



Torneo Madrileño de Pinball

- Reglas del torneo -

Índice

1. Introducción al TMAP.....	3
1.1 Terminología.....	3
1.2 Mecanismo del torneo.....	3
1.2.1 Categorías.....	4
1.2.2 Llegada al TMAP.....	4
1.2.3 Mecánica del torneo.....	6
1.3 Disfunciones y Resoluciones.....	9
1.3.1 La Naturaleza del Pinball.....	9
1.3.2 Averías Leves.....	9
1.3.3 Averías Graves.....	10
1.3.4 Averías Reconocidas.....	10
1.3.5 Averías catastróficas.....	11
1.3.6 Averías Beneficiosas.....	11
1.3.7 Bolas Atascadas.....	12
1.3.8 Máquinas Retiradas	13
1.3.9 Errores del jugador.....	14
1.3.10 Resoluciones	15
1.3.11 Ajuste de las máquinas	16
1.3.12 Conducta del jugador	17
1.3.13 Varios.....	19

IMPORTANTE: El documento original del que se han generado estas reglas esta basado el torneo World Pinball Championship PAPA 11. Nuestro agradecimiento a Kevin Martin de la Professional/Amateur Pinball Association por permitir la adaptación. A Juaney por su traducción y a la organización del TEP por cedernos el documento traducido y permitirnos usarlo como base para su adaptación al TMAP.

1. Introducción al TMAP

El Torneo Madrileño de Pinball, es un torneo oficial inscrito en el World Pinball Ranking Players (WPRP), por lo que las puntuaciones son válidas para optar a formar parte de la selección Española en los Europeos de pinball (4 mejores jugadores del ranking por país) y para participar en el Mundial (2 primeros jugadores del ranking por país)

1.1 Terminología

- **Director:** Es la máxima autoridad del torneo. En el recae la última palabra en la toma de las decisiones y en la aplicación o interpretación de las dudas. Las resoluciones son inapelables. En el TMAP el cargo de director es rotativo con carácter anual entre los miembros de la organización.
- **Jueces / Anotadores:** Son personas de la organización, designadas para velar por el cumplimiento de las reglas del torneo. En caso de incidencia, problema, duda... hay que acudir a ellos lo antes posible y mientras la partida esté en curso. No se admitirán reclamaciones pasada la ronda o partida a la que se refiera la queja. Además los jueces velarán para que el torneo transcurra de una forma eficiente y deportiva. Los jueces pueden participar en el torneo pero no podrán intervenir en decisiones que les afecten directamente como jugadores. Las decisiones de los jueces son apelables ante el director del torneo. Los jueces también hacen las funciones de anotadores de los resultados de cada partida.
- **Técnicos:** Son personas de la organización, designadas para reparar y solventar aquellas incidencias técnicas que puedan producirse en el transcurso del torneo.
- **Voluntarios:** Aquellas personas que colaboran en el desarrollo del torneo y que no ocupan ninguno de los anteriores.

1.2 Mecanismo del torneo

En el TMAP se jugarán dos competiciones principales:

Competición "**Modernas**": Se juega con pinballs "modernos", entendiéndose como tales cualquier pinball con marcador de displays alfanuméricos o posterior. Excepcionalmente un pinball con display numérico se podrá incluir en la categoría de modernas.

Competición "**Clásicas**": Se juega con pinballs electromecánicos y electrónicos de displays numéricos. Excepcionalmente un pinball con display alfanumérico se podrá incluir en la categoría de clásico.

Estas son las dos únicas competiciones puntuables para el WPRP. Las dos competiciones siguen una mecánica similar con Clasificación, Semifinales y Final. Ambas competiciones, no son excluyentes entre si, es decir, un jugador puede participar en ambas competiciones a la vez.

La Ronda de clasificación de cada torneo consiste en 7 partidas a 7 máquinas diferentes de un total de 12 disponibles, la elección de dichas máquinas es decisión del jugador.

1.2.1 Categorías

En el TMAP, hombres y mujeres compiten juntos. La edad mínima para participar son 16 años para la competición principal. Excepcionalmente se permitirá participar a aquellos jugadores menores con habilidades demostradas en las máquinas de pinball.

1.2.2 Llegada al TMAP

Ante todo se deberán respetar las indicaciones dadas por los miembros de la organización. El no cumplimiento puede dar lugar a la expulsión del torneo. El desconocimiento de las reglas no exime de su cumplimiento.

Al llegar al **TMAP** hay que inscribirse como jugador del torneo en la recepción del local, previamente deberemos habernos preinscrito y abonado la cuota de inscripción correspondiente. Solo tendrán acceso aquellos jugadores cuya plaza esté confirmada por la organización.

Al jugador inscrito se le hará entrega de:

- Acreditación, que deberá llevar en todo momento visible, no se permitirá el acceso a ninguna ronda sin la acreditación. La acreditación lleva un código que permite el acceso a consultar las estadísticas del jugador en los terminales habilitados.



- 2 Tarjetas de comodín, una para cada torneo. Es responsabilidad del jugador no perder dichas tarjetas, ya que sin ellas no se permite el denominado "Joker Time" que da acceso a repetir una de las partidas de la ronda a elección del jugador.



