

Attenzione: nel Regolamento per le Competizioni Internazionali le norme sottolineate e in grassetto valgono anche per le manifestazioni nazionali della FITeT.

REGOLAMENTO PER LE COMPETIZIONI INTERNAZIONALI

Sommario

1- SCOPI DELLE REGOLE E DEI REGOLAMENTI	2
1.1- Tipi di Competizioni (solo in campo internazionale)	2
1.2- Applicabilità.....	2
2- ATTREZZATURE E CONDIZIONI DI GIOCO	2
2.1- Attrezzature di gioco approvate ed autorizzate	2
2.2- Abbigliamento.....	2
2.3- Condizioni di gioco.	3
2.4- Controllo Racchette	3
2.5- Pubblicità e marchi.....	4
2.6. – Controllo Anti-Doping.....	5
3- UFFICIALI DI GARA	5
3.1- Il Giudice Arbitro	5
3.2- Arbitro, Assistente Arbitro e Contaccolpi	6
3.3- Reclami.....	6
4. – CONDUZIONE DELL’INCONTRO.....	7
4.1- Indicazione del Punteggio	7
4.2- Attrezzature	7
4.3- Riscaldamento	8
4.4- Intervalli	8
5. - DISCIPLINA.....	8
5.1- Consigli ai giocatori	8
5.2- Comportamento scorretto.....	9
5.3- Buona Presentazione	10
6- TABELLONE NELLE GARE AD ELIMINAZIONE DIRETTA	10
6.1- Byes (X) e Qualificati	10
6.2- Posizionamento per classifica	10
6.3- Teste di serie per nomina delle Federazioni	11
6.4- Modifiche al tabellone.....	11
6.5- Rifacimento del tabellone	11
6.6- Inserimenti nel tabellone	11
7- ORGANIZZAZIONE DI COMPETIZIONI.....	11
7.1- Autorità	12
7.2- Rappresentanti	12
7.3- Iscrizioni	12
7.4- Gare	12
7.5- Gare a gironi.....	12
7.6- Formule di gioco per le gare a squadre	13
7.7- Procedura per le gare a squadre.....	13
7.8- Risultati	14
7.9- Televisione e Streaming	14
8- ELEGGIBILITÀ INTERNAZIONALE	14

1- SCOPI DELLE REGOLE E DEI REGOLAMENTI

1.1- Tipi di Competizioni (solo in campo internazionale)

- 1.1.1. - Una "competizione internazionale" è una competizione che può includere giocatori di più di una Federazione.
- 1.1.2. - Un "incontro internazionale" è un incontro tra squadre rappresentanti di Federazioni.
- 1.1.3. - Un "torneo open" è un torneo con iscrizioni aperte a giocatori di tutte le Federazioni.
- 1.1.4. - Un "torneo ristretto" è un torneo con iscrizioni riservate a specifici gruppi di giocatori, non per limiti di età.
- 1.1.5. - Un "torneo ad inviti" è un torneo ristretto a specifiche federazioni o giocatori, individualmente invitati.

1.2- Applicabilità

1.2.1- Eccetto quanto previsto dal 1.2.2., il Regolamento Tecnico di Gioco (R.T.G.) sarà applicato a competizioni Mondiali, Continentali, Olimpiche e Paraolimpiche, Tornei Open e incontri internazionali, se non diversamente concordato con le Federazioni partecipanti.

1.2.2- Il **Comitato Esecutivo** (ITTF) ha l'autorità di consentire agli organizzatori di una manifestazione "open" di adottare **temporanee** variazioni alle regole a titolo sperimentale, approvate dal Comitato Esecutivo (ITTF).

