadásokat a játékosok között. Érzésünk szerint a flipper legalább 75%-ban ügyességi játék, minek következtében fogadások kötése legalábbis nem javallott, amellet, hogy törvényellenes is.

9. Büntetőlapok

A labdarúgáshoz hasonlóan a szervezők itt is figyelmeztethetik sárga lappal a játékosokat a nem megfelelő viselkedésre. A viselkedési szabályok bármilyen további megsértése piros laphoz vezethet és a játékos kizárásához a versenyből. Más sportágakhoz hasonlóan a szervezők döntése alapján lehetséges elsőre is piros lapot adni, függően a szabályszegés súlyosságától.

10. Internet használat

A helyszín vezeték nélküli internet hozzáférést nyújt, díjmentesen. Ez afféle juttatás a játékosoknak és vendégeknek, melyhez megfelelő viselkedést várunk el. A szolgáltatás nem rendeltetésszerű használata eltávolítást vonhat maga után a versenyről és/vagy a helyszínről.

11. Fogytékosságok kezelése

A szervezők mindent elkövetnek, hogy kezeljék a valódi fogyatékosokat, és eseti döntésekkel kompenzálhatnak sérülést vagy egyéb problémát is. Azok a játékosok, akik nem beszélnek jól angolul, alkalmazhatnak kétnyelvű segítséget, hogy megértsék a szabályokat, döntéseket, stb.

IV. Vegyes rendelkezések

1. Különleges pontozás

a. Ha egy játékos eléri a maximális lehetséges pontszámot egy gépen, amelyiken létezik ilyen, akkor ezt a pontszámot kapja összpontszámként. Például a Guns n Roses megáll 9,999,999,990 pontnál.

b. Ha egy játékos gépe „átfordul” nulla pontra, akkor köteles azonnal szólni a pontozónak, akkor is, amikor ez várhatóan bekövetkezik, és akkor is, ha bekövetkezett. A pontozónak ekkor fel kell jegyeznie, hogy a megfelelően növelt pontszámot adja meg. Ha a játékos elmulasztja a pontozó értesítését, esetleg nem kapja meg a magasabba pontszámot.

c. Az NBA Fastbreak játéknál, amely kosárlabda-pontozást alkalmaz, minden egyes megszerzett bajnoki gyűrű után 100 plusz pontot kell hozzáadni a feljegyzett pontszámhoz.

2. Creative Commons licenz

A fenti IFPA versenyszabályok [Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 United States License](#) alá esnek.

A szándék az, hogy a szabályokat adaptálják és engedéllyel újrahasználgják, a licenz megőrzésével.