- Tarjeta de jugador:

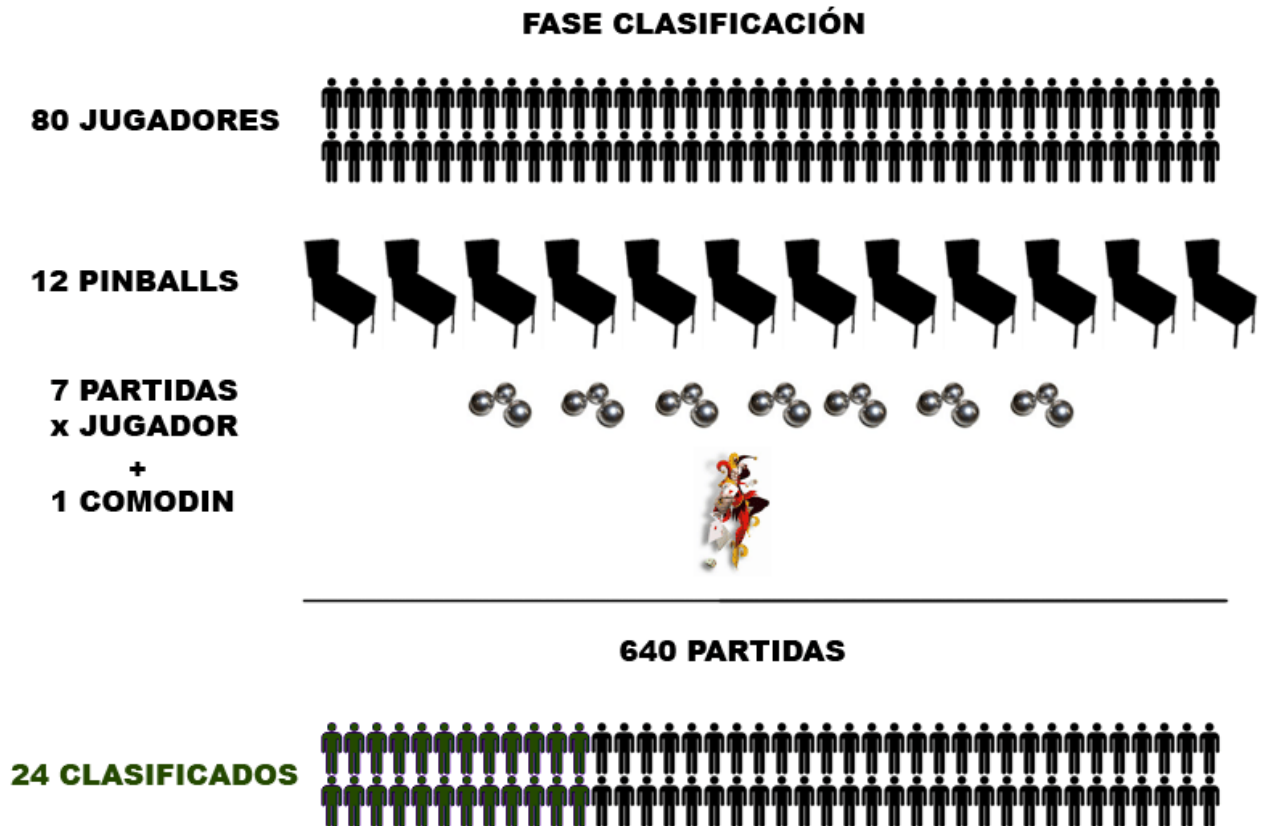
	GAME		CLÁSICAS
Tarjeta de jugador / Player score card			Número de jugador / Player number <input type="text"/>
Máquina / Machine	Puntuación / Score		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Máquina / Machine	Puntuación comodín / Joker score		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

	GAME		MODERNAS
Tarjeta de jugador / Player score card			Número de jugador / Player number <input type="text"/>
Máquina / Machine	Puntuación / Score		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Máquina / Machine	Puntuación comodín / Joker score		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

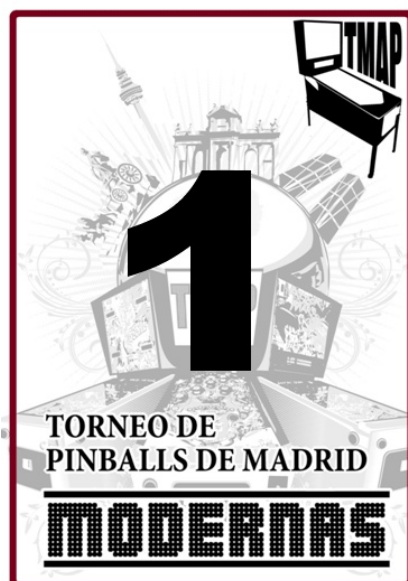
Es importante aclarar que esta hoja de puntuaciones no es válida a efectos de las puntuaciones oficiales del torneo, solo sirve para información personal del jugador y facilitarle planificar su torneo y rondas. Una vez entregada toda la documentación a todos los jugadores se dará paso a una pequeña charla para contar el mecanismo del torneo.

1.2.3 Mecánica del torneo

Fase de clasificación



La organización designará 12 máquinas para cada una de las competiciones. Todas ellas estarán identificadas con un número de dorsal.



En la ronda de clasificación el jugador deberá elegir 7 máquinas de las 12 existentes y jugar una partida a 3 bolas, sin bolas extra y con los ajustes por defecto de cada máquina.

Existe un periodo de tiempo establecido para acceder a la zona de juego y disputar las partidas. Es responsabilidad del jugador distribuir el tiempo para evitar quedarse sin tiempo de disputarlas. Una vez completado el plazo de juego, solo se terminarán aquellas partidas que se encuentren iniciadas y puntuarán 0 puntos aquellos jugadores que no les diese tiempo a disputarlas. Recomendamos por ello no apurar el tiempo ni dejar las partidas para el último momento ya que es posible que la máquina en la que queremos jugar esté ocupada. O que se produzcan averías y sea retirada quedándonos sin opción a jugarla.

Solo podrán acceder a la zona de juego aquellos jugadores que estén disputando una partida de competición y deberán abandonar la zona de juego una vez finalizada la partida.

Importante: No se iniciará una partida en la máquina, hasta anotada la puntuación de la partida anterior. Iniciar una partida en la máquina antes de anotada la anterior supone 0 puntos para la partida no anotada. Será responsabilidad del jugador que no se inicie una partida en esa máquina hasta que sus puntuaciones estén anotadas.

Puntuaciones y clasificación

Del total de jugadores, pasarán a la fase de Playoffs o Semifinales los 24 jugadores que hayan obtenido mayor puntuación.