1.2.3- I Regolamenti per le competizioni internazionali verranno applicati alle:

1.2.3.1- manifestazioni per il titolo mondiale, olimpico e Paraolimpico a meno di variazioni autorizzate dal Consiglio e notificate in anticipo alle Federazioni partecipanti;

1.2.3.2- competizioni per il titolo continentale, a meno di variazioni autorizzate dalla specifica Federazione Continentale e notificate in anticipo alle Federazioni partecipanti;

1.2.3.3- campionati internazionali open (7.1.2) a meno di variazioni autorizzate dal Comitato Esecutivo e notificate in anticipo ai partecipanti in conformità all'articolo 1.2.4.;

1.2.3.4- tornei open, eccetto quanto previsto nell'articolo 1.2.4.

1.2.4. - Se un torneo open non è conforme ad alcuni di questi Regolamenti, natura e quantità delle variazioni devono essere specificate nei moduli di iscrizione; una iscrizione completa e sottoscritta, deve essere considerata come un'adesione di fatto alle condizioni della competizione, incluse tali variazioni.

1.2.5. - Il Regolamento Tecnico di Gioco ed il Regolamento per le Competizioni Internazionali sono raccomandati per tutte le competizioni internazionali ma, fatto salvo che sia rispettata la Costituzione, i Tornei Internazionali "ristretti", ad "inviti" e le competizioni internazionali riconosciute, organizzate da enti non affiliati possono svolgersi in conformità ai regolamenti dell'ente organizzatore.

1.2.6. - Si presume che R.T.G. ed il presente regolamento (R.C.I.) siano applicati in tutte le competizioni internazionali, fatto salvo che le variazioni siano state concordate in anticipo e siano state chiarite nei Regolamenti pubblicati della competizione.

1.2.7. - Spiegazioni ed interpretazioni dettagliate dei regolamenti, incluse le specifiche riguardanti l'attrezzatura per le competizioni internazionali, verranno pubblicate in forma di Opuscoli Tecnici o Amministrativi autorizzati dal Consiglio di Amministrazione; spiegazioni pratiche e procedurali possono essere raccolte in Manuali o Guide dal Consiglio Esecutivo (*Handbook for Match Official* e *Handbook for Tournament Referee*). Queste pubblicazioni possono contenere parti obbligatorie come anche raccomandazioni e suggerimenti.

2- ATTREZZATURE E CONDIZIONI DI GIOCO

2.1- Attrezzature di gioco approvate ed autorizzate

2.1.1. - Le approvazioni e le autorizzazioni inerenti alle attrezzature di gioco sono condotte in nome e per conto del Consiglio di Amministrazione dalla Commissione Attrezzature; una approvazione o autorizzazione può essere sospesa dal Comitato Esecutivo in qualunque momento e conseguentemente l'autorizzazione o autorizzazione può essere ritirata dal Consiglio di Amministrazione.

2.1.2. - Il modulo di iscrizione o il prospetto per un "torneo Open" devono specificare marca e colore del tavolo, della retina, **del pavimento** e della palla che saranno utilizzate; la scelta **del tavolo, della retina e della palla sarà effettuata dall'ITTF** o dalla Federazione nel cui territorio si terrà la competizione, fra le marche e i tipi approvati al momento dall'ITTF, **per alcuni tornei autorizzati dall'ITTF il pavimento dovrà essere di marca e tipo approvato dalla stessa ITTF.**

2.1.3. - Ogni copertura della racchetta con normale gomma puntinata o con gomma sandwich dovrà essere tra quelli al momento autorizzati dall'ITTF e sarà attaccato al telaio cosicché il logo ITTF, il numero ITTF (ove presente), il nome del fornitore e della marca siano chiaramente visibili vicino all'impugnatura.

La lista delle attrezzature e dei materiale approvati e autorizzati sono gestite dall'Ufficio ITTF e i dettagli sono disponibili sul sito web dell'ITTF.

2.1.4. - Le gambe del tavolo saranno distanti almeno 40 cm dalla linea di fondo dello stesso per i giocatori in Carrozzina.

