



Règlement du Tournoi Charlemagne du samedi 09 février 2019

SOMMAIRE

1 - Programme

2 - Session de qualification

3 - Phases éliminatoires

4 - Phase finale

5 - Règle du savoir-vivre des joueurs.

6 - Défaut des machines ou litige

7 - Réglages des machines

1 - Programme

L'association Flipper Charlemagne en Brie organise le samedi 09 février 2019, un tournoi de flipper toutes générations à Roissy en Brie, Salle de la Maison du Temps Libre (MTL), rue Panas.

Le tournoi est ouvert à tous, quelque soit le niveau des joueurs.

Les inscriptions se feront sur place à partir de 08h00 jusqu'à 10h00 mais peut se faire dès le 05 janvier 2019 via Paypal sur notre site www.flipper-charlemagne.fr.

L'inscription à ce tournoi est de 15€ par joueur.

(Offert pour le joueur apportant une machine).

Après les inscriptions, débiteront les phases de qualifications.

Celles-ci dureront jusqu'à 15h.

A l'issue des phases de qualification, on respectera une petite pause et on engagera ensuite la phase des éliminatoires puis des finales.

La finale devrait finir vers 19h00 par la remise des prix.

Plusieurs générations de flippers seront présentes (des années 80 à nos jours).

Une buvette avec restauration est mise en place dans la salle toute la journée.

2 - Session de qualification

Les groupes seront composés de 4 joueurs sélectionnés aléatoirement qui joueront ensemble jusqu'aux éliminatoires.

Le tournoi débutera à 09h30 mais les inscriptions dureront jusqu'à 10h00. (Les derniers inscrits auront moins de temps pour finaliser les 10 parties de flippers)

Le nombre limite de joueurs est fixé à 50 joueurs mais peut augmenter en fonction du nombre de flippers apportés.

Chaque joueur de chaque groupe jouera une partie sèche sur 10 flippers sélectionnés par l'AFCB.

Dans le cas où des flippers ne comporteraient pas 4 afficheurs, le groupe de 4 joueurs jouerait 1 par 1 si le flipper ne comporte qu'un seul afficheur, 2 par 2 s'il en possède deux.

A 15h00 précise, les flippers seront éteints même si les joueurs n'ont pas finis.

Ils comptabiliseront un score de 0 sur le ou les flippers non joués.

Chaque score sera comptabilisé par flipper et déterminera le nombre de points sur chaque flipper sur le format suivant :

1^{er} - 100

2^{ème} - 97,

3^{ème} - 94

4^{ème} - 91

5^{ème} - 88

Etc. de -3 en -3

Le cumul des points des rounds détermineront le classement des qualifications.

Le maximum de points à recueillir est de 1000.

L'ordre des joueurs inscrits sur le formulaire donnera la place des joueurs pour la 1^{ère} partie.

Ensuite chaque place sera décalée d'un joueur, le 1^{er} devient le 2^{ème} puis 3^{ème} et ainsi de suite.

A l'issue des 10 parties, les 24 meilleurs joueurs seront sélectionnés pour participer aux phases d'élimination.

En cas d'ex-æquo de la 24^{ème} place, tous les 24^{ème} s'affronteront ensemble sur un même flipper

tiré au sort par les organisateurs et seuls les meilleurs scores seront retenus.

3 – Phases éliminatoires

Si un joueur n'est pas présent au début de la phase d'élimination, sa place sera remplacée par le 25^{ème} joueur si présent ou le 26^{ème} si présent, Etc...

6 équipes de 4 s'affronteront sur un flipper tiré au sort en 1 partie sèche.

Les 2 meilleurs de chaque groupe accéderont à la phase finale.

4 – Phase finale

4 équipes de 3 joueront sur un flipper tiré au sort.

Les 1^{ers} de chaque équipe seront finalistes.

Les 4 finalistes joueront la finale ensemble sur un flipper tiré au sort en une partie sèche.

Un lot de récompense sera offert aux 4 finalistes.

Ce tournoi sera validé auprès de l'IFPA.

5 – Règle du savoir-vivre des joueurs.

Toutes les personnes présentes doivent se comporter avec politesse et courtoisie.

Aucun geste violent envers les flippers présents ne sera toléré.

En tournoi, il est interdit de tenter de récupérer les billes perdues.

Il est interdit de poser gobelets, bouteilles, ou autres sur les flippers.

Chaque flipper est apporté et prêté gracieusement par leur propriétaire donc il faut impérativement respecter les machines sous peine d'exclusion.

Seuls les organisateurs peuvent ouvrir les flippers et intervenir sur ceux-ci.

En cas de triche, le ou les joueurs seront exclus du tournoi.

Les propriétaires des flippers seront en droit de réclamer auprès des joueurs indécents, en cas de dommage voulu sur leur machine, le remboursement des frais de remise en état.

6 – Défaut des machines ou litige

En cas de défaut mineur sur une machine, par exemple : une bille bloquée, les organisateurs décideront de la remettre en jeu si la partie le permet ou de recommencer la partie.

En cas de défaut majeur, par exemple une panne sévère sur le flipper, la partie sera recommencée sur un autre et le flipper sera déclaré « out » pour le reste du tournoi (Sauf réparation express de celui-ci)

Dans tous les cas, aviser rapidement les organisateurs.

Si un joueur tilt la bille du joueur suivant, il recevra un score de 0 à cette partie.

Si un joueur fait un Slam tilt Machine (Tilt général), il recevra un score de 0 à cette partie et les 3 autres joueurs rejoueront leur partie.

7 – Réglages des machines

En général, les flippers seront réglés comme suit s'ils en supportent le mode :

- Mode Tournoi
- 3 Billes
- Pas d'extra-bille
- Pas d'achat de bille
- 2 Tilt warnings

- Réglage standard d'usine pour les difficultés

*Si certaines machines reçoivent un réglage différent, ce sera au bénéfice du joueur.
Si certains flippers ont les extra billes, celles-ci seront jouées et profitera au joueur.*

Je vous souhaite à tous un très bon tournoi.