En cada máquina los jugadores obtendrán un número de puntos de clasificación que variará, dependiendo de su posición relativa en la tabla total de puntuaciones en dicha máquina, de acuerdo a la siguiente lista:

100, 90, 85, 80, 75, 70, 65, 60, 55, 50, 45, 40, 36, 32, 30, 28, 26, 24, 22, 20, 18, 16, 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

100 puntos son para el jugador que obtiene la mayor puntuación en esa máquina, 90 para el segundo.... Por lo tanto el máximo de puntos que puede obtener un jugador es de 700 en la fase de clasificación.

Cualquier jugador que sea penalizado con una puntuación de cero puntos en alguna máquina obtendrá así mismo cero puntos de clasificación en esa máquina.

El empate se resuelve a favor del que tenga más primeros puestos en las tablas de clasificación del conjunto de las cinco máquinas, si persiste el empate, a favor del que tenga más segundos y así sucesivamente hasta deshacer el empate. Si aún así persiste el empate, se jugará una bola de desempate en una máquina decidida por la organización.

Comodines

Cada jugador dispondrá de 1 comodín para jugar en cualquiera de las máquinas elegidas en su fase de clasificación en cualquier momento. Entregando la tarjeta de comodín a uno de los jueces podrá disputar una nueva partida sobre una máquina ya disputada.

Fase de playoff o semifinales

FASE SEMIFINALES

24 JUGADORES



6 PINBALLS



**6 PARTIDAS
x JUGADOR**



144 PARTIDAS



4 FINALISTAS

La mecánica de los playoff es la misma en ambas competiciones (modernas y clásicas). Los jugadores clasificados para la fase de playoffs pasarán a recoger una tarjeta de jugador para los playoffs similar a la de clasificación.

Los 24 mejores de cada categoría se enfrentan en los Playoff, dispondrán de un tiempo establecido para jugar sus 6 partidas.

En cada máquina los jugadores obtendrán un número de puntos de clasificación que variará, dependiendo de su posición relativa en la tabla total de puntuaciones en dicha máquina, de acuerdo a la siguiente lista:

100, 80, 60, 50, 45, 40, 35, 30, 25, 20, 15, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

100 puntos son para el jugador que obtiene la mayor puntuación en esa máquina, 80 para el segundo....

Final

La mecánica de la final es la misma en ambas competiciones (modernas y clásicas) Los jugadores con las 4 mejores posiciones de la fase de playoffs disputarán la final

De entre los cuatro finalistas, el que tenga mejor puesto en la fase de playoffs, elige el orden en el que quiere jugar (primer, segundo, tercer o cuarto marcador), después elegirá el segundo mejor en la clasificación y después el tercero.

Si al final de la partida hubiera empate, se resolverá a favor del que tenga mejor puesto en la fase de playoffs.

El ganador de esta partida es el ganador de la competición correspondiente (moderna o clásica)

Resultado final en las dos competiciones

Los puestos 1º al 4º serán para los finalistas según el orden en que hayan quedado en la final.

Los puestos 5º al 24º serán para los eliminados en los playoff y según el orden en que hayan acabado la fase de playoffs.

Los puestos 25º a último serán para los eliminados en la fase de clasificación según el orden en que hayan quedado en la misma.

Premios

Se entregarán trofeos a los cuatro primeros clasificados de la competición de modernas y de la competición de clásicas. Todos los inscritos en el TMAP recibirán puntos en la clasificación WPRP, siendo los 4 primeros clasificados de cada categoría los que recibirán un mayor número de puntos. Es conveniente saber que los dos jugadores con mayor puntuación WPPR adquieren el derecho de representar a España en el Campeonato del Mundo de Pinball. Igualmente para la formación de los posibles equipos en el Campeonato de Europa se utilizará la clasificación WPPR.

Adicionalmente, habrá premios para los vencedores de los mini-torneos así como para los primeros clasificados.

1.3 Disfunciones y Resoluciones

1.3.1 La Naturaleza del Pinball

El encanto del juego del Pinball reside, en gran parte, en la naturaleza física del mismo. Desafortunadamente, esto implica el riesgo de averías y de situaciones inesperadas cuyo alcance no puede predecirse, y que no pueden ser perfectamente compensadas en todas las ocasiones. Los jueces del TMAP intentarán buscar siempre el mejor balance entre compensar las posibles disfunciones y aceptar la naturaleza física del pinball.

En ciertos casos, ante una disfunción los jueces podrán aplicar criterios más estrictos en las rondas finales que durante las rondas de clasificación.

1.3.2 Averías Leves

Una avería leve es cualquier incidente sin causa externa que cambia el curso normal del juego, pero sin causar directamente la pérdida de la bola al jugador y sin que proporcione una ventaja significativa a uno o varios jugadores respecto a los otros. Las averías leves se considerarán como una parte normal del juego. Los jueces determinarán cuando una disfunción constituye una ventaja significativa; en el caso de que exista esa ventaja se aplicará el párrafo "Averías beneficiosas".

Una avería leve que ocurra de forma repetida, hasta el punto en que claramente llegue a afectar el desarrollo normal de la partida, puede llegar a ser considerada una avería grave a criterio de los jueces.

1.3.3 Averías Graves

Una avería grave es un problema en el transcurso de una partida que tiene como consecuencia la pérdida prematura de la bola en juego de una forma que no es una característica normal del juego de la máquina afectada. Las averías graves pueden ser eventos puntuales, o pueden ser problemas recurrentes que necesitarán atención por parte de los técnicos.

Algunos ejemplos de averías que se consideran graves:

Empieza la cuenta de los bonus cuando la bola está todavía en juego. Esto puede ocurrir si, por ejemplo, la máquina pierde la cuenta de cuantas bolas tiene en el carril del sumidero.

Un kickback que falla de forma intermitente a la hora de retornar la bola al tablero (siempre que no sea por "exceso de velocidad" de la bola).

Cualquier disfunción que resulte en la pérdida de una o más bolas durante un multibola, sin que se lleguen a perderse todas las bolas y que no signifique por tanto el final del turno del jugador, se considerará sólo una avería leve. La pérdida de avisos de Falta, premios encendidos, modos en curso u otras características del juego no se considerarán averías graves.

