

TORNEO ESPAÑOL DE PINBALL 2017 (TEP 17ª Edición)



DOCUMENTO DE REGLAS DEL
TORNEO

ÍNDICE

0. Introducción al TEP 2017	3
1. Descripción del Torneo	4
1.1 Figuras de la Organización	4
1.2 Competiciones	5
2. Desarrollo del Torneo	6
2.1 Inscripción	6
2.2 Fases de Calificación	6
2.2.1 Fase de Calificación en Máquinas Modernas	6
2.2.2 Fase de Calificación en Máquinas Modernas	7
2.3 Fase de Play-Off	9
2.4 Finales	10
2.5 Resultado Final de las dos Competiciones	11
2.6 Premios	11
2.7 Mini-Torneos	11
3. Disfunciones y Resoluciones	14
3.1. La Naturaleza del Pinball	14
3.2. Averías Leves	14
3.3. Averías Graves	14
3.4. Averías Reconocidas	15
3.5. Averías Catastróficas	16
3.6. Averías Beneficiosas	16
3.7. Bolas Atascadas	17
3.8. Máquinas Retiradas	19
3.9. Errores del jugador	20
3.10. Resoluciones	22
3.11. Ajuste de las Máquinas	22
3.12. Conducta del Jugador	24
3.13. Varios	26

0. Introducción al TEP 2017

El Torneo Español de Pinball (TEP) es un torneo de carácter anual y participación abierta inscrito en la International Flipper Pinball Association (IFPA) como puntuable para el World Pinball Player Ranking (WPPR), ranking oficioso de jugadores de pinball del mundo que puede ser consultado en Internet, en la dirección <http://www.ifpabinball.com/rank.php>. De esta forma los participantes en el TEP obtienen puntos para el mencionado ránking WPPR.

De igual manera el TEP forma parte del [Circuito Español de Torneos de Pinball](#) (ESPCS por sus siglas en Inglés) respaldado por IFPA. Así pues los participantes en el TEP 2017 obtienen puntos para la clasificación final del ESPCS, de la que el 1 de Diciembre de 2017 saldrán los 16 participantes en la Final del IFPA ESPCS y Campeonato de España de Pinball 2017.

El TEP se viene celebrando desde el año 2001 (comenzó llamándose SPO –Spanish Pinball Open- en sus dos primeras ediciones). Este año llegamos a su decimoseptima edición. Dado que el pinball es un juego de habilidad en el que las características físicas de los jugadores no suponen una diferencia notable, no se hace separación de categorías entre mujeres y hombres, participando ambos sexos en las mismas competiciones y condiciones.

La edad mínima para participar son 18 años. Los menores de 18 años también pueden participar siempre que cuenten con el permiso de sus padres o tutores legales.

En este documento jugador es cada uno de los participantes inscritos para competir en el TEP 2017.

Las presentes reglas fueron inicialmente basadas, previa autorización, en las reglas del Campeonato Mundial de la Professional/Amateur Pinball Association (PAPA) y han sido desarrolladas de acuerdo a las necesidades específicas del TEP. Se pretende que sean lo suficientemente extensas y detalladas como para cubrir el mayor número de posibles casos e incidencias que se puedan producir en el desarrollo de la competición, si bien es habitual que durante la celebración del torneo cada año surjan nuevas circunstancias que exijan una revisión de estas reglas. Reflejan la experiencia de varios años de torneo jugados con sistemas diferentes. No obstante su esencia es bastante sencilla.

1. Descripción del Torneo

1.1 Figuras de la Organización

- **Anfitrión:** Figura especial en el TEP. Tiene una potestad especial y superior a la del Director en cuanto a determinadas decisiones disciplinarias, de admisión de participantes y de desarrollo de la competición. El Anfitrión del TEP es Basilio García.
- **Director:** Es el coordinador del torneo. El Director designa y organiza a los colaboradores. Entre los colaboradores están incluidos técnicos, anotadores y ayudantes. El Director del TEP 2017 es Javier 'Inderman' Núñez.
- **Anotadores:** Son personas designadas por la organización del TEP 2017 para anotar las puntuaciones de las partidas durante la competición así como para vigilar el correcto desarrollo de la misma, estando habilitados para apercebir a jugadores y comunicar las irregularidades que observen a los jueces. En esta 17ª edición del TEP no serán participantes en el torneo.
- **Jueces:** Son las personas encargadas de velar por el cumplimiento de las reglas del torneo. Sobre ellos recae la última palabra en interpretación de las reglas, siendo dicha interpretación inapelable.

