



Wettkampf Regelwerk

Version 2024.01

Dieses Dokument enthält vereinheitlichte PAPA/IFPA-Regeln und dient als Grundlage für alle PAPA- oder IFPA-bezogenen Wettbewerbe Flipper Regelentscheide. Während bestimmte Formate zusätzliche Beschreibungen benötigen, um bestimmte Situationen zu klären, empfehlen wir Turnierdirektoren die im folgenden beschriebenen Regeln als Grundlage für den Umgang mit Störungen und anderen Aspekten, die während der Durchführungen von Turnieren oder Ligen auftreten.

Ligen und Turniere können diese Regeln gerne kopieren und bei Bedarf anpassen, sind jedoch gemäß der Creative Commons-Lizenz verpflichtet, die Originalquelle PAPA.org innerhalb ihres eigenen Regelsatzes zu zitieren.

Dieses Dokument wird ständig aktualisiert und alle Ligen und Turniere, die diesen Regelsatz als Richtlinie verwenden, werden dazu ermutigt, ihre eigenen Regeln mindestens einmal pro Jahr zu aktualisieren.

Dieses Dokument ist eine Übersetzung ins Deutsche basierend auf dem englischsprachigen Dokument "Official Ruleset Version 2021.04.06" (Quelle: https://www.ifpabinball.com/wp/wp-content/uploads/2021/04/PAPA_IFPA-Complete-Competition-Rules-2021.04.06.pdf)

Vielen Dank an Stefan Herold, der diese erste Version ins Deutsche übersetzt hat.

Version	Änderungen	Autor
2023.00	Initialübersetzung	Stefan Herold
2023.01	Formatierung, kleine Updates	Frank Goeltl
2024.01	Anpassung an IFPA 2023.09.21 Ergänzung in II.7.	Stefan Herold

I. Inhalt

II. Fehlfunktionen und Entscheidungen	3
1. Die Natur des Flippens.....	3
2. Geringfügige Fehlfunktionen.....	3
3. Erhebliche Fehlfunktionen	3
4. Bekannte Fehlfunktionen.....	5
5. Katastrophale Fehlfunktionen.....	5
6. Vorteilhafte Fehlfunktionen.....	5
7. Festsitzende Bälle.....	6
8. Deaktivierte Flipper.....	9
9. Spielerfehler	9
10. Disqualifikation.....	12
11. Entscheidungen.....	12
III. Flippereinstellungen.....	12
1. Software-Einstellungen	12
2. Hardware-Einstellungen.....	13
3. Flipperspezifische Einstellungen	13
IV. Spielerverhalten.....	13
1. Persönliches Verhalten.....	13
2. Missbrauch von Geräten	14
3. Störungen, Absprachen und Betrug.....	14
4. Absichtliche Verzögerungen.....	14
5. Abwesenheiten	15
6. Death Saves, Bangbacks usw.....	15
7. Wetten oder Glücksspiel.....	15
8. Strafkarten.....	15
9. Ausgleich von Behinderungen.....	16
V. Verschiedenes	16
1. Spezielle Punktebehandlung.....	16
2. Creative Commons-Lizenz	17

II. Fehlfunktionen und Entscheidungen

1. Die Natur des Flipperns

Der einzigartige Charme des Flipperns liegt zum großen Teil in der physischen Natur des Spiels. Leider bedeutet dies, dass ungewöhnliche Ereignisse und Fehlfunktionen weder verhindert noch perfekt kompensiert werden können. IFPA/PAPA versucht ein Gleichgewicht zwischen der Kompensation von Fehlfunktionen und der Akzeptanz der physischen Natur des Spiels zu finden.

In bestimmten Fällen werden Fehlfunktionen in den Endrunden strenger behandelt als während der Qualifikationsrunden. Dies geschieht nach Ermessen der Turnierleitung.

2. Geringfügige Fehlfunktionen

Eine geringfügige Fehlfunktion ist jeder Vorfall ohne äußere Ursache, der vom normalen Spielverlauf abweicht, ohne direkt den Ballverlust eines Spielers zu verursachen und ohne einem Spieler einen erheblichen Vorteil gegenüber anderen zu verschaffen. Eine geringfügige Fehlfunktion gilt als Teil des normalen Spiels. Die Schiedsrichter bestimmen, was einen erheblichen Vorteil darstellt. Dieser Fall ist geregelt unter "Vorteilhafte Fehlfunktionen".

Eine geringfügige Fehlfunktion, die wiederholt auftritt und das Spiel der Maschine deutlich beeinträchtigt, kann nach alleinigem Ermessen des Schiedsrichters als erhebliche Fehlfunktion angesehen werden.

Wenn ein Spieler eine Tiltwarnung erhält, die versehentlich durch die Aktion eines anderen Spielers verursacht worden ist, lesen Sie bitte den Abschnitt "Spielerfehler", um zu erfahren, wie diese Situation gehandhabt wird.

3. Erhebliche Fehlfunktionen

Eine erhebliche Fehlfunktion ist ein Gameplay-Problem mit einer Maschine, das zum vorzeitigen Verlust des Balls im Spiel in einer Weise führt, die kein normales Merkmal des Gameplays der Maschine ist. Dies können ungewöhnliche einmalige Ereignisse sein, oder sie können auf ein wiederkehrendes Problem hinweisen, das von Technikern behoben werden muss.

Beispiele für erhebliche Fehlfunktionen sind:

- Die Bonuszählung beginnt, während der Ball noch im Spiel ist. Dies kann passieren, wenn die Maschine beispielsweise den Überblick verliert, wie viele Bälle sich in der Ballruhe befinden.
- Ein Flipperfinger oder eine andere wichtige Spielfeldfunktion funktioniert nicht mehr.

Beachten Sie, dass einmalige physische Fehler, wie nicht funktionierende Kickbacks oder Bälle, die von Rampen springen, Bälle, die über Flipperfinger fliegen, oder Bälle, die nach einem erfolgreichen Schuss in die Outlane „moonwalken“, nicht als erhebliche Fehlfunktionen gelten. Das ist die physische Natur des Flipperns.

Jede Fehlfunktion, die zum Verlust eines oder mehrerer Bälle während des Multiballspiels führt, ohne alle Bälle zu verlieren, gilt nur als geringfügige Fehlfunktion. Der Verlust einer beleuchteten Funktion, eines laufenden Modus oder anderer Gameplay-Spezifikationen gilt nicht als erhebliche Fehlfunktion. Der Verlust von Tiltwarnungen ohne Ballverlust gilt nicht als erhebliche Fehlfunktion. Wenn der Verlust von Tiltwarnungen von einem anderen Spieler verursacht wurde, lesen Sie bitte den Abschnitt "Spielerfehler", um zu erfahren, wie diese Situation gehandhabt wird.

Sollte ein Spieler einen Ball verlieren, weil ein Flipper beim Drücken der Flippertaste nicht reagiert, oder weil ein Flipper beim Drücken der Flippertaste in der gehaltenen Position klebt, sollte er sofort einen Schiedsrichter benachrichtigen.

Dieser wird versuchen, das Problem zu beheben, indem er die Flippertaste bis zu 3 Minuten lang drückt. Wenn der Schiedsrichter in der Lage ist das Problem nachzustellen, wird dies als erhebliche Fehlfunktion behandelt. Wenn das Problem nicht nachzustellen ist, wird dies nicht entsprechend bewertet und das Spiel wird fortgesetzt. Wenn sich das Spiel im Multiballspiel befindet und ein oder mehrere Bälle aufgrund dieser Art von Problem verloren gehen, möglicherweise auch der Multiball beendet wird, aber nicht der aktuelle Ball beendet wird, ist dies nur eine geringfügige Fehlfunktion.