2.2- Abbigliamento

2.2.1. - L'abbigliamento di gioco deve consistere in una maglietta da gioco a maniche corte o senza maniche e pantaloncini o

gonnellino o abbigliamento sportivo intero, calzini e scarpe da gioco; altri indumenti come la tuta o parte di essa, non devono essere indossati durante il gioco se non con il permesso del Giudice Arbitro.

2.2.2. - Il colore predominante della maglietta, o dei pantaloncini e/o gonnellino, deve essere chiaramente differente da quello della pallina in uso, ad esclusione delle maniche e del colletto della maglietta.

2.2.3. - Un indumento di gioco può avere dei numeri o delle scritte sul retro della maglietta per l'identificazione del giocatore, della sua Federazione o, in incontri di club, della sua società e loghi pubblicitari secondo le norme del 2.5.10. Se il retro di una maglietta ha il nome del giocatore questo deve essere situato immediatamente sotto il colletto.

2.2.4. - Qualsiasi numero previsto dall'organizzazione per identificare un giocatore deve avere priorità sulla pubblicità posta nella parte centrale del retro della maglietta; il numero deve essere contenuto in un'area non superiore ai 600 cm².

2.2.5. - Qualsiasi fregio o guarnizione sul davanti o sul fianco di un indumento di gioco e qualsiasi oggetto come gioielli indossati da un giocatore, non devono essere così evidenti o lucidi da disturbare la vista dell'avversario.

2.2.6. - L'abbigliamento non dovrà contenere disegno o scritte che possano risultare offensive e portare discredito al gioco.

2.2.7. - I giocatori di una squadre che prendono parte ad un incontro a squadre, ed i giocatori di una stessa Federazione che costituiscano una coppia in una gara di doppio in una competizione per il Titolo Mondiale, Olimpico o Paraolimpico devono vestire la stessa divisa di gioco, con la sola eccezione per i calzini e le scarpe ed il numero, forma, colore e disegno della pubblicità sull'abbigliamento.

2.2.8. - Giocatori o coppie avversarie devono indossare magliette di colori sufficientemente differenti, così da permettere di essere facilmente distinti dagli spettatori.

2.2.9. - Quando i giocatori o le squadre avversarie che vestono divise simili non si accordano su chi dovrà cambiare divisa, la decisione sarà presa dall'Arbitro per sorteggio.

2.2.10. - I giocatori partecipanti ai campionati Mondiali, Olimpici o Paraolimpici devono indossare magliette, pantaloncini e/o gonnellini, autorizzati dalle federazioni di appartenenza.

2.3- Condizioni di gioco.

2.3.1. - L'area di gioco sarà rettangolare e non inferiore ai 14 metri di lunghezza, a 7 metri di larghezza ed a 5 metri di altezza, ma i 4 angoli saranno coperti da transenne di non più 1,5 metri di lunghezza; per gli eventi con giocatori in carrozzina, l'area di gioco può essere ridotta, ma non sarà inferiore agli 8 metri di lunghezza e 6 metri di larghezza.

Per le gare veterani l'area di gioco può essere ridotta, ma non sarà inferiore ai 10 metri di lunghezza e 5 metri di larghezza.

2.3.2. - Le seguenti attrezzature e accessori sono da considerarsi come parte integrante di ciascuna area di gioco: il tavolo includendo la rete, il tavolino e le sedie per gli arbitri, i segnapunti, i contenitori per asciugamani e palline, i numeri stampati che identificano il tavolo, le transenne, il pavimento, i tabelloni sulle transenne che riportino i nomi dei giocatori o delle Federazioni e le piccole attrezzature tecniche che devono essere collocate in modo da non influenzare il gioco.

2.3.3. - L'area di gioco deve essere delimitata da transenne tutte dello stesso colore scuro alte circa 75 cm., che la separano dalle adiacenti aree di gioco e dagli spettatori.

2.3.4. - Nelle competizioni per i titoli Mondiali, Olimpici e Paraolimpici, l'intensità luminosