

APCR – Regeln

1. Es können an dem Turnier 44 Leute teilnehmen.
2. Die Flipper sind, soweit möglich, im Turniermodus und auf 3 Kugeln pro Spiel eingestellt.
3. Es wird auf 11 verschiedenen Flippern gespielt, daher gibt es 11 Runden.
4. Um gewertet zu werden, muss jeder Spieler alle 11 Flipper in der Gruppe gespielt haben.
5. Sollte während des Turniers ein Flipper ausfallen, wird dieser bei allen Spielern aus der Wertung genommen.
6. Es wird in wechselnden 4er Gruppen (bei weniger als 44 Leuten können es auch manchmal 3er Gruppen sein) gespielt – jeder Spieler trifft bei jedem Tisch auf neue Pinballfreunde. Die Reihenfolge am Tisch machen sich die Spieler untereinander aus.
7. Es wird abwechselnd gespielt: Spieler 1 - Kugel 1, Spieler 2 – Kugel 1, Spieler 3 – Kugel 1, Spieler 4 – Kugel 1, Spieler 1 – Kugel 2, usw.
8. Die verflixte 7.Runde ist eine „Funrunde“ und muss ausnahmslos – alle 3 Kugeln - mit gekreuzten Armen gespielt werden. Bilder sagen mehr als Worte!



9. Es gibt ein Zeitlimit – jede Runde dauert 20 Minuten lang – Beginn und Ende der einzelnen Runde wird durch ein Signal (Trillerpfeife oder Musik) bekannt gegeben. Es wird solange weitergespielt, bis alle Teilnehmer die gleiche Anzahl von Kugeln gespielt haben.

Erklärendes Beispiel: Nach 20 Minuten hat Spieler 3 seine 2. Kugel noch im Spiel. Er darf sie noch zu Ende spielen. Spieler 4 spielt ganz regulär noch seine 2. Kugel. Nach der 2. Kugel wird der Punktestand gewertet. Die 3. Kugel für jeden Spieler am Tisch entfällt.

Punktevergabe

1. Platz	4 Punkte
2. Platz	3 Punkte
3. Platz	2 Punkte
4. Platz	1 Punkt

Jeder Teilnehmer trägt seine Punkte in seine persönliche Liste (Kugelschreiber bitte mitnehmen) ein und zählt diese am Ende der 11 Runde zusammen und kontrolliert bitte nochmals.

Die Listen werden eingesammelt und ausgewertet. Sollte es unter den ersten 3 Platzierungen Punktegleichstand geben, kommt es zu einem Stechen am Addams!