Wenn eine erhebliche Fehlfunktion auftritt, liegt es in der Verantwortung des Spielers, ruhig und umgehend einen Schiedsrichter zu benachrichtigen. Wenn der Schiedsrichter zustimmt, dass es sich bei dem Vorfall um eine erhebliche Fehlfunktion handelt, wird einer der folgenden Schritte in der Reihenfolge der Priorität unternommen:

- Wenn die Software der Maschine das Hinzufügen von Bällen zu einem bereits laufenden Spiel unterstützt, fügt der Schiedsrichter dem laufenden Spiel einen Ball hinzu und der betroffene Spieler schließt sein Spiel ab. Alle anderen Spieler werden ihr Spiel weiterhin wie gewohnt spielen, ohne einen zusätzlichen Ball.
- Wenn die Fehlfunktion nicht behoben werden kann, ohne die Maschine zurückzusetzen, wird die Punktzahl des Spielers aufgezeichnet und sein Spiel wird beendet und neu gestartet. Der betroffene Spieler setzt seine verbleibenden Bälle im neu gestarteten Spiel fort und seine Punktzahl aus dem abgebrochenen Spiel wird zu seiner Gesamtsumme hinzugefügt. Wenn beispielsweise eine solche Fehlfunktion auf Ball 2 eines 3-Ball-Spiels auftritt, erhält der Spieler zwei neue Bälle in einem neu gestarteten Spiel. In Multiplayer-Spielen erhalten alle Spieler die gleiche Entschädigung.
- Wenn die Fehlfunktion behoben werden kann, ohne die Maschine zurückzusetzen, erhält der Spieler zu Beginn eines neuen Spiels einen zusätzlichen Spielball, nachdem das aktuelle Spiel abgeschlossen ist. Die Gesamtpunktzahl des Spielers mit dem zusätzlichen Ball wird zu seiner vorherigen Punktzahl hinzugefügt, und das neue Spiel wird beendet.

Der Schiedsrichter kann dem Spieler erlauben, Ball 3 oder 5 des neuen Spiels zu spielen, wenn diesem Spieler bestimmte Funktionen verweigert wurden, die von der Maschine frei vergeben werden. Beispiele dafür sind "Doppelbonus"-Bälle auf vielen EM-Maschinen sowie Mitleid Mist-Multiball auf Dracula, falls der Spieler noch keinen gespielt hat. Die Gesamtpunktzahl des Spielers mit dem zusätzlichen Spielball wird zu seiner vorherigen Punktzahl hinzugefügt, und das neue Spiel wird beendet.

Schiedsrichter sollen NIEMALS versuchen, den Zustand von Spielfunktionen zum Zeitpunkt der Fehlfunktion wiederherzustellen.

Für den Fall, dass während desselben Spiels zwei oder mehr erhebliche Fehlfunktionen auftreten, werden die aktuellen Ergebnisse der Spieler aufgezeichnet und das Spiel beendet. Sobald die Maschine repariert wurde, erhalten die Spieler zusätzliche Spielbälle in einem neuen Spiel, je nach Bedarf, um die richtige Anzahl von Spielbällen für jeden Spieler bereitzustellen. Für den Fall, dass eine wiederkehrende erhebliche Fehlfunktion nicht angemessen behoben werden kann, muss der Fehler als katastrophale Fehlfunktion behandelt werden.

Unter bestimmten Bedingungen kann eine erhebliche Fehlfunktion vom Spieler abgelehnt werden. Dies muss vom Schiedsrichter genehmigt werden und darf nicht zu einer Situation führen, die dem Spieler einen unfairen Vorteil verschafft.

4. Bekannte Fehlfunktionen

Jede Fehlfunktion oder jedes ungewöhnliche Verhalten, das als relativ geringfügig, aber ungewöhnlich genug eingestuft wird, um einen Kommentar zu verdienen, kann nach Ermessen der Turnierleitung veröffentlicht werden, damit die Spieler sie kennen, bevor sie die betroffene Maschine spielen. Spieler, die die Maschine vor dieser Mitteilung gespielt haben, dürfen die Maschine nicht nochmals spielen oder durch das Spiel an einer anderen Maschine ersetzen. Das Auftreten einer geposteten Fehlfunktion wird als geringfügige Fehlfunktion behandelt, es sei denn, sie verschlimmert sich oder interagiert mit einer anderen Funktion, um dadurch zu einer erheblichen Fehlfunktion zu werden.

5. Katastrophale Fehlfunktionen

Eine katastrophale Fehlfunktion ist jedes Ereignis, das nicht von einem Spieler verursacht wird und das Spiel für alle Spieler auf der Maschine sofort beendet.

Beispiele für katastrophale Fehlfunktionen sind:

- Das Spielsystem stürzt ab und/oder setzt sich aufgrund eines Softwarefehlers oder Komponentenfehlers zurück.
- Der Strom geht verloren oder wird unterbrochen.
- Ein neues Spiel startet.
- Trotz der Versuche, die Maschine zu reparieren, wiederholt sich eine erhebliche Fehlfunktion.

Jedes Ereignis, das von einem Spieler absichtlich oder unbeabsichtigt verursacht wird, einschließlich Slam Tilts, wird unten unter "Spielerfehler" behandelt.

Wenn eine katastrophale Fehlfunktion auftritt und die Ergebnisse aufgezeichnet werden konnten, erhalten die Spieler die entsprechende Anzahl zusätzlicher Bälle in einem neuen Spiel, sobald die Maschine repariert wurde. Wenn die Ergebnisse nicht abrufbar sind, sind die Spieler gezwungen, ihr Spiel von vorne zu beginnen.

Schiedsrichter können dem Spieler erlauben, Ball 3 oder 5 des neuen Spiels zu spielen, wenn diesem Spieler bestimmte Funktionen verweigert wurden, die von der Maschine frei vergeben werden. Beispiele dafür sind "Doppelbonus"-Bälle auf vielen EM-Maschinen sowie Mitleid Mist-Multiball auf Dracula, falls der Spieler noch keinen gespielt hat. Die Gesamtpunktzahl des Spielers auf dem zusätzlichen Spielball wird zu seiner vorherigen Punktzahl hinzugefügt, und das neue Spiel wird beendet.

Schiedsrichter sollen NIEMALS versuchen, den Zustand von Spielfunktionen zum Zeitpunkt der erheblichen oder katastrophalen Fehlfunktion wiederherzustellen.

Wenn eine Maschine, die von einer katastrophalen Fehlfunktion betroffen ist, nicht repariert werden kann, um das Spielen fortzusetzen, gilt sie als deaktiviert; siehe "Deaktivierte Maschinen"

6. Vorteilhafte Fehlfunktionen

Jede Fehlfunktion, die mindestens einem Spieler einen erheblichen Vorteil gegenüber jedem anderen Spieler verschafft der auf dieser Maschine antritt, wird als vorteilhafte Fehlfunktion bezeichnet. Schiedsrichter bestimmen, was einen erheblichen Vorteil darstellt.

Jede vorteilhafte Fehlfunktion, die dazu führt, dass ein Spieler das Spielen eines Balls fortsetzen kann, der normalerweise hätte enden sollen, ist einmal pro Spiel erlaubt.

Beispiele dafür sind: ein unerwarteter Software-Ballsave oder ein Ball, der auf einem unbeleuchteten Kickback in der Outlane zur Ruhe kommt (was zu einer Ballsuche führt und den Ball wieder ins Spiel bringt). Ein solches Verhalten ist nicht zulässig, wenn es sich wiederholt, was bedeutet, dass der Schiedsrichter von den Spielern verlangen kann, dass der wiederholt gerettete Ball abgelassen wird, oder dass das Spiel auf dem Gerät gemäß den Regeln für katastrophale Fehlfunktionen beendet wird. An diesem Punkt können Reparaturen versucht werden.