Cuando ocurra un incidente relevante, es responsabilidad del jugador notificarlo a los jueces, con calma pero sin demora. Si no hubiera ningún juez libre en ese momento deberá esperar a que haya alguno disponible. Si el juez (jueces) determina que el incidente es una avería grave, el jugador jugará una bola adicional en una partida posterior, tan pronto como finalice la partida en curso. No se intentará restablecer el estado de la máquina en el momento de producirse la disfunción mayor. La puntuación obtenida con la bola adicional se sumará a la puntuación obtenida por el jugador en la partida, y se terminará la nueva partida.

Si la avería grave ocurre pronto en la primera bola del primer jugador, los jueces pueden determinar que la partida queda anulada. Se intentará reparar la avería y se reiniciará la partida sin guardar las puntuaciones de la partida anulada.

En el caso de que dos o más averías graves sucedan en la misma partida, se anotará la puntuación que lleven los jugadores que no hayan terminada la partida, y el juego se dará por concluido. Una vez que se consiga reparar el pinball, los jugadores contarán con bolas adicionales en una nueva partida, tantas como sean necesarias para que el jugador complete el número de bolas que le corresponden. Alternativamente, los jueces pueden decidir permitir a los jugadores afectados repetir la partida desde el principio, y anotar la puntuación más alta que obtenga el jugador entre la partida original y la repetida, pero esto nunca se podrá hacer si la puntuación original ha sido injustamente mejorada por la avería o si se ha incrementado significativamente durante la reparación de la avería. En el caso de que una avería grave no pueda repararse como es debido, el fallo debe ser tratado como avería catastrófica.

Bajo ciertas circunstancias, un jugador puede declinar que la avería sea declarada grave. Esto debe aprobarlo algún juez y no debe dar lugar a una situación que proporcione una ventaja injusta al jugador.

1.3.4 Averías Reconocidas

Cualquier disfunción o comportamiento extraño que se haya clasificado como avería leve y que sea lo suficientemente significativa como para merecer ser mencionada, puede, a decisión de los jueces, ser anunciada para prevenir a los jugadores antes de jugar a la máquina afectada. Los jugadores que ya hayan jugado a la máquina antes del aviso no tendrán derecho a repetir la partida ni a jugar en otra máquina alternativa. La existencia de cualquier anotación de disfunción será tratada como una avería leve a no ser que vaya a peor o interactúe con otra característica del juego de forma que derive en una avería grave.

1.3.5 Averías catastróficas

Una avería catastrófica es cualquier incidente, no provocado por un jugador, que hace que terminen de forma abrupta todas las partidas en curso en una máquina.

Algunos ejemplos de averías catastróficas:

El sistema que controla el pinball tiene un fallo crítico y/o se resetea debido a un error de software o al fallo de algún componente.

Se va la luz o el pinball pierde tensión por cualquier motivo.

Comienza una nueva partida intempestivamente.

Una avería grave que se repite continuamente a pesar de los intentos por arreglar la máquina.

En el caso de que una avería grave no pueda repararse como es debido, el fallo debe ser tratado como avería catastrófica

Cualquier evento provocado por un jugador, de forma voluntaria o no, incluyendo la "falta de golpe" (slam tilt), está contemplado un poco más adelante en el párrafo "Errores del jugador".

Cuando ocurra una avería catastrófica, se anotará la puntuación que lleven los jugadores que no hayan terminada la partida, y el juego se dará por concluido. Una vez que se consiga reparar el pinball, los jugadores contarán con bolas adicionales en una nueva partida, tantas como sean necesarias para que el jugador complete el número de bolas que le corresponden, pero esto nunca se podrá hacer si la puntuación original ha sido injustamente mejorada por la avería o si se ha incrementado significativamente durante la reparación de la avería. No se intentará restablecer el estado de la máquina en el momento de producirse la avería. La puntuación obtenida con la bola adicional se sumará a la puntuación obtenida por el jugador en la partida, y se terminará la nueva partida

Alternativamente, los jueces pueden decidir permitir a los jugadores afectados repetir la partida desde el principio, si este es su deseo, pero una vez empezada una nueva partida, la puntuación de la partida original se perderá y sólo valdrá la de la última partida.

En caso de que la puntuación no pueda ser recuperada por cualquier circunstancia (pinballs electrónicos antiguos, etc), la partida debe repetirse en su totalidad.

Si un pinball afectado por una avería catastrófica no puede repararse, se considerará retirado; más de esto en "Máquinas Retiradas".

1.3.6 Averías Beneficiosas

Una avería beneficiosa es cualquier avería que proporcione una ventaja significativa al menos a un jugador, respecto a los demás jugadores que compiten en la misma máquina. Los jueces determinarán que constituye una ventaja significativa.

Cualquier avería beneficiosa que resulte en que un jugador puede continuar jugando una bola que normalmente debería haber acabado se permite, en la mayoría de los casos, al menos una vez por partida, aceptándose como parte de la naturaleza del pinball. Ejemplos de estos incluirían un salvabola (ball save) de software inesperado, una bola que vuelve a salir desde el drenaje sin intervención del jugador o una bola que queda trabada sobre el contacto de un kickback en el pasillo exterior y acaba regresando.

Cuando se repiten este tipo de averías, no serán permitidas, esto quiere decir los jueces pueden pedir a los jugadores que dejen colar las bolas salvadas indebidamente, también se puede determinar acabar la partida de acuerdo a las normas de averías catastróficas, a continuación se puede intentar reparar la máquina.

Cualquier avería beneficiosa que proporcione a uno o varios jugadores una ventaja significativa en la puntuación o en la situación estratégica del juego de una forma que no sea parte del juego normal, podrá tener como consecuencia la anulación de la puntuación del jugador(es) afectado(s), a no ser que todos los jugadores de la misma partida y los jueces estén de acuerdo

en un reajuste apropiado de la puntuación u otra forma de eliminar la ventaja. Si el jugador ha jugado de forma que ha evitado de forma intencionada los beneficios de la avería, es poco probable que sea necesario anular la puntuación. Cuando se anula la puntuación de algún jugador(es), el jugador afectado debe repetir la partida cuando el resto de jugadores hayan terminado la suya, la puntuación obtenida en esta nueva partida será la que valga en el cómputo final.

Ejemplos de averías beneficiosas incluyen un jackpot que se registra cuando la bola actúa un interruptor distinto al del jackpot (aunque cuando esto sucede por un fallo del software o bug, como el del doble tiro a la cámara en algunas versiones de la TZ, no se considera avería beneficiosa), un interruptor importante que puntúa de forma repetida sin que la bola llegue a activarlo, un interruptor de falta que no registra, o una bola atascada durante un multibola. Más de esto último en "Bolas atascadas".

Cualquier situación que indique la presencia de una avería beneficiosa se pondrá en conocimiento de un anotador y/o juez de forma inmediata. Cualquier jugador que saque ventaja de forma intencionada de una avería significativamente beneficiosa puede ser amonestado y/o ser penalizado con la pérdida de la partida e incluso desclasificado del torneo.

1.3.7 Bolas Atascadas

En el transcurso de la partida, es posible que una o más bolas se queden atascadas en algún lugar del tablero, muchas veces como resultado de una bola aérea. Si esto sucede jugando una bola sencilla (no en multibola), el jugador debe esperar a que se produzca una búsqueda de bola automática. La conclusión de cualquier modo o característica temporizada durante este periodo no se considera avería.

Si la bola atascada no es liberada después de cuatro búsquedas, o si la máquina no está realizando búsquedas por alguna razón, el jugador debe avisar al anotador que avisará a un juez del torneo. El jugador debe seguir pendiente de la máquina, pues es su responsabilidad si la bola queda liberada en cualquier momento. Cuando sea posible, los pinballs se configurarán con la funciones "chase" deshabilitadas, para que no se sirva una nueva bola como resultado de las búsquedas de bolas infructuosas. No obstante, en el caso de que esto suceda, el jugador es responsable de seguir jugando, y no se considerará avería al menos que la máquina no funcione normalmente a partir de ese momento.

Un juez puede elegir inicialmente intentar liberar la bola atascada agitando, golpeando, etc, el pinball de forma sensata. El jugador debe permanecer preparado para continuar el juego mientras tanto. Si como resultado de la acción del juez se produce una falta, esto se tratará como una avería grave (no es culpa del jugador). Si el juez libera la bola pero el jugador no consigue mantenerla en juego y pierde la bola, esto se considera parte del juego (fallo del jugador). Los avisos de falta que se produzcan cuando actué el juez se consideran parte del juego.

Si el juez no puede liberar la bola, se quitará el cristal y se cogerá la bola para depositarla bien en el carril del lanzador (plunger lane), si es manual, o bien en un flipper levantado elegido por el jugador, con el jugador apretando el botón del flipper. En el caso de que esto no sea posible, el juez puede seleccionar otra localización o dispositivo donde la bola pueda ser colocada con seguridad mientras se cierra la máquina para proseguir la partida. Si más de una bola está atascada todas las bolas que se rescaten, y que corresponda jugar, se colocarán bien en el(los) flipper(s) que elija el jugador, antes de reiniciar el juego, o en el carril del lanzador, si los flippers están inactivos con la máquina abierta

Si cuando la máquina está abierta, se libera la bola de forma inadvertida y se cuelga sin que el jugador la pueda controlar (parada con un flipper), esto será considerado una avería grave.

Si hay algún problema para abrir la máquina, o si al abrirla o cerrarla se termina la partida en juego por cualquier razón, esto será considerado avería catastrófica.

Si la bola es liberada y se consigue cerrar la máquina sin que el jugador pierda la bola, el juego continuará normalmente.

Si se está jugando un multibola y se pierden una o más bolas como consecuencia del intento de liberar bolas atascadas, posiblemente con pérdida del multibola pero sin que se pierda la bola en juego, esto sólo será considerado avería leve.

Si un modo o característica del juego temporizada está en curso y se acaba perdiendo como consecuencia de atascarse la bola(s), esto no será considerado avería sino parte de la naturaleza del pinball.

Cualquier jugador que decida empujar o agitar la máquina para liberar una o varias bolas atascadas, lo hace bajo su propio riesgo. No se dará ninguna compensación al jugador que haga falta mientras intenta desatascar bolas, estén o no presentes los jueces.

Si una bola se queda atascada durante un multibola, cuando sólo queden dos bolas en juego, el jugador debe intentar parar la bola restante y demandar asistencia. Una bola atascada durante un multibola a menudo representa una ventaja significativa y se considera avería beneficiosa, intentar sacar ventaja de forma intencionada a esta circunstancia puede ser motivo de amonestación. Destacar que, en el caso concreto de una bola que acaba en el carril del lanzador (plunger lane) durante un multibola en un pinball que no tiene lanzador automático (autoplunger) (o cuando el lanzador automático no funciona por cualquier razón), se considera bola atascada. Mira en "Averías Beneficiosas" para más detalles.

Cualquier jugador que abuse de una determinada característica de la máquina, para atrapar de forma intencionada una bola durante un multibola, como por ejemplo mantener empujado hacia dentro el lanzador en una Tommy para despistar al lanzador automático, puede recibir un aviso o una sanción que puede llegar en casos graves a la expulsión del juego.

Se permite no obstante parar una o más bolas con los flippers por tiempo indefinido siempre que haya al menos una bola en movimiento, esta jugada se considera una práctica normal del juego.

Las situaciones donde una bola está atrapada de una manera que puede ser liberada con una acción del jugador que no sea agitar, golpear o empujar - por ejemplo, una bola que está atrapada debajo de un flipper y que por lo tanto el jugador puede liberar - no pueden ser reclamadas como bola atascada. Las bolas atrapadas de esta manera durante el multibola no son consideradas por lo general como una violación a las reglas, aunque puede haber reglas concretas para un determinado pinball que si que consideren esta jugada como abuso.