En caso de incidencia, problema, duda, etc. se deberá comunicar a un juez (o en su defecto a un anotador) lo antes posible y mientras la partida esté en curso. Los anotadores entonces transmitirán esta comunicación a uno de los jueces para que decida sobre la misma. No se admitirán reclamaciones una vez pasada la ronda o partida a la que se refiera la queja, salvo aquellas discrepancias que puedan surgir al final de dicha partida.

Los jueces serán también participantes del torneo, por lo que si un juez se encontrase disputando alguna de sus partidas y fuera requerido su juicio, se deberá esperar hasta que se encuentre disponible, ya que durante la disputa de una de sus partidas pierde la condición de juez.

En la edición de este año 2017 del TEP, el papel de jueces recaerá directamente sobre las figuras de Anfitrión y Director del torneo. Bastará con la decisión de uno de los dos para dilucidar un asunto, pero si llegase a producirse discrepancia entre ambos sobre un mismo veredicto tendrá preeminencia la decisión del Anfitrión.

Al ser también jugador, un juez no podrá intervenir en decisiones que le afecten directamente sobre una de sus partidas. Así tales decisiones solo pueden ser tomadas por el juez restante.

- **Técnicos:** Son personas designadas por la organización para reparar y solventar aquellas incidencias técnicas que puedan producirse en el transcurso del torneo.
- **Ayudantes:** Aquellas personas que colaboran en la preparación y desarrollo del torneo en funciones distintas de las anteriores.

Es necesario indicar que, en caso de producirse una incidencia leve en el desarrollo de la partida de un jugador (bolas atascadas o similar), cualquiera de las figuras de la organización anteriormente mencionadas, con excepción de ayudantes y anotadores, están habilitados para abrir una máquina y solventar dicha incidencia. El resto de jugadores deberá abstenerse de hacerlo.

También es conveniente conocer que todas las figuras de la organización del TEP tendrán instrucciones precisas para velar por que el torneo transcurra de una forma eficiente y deportiva, estando capacitados para transmitir a los jueces las irregularidades que observen en el desarrollo de la competición.

1.2 Competiciones

En el TEP 2017 se jugarán dos competiciones principales:

Competición "Modernas": Se juega sobre pinballs "modernos", entendiendo como tales cualquier pinball con marcador de displays alfanuméricos o posterior. Excepcionalmente un pinball con display numérico podría ser incluido en la categoría de modernas.

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

Estas son las dos únicas competiciones puntuables para el WPPR. Las dos competiciones siguen una mecánica similar con Fase de Calificación, Play-offs y Final. Los participantes en el TEP 2017 tienen el derecho de disputar ambas competiciones.

Al margen de estas dos competiciones principales, se realizarán tres mini-torneos la mañana del domingo más una competición para jugadores junior. Estos mini-torneos no son puntuables para el ránking WPPR. Puede participar en ellos cualquier jugador, pero no podrán servir como motivo para retrasar el inicio de una ronda de play-off de las dos competiciones principales.

2. Desarrollo del torneo

2.1 Inscripción

Para poder participar en el TEP es necesario haberse preinscrito y abonado la cuota de inscripción correspondiente. Solo tendrán acceso al torneo aquellos jugadores cuya plaza esté previamente confirmada por la organización.

Al entrar en el lugar de la competición al jugador inscrito se le hará entrega de:

- Camiseta personalizada
- Flyer del TEP 2017
- Hojas de puntuaciones: Es importante dejar claro que estas hojas de puntuaciones solo sirven como información personal del jugador a fin de facilitarle el seguimiento de su participación en el torneo. No tienen validez como justificante para reclamaciones.

A continuación se dará paso a una pequeña charla de bienvenida, presentación de colaboradores y de introducción al mecanismo del torneo.

2.2 Fases de Calificación

En esta 17ª edición del TEP, y al contrario de como viene siendo habitual, la fase de calificación del torneo de la categoría de máquinas clásicas será distinta de la fase de calificación de categoría de máquinas modernas. A continuación se explica la mecánica de ambas:

2.2.1. Fase de Calificación en Máquinas Modernas

Los participantes en el TEP 2017 serán separados en 2 grupos de 24 jugadores. El criterio de división de los grupos vendrá dado por la clasificación WPPR, de tal manera que el jugador con mejor ranking irá al grupo 1, el siguiente al grupo 2, el 3^{er} mejor clasificado irá al grupo 1, el 4^o al grupo 2 y así alternativamente.

Cada jugador disputará 1 partida de 3 bolas a 4 marcadores contra todos los rivales de su grupo; esto supone que durante toda la fase de calificación jugará 8 partidas (por pura aritmética, una de las partidas será a 3 marcadores). Los jugadores obtendrán puntos de calificación de acuerdo a las puntuaciones obtenidas en su partida, de tal manera que el jugador que consiga la puntuación más alta obtendrá 7 puntos, el 2^o marcador más alto otorgará 5 puntos, el 3^o obtendrá 3 puntos y el 4^o y último obtendrá 1 punto. En las partidas con 3 jugadores, los puntos a repartir serán 7, 5 y 3.

Al finalizar la fase de calificación, se sumarán los puntos que han obtenido todos los participantes del grupo y los 8 mejores de cada grupo pasarán a la fase de playoff. En caso de empates entre jugadores justo en el corte clasificatorio, para determinar la clasificación final se tendrán primero en cuenta los enfrentamientos directos. Si persiste el empate se disputará una partida de desempate en una máquina escogida por la organización del TEP 2017.

2.2.2. Fase de Calificación en Máquinas Clásicas

Consistirá en disputar una partida sobre cada una de las 16 máquinas disponibles para esta categoría. Durante la fase de calificación, el jugador dispondrá de un tiempo, delimitado por el horario de la competición, para disputar sus 16 partidas, siendo potestad del propio jugador decidir cuándo jugar cada partida. Si una vez transcurrido el tiempo de la fase de calificación algún jugador no hubiera disputado sus 16 partidas, en las máquinas en las que aún no hubiera competido se le anotará una puntuación de 0 puntos.

En la competición de clásicas habrá máquinas ajustadas a 3 bolas y otras a 5 bolas. Se tratará de advertir a los participantes acerca de los ajustes de cada máquina.

Para no incurrir en incidencias evitables, en máquinas de tecnología electromecánica se disputarán partidas individuales, aun cuando dispongan de 2 ó más marcadores. En máquinas con tecnología electrónica y múltiples marcadores, queda a criterio de los jugadores si quieren disputar sus partidas individualmente o en grupo, siempre y cuando desde la organización no se indique lo contrario.

Será potestad del Director del torneo, si el desarrollo de la competición así lo exigiera, el decidir que alguna de las figuras de la organización pueda jugar alguna o todas sus partidas de calificación fuera de los horarios especificados para tal fin.

Mientras un juez u otra figura de la organización esté disputando una de sus partidas, el resto de jugadores deberán respetar su juego y no molestarle, ya que durante este tiempo pierde su condición de figura de la organización, no pudiendo por tanto volver a ejercer su labor en tanto no termine su partida y le sea anotada la puntuación de la misma.

Anotación de puntuaciones y procedimientos en máquinas clásicas

En la competición de máquinas clásicas y antes de comenzar a jugar, cada jugador deberá de avisar a un anotador o a un juez de su voluntad de iniciar partida en una máquina de las que le falten por jugar. **UNICAMENTE LOS ANOTADORES O UN JUEZ PODRÁN PULSAR O AUTORIZAR LA PULSACIÓN DEL BOTÓN DE INICIO DE PARTIDA.** Los jugadores deberán esperar a que alguna de estas figuras de la organización esté disponible para recibir dicha autorización e iniciar partida.

Cualquier jugador que sea sorprendido pulsando el botón de inicio de partida sin la autorización del juez o anotador, será apercibido por ello y podrá, a criterio del juez,

recibir en esa máquina una puntuación de 0 puntos. En caso de reclamación por parte del jugador, este debe tener en cuenta que SIEMPRE se dará presunción de veracidad al testimonio del juez o anotador.

Al finalizar una partida el jugador deberá llamar a cualquiera de los anotadores del torneo (serán identificados al inicio del mismo) para anotar las puntuaciones en las agendas electrónicas (PDA) y enviar la información al servidor. Caso de que no haber ningún anotador libre o a la vista en ese momento, el jugador deberá esperar a que se persone alguno para anotar su puntuación, siendo responsabilidad del propio jugador que nadie inicie partida en la máquina hasta que la puntuación haya sido anotada.

Antes de validar una puntuación en la PDA, el anotador mostrará al jugador una ventana de confirmación con los datos que va a introducir, verificando previamente la puntuación con la máquina. Una vez el jugador dé su consentimiento se introduce la puntuación y no será recurrible. Es responsabilidad exclusivamente del jugador cerciorarse de que los datos que se le presentan en pantalla y la puntuación enviada al servidor son correctos.

Puntuaciones y clasificación

La puntuación obtenida en cada partida será la puntuación final del jugador para esa máquina.

Para cada máquina se establece una **tabla de puntuaciones** donde se reflejarán las puntuaciones obtenidas por aquellos jugadores que hayan disputado su partida sobre ella. En cada máquina los jugadores obtendrán un número de **puntos de clasificación** que variará dependiendo de su posición en la **tabla de puntuaciones**, de acuerdo a la siguiente escala:

1º - 100 puntos	16º - 49 puntos	31º - 15 puntos
2º - 95 puntos	17º - 46 puntos	32º - 14 puntos
3º - 90 puntos	18º - 43 puntos	33º - 13 puntos
4º - 86 puntos	19º - 40 puntos	34º - 12 puntos
5º - 82 puntos	20º - 38 puntos	35º - 11 puntos
6º - 78 puntos	21º - 36 puntos	36º - 10 puntos
7º - 75 puntos	22º - 34 puntos	37º - 9 puntos
8º - 72 puntos	23º - 32 puntos	38º - 8 puntos
9º - 69 puntos	24º - 30 puntos	39º - 7 puntos
10º - 66 puntos	25º - 28 puntos	40º - 6 puntos
11º - 63 puntos	26º - 24 puntos	41º - 5 puntos
12º - 60 puntos	27º - 22 puntos	42º - 4 puntos
13º - 57 puntos	28º - 20 puntos	43º - 3 puntos
14º - 54 puntos	29º - 18 puntos	44º - 2 puntos
15º - 52 puntos	30º - 16 puntos	45º - 1 punto

Del 46º en adelante: 0 puntos.

Por tanto, el máximo de puntos que puede obtener un jugador en la fase de calificación de la competición de clásicas es de 1600.

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

Pasarán a la fase de play-off los 16 jugadores que obtengan más puntos de clasificación. Para determinar las posiciones que dan derecho a la disputa de play-off, los empates se resuelven a favor del jugador que tenga más primeros puestos en las mesas de la fase de calificación. Si persiste el empate, se resolverá 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. Y si los jugadores obtienen la misma puntuación en la bola, se jugarán bolas sucesivas hasta deshacer el empate.

2.3 Fase de play-off

La mecánica de los play-off es similar en ambas competiciones: los 16 mejores jugadores de cada categoría se enfrentarán en un sistema de 'el último hombre en pie' (en este caso, 'los cuatro últimos hombres'). Todos ellos jugarán una única partida sobre una máquina elegida por la organización del torneo. Comenzará a jugar el jugador que hubiera obtenido el 16º lugar en la fase clasificatoria, continuando el 15º y así sucesivamente. Quedará eliminado el jugador que consiga la peor puntuación. Caso de empate de jugadores con la peor puntuación, deshará el empate la posición en la fase de calificación.

Los 15 jugadores clasificados volverán a repetir el proceso en una nueva máquina distinta de la anterior, también determinada por la organización del torneo y quedando nuevamente eliminado el jugador con peor puntuación. El proceso se repetirá y se irán eliminando jugadores uno por uno hasta quedar los cuatro finalistas.

En la medida de lo posible, se tratará de no repetir máquinas en esta fase.

En aras de la agilidad del torneo, si un jugador durante la disputa de su partida supera la puntuación que en ese momento sea la peor de la máquina en disputa, dejará colar las bolas restantes de su partida, toda vez que ya estará clasificado para la siguiente ronda.

Es responsabilidad de los jugadores estar presentes en el momento que les corresponda disputar su partida en todas y cada una de las rondas, pero haciendo especial énfasis en la primera partida del playoff. Caso de que un jugador sea llamado para disputar su partida y no se encuentre presente, un juez le dará un tiempo de cortesía (2 minutos) tras el cual el propio juez iniciará la partida y lanzará la bola para dejarla colar, repitiendo el proceso mientras no se persone el jugador afectado hasta el final del juego, no teniendo el juez obligación de esperar ningún tiempo adicional entre bola y bola. Pese a no encontrarse presente el jugador, se le apuntará la puntuación que obtenga por azar al poner las bolas de la partida en juego.

2.4 Finales

La mecánica de la final es similar en ambas competiciones: Los cuatro jugadores que hayan superado la fase de play-off se enfrentarán en una misma máquina. La peor puntuación eliminará al jugador que la haya obtenido, que acabará en 4ª posición de la competición en juego.

Los 3 jugadores restantes se enfrentarán en otra máquina a 3 marcadores, quedando nuevamente eliminado el jugador con la peor puntuación, que acabará en 3ª posición de la competición que esté disputando.

Los dos jugadores restantes se jugarán el título de Campeón del TEP 2017 en una partida a dos jugadores, resultando ganador el que mejor puntuación obtenga.

Las máquinas utilizadas durante las finales habrán sido previamente elegidas por la organización del TEP 2017.

En la competición de máquinas modernas, las partidas serán jugadas a 4 marcadores, no pudiendo optar los jugadores por disputar las partidas por separado, salvo imperativo técnico. En la competición de clásicas, inicialmente se disputarán las partidas a un solo marcador, aunque quedará a criterio técnico de la organización del TEP 2017 el cambiar esto si la máquina así lo permitiese.

El orden de juego en la máquina vendrá determinado por la posición obtenida en la fase de calificación. El jugador que hubiera acabado en primer lugar elige el marcador que quiere jugar en la primera máquina. A partir de entonces, el orden de juego será el inverso a las puntuaciones obtenidas en la última máquina disputada, es decir, la mejor puntuación disputará el último marcador.

En el improbable caso de que dos jugadores concluyan una partida con la misma puntuación, deberán jugar una bola adicional en la máquina recién disputada para dirimir sus posiciones, debiéndose de jugar cuantas bolas sean necesarias hasta deshacer el empate.

El ganador de la final será el vencedor en la competición correspondiente (modernas o clásicas).

2.5 Resultado Final de las dos Competiciones

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

Los puestos del 5º al 16º vendrán determinados por la posición en que los jugadores fueron eliminados de la fase de playoff, acabando 5º el último jugador en ser eliminado.

Los puestos del 17º al último se obtendrán de acuerdo a la fase de calificación según el orden en que hayan quedado los jugadores en la misma. Si dos jugadores empatan a puntos, ambos obtendrán la misma posición final.

2.6 Premios

Se entregarán trofeos a los cuatro primeros clasificados de la competición de modernas y de la competición de máquinas clásicas.

Además todos los participantes en alguna de las dos competiciones principales del TEP recibirán puntos en la clasificación WPPR. Es reseñable que los puntos WPPR obtenidos en las dos competiciones principales del TEP cuentan para la clasificación anual del IFPA ESPCS y que los dos jugadores con mayor puntuación WPPR a final de año adquieren el derecho de representar a España en el Campeonato del Mundo de Pinball a celebrar en el año 2018.

Adicionalmente, habrá premios para los vencedores de los mini-torneos.

2.7 Mini-Torneos

En esta 17ª edición del TEP se jugarán tres mini-torneos y una competición para jugadores promesa durante la mañana del domingo. Pueden participar en los mini-torneos todos los jugadores inscritos en el TEP. En los mini-torneos se podrán jugar tantas partidas como permitan sus reglas mientras dura el tiempo marcado en el horario para la disputa de estos mini-torneos. Cuando se agote este tiempo, se permitirá acabar la partida en curso y el mini-torneo habrá finalizado.

Para entrar a jugar en un mini-torneo se debe avisar al anotador encargado, que irá dando paso por orden de lista de espera. Una vez que haya concluido su partida, el jugador avisará al anotador para que registre la puntuación obtenida si mejora la existente y se podrá volver a apuntar en la lista de espera si la mecánica del mini-torneo lo permite.

En caso de disfunción de la máquina designada para el mini-torneo, los jueces pueden optar por sustituir la máquina o decidir darlo por finalizado en cualquier momento.

Estos son los mini-torneos que se jugarán:

"Demos una Vuelta..."

Competición a disputar sobre una máquina electromecánica seleccionada por la organización del TEP. El objetivo: finalizar la partida una vez dada la vuelta al marcador, teniendo en cuenta que para que una puntuación sea considerada válida, es imprescindible haber conseguido la vuelta al marcador y que la mejor puntuación será aquella que esté más próxima al 0.

Hay que tener en cuenta que para poder computar la puntuación el jugador DEBE DE HABER FINALIZADO SU PARTIDA. Si quedan bolas en juego, el jugador está obligado a jugarlas hasta que no le quede ninguna.

Todas las partidas que registren una falta (tilt) durante el juego serán invalidadas.

Un jugador podrá jugar tantas veces como desee hasta que consiga una puntuación válida, si bien se priorizará a los jugadores con menos intentos. Es decir, si un jugador quiere jugar su segundo intento de conseguir una puntuación válida pero hay esperando otro jugador que aún no ha disputado ninguna partida, este último tendrá prioridad.

Un mismo participante no podrá realizar dos intentos seguidos, salvo que no haya más participantes en espera, en cuyo caso deberá dejar pasar 1 minuto entre intento e intento.

Poniendo un ejemplo para entender mejor la mecánica, 4 jugadores han disputado ya en este mini-torneo una partida sobre una máquina con marcador de 6 dígitos. El primer jugador ha conseguido 842.000 puntos, el segundo 1.047.000 (en el marcador solo pone 47.000 puntos, ya que le ha dado la vuelta al marcador), el tercero 999.990 y el cuarto 1.034.250. Las puntuaciones de los jugadores 1 y 3 no computarían para el resultado final, ya que no han llegado a dar la vuelta al marcador. Y entre el 2º y el 4º jugador, ganaría la puntuación del 4º, ya que su marcador está más cercano al 0 (o sea, al millón de puntos exacto)

"You're Simply the Best"

Sobre una máquina DMD, el objetivo es tan claro como simple: Obtener la mayor puntuación de todos los participantes en el mini-torneo. Al igual que en el mini-torneo anterior, Un jugador podrá jugar tantas veces como desee, si bien se priorizará a los jugadores con menos intentos. Es decir, si un jugador quiere jugar su segunda partida pero hay esperando otro jugador que aún no ha disputado ninguna partida, este último tendrá prioridad.

Un mismo participante no podrá realizar dos intentos seguidos, salvo que no haya más participantes en espera, en cuyo caso deberá dejar pasar 1 minuto entre intento e intento."

"El Lazarillo de Torpes"

Competición por parejas en la que vencerá la pareja que consiga mayor puntuación en una máquina predeterminada por la organización del TEP.

El nombre del mini-torneo no es por casualidad: en cada bola un jugador de la pareja será el jugador, mientras que el otro será el Lazarillo. ¿Por qué el jugador podría necesitar un lazarillo? Es fácil de suponer, el jugador de la bola tendrá los ojos tapados con un antifaz y será el lazarillo quién deba de indicarle SIN TOCARLE cuando debe de accionar los flippers.

La competición se disputará sobre una máquina que permita el ajuste a 4 bolas, de tal manera que cada jugador dispute dos bolas y en las otras dos actúe como lazarillo

Se dispone de dos intentos por pareja. Se dará prioridad a aquellas parejas que no hayan disputado ninguna partida sobre aquellas que quieran disputar su segundo intento.

Torneo Categoría Promesas

Competición sólo para los más jóvenes. Se admitirán jugadores menores de 13 años (inclusive). Para participar no es necesario estar inscrito para el torneo principal ni pagar cuota alguna, la participación es gratuita. Se entregarán trofeos a los 3 participantes que consigan las puntuaciones más altas en una máquina designada por la organización del TEP.

A diferencia de las últimas ediciones del TEP, este año no tendremos competición sobre máquinas de vídeo. Aun así habrá varias de ellas operativas y tal vez el domingo se preparen unas tablas de puntuaciones para que los participantes que lo deseen puedan competir sobre ellas, aunque en esta ocasión será sin el aliciente del trofeo.

3. Disfunciones y Resoluciones

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 riesgo de averías y situaciones inesperadas cuyo alcance no puede predecirse y que no pueden ser perfectamente compensadas en todas las ocasiones. Los jueces del TEP tratarán de buscar siempre el mayor equilibrio entre compensar posibles disfunciones y 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 calificación.

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.

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). **Es necesario indicar en este punto que el fallo del kickback será considerado avería grave cuando más de 2 jugadores se vean afectados.** En caso contrario se considerará avería leve (y desafortunada para los afectados).

Cualquier disfunción que resulte en la pérdida de una o más bolas durante una multibola, sin que se lleguen a perderse todas las bolas y que no signifique por tanto el final del turno del jugador, se considerará avería leve. La pérdida de avisos de falta, de premios encendidos, de modos en curso o de 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 al momento de producirse la disfunción. La puntuación obtenida con la bola adicional se sumará a la puntuación obtenida por el jugador en la partida afectada.

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 terminado la partida, y el juego se dará por concluido. Una vez 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, 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 partida a disputar. En caso de que una avería grave no pueda repararse, 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.

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.

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 severa" (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, aunque esto no 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 partida a disputar.

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".

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 qué 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). 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 (si esto sucede por fallo del software o bug, como el del doble tiro a la cámara en algunas versiones de la TZ, no se considerará avería beneficiosa), un interruptor importante que puntúa de forma repetida sin que las bolas lleguen a activarlo, un interruptor de falta que no actúa, o una bola atascada durante una 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 y si persiste en este comportamiento incluso descalificado del torneo.

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, en ocasiones 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 infructuosas de bolas. No obstante, en el caso de que esto suceda, el jugador es responsable de seguir jugando, y no se considerará avería a 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 actúe 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 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 cuele 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 una 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(s) 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. Mirar 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 por ello, y si persiste en su comportamiento obtendrá una puntuación de 0 puntos en la máquina.

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 estrategia de 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 específicas para un pinball en concreto que si que consideren esta jugada como abuso. En este último caso, se deberá avisar a los jugadores de que se trata de una práctica no permitada en la máquina.

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.

El criterio que principalmente se aplicará a la hora de retirar una máquina es que quede injugable (sin corriente eléctrica, etc.) o bien que sufra una avería irreparable que beneficie a los jugadores que faltan por jugar.

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

1. Si la máquina ha sido jugada por, al menos, el 50% de los jugadores que deben de competir sobre ella, la máquina se retira de la competición. El resto de jugadores que aún no han jugado su partida sobre la máquina retirada obtendrán la misma puntuación que el último clasificado en la máquina en cuestión.

2. Si la máquina no ha sido jugada por, al menos, el 50% de los jugadores, la máquina será retirada de la competición y se computará una máquina menos en el total de máquinas a disputar.

En los play-off y en la final, si se tuviera que retirar una máquina, la partida en curso (si se estuviera jugando) será descartada, y se comenzará una nueva ronda en alguna de las reservas designadas.

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. Es posible que en algunas máquinas antiguas la falta penalice 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".

Un jugador que disputando una partida multijugador haga falta en la bola de otro jugador, ya sea interfiriendo en la bola del jugador afectado, ya sea haciendo falta en su propia bola de manera tan enérgica que la bola del siguiente jugador se vea afectada antes de que se reanude el juego, recibirá una puntuación de cero puntos en esa máquina. Si esta misma circunstancia se produce en más de una ocasión y con distintos jugadores en esa misma máquina, los jueces podrían determinar dejar sin efecto la sanción 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 severa (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, independientemente de la percepción que el jugador tenga sobre la mayor o menor sensibilidad del mecanismo. La falta severa 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 severa será tratada como avería catastrófica para todos los jugadores.

Cualquier jugador que de forma deliberada provoque cualquier tipo de falta en una máquina para conseguir algún tipo de ventaja para él o para otro jugador, podrá ser sancionado con la pérdida de su mejor puntuación si ha disputado la mitad o más de sus partidas, o bien ser puntuado con 0 puntos en alguna máquina de las que tiene pendientes de jugar si ha disputado menos de la mitad de sus partidas. Si tras una primera sanción persiste en su comportamiento tramposo puede ser descalificado del torneo.

En el deporte debe primar el respeto al adversario. Cualquier jugador que en una partida multijugador y 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 podrá ser descalificado de la competición e incluso 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 podrá ser expulsado del torneo y deberá abandonar la zona de juego.

En general se debe mantener una distancia prudencial 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.