In Situationen, in denen ein Ball abgeht, ohne den entsprechenden Schalter auszulösen, und als derselbe "Ball im Spiel" in den Abschuss geworfen wird, wird der Ball sofort zurück in die Ballruhe gelegt. Dies geschieht hauptsächlich an EM-Maschinen und frühen Williams-Solid-State-Maschinen. Bitte wenden Sie sich sofort an einen Schiedsrichter, falls diese Situation eintritt.

In Situationen, in denen das Spielfeld noch nicht validiert ist (in der Regel ist dies eine minimale Switch-Anzahl oder ein „Null“-Ball), können die Spieler wie gewohnt weiterspielen.

Bei einer vorteilhaften Fehlfunktion, die einem oder mehreren Spielern eine signifikante Punktzahl oder einen strategischen Vorteil in einer Weise verschafft, die nicht Teil des normalen Gameplays ist, erlischt die Punktzahl der betroffenen Spieler, es sei denn, alle betroffenen Spieler und der Schiedsrichter können sich auf eine geeignete Anpassung der Punktzahl oder eine andere Beseitigung des Vorteils einigen. Wenn die vorteilhafte Fehlfunktion vom Spieler ausdrücklich vermieden wurde, ist es unwahrscheinlich, dass eine Strafe erforderlich ist. Wenn eine oder mehrere Spielerpunkte ungültig werden, können die betroffenen Spieler das Spiel wiederholen, nachdem die anderen Spieler fertig sind, und die neuen Punkte werden für die betroffenen Spieler verwendet.

Beispiele für vorteilhafte Fehlfunktionen wären:

- Ein Jackpot-Schalter, der registriert, wenn ein anderes Ziel getroffen wird
- Ein wertvoller Schalter, der einmal punktet, ohne dass der Ball ihn kontaktiert

Siehe auch "Festsitzende Bälle" unten.

Jede Situation, die auf das Vorhandensein einer vorteilhaften Fehlfunktion hindeutet, sollte einem Schiedsrichter unverzüglich zur Kenntnis gebracht werden.

Jeder Spieler, der absichtlich eine signifikante vorteilhafte Fehlfunktion ausnutzt, kann eine Warnung erhalten und/oder sein betroffenes Ticket/Scorecard kann von der Turnierleitung für ungültig erklärt werden.

7. Festsitzende Bälle

Im Laufe des Spiels ist es möglich, dass ein oder mehrere Bälle auf dem Spielfeld stecken bleiben, häufig nach sogenannten Air Balls. Wenn dies während des Einzelballspiels geschieht, muss der Spieler bis zu drei automatische Ballsuchen abwarten (bei Geräten die über diese Möglichkeit verfügen). Nach Ermessen des Schiedsrichters kann auf die Erzwingung einer Ballsuche verzichtet werden. Dies gilt für Situationen, in denen eine Ballsuche nachteilige Auswirkungen auf den aktuellen Spielzustand hat. Der Ablauf einer zeitgesteuerten Funktion (Mode) während dieses Zeitraums wird nicht als Fehlfunktion angesehen.

Wenn der festsitzende Ball nach drei solchen Suchen nicht freigegeben wurde oder wenn die Maschine aus irgendeinem Grund keine Suchen durchführt, muss ein Schiedsrichter hinzugerufen werden. Der Spieler muss wachsam sein und an der Maschine bleiben, da er für den Ball verantwortlich ist, wenn er zu irgendeinem Zeitpunkt befreit wird. Wenn möglich, werden Maschinen mit deaktivierten "Chase"-Funktionen konfiguriert, so dass zusätzliche Bälle aufgrund von Ballsuchen nicht ins Spiel gebracht werden. In diesem Fall ist der Spieler jedoch für die Fortsetzung des Spiels verantwortlich, und eine entsprechende

Fehlfunktion wird nur dann entschieden, wenn die Maschine von diesem Zeitpunkt an nicht normal funktioniert.

Ein Schiedsrichter kann zunächst versuchen, den feststehenden Ball durch vernünftiges Anstoßen, Rütteln usw. zu befreien. Der Spieler muss während dieses Versuchs bereit bleiben, das Spiel an der Maschine fortzusetzen. Wenn Aktionen des Schiedsrichters zum Tilt führen, wird dies als eine erhebliche Fehlfunktion (nicht als Fehler des Spielers) behandelt. Wenn der Schiedsrichter den Ball freigibt, aber der Spieler das Spiel nicht erfolgreich fortsetzt, ist dies ein normales Spiel (die Schuld des Spielers). Der Verlust von Tilt-Warnungen aufgrund des Rüttelns des Schiedsrichters gilt als normales Spiel.

Wenn der Schiedsrichter nicht in der Lage ist, den feststehenden Ball zu befreien, wird die Maschine geöffnet und der feststehende Ball freigegeben und entweder in den Abschuss oder auf den erhobenen Flipper nach Wahl des Schiedsrichters gelegt, wobei der Flipperknopf vom Spieler gedrückt wird. Falls dies nicht möglich ist, kann der Schiedsrichter einen anderen Ort oder eine andere Stelle auswählen, an der der Ball sicher platziert werden kann, während die Maschine geschlossen wird, um das normale Spiel wieder aufzunehmen.

Wenn mehr als ein Ball feststeckt, werden alle freigegebenen Bälle auf den Flippern der Wahl des Schiedsrichters platziert, bevor das Spiel wieder aufgenommen wird, oder in den Abschuss, wenn die Flipper inaktiv sind, während die Maschine geöffnet ist.

Wenn der Ball versehentlich freigegeben wird, während die Maschine geöffnet ist und abgeht, ohne dass der Spieler die vollständige Kontrolle wiedererlangt (an einem Flipper angehalten), wird dies als eine erhebliche Fehlfunktion behandelt. Wenn die Maschine nicht erfolgreich geöffnet werden kann oder wenn das Öffnen oder Schließen der Maschine die laufenden Spiele aus irgendeinem Grund beendet, wird dies als katastrophale Fehlfunktion behandelt. Wenn der Ball freigesetzt und die Maschine geschlossen wird, ohne dass der Spieler den Ball verloren hat, wird das Spiel wie gewohnt fortgesetzt.

Befindet sich das Spiel bei dem Versuch die feststehenden Bälle zu befreien im Multiball und es gehen einer oder mehrere Bälle (aber nicht alle) verloren, ist dies lediglich als geringfügige Fehlfunktion zu behandeln. Wenn die Zeit für eine Funktion oder einen Modus ausläuft, während ein oder mehrere Bälle stecken geblieben sind, wird dies nicht als Fehlfunktion angesehen. Alle Punkte, die von einem Schiedsrichter bei dem Versuch einen feststehenden Ball zu befreien verursacht werden, zählen nicht. Diese sollten wenn möglich von der Endpunktzahl abgezogen werden. Es wird empfohlen, dass die Schiedsrichter alle Punktzahlen notieren, bevor der Flipper geöffnet wird.

Jeder Spieler, der sich dafür entscheidet, die Maschine zu schütteln oder zu stoßen, um einen feststehenden Ball zu befreien, tut dies auf eigenes Risiko, egal ob ein Schiedsrichter anwesend ist oder nicht.

Wenn ein Ball während eines Multiball-Spiels stecken bleibt, sollte der Spieler versuchen, die anderen Bälle im Spiel zu fangen und um Hilfe bitten. Ein feststehender Ball während des Multiballs stellt oft eine signifikante positive Fehlfunktion dar, und die absichtliche Ausnutzung kann zu einer Strafe führen. Bitte beachten Sie insbesondere, dass ein Ball während des Multiballs auf einem Gerät, an dem es keinen Autoplunger gibt (oder bei dem der Autoplunger aus irgendeinem Grund nicht abschießt), als feststehender Ball gilt und der Ball vom Spieler abgezogen werden muss. Siehe "Vorteilhafte Fehlfunktionen" für weitere Details.

Jeder Spieler, der eine Spielfunktion missbraucht, um einen Ball während eines Multiball-Spiels absichtlich festzusetzen (wie z.B. das Halten der Abschusstange bei Tommy, um den Autoplunger zu umgehen) kann eine Warnung erhalten und/oder sein betroffenes Spiel disqualifiziert werden. Ebenso verboten ist es auch absichtliche Ballsuchen zu verursachen (siehe "Absichtliche Verzögerungen" unter "Spielerverhalten").

In Situationen, in denen ein Ball so gefangen ist, dass er durch andere Spieleraktionen als Schütteln oder Stoßen freigegeben werden kann - zum Beispiel ein ruhender Ball unter einem Flipper oder einem anderen

Mechanismus, den der Spieler kontrolliert - gilt dies nicht als festsetzender Ball. Bälle, die auf diese Weise während des Multiball-Spiels gefangen sind, werden im Allgemeinen nicht als Regelverletzung angesehen, obwohl die Entscheidung von der genauen Maschine und Situation abhängt.

Jeder Ball, der in einer Outlane zur Ruhe kommt, bei dem sich ein Teil des Balls unter dem Outlane-Pfosten befindet, gilt nicht als festsetzender Ball. In diesen Fällen haben die Spieler die Möglichkeit, zu versuchen, den Ball selbst zu befreien oder einen Schiedsrichter zu bitten, den Outlane-Schalter manuell auszulösen und den Ball für sie abgehen zu lassen. Bitte beachten Sie dass wenn dies im Multiball geschieht, ein Spieler diese Situation in keiner Weise nutzen darf, indem er weiterhin andere derzeit verfügbare Bälle spielt. Diese Situation muss sofort vom Spieler oder vom Schiedsrichter gelöst werden. Bitte beachten Sie auch, dass jeder Ball, der auf dem Apron zur Ruhe kommt, als in der Outlane zur Ruhe gekommen angesehen wird und als solcher behandelt werden sollte.

Ein Ball, der auf einem Mittelpfosten, einem Inlane-Outlane-Pfosten/-Führung oder einem Lampeninsert/Spielfeld-Beschädigung direkt über einer Outlane zur Ruhe gekommen ist, gilt nicht als festsetzender Ball. Die Spieler können sich dafür entscheiden, Bälle, die in diesen Positionen ruhen, durch Anstoßen der Maschine freizugeben, oder verlangen, dass ein Schiedsrichter den Ball im Spiel beendet, indem er ihn entsprechend der Lage in der Mitte bzw. in der Outlane abgehen lässt. Wenn ein automatisch ausgelöster Kickback vorhanden ist, der den Ball nach dem Abgehen in der entsprechenden Outlane wieder ins Spiel bringt, wird diese Funktion manuell ausgelöst, und der Ball wird von diesem Punkt aus als festsetzender Ball behandelt und auf einen Flipper oder eine andere geeignete Stelle gelegt. Spielergesteuerte Kickback-Funktionen wie Mini-Flipper, Pfosten oder manuell gesteuerte Kickbacks, die den Ball wieder ins Spiel bringen, zählen in diesem Fall nicht für die Festlegung eines festsetzenden Ballstatus, und der Spieler darf diese Funktionen nicht nutzen oder das Spiel berühren, bis der Ball die Ballruhe erreicht hat. Wenn der Ball auf einem Spielfeldelement feststeckt, das sich zwischen den Flipperfingern befindet, gilt der Ball als festsetzender Ball, wenn keine Chance besteht, dass der Ball von seiner Ruhestätte abläuft.

Wenn ein Ball während des Multiballs in einer Outlane oder auf einem Mittelpfosten, einem Inlane-Outlane-Pfosten/Guide oder direkt über einer Outlane zur Ruhe kommt, darf ein Spieler diese Situation in keiner Weise nutzen, indem er weiterhin andere derzeit verfügbare Bälle spielt. Diese Situation muss sofort vom Spieler oder von einem Schiedsrichter geregelt werden. Der Spieler muss versuchen, einen Ball zu befreien, der in diesen Positionen ruht, oder verlangen, dass ein Schiedsrichter den Ball entsprechend abgehen lässt.

Im Multiball bieten einige Geräte die Möglichkeit, einen Ball in einen Bereich zu bringen, der dann nur befreit werden kann, wenn der Spieler einen anderen Ball verwendet, um ihn zu befreien. Beispiele dafür sind, dass ein Ball bei Flippern wie Attack from Mars, Jack*Bot und Spider-Man hinter einem Visier stecken bleibt. Die Entscheidung in dieser Situation basiert darauf, ob das Spiel Software enthält, die speziell auf den Modus oder die Situation eingeht. Bei Attack from Mars und Jack*Bot ist die Dirty Pool-Regel speziell für diese Situation geschrieben. In diesen Fällen wird der Ball hinter dem Visier NICHT als festsetzend angesehen und die Spieler können weiterspielen. Da für diese Situation jedoch keine Spielregel für Spider-Man geschrieben ist, würde dies als festsetzender Ball angesehen werden, und der Spieler sollte versuchen, die anderen Bälle im Spiel einzufangen und um Hilfe zu bitten.

Bei festsetzenden Bällen im Multiballspiel sollte der Spieler keine Versuche unternehmen, den festsetzenden Ball mit weiteren Schüssen zu befreien. Der festsetzende Ball muss nach den oben genannten Regeln behandelt werden. Jeder Verlust des Multiballs durch Freisetzung der festsetzenden Kugel(n) wird nicht als erhebliche Fehlfunktion angesehen.

8. Deaktivierte Flipper

Jedes Turniergerät, das während des Spiels ausfällt, wird von Technikern so schnell wie möglich repariert. Für den Fall, dass ein Ausfall schwerwiegend ist und nicht sofort repariert werden kann, kann die Maschine vorübergehend oder dauerhaft außer Betrieb genommen werden. Ein Schiedsrichter kann ein dauerhaft deaktiviertes Gerät durch ein Ersatzgerät ersetzen. Wenn die ausgefallene Maschine schließlich repariert wird, wird sie wieder ins Spiel gebracht.

Für den Fall, dass Spieler ihr Spiel abgeschlossen haben, bevor die Maschine deaktiviert wurde, und ihre Position in diesem Spiel bestimmt wurde, bleibt diese bestehen und diese Spieler spielen nicht das Ersatzgerät. Die verbleibenden Spieler spielen dann auf dem Ersatzgerät, um die verbleibenden Positionen zu bestimmen, die auf der Originalmaschine nicht bestimmt werden konnten.

Die Ergebnisse des deaktivierten Gerätes bleiben gültig, wenn mehr als 50% des Qualifikationszeitraums vorbei sind. Ist dies nicht der Fall, gelten alle Ergebnisse als ungültig.

Für den Fall, dass alle Punkte auf einem Automaten als ungültig gelten, werden die Spieler mit der entsprechenden Anzahl von Ersatztickets im Verhältnis zu ihrer spezifischen Anzahl von Einträgen auf dem deaktivierten Automaten entschädigt. Für den Fall, dass die Turniersoftware nicht in der Lage ist, die spezifische Anzahl von Tickets zu verfolgen, die jeder Spieler zurückerstattet werden sollte, erhält er jeweils ein Ersatzticket.

9. Spielerfehler

Ein Spielerfehler ist jede Spieleraktion, absichtlich oder zufällig, die sich auf das normale Spiel oder das Ergebnis eines laufenden Spiels auswirkt.

Jeder Spieler, der seinen Ball im Spiel tilt, erhält keine andere Strafe als den normalen Verlust des Balls. Beachten Sie, dass einige ältere Flipper den Spieler mit Spielverlust bestrafen können; dies entspricht dem tilt aller verbleibenden Bälle in der richtigen Reihenfolge. Der Missbrauch von Maschinen wird unter "Spielerverhalten" behandelt. Jeder Spieler, der den Ball eines anderen Spielers tilt, erhält für dieses Spiel eine Punktzahl von Null, es sei denn, ein Schiedsrichter gewährt eine Ausnahme basierend auf dem Verhalten der betreffenden Maschine.

Jeder Spieler, der seinen eigenen Ball tilt, was dann zu einer Tiltwarnung für den folgenden Spieler führt, hat beim ersten Mal hierfür keine Konsequenzen zu erwarten. Beim zweiten Mal desselben Spielers während des gesamten Turniers, wird dies als Tilt des Balls eines anderen Spielers behandelt, wobei die Regeln aus dem vorherigen Absatz gelten.

Der Spieler mit der Warnung kann wie gewohnt weiterspielen oder den Ball in einem neuen Spiel spielen. Bitte beachten Sie, dass bei Flippern, die es ermöglichen, dem aktuellen laufenden Spiel einen zusätzlichen Ball hinzuzufügen oder Tiltwarnungen durch eine Softwareanpassung zu entfernen, diese Lösung zu verwenden ist.

Jeder Spieler, der einen Slamtilt an einem Gerät auslöst und dadurch das Spiel für alle Spieler beendet, erhält für dieses Spiel eine Punktzahl von Null. Der Slamtilt wird als katastrophale Fehlfunktion für alle anderen Spieler behandelt, die ihre laufenden Spiele nicht abgeschlossen haben. Wenn ein Schiedsrichter entscheidet, dass der Slamtiltsensor nicht ordnungsgemäß funktioniert, wird der Slamtilt für alle Spieler als katastrophale Fehlfunktion behandelt.

Jeder Spieler, der absichtlich eine Maschine tilt oder slamtilt, um einen Nutzen für sein eigenes Spiel oder das Spiel anderer nach diesen Regeln zu ziehen, erhält eine Punktzahl von Null. Im Wiederholungsfall kann dies zum Turnierausschluss führen.

Jeder Spieler, der ein Gerät so weit bewegt, dass es von einem Gummifuß unter dem Bein des Flippers gleitet, erhält eine Punktzahl von Null für das Spiel. Dies wird auf der Grundlage davon bestimmt, dass jedes Flipperbein in physischem Kontakt mit dem Boden steht. Ein Schiedsrichter wird dann versuchen, das Gerät wieder auf den Gummifuß zu setzen. Wenn dies erfolgreich ist, wird das Spiel fortgesetzt. Wenn ein Tilt-Through auftritt, wird das entsprechende Tilt-Through-Verfahren befolgt. Sollte dies dem letzten Spieler beim letzten Ball des Spiels passieren, werden die gleichen Regeln durchgesetzt und dieser Spieler erhält eine Punktzahl von Null.

Jeder Spieler, der absichtlich das Spiel eines anderen Spielers stört, indem er ihn ablenkt, die Maschine oder den Spieler berührt oder die Turnierverfahren stört, erhält eine Punktzahl von Null für das Spiel. Im Wiederholungsfalle wird der Spieler aus dem Turnier ausgeschlossen. Jeder Nicht-Spieler oder Turnierteilnehmer, der nicht im laufenden Spiel spielt und absichtlich das Spiel eines Turnierspiels stört, muss die Veranstaltung verlassen.

Vorsehentliche Störungen sind bedauerlich, können aber passieren. Jeder Spieler oder Nicht-Spieler, der versehentlich das Spiel eines Turnierspiels stört, wird gewarnt. Wenn die Störung zum Ballverlust führt, wird dies als eine erhebliche Fehlfunktion behandelt. Wenn die Störung das Spiel für alle Spieler beendet hat (z. B. über ein Netzkabel stolpern und es von der Wand ziehen), wird dies als katastrophale Fehlfunktion behandelt.

In jedem Multiplayer-Spiel auf jedem Flipper liegt es in der gleichen Verantwortung ALLER am Spiel beteiligten Spieler sicherzustellen, dass die richtige Anzahl von Spielern gestartet wird. Wenn ein Spiel mit der falschen Anzahl von Spielern gestartet wird, gilt alles was innerhalb dieses Spiels auftritt, als ungültig, ohne Strafe für einen Spieler. Zu keinem Zeitpunkt dürfen Spieler zum Spiel hinzugefügt werden, sobald Spieler 1 seinen Ball ins Spiel gebracht hat. Zu keinem Zeitpunkt darf Spieler 1 sein Spiel als Einzelspieler beenden. Das Spiel muss von Grund auf neu mit der richtigen Anzahl von Spielern gestartet werden. Spieler können stattdessen in Finalrunden auch immer einen Schiedsrichter bitten, das Spiel zu starten. Wenn dieser einen Fehler macht, wird das Spiel beendet und neu gestartet, ohne Strafe für einen Spieler. Es wird zu keinem Zeitpunkt eine Entschädigung oder Anpassung der Ergebnisse oder des Spielzustands geben.

Ein Spieler, der in einem Multiplayer-Spiel außer der Reihe spielt, erhält eine Punktzahl von Null. Der betroffene Spieler kann sich entscheiden, wenn möglich, den Ball im Spiel zu übernehmen, oder er kann sich dafür entscheiden, den Vorfall als eine erhebliche Fehlfunktion behandeln zu lassen. Für den Fall, dass der Spieler übernimmt, gilt er als "unter Kontrolle", nachdem er seine Absicht erklärt, seine Position am Flipper eingenommen und über die Flipperfingerring Kontakt mit dem Ball aufgenommen hat. Der betroffene Spieler darf seine Meinung nicht ändern, sobald er "die Kontrolle" hat. Jeder Spieler, der absichtlich aus der Reihe spielt, um diese Regel anzuwenden, wird disqualifiziert. Alle Punkte, die erzielt werden, wenn ein Ball außerhalb der Reihe gespielt wird, zählen.

Wenn ein Spieler von einem Spiel disqualifiziert wird, gilt seine Position im Spiel als offen. Jede Störung, die durch Spielerfehler verursacht wird (z. B. Tilt through oder versehentliches Spielen außerhalb der Reihe) in dieser Position hat keine zusätzlichen Folgen für den betroffenen Spieler. Jede Aktivität, die in dieser offenen Position gespielt wird, gilt als ungültig.

Für bestimmte Turnierautomaten werden nur Spieler 1 und 3 verwendet, um Tilt throughs zu verhindern. Es liegt in der gleichen Verantwortung ALLER am Spiel beteiligten Spieler, sicherzustellen, dass die Spieler nicht versehentlich auf den 2 und 4 Positionen des Spielers spielen. Wenn ein Spieler versehentlich in Position 2 oder 4 spielt, gilt alles, was innerhalb dieses Balls auftritt, als ungültig, ohne Strafe für einen Spieler. Die Spieler müssen ihren richtigen Ball in der richtigen Spielerposition spielen.

In Qualifikationsrunden darf jeder Spieler, der ein Multiplayer-Spiel startet, nur das "Spieler eins"-Spiel abschließen, unabhängig davon, wann er oder sie den Fehler bemerkt hat. Bei jedem Spieler, der ein Qualifikationsspiel neu startet, anstatt es abzuschließen und aufzeichnen zu lassen, wird dieses Ticket disqualifiziert. Wiederholungstaten führen zum Ausschluss aus dem Turnier.