1.3.8 Máquinas Retiradas

Cualquier máquina del torneo que se averíe durante la competición será atendida por los técnicos tan pronto como sea posible. En el caso de que la avería sea severa y no pueda ser reparada en un plazo razonable, la máquina será sacada de servicio (retirada) por la organización de forma temporal o permanente.

Existirán máquinas de reserva para sustituir a las máquinas retiradas.

En la fase de clasificación si hay que retirar una máquina por avería no reparable se aplicarán estos criterios:

1. Si la máquina se ha jugado por **al menos 25 personas (en fase de clasificación) y al**

menos 15 personas (en fase de playoff), las puntuaciones serán válidas, aunque la máquina ya no pueda ser jugada por más jugadores, se considera parte de la competición.

2. Si quedan **más de 3 horas para el final de la competición (en el caso de clasificación) y 2 horas (en el caso de playoffs)**, se añadirá una nueva máquina que podrá ser elegida por los jugadores que aún tengan partidas pendientes de disputar.

1.3.9 Errores del jugador

Un error del jugador es cualquier acción, accidental o voluntaria, que afecte al resultado o al desarrollo normal del juego en curso.

El jugador que haga falta (tilt) no recibirá ninguna sanción, más que la normal pérdida de la bola. En algunas máquinas antiguas la falta penaliza al jugador con la pérdida de toda la partida. Los abusos a las máquinas por parte del jugador se tratan en el apartado "Conducta del Jugador". Cualquier jugador que haga falta en la bola de otro jugador, bien interfiriendo en la bola del otro jugador bien haciendo falta en su propia bola de manera tan ruda que bola del siguiente jugador se ve afectada antes de que se reanude el juego, recibirá una puntuación de cero puntos en esa máquina, a no ser que los jueces hagan una excepción basándose en el comportamiento del mecanismo de la falta de la máquina en cuestión. El jugador afectado tendrá derecho a una bola adicional.

Cualquier jugador que haga falta de golpe (slam tilt), y de esta manera provoque el final de la partida para todos los jugadores recibirá una puntuación de cero puntos en esa máquina. La falta de golpe se considera una avería catastrófica para todos los demás jugadores que no hayan completado la partida que se estaba jugando y se les aplicarán las normas para este tipo de averías. Si un juez determina que algún sensor "slam tilt" no funciona correctamente, la falta de golpe será tratada como avería catastrófica para todos los jugadores.

Cualquier jugador que de una forma deliberada provoque cualquier tipo de falta a la máquina para conseguir algún tipo de ventaja para él o para cualquier otro jugador, al aplicarse estas reglas, puede ser expulsado del torneo.

En el deporte debe primar el respeto al adversario. Cualquier jugador que de forma deliberada interfiera en el juego de otro jugador, con distracciones, tocando a la máquina o al jugador, o interrumpiendo el desarrollo del torneo, recibirá una puntuación de cero puntos en esa máquina. Si se vuelve a repetir esta actitud, el jugador será expulsado del torneo. Cualquier persona, jugador o no del torneo, que no esté jugando la partida en curso y que de forma deliberada interfiera en el juego será amonestado con un aviso. En la segunda falta será expulsado del local.

En general se debe mantener una distancia de al menos un metro respecto a cualquier jugador que esté jugando una partida de la competición. Así mismo está prohibido el uso de flashes o focos para grabar vídeo mientras esté en curso una partida de la competición.

Lamentablemente las interferencias accidentales son posibles. Cualquier persona, jugador o no, que interfiera de forma accidental en cualquier partida del torneo será amonestado con un aviso. Si la interferencia ha provocado directamente la pérdida de la bola, será considerada como avería grave. Si la interferencia termina con la partida de todos los jugadores (por ejemplo, desenchufando la máquina inadvertidamente), será considerada una avería catastrófica.

Un jugador que de forma inadvertida juegue un marcador que no le corresponde en partidas de varios jugadores recibirá cero puntos en la partida en juego. El jugador afectado (al que le han "robado" el turno) puede elegir entre proseguir la bola en juego, si fuera posible, o que el incidente sea tratado como avería grave. En el caso de que el jugador prosiga la bola en juego, será considerado "en control" después de haber declarado su intención de proseguir, de coger su posición de "listo para jugar" y de que haya entrado en contacto con la bola mediante los flippers (pero no necesariamente con la bola parada). El jugador afectado no puede cambiar su elección una vez que esté "en control". Cualquier jugador que juegue fuera de su turno de forma deliberada para explotar esta regla en beneficio o perjuicio de otro jugador será descalificado del torneo. Se ruega encarecidamente a todos los jugadores que estén especialmente atentos al orden de juego para evitar estas situaciones en las partidas multijugador.

En la clasificación, cualquier jugador que empiece una partida indebidamente (fuera de turno), le será permitido terminar la partida del "jugador uno" ("player one"), siempre que el error sea descubierto antes de que empiece el segundo jugador, si el error fuera descubierto con posterioridad se aplicará el párrafo anterior. En los play-off y finales el jugador que empiece fuera de turno no tendrá oportunidad de acabar la partida y se aplicará siempre el párrafo anterior.

En la clasificación, cualquier jugador que reinicie (restart) una partida sin haberla completado o sin permitir que se apunten los marcadores será penalizado con cero puntos en la ronda. Si se repiten estos fallos el jugador será descalificado del torneo. En los play-off y finales esto se penalizará con la eliminación directa. El incidente se tratará como avería catastrófica.

Las dos competiciones principales del TMAP son individuales, por eso y en todo el torneo no se permite ningún tipo de ayuda al jugador que esté con la bola en juego (inclusive cuando la bola esté en el carril del lanzador o parada con los flippers). Si un jugador necesita asistencia en algún momento del juego, sus preguntas serán contestadas por un juez que las responderá sólo en términos de si la máquina está funcionando correctamente o no. Ningún jugador con la bola en juego pedirá ayuda o asistencia a otros jugadores o espectadores. Cuando no se esté jugando, los jugadores pueden discutir libremente sobre estrategias o características del juego tanto como deseen, esto incluye al tiempo de espera entre bolas durante la partida.