Si un jugador, de forma inadvertida, juega un marcador que no le corresponde en partidas de varios jugadores deberá dejar colar su siguiente bola en la partida en juego. Si ya hubiese jugado todas las bolas de su partida se le detraerá de su puntuación la parte proporcional de la partida correspondiente al número de bolas de la misma (se le quitará $1/3$ o $1/5$). El jugador afectado (al que le han "robado" el turno) puede elegir entre proseguir la bola en juego, si puede tomar control de la misma, 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 calificación, cualquier jugador que empiece una partida indebidamente (fuera de turno), le será permitido terminar la partida del "jugador uno", 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 calificación, 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 máquina. Si se repite este comportamiento 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 TEP 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.

Como excepción a esta norma, los jugadores menores de 14 años pueden recibir consejos en cualquier momento de la partida.

En los 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 qué constituye interferencia o cuándo 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.

3.10 Resoluciones

Todas las resoluciones serán tomadas por los jueces del torneo. Un juez está excluido de la toma de decisiones sobre cualquier situación del juego que le afecte directamente como jugador. Se recomienda igualmente que un juez no tome decisiones que afecten a un pariente o amigo muy cercano.

La organización del TEP acepta sin reservas cualquier propuesta o crítica constructiva, incluyendo quejas de los jugadores. Pedimos también comprensión por los posibles fallos: organizar un torneo de pinball plantea muchas variables muchas de las cuales son poco habituales y de difícil previsión.

Las reclamaciones serán atendidas y se intentarán resolver de acuerdo a las reglas, se tratará de ser lo más equitativo posible, pero debe entenderse que las reglas no siempre pueden evitar que un jugador salga perjudicado por un incidente fortuito dentro o fuera de su partida.

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 en máquinas modernas, cinco bolas en máquinas clásicas.
- Sin bolas extras en la competición de modernas. En las clásicas sí se jugará con bolas extras, excepción hecha de las máquinas alfanuméricas que se haya necesitado incluir en la competición de clásicas y que tendrán desactivadas las bolas extra.
- En modernas la especial premia con puntos en pinballs que admitan este ajuste. En clásicas la especial no tiene relevancia 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 máquinas modernas
- 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.
- Ajustes particulares de dificultad en algunos pinballs si así lo determinan los jueces (se intentará dejar constancia de ello)
- Sin características de auto-ajuste (Automatic Reflexing Features disabled).

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 izquierda-derecha. La 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 su posición central si la hubiera, aunque ciertas máquinas pueden tener ajustes más severos.

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 la expondrá 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.

3.12 Conducta del jugador

1. Local

El local donde se juega el TEP es una propiedad privada que debe ser tratada con respeto. La organización del torneo se reserva el derecho de admisión tanto de jugadores como de espectadores. También se reserva el derecho a expulsar a cualquier jugador o espectador cuya conducta sea considerada 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 derramamiento 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 drogas ilegales y el alcohol están prohibidos en el local (se autoriza exclusivamente cerveza de baja graduación).

No existe 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, no son considerados como aceptables. 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.

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 de 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, de la competición 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 de play-off se darán dos minutos de cortesía a los jugadores rezagados; si una vez pasado ese tiempo sigue faltando algún jugador, un juez lanzará 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.

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 existe 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 TEP ni promociona, ni respalda apuestas de ningún tipo entre los jugadores o público asistente.

8. Uso de Internet

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

9. Accesibilidad

La organización hará los esfuerzos que estén en su mano para permitir la accesibilidad de personas discapacitadas.

3.13 Varios

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 dé "vuelta al marcador" para empezar de nuevo de cero, debe advertir de forma inmediata a un anotador y pedirle que esté presente en el momento en que se produzca esta circunstancia. El anotador así lo tendrá 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. Esta situación, bastante frecuente en máquinas electromecánicas, ocurre también en algunas máquinas con marcador DMD, caso de la Dracula de Williams, que vuelve la puntuación a 0 al alcanzar los 10.000 millones.

Nota: Estas reglas fueron inicialmente adaptadas a partir del documento de reglas del torneo World Pinball Championship PAPA 11, si bien su posterior evolución las ha diferenciado bastante de aquellas. Nuestro agradecimiento a Kevin Martin de la Professional&Amateur Pinball Association por permitir la adaptación.

Este documento es propiedad del Torneo Español de Pinball (TEP) y se ha realizado con aportaciones de varias personas.

Puede ser utilizado libremente si se encuentra útil y adaptarlo para otros torneos, tan sólo se pide citar la procedencia.