Das Coaching eines Spielers während des Spiels ist in keiner Spielrunde erlaubt. Sofern sie nicht aktiv spielen, steht es den Spielern natürlich frei, Funktionen und Strategien so oft zu diskutieren, wie sie möchten, auch zwischen Bällen während eines Spiels, aber kein Zuschauer oder anderer Spieler ist gezwungen zu antworten, noch sind sie für falsche Ratschläge oder Antworten auf Fragen verantwortlich.

Wenn ein Spieler während des Spiels ausdrücklich Rat zu einer Spielfunktion anfordert, kann seine Frage nur von einem Schiedsrichter beantwortet und nur in Bezug darauf beantwortet werden, ob die Maschine ordnungsgemäß funktioniert oder nicht. Wenn Sie Spieler 1 darüber informieren, dass zu viele oder zu wenige Spiele in die Maschine eingegeben wurden, wird dies nicht als Coaching bestraft.

Bei Turnier-Events, bei denen Teamspiele stattfinden, können Spieler in einem Team Spielfunktionen und -strategie ohne Strafe frei diskutieren.

Kein Spieler darf eine Kamera oder visuelle Hilfe jeglicher Art verwenden, außer den Anweisungen der Maschine, während er an der Maschine steht. Ein Spieler kann elektronische oder schriftliche Notizen zwischen den Bällen eines Multiplayer-Spiels oder zwischen Spielen überprüfen, aber nicht während seines laufenden Balles oder zwischen Bällen eines Einzelspielerspiels.

Die Anwendung physischer Kraft auf eine Maschine, um einen Vorteil aus der Aktivierung eines Schalters, eines festsitzenden Balls oder einer anderen Punktefunktion zu ziehen, ist nur zulässig, wenn der Vorteil nicht kontinuierlich wiederholt werden kann, was von einem Schiedsrichter festgelegt wird. Es wäre zulässig, eine Maschine so zu stören, dass sich ein gesperrter Ball bewegt und einen Schalter registriert, der ein Ball-Lock verursacht, oder ein Anstoßen, um eine Funktion auszulösen, um einen Multiball zu beginnen. Beispiele sind:

- Schütteln von Bram Stokers Dracula, so dass der Nebelball von seinem Magneten fällt und damit der Multiball startet
- Avatar schütteln, wenn sich ein Ball in der Link-Baugruppe befindet, wodurch er registriert wird
- Rütteln am The Walking Dead führt dazu, dass der Well Walker einen Treffer registriert.

Die Anwendung physikalischer Gewalt auf eine Maschine oder die Verwendung anderer Mittel, um laufende und/oder gesperrte Bälle zu manipulieren, um zu vermeiden, dass eine oder mehrere abgegangene Bälle erkannt werden, ist nicht zulässig. Beispiele sind:

- Das Schütteln von Bram Stokers Dracula während der aktuelle Ball abgeht so dass der Nebelball vom Magneten fällt und ins Spiel kommt, wenn Mist Multiball nicht richtig gestartet wurde.
- Das Schütteln von Game of Thrones, während ein Ball abgeht, so dass ein gelockter Ball aus der Schwertlock-Baugruppe fällt.
- Das Schütteln des Lord of the Rings während ein Ball abgeht, so dass ein gelockter Ball aus der Schwertlock-Baugruppe fällt.

Das wiederholte Schütteln einer Maschine, um einen kontinuierlichen Nutzen aus einem losen Schalter oder einer festsitzenden Kugel zu ziehen, ist nicht erlaubt. Zum Beispiel ist es nicht erlaubt, Champion Pub so zu schütteln, dass der Boxer immer wieder kostenlose Treffer gibt, so dass der Spieler kontinuierlich punkten kann. Jeder Spieler, der absichtlich eine signifikante positive Fehlfunktion ausnutzt, kann eine Warnung erhalten und/oder sein betroffenes Spiel wird von einem Schiedsrichter unterbrochen und disqualifiziert.

Scorekeeper werden dringend aufgefordert, auf Störungen zu achten und, wenn möglich, zu verhindern.

10. Disqualifikation

Jeder Spieler, der aus irgendeinem Grund von einem Spiel disqualifiziert wurde, stellt das Spiel in diesem Spiel sofort ein und erhält eine Punktzahl von 0.

11. Entscheidungen

Entscheidungen werden von der Turnierleitung und den von ihr benannten Veranstaltungskordinatoren getroffen, zu denen und alle Personen gehören, die von den Koordinatoren als Helfer und Schiedsrichter benannt wurden. Benannte Helfer können Einschränkungen für die Breite der Entscheidungen haben und von der Turnierleitung außer Kraft gesetzt werden. Jeder benannte Helfer oder Veranstaltungskordinator ist von der Entscheidung über jede Spielsituation ausgeschlossen, die sich direkt auf sein tatsächliches oder potenzielles Ansehen als Spieler auswirkt. Solche Personen können auch zurückgezogen werden, wenn ihre Entscheidung einen engen Freund oder ein Familienmitglied betrifft, nach Ermessen anderer Schiedsrichter.

Die endgültige Befugnis für jede Entscheidung, einschließlich Entscheidungen, die allem widersprechen was in diesem Dokument oder in anderen IFPA/PAPA-Materialien geschrieben ist, liegt bei PAPA/IFPA Management.

IFPA/PAPA akzeptiert alle Rückmeldungen und konstruktiven Kritik, einschließlich Spielerbeschwerden, ohne Vorbehalte. Bitte beachten Sie jedoch, dass PAPA/IFPA bestrebt ist, auch in den schwierigsten Situationen fair zu sein. Beschwerden werden ernst genommen, entschieden und dann als gelöst angesehen. Es soll kein Jammern geben.

III. Flippereinstellungen

1. Software-Einstellungen

Die Softwareeinstellungen jeder Maschine werden bestmöglich für die Turnierspiele angepasst. Die folgenden Einstellungen werden auf jedem Flipper verwendet, der diese unterstützt:

- Turniermodus
- Freies Spielen
- 3 Bälle
- Zusätzliche Bälle deaktiviert
- Buy-In oder Fortsetzung deaktiviert
- Neustart des Spiels deaktiviert
- 2 Tiltwarnungen (kann auf älteren Maschinen 0 sein)
- Flipper Auto Launch deaktiviert
- Zeitgesteuertes Auto Launch deaktiviert
- Standard-Werkseinstellungen für Ballsave, Schwierigkeit, Timer usw.
- Spezifische Schwierigkeitseinstellungen, wie von der Turnierleitung festgelegt
- Automatische Reflexfunktionen deaktiviert
- Wiederholungen deaktiviert (kein Punktestand oder zusätzlicher Ball vergeben)

Diese Einstellungen können je nach Ermessen der Turnierleitung je nach Division variieren.

Bitte beachten Sie, dass ältere Maschinen, wie sie häufig in den Classics Divisions verwendet werden, unterschiedliche Einstellungen haben können, wie z.B. zulässige zusätzliche Bälle, Fünf-Ball-Spiel oder eine Tilt-Strafe von "gesamtes Spiel" anstelle von "aktuellem Ball".

2. Hardware-Einstellungen

Maschinen, die für das Turnierspiel verwendet werden, werden so weit wie möglich vorbereitet und in gutem Zustand gehalten. Jede Maschine wird von links nach rechts und von vorne nach hinten richtig nivelliert.

Jeder Spieler mit einer Beschwerde oder Frage zum Hardware-Setup einer Maschine sollte seine Anfrage zwischen den Spielen oder zwischen den Bällen stellen, falls dringend.

3. Flipperspezifische Einstellungen

Um dem Turnierspiel am besten gerecht zu werden, können bestimmte Automaten, nach Ermessen der Turnierleitung, bestimmten Einstellungen oder Regelanpassungen unterliegen. Diese Anpassungen werden vor Beginn des Turnierspiels vorgenommen und, wenn möglich, dokumentiert. Die Absicht ist es, Funktionen zu beseitigen, die von erfahrenen Spielern missbraucht werden können oder die die Spielzeit derart verlängern, dass der reibungslose Fortschritt des Turniers behindert würde.

IV. Spielerverhalten

1. Persönliches Verhalten

Von allen Spielern wird erwartet, dass sie sich höflich verhalten und zu einer sicheren und einladenden Spielumgebung beitragen. Dies gilt auch für Verhaltensweisen, die nichts mit dem Gameplay zu tun haben.

Die folgenden Verhaltensweisen sind inakzeptables Turnierverhalten. Viele Spieler, Zuschauer und gegebenenfalls auch Medien werden anwesend sein und diese Verhaltensweisen tragen nicht dazu bei, die Flipper-Community zu vergrößern oder Flipper als Sport zu fördern.

- Unhöflichkeit gegenüber jedem Turnierhelfer, Scorekeeper, Schiedsrichter oder Turnierleitung
- Wutausbrüche, insbesondere solche, die unanständige Sprache beinhalten
- Darstellungen körperlicher Aggression
- Beleidigende Kommentare, einschließlich, aber nicht beschränkt auf solche in Bezug auf Geschlecht, Alter, sexuelle Orientierung, Behinderung, körperliche Erscheinung, Körpergröße, Rasse oder Religion, mündliche, körperliche oder sexuelle Belästigung

Zu den Strafen für inakzeptables Verhalten gehören Warnungen, Disqualifikationen oder Ausschluss aus dem Turnier nach alleinigem Ermessen der Turnierleitung. Siehe Abschnitt III.8 ("Strafkarten") für weitere Informationen.

Jeder Spieler, der ein Urteil missachtet, sobald es getroffen wurde, erhält eine Warnung. Wird auch diese Warnung ignoriert, erhält der Spieler eine Punktzahl von Null für das betreffende Spiel, ein ungültiges Ticket, einen Ausschluss aus dem Turnier oder wird des Gebäudes verwiesen, nach alleinigem Ermessen des beteiligten Turnierleiters.

Jede Art von Angriff, sei es physisch, sexuell, verbal oder anderweitig, ist ein Grund für den sofortigen Ausschluss aus dem Turnier und der Einrichtung. Alle ausdrücklichen oder stillschweigenden Drohungen oder Gewalttaten sind Gründe für den sofortigen Verweis aus der Einrichtung. Bei Bedarf werden die Behörden kontaktiert. Andere mögliche Gründe für den Verweis sind unter anderem Betrug, Diebstahl, illegale Aktivitäten, öffentliche Trunkenheit, Stalking usw. Jede Person, die von der Veranstaltung ausgeschlossen wurde, darf nicht in die Immobilie zurückkehren. Abgewiesene Personen können wegen Hausfriedensbruchs strafrechtlich verfolgt werden.

Turnierleiter behalten sich das Recht vor, Spieler in Fällen schwerwiegenden Verstößen wie Belästigung oder Übergriffe auf unbestimmte Zeit zu sperren.

2. Missbrauch von Geräten

Tiltsensoren werden verwendet um eine übermäßig grobe Behandlung der Geräte während des normalen Spiels festzustellen. Missbräuchliches Handling wie Schlagen, Treten, Heben, Kippen oder Schaukeln einer Maschine oder Schlagen auf das Glas in irgendeiner Weise, ist ein Grund für eine Verwarnung und eine mögliche Disqualifikation des Spiels oder Ausschluss aus dem Turnier nach Ermessen der Turnierleitung.

Der Missbrauch anderer Gegenstände, z.B. Streaming-Geräte, Möbel oder persönliches Eigentum, ist ebenfalls Grund zur Warnung/Disqualifikation nach Ermessen der Turnierleitung.

3. Störungen, Absprachen und Betrug

Jeder Spieler, der absichtlich das Turnierspiel stört, wird nach Ermessen der Turnierleitung gewarnt und/oder aus dem Turnier ausgeschlossen.

Jede Form von Betrug, einschließlich Spielneustart, Manipulation von Spielen, Verfälschung aufgezeichneter Ergebnisse, Einschüchterung oder Absprachen mit Spielern oder Turnierhelfern oder anderen störenden und verfälschenden Handlungen, die hier nicht erwähnt sind, führt nach Ermessen der Turnierleitung zu einer Verwarnung oder Ausschluss aus dem Turnier.

Jede Absprache zwischen den Spielern, um das Ergebnis des Wettbewerbs unfair zu beeinflussen, einen dritten Spieler "auszusperren" oder es zu unterlassen, das Beste aus ihrem Spiel zu machen, wird von der Turnierleitung streng geprüft und kann zu Disziplinarmaßnahmen führen, einschließlich Disqualifikation und/oder Ausschluss aus dem Turnier.

4. Absichtliche Verzögerungen

Kein Spieler darf sein Spiel um mehr als 60 Sekunden verzögern, außer um eine Schiedsrichterentscheidung oder Lösung einer Problemsituation im Umfeld abzuwarten. Problemsituationen im Umfeld sind definiert als Umstände, von denen zu erwarten ist, dass sie schnell gelöst werden, wie ungewöhnliche Geräusche, Beleuchtungsprobleme (außer Sonnenlicht) oder Reparaturen an einer unmittelbar benachbarten Maschine. Kein Spieler darf mehr als 60 Sekunden nach dem Ende des Balles des vorherigen Spielers warten, um seinen Ball zu beginnen. Der erste Verstoß, wenn er von einem Schiedsrichter beobachtet wird, führt zu einer Warnung. Ein zweiter Verstoß und alle nachfolgenden Verstöße gegen diese Regel während eines Turniers führen zu einer Punktzahl von Null in diesem Spiel für den Spieler.

Absichtliche Verzögerung ist definiert als Zeit, in der der Spieler absichtlich keine Fortschritte in Richtung - Spielziele macht, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die Zeit, in der die Kugel in der Abschussbahn gelassen, auf einem Flipper gehalten oder von einem Flipper zum anderen weitergegeben wird. Festsitzende Bälle zählen nicht als absichtliche Verzögerungen. Das Halten eines oder mehrerer Kugeln, während ein oder mehrere Kugeln im Spiel bleiben, zählt nicht als absichtliche Verzögerung.

Ein Spieler darf nicht absichtlich eine Ballsuche verursachen, um eine Funktion des Spiels zu aktivieren. Ein Spieler darf, wie vom Turnierleiter festgelegt, eine angemessene Zeit warten, bis sich das Tiltpendel beruhigt hat.

5. Abwesenheiten

Während der Qualifikationsrunden wird jeder Spieler, der zu Beginn des Spiels abwesend ist, dreimal vom Scorekeeper aufgerufen. Wenn der betreffende Spieler trotzdem abwesend bleibt, rückt der nächste Spieler in der Warteschlange nach.

Wenn ein Spieler während der letzten Runden oder eines Qualifikationsformats, das Gruppenspiel beinhaltet, abwesend ist, wenn er an der Reihe ist zu spielen, erhält er drei Minuten für die Rückkehr, bevor das betreffende Spiel als Null gewertet wird. Eine zweite dreiminütige Abwesenheit eines Spielers in den Endrunden führt zu seinem Ausschluss aus dem Turnier. Jeder Spieler, der einen Notfall hat, sollte einen Schiedsrichter benachrichtigen, damit Vorkehrungen getroffen werden können. Sollte ein Spieler das Turnier aus irgendeinem Grund vor seinem Abschluss dauerhaft verlassen müssen, ist es ihm nicht gestattet, Spiele vorzuspielen, und alle Ergebnisse für verbleibende Spiele werden als Nullpunkte aufgezeichnet.

Erscheint ein Spieler nicht rechtzeitig zum Start der Finalrunde, wird er aus der Finalrunde gestrichen und das Turnier ist für ihn beendet.

6. Death Saves, Bangbacks usw.

Techniken, die als "Death Saves" und "Bangbacks" bekannt sind, werden manchmal von fortgeschrittenen Spielern eingesetzt. Da die Wirksamkeit dieser Techniken von Maschine zu Maschine variiert und aufgrund des Verletzungs- bzw. Beschädigungsrisikos für Spieler oder Maschine, sind diese Techniken beim Turnierspiel nicht erlaubt. Für den Fall, dass ein abgegangener Ball ohne absichtliche Spieleraktion wieder ins Spiel springt, wie im Fall eines "Lazarus", wird dies als mechanische Natur des Flippers angesehen und der Ball kann gespielt werden. Wenn diese Situation wiederholt auftritt und es fraglich ist ob der Lazarus-Ball natürlich auftrat oder vom Spieler initiiert wurde, können Schiedsrichter das laufende Spiel beenden und eine Punktzahl von Null vergeben.

7. Wetten oder Glücksspiel

Spielern ist es strengstens untersagt, eine Wette direkt, oder indirekt über einen Dritten, auf ein von der IFPA sanktioniertes Turnier an dem sie teilnehmen, zu platzieren. Diese Regel erstreckt sich auf Turnierdirektoren, Scorekeeper und Freiwillige dieser Veranstaltung. Dazu gehören Wetten auf Spielergebnis, Statistiken, Punktzahl, Leistung eines einzelnen Teilnehmers oder jede andere Art von "Angebotswette", auf die Wetten angeboten werden.

Die Strafe hierfür ist eine 1-jährige Unterdrückung dieser Person aus dem IFPA World Pinball Player Rankings (WPPR)-System, wodurch ihr Recht auf IFPA-bezogene Vergünstigungen während der Zeit der Unterdrückung verloren geht. Darüber hinaus gewährt die IFPA den Organisatoren des betreffenden IFPA-sanktionierten Turniers die volle Befugnis, der Person nach eigenem Ermessen zusätzlich zu bestrafen.

8. Strafkarten

Ähnlich wie beim Fußball kann die Turnierleitung einen Spieler offiziell verwarnen, falls sein Verhalten nicht akzeptabel ist, und ihm eine gelbe Karte ausstellen. Jede zusätzliche Aktion, die gegen die Verhaltensregeln verstößt, kann zu einer roten Karte und zum Ausschluss des Spielers aus dem Turnier führen. Wie bei anderen Sportarten ist es nach Ermessen der Schiedsrichter möglich, dass Spieler sofort eine rote Karte für ihre Handlungen erhalten, je nachdem, wie schwerwiegend die Aktion ist.

9. Ausgleich von Behinderungen

Die Turnierleitung ist bemüht, behinderten Spielern so weit wie möglich entgegenzukommen. Dies kann auch für Menschen mit vorübergehenden Behinderungen wie Verletzungen gelten.

Spieler, die die Landessprache nicht fließend beherrschen, dürfen einen zweisprachigen Assistenten verwenden, um diese Regeln, offizielle Entscheidungen usw. zu verstehen.

V. Verschiedenes

1. Spezielle Punktebehandlung

- A. Jeder Spieler, der die maximal mögliche Punktzahl auf einer Maschine erreicht, die eine solche hat, erhält diese Punktzahl als Summe. Zum Beispiel hört Guns n Roses auf, mit 9.999.999.990 Punkten zu zählen.
- B. Jeder Spieler, dessen Maschine auf den Nullpunkt "überdreht", ist dafür verantwortlich, einen Scorekeeper sofort Bescheid zu geben, sowohl wenn dies unmittelbar bevorsteht, als auch wenn es passiert. Der Scorekeeper macht dann eine Notiz, um die entsprechend erhöhte Punktzahl aufzuzeichnen. Wenn der Spieler den Scorekeeper nicht benachrichtigt, erhält er oder sie möglicherweise nicht die erhöhte Punktzahl.
- C. Im Spiel NBA Fastbreak mit Basketball-Scoring muss jeder vom Spieler gesammelte Meisterschaftsring dazu führen, dass seine aufgezeichnete Punktzahl um 100 Punkte erhöht wird.
- D. Beim Spielen einer elektromechanischen Maschine kann es passieren, dass einige Punkterollen überspringen oder Ungenauigkeiten im Laufe eines Turniers aufgrund der mechanischen Natur des Mechanismus auftreten.
Wenn eine Punkterolle nicht ordnungsgemäß funktioniert, müssen die Spieler die Schiedsrichter sofort benachrichtigen. Es wird keine Entscheidung getroffen, es sei denn, die betreffende Punkterolle ist die höchste oder nächsthöhere Wertrolle. Schiedsrichter behalten sich das Recht vor, die Ergebnisse auf elektromechanischen Maschinen anzupassen, wenn ein offensichtlicher Fehler gemacht wurde und die Integrität des betreffenden Spiels aufrechterhalten werden kann. Wenn der fragliche Fehler von einem Schiedsrichter nicht beobachtet wurde oder er nicht so aufgetreten ist, dass eine offensichtliche Korrektur vorgenommen werden kann, wird keine Anpassung vorgenommen und die angezeigte Punktzahl bleibt bestehen.
Im Falle einer kontinuierlich fehlerhaften Punkterolle behalten sich die Schiedsrichter das Recht vor, ein Spiel für den betroffenen Spieler oder für alle am Spiel beteiligten Spieler für ungültig zu erklären.
- E. Wenn ein Spieler aus irgendeinem Grund ein mündliches Zugeständnis macht, gilt dieses nur, wenn sie von einem Scorekeeper, Schiedsrichter, einem Turnierleiter oder allen Mitgliedern einer Gruppe bezeugt wird. Wenn ein Spieler versucht, ein ungültiges mündliches Zugeständnis zu nutzen, um einen Gegner zu stören, werden das Problem und die Lösung von Fall zu Fall behandelt, und der Spieler riskiert, eine Punktzahl von Null für das betreffende Spiel zu erhalten.
- F. Aufgrund der komplexen und unvollkommenen Natur von Flipperautomaten können seltene und / oder ungewöhnliche Scoring-Situationen auftreten, die unbeabsichtigte Folgen von Programmierungen, Fehlern, mechanischen Problemen oder Verdrahtungsproblemen sind. Wenn ein Schiedsrichter der Ansicht ist, dass ein Spieler eine unerwartete Scoring-Situation oder einen obskuren "Programmierfehler" ausnutzt, behält sich der Schiedsrichter das Recht vor, den betreffenden Spieler zu warnen, die Situation nicht weiter zu missbrauchen, das laufende Spiel mit der aktuellen Punktzahl zu beenden, eine Punktzahl von Null zu vergeben oder den Spieler zu

bitten, das Spiel neu zu starten. Die Entscheidung, ob ein Spieler ein Software- oder Punkteproblem nutzt, und die anschließende Strafe, falls vorhanden, liegt im Ermessen des Turnierleiters und basiert auf den Einzelheiten der spezifischen Situation.

2. Creative Commons-Lizenz

Diese IFPA/PAPA-Turnierregeln von PAPA.org sind unter einer Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 United States License lizenziert.

Die Absicht ist, dass die Regeln angepasst und wiederverwendet werden können, mit Namensnennung, wobei die Lizenz erhalten bleibt.