En mini-torneos que se jueguen por equipos, los jugadores del equipo pueden discutir libremente sobre estrategias o características del juego en cualquier momento.

Los jueces son los que determinarán que constituye interferencia o cuando esta es accidental o deliberada. Los anotadores tratarán de prevenir incidentes o interferencias en el juego. Se ruega a todos los jugadores que compitan con deportividad y que estén atentos para evitar cualquier interferencia cuando juega un rival.

1.3.10 Resoluciones

Todas las resoluciones serán tomadas por los jueces del torneo que son el coordinador y todas las personas designadas como jueces por el coordinador. Tanto los jueces como el coordinador están excluidos de la toma de decisiones sobre cualquier situación del juego que les afecte directamente como jugadores. A discreción de los otros jueces, un juez también podrá ser recurrido cuando sus decisiones afectan a un pariente o amigo muy cercano. Cuando sea necesario, la decisión final sobre cualquier regla, situación o incidencia, incluyendo posibles reglas contradictorias o incompletas, recaerá sobre el coordinador del torneo.

La organización del TMAP acepta sin reservas cualquier propuesta o crítica constructiva, incluyendo quejas de los jugadores.

Las reclamaciones serán atendidas y se intentarán resolver de acuerdo a las reglas, se tratará de

ser justo pero todo el mundo debe entender que las reglas no siempre pueden evitar que un jugador salga perjudicado por un incidente fortuito, dentro o fuera de su partida.

1.3.11 Ajuste de las máquinas

Ajustes Software

En general, los ajustes software de las máquinas se establecerán de la forma que más se acomoden para la competición. Los siguientes ajustes se usarán en todas las máquinas que lo soporten:

- Modo Torneo (Tournament Mode)

- Juego Gratis (Free Play)

- Tres bolas

Sin bolas extras ni especial en la competición de modernas. En clásicas se jugará con bolas extras y especiales, pero hay que tener en cuenta que esta última no tiene efecto de cara a la puntuación.

- Sin Compras de Partida (Buy-In or Continues disabled)

- Sin reinicio de juego por pulsador (Game Restart disabled)

- 2 Avisos de Falta (Tilt Warnings), en clásicas pueden ser cero

- Sin activación del auto-lanzador por flipper (Flipper AutoLaunch disabled)

- Sin activación del auto-lanzador por tiempo (Timed AutoLaunch disabled)

- Ajuste de fábrica estándar para salva-bolas, dificultad, temporizadores, etc (Standard Factory Settings for Ball Savers, Difficulty, Timers)

Ajustes particulares de dificultad si así lo determinan los jueces (se intentará dejar constancia de ello)

- Sin características de auto-ajuste (Automatic Reflexing Features disabled)

- Sin Premios de Partida o bolas extra por puntos

- Sin lotería.

Algunas máquinas de la competición de clásicas, pueden incluir bolas extras y/o cinco bola por partida. En esta competición los jugadores deben tener en cuenta que algunas máquinas castigan la falta con el final inmediato de la partida (similar a lo que sucede en los pinballs modernos con la Slam Tilt), también que los mecanismos de los marcadores en las EM pueden fallar (lo que se tratará como avería leve, grave o beneficiosa, dependiendo de la situación), y en algunos casos se pueden ver mecanismos hoy en desuso como los bumpers pasivos y los agujeros tragabolas (gobble holes) que no devuelven la bola y equivalen a tener el agujero del sumidero en medio del tablero.

Ajustes Hardware

Los pinballs usados en la competición se prepararán y mantendrán en buen estado de funcionamiento hasta donde sea posible. Todos los pinballs se nivelarán tanto en inclinación arriba-abajo como en balance izquierda-derecha.

El pendiente será la recomendada por el fabricante, pero se puede endurecer en algún pinball especialmente en aquellos que son propensos a partidas muy largas.

Los postes de los pasillos exteriores se ajustarán normalmente en posición central si la hubiera, aunque ciertas máquinas pueden tener ajustes más duros.

La sensibilidad de la falta se intentará poner de forma que permita el juego normal pero que castigue el abuso por parte del jugador.

Cualquier jugador que tenga una queja o pregunta acerca de los ajustes hardware de una máquina lo hará entre partidas, o entre bolas si fuera urgente.

Ajustes específicos

Ciertas máquinas pueden tener ajustes específicos para acomodarlas mejor al torneo, a juicio de los jueces. Estos ajustes se harán antes de que comience el torneo y si es posible se documentarán. El propósito es tener opción a suavizar el pinball compensando puntos débiles del diseño del que pueden abusar los jugadores más hábiles y experimentados, o que puedan extender el tiempo de la partida hasta un grado que dificulte el normal desarrollo del torneo.

1.3.12 Conducta del jugador

1. Local

El local donde se juega el TMAP es una propiedad privada que debe ser tratada con respeto. La organización se reserva el derecho de admisión al torneo tanto de jugadores como de espectadores. También se reserva el derecho a expulsar a cualquier jugador o espectador cuya conducta sea ofensiva.

El local y las zonas de juego se deben mantener limpios. La comida y la bebida no están permitidas cerca de las máquinas. Cualquier derrame de líquido debe ser comunicado a los jueces de inmediato. Los desperdicios se depositarán en las papeleras habilitadas al efecto. Se ruega dejar las sillas en el lugar donde hayan sido colocadas.

Todas las zonas dentro del edificio son zonas de no fumadores. Fumar está restringido a las áreas designadas fuera del edificio.

Las armas, las drogas ilegales y el alcohol están prohibidos en el local (se autoriza exclusivamente cerveza de baja graduación).

No tenemos servicio de guardería, cualquier menor de edad debe estar acompañado por un adulto responsable.

2. Conducta Personal

Se espera un comportamiento deportivo por parte de todos los jugadores. Las rabietas y malos modos, especialmente cuando incluyan un lenguaje ofensivo, son inaceptables. Mucha gente acude a este torneo y las salidas de tono no hacen nada para promover el Pinball como deporte.

Cualquier amenaza expresa o implícita o cualquier acto violento, llevará aparejada la inmediata expulsión del local y la denuncia a la autoridad. Otras posibles causas de expulsión incluyen fraude, robo, actividades ilícitas, acoso, comportamiento inapropiado, embriaguez notoria, etc.

Cualquier persona expulsada del local ya no podrá volver a entrar ya al mismo. En caso necesario será denunciada por allanamiento.

3. Abuso de las máquinas

Dentro de los parámetros de lo que se considera juego normal, los sensores de la falta se ajustan en cada máquina para fijar el umbral de lo que constituye un juego demasiado rudo. Se considera trato abusivo dar a la máquina puñetazos, patadas, cualquier tipo de golpe fuerte en general o golpear el cristal, también levantar, balancear o arrastrar la máquina. El trato abusivo se castigará según su gravedad con una advertencia, con la descalificación de la partida en juego o incluso con la expulsión del torneo, a criterio de los jueces.

4. Interferencias y Trampas

Cualquier jugador que de forma intencionada interfiera con el desarrollo de la competición o trastoque de alguna manera los ajustes e las máquinas, será castigado según la gravedad de la acción con una advertencia, con la descalificación de la partida en juego o incluso con la expulsión del torneo, a criterio de los jueces.

Cualquier intento de hacer trampa, incluyendo reinicios intencionados de la partida, manipulación de las máquinas, falsificación de resultados, intimidación a los apuntadores, pactos entre jugadores o cualquier otro tipo de engaño, será penalizado por los jueces de acuerdo a la

gravedad con una advertencia, con la descalificación de la partida en juego o con la expulsión del torneo.

5. Retrasos

Cualquier jugador que retrase el progreso de su partida más de 30 segundos, por cualquier motivo que no sea que está esperando la resolución de alguna incidencia temporal, será apercibido con un aviso.

Una incidencia temporal es cualquier condición anormal que es razonable pensar que puede ser resuelta de forma rápida, como puede ser un ruido anormal, problemas de iluminación, etc. Inconvenientes como los deslumbramientos normalmente no son incidencias a no ser que puedan ser resueltos de manera fácil.

Si durante la partida un jugador prefiere no jugar un modo del juego temporizado, el retraso total no debe superar los 30 segundos. Retraso se define como el tiempo durante el cual la bola se deja en el carril del lanzador, o se mantiene parada con los flippers por el jugador. Las bolas atascadas no cuentan como retrasos intencionados. Si los retrasos son repetidos e intencionados, los jueces pueden penalizar al jugador con el fin de la partida y con cero puntos como puntuación.

A la hora de iniciar las rondas se darán cinco minutos de cortesía a los jugadores rezagados, si pasa ese tiempo y sigue faltando algún jugador, un anotador o juez tirará la bola del jugador retrasado y la dejará colar sin más. Si el jugador sigue ausente en sucesivas bolas o partidas se seguirán lanzando sus bolas y dejándolas colar. Si el jugador llega antes de finalizar la ronda, se incorporará a la partida sin poder recuperar las bolas perdidas.

En casos muy justificados, en la fase de clasificación se permitirá que un jugador que haya perdido una ronda entera juegue una partida de recuperación en la máquina que corresponde, perdiendo en todo caso el derecho a jugar las dos partidas que le hubieran correspondido en la ronda. En los play-off y final nunca habrá partidas de recuperación.

6. Rescates (Death Saves), Salvavidas (Bangbacks), etc

Las técnicas de juego conocidas como "rescates" (Death Saves) y "salvavidas" (Bangbacks) son practicadas en ocasiones por algunos jugadores expertos. Debido a que la efectividad de estas técnicas varía mucho de unas máquinas a otras, y también porque existe un riesgo de daños tanto para el jugador que las practica como para la propia máquina, estas técnicas están prohibidas en la competición.

En el caso de que una bola que se cuele, rebote y vuelva al juego sin acción deliberada o significativa por parte del jugador, la bola puede seguir siendo jugada sin penalización ya que esto se considera parte de la naturaleza del pinball. Estos casos pueden requerir la intervención de los jueces para precisar si ha habido un uso ilícito de la fuerza por parte del jugador.

7. Apuestas

En España cualquier apuesta que no esté regulada por la comisión nacional/autonómica del juego es ilegal. Por ese motivo el TMAP ni promociona, ni respalda, ni permite apuestas de ningún tipo entre los jugadores o el público asistente.

Además nuestro sentir es que el pinball está muy basado en la habilidad del jugador, haciendo de cualquier apuesta una temeridad en el mejor de los casos.

8. Uso de Internet

No hay acceso a Internet en el local donde se celebra el torneo.

9. Accesibilidad

La organización hará todos los esfuerzos que están en su mano y sean razonables para permitir la accesibilidad de personas discapacitadas.

1.3.13 Varios

1. Casos especiales en los marcadores

a. Cualquier jugador que llegue al número de puntos máximo en una máquina (cuando exista), recibirá como puntuación esa puntuación máxima. Por ejemplo, la Guns n Roses deja de contar al llegar a los 9.999.999.990 puntos. Cuando esto ocurra, el jugador dejará colar las bolas que le queden para completar la partida (puesto que no puede hacer más puntos).

b. Cualquier jugador que le de "vuelta al marcador" (rolls over), para empezar de nuevo de cero, debe avisar de forma inmediata a un anotador, tanto cuando esté punto de conseguirlo, como cuando esto suceda. El anotador hará una nota para tenerlo en cuenta a la hora de anotar la puntuación cuando acabe la partida del jugador. Si el jugador no avisa a tiempo al anotador, corre el riesgo de perder la vuelta al marcador y con ella una buena parte de la puntuación obtenida.

c. En el pinball NBA Fastbreak que utiliza un estilo de puntuación tipo baloncesto, por cada anillo de campeones obtenido se incrementará en 100 puntos la puntuación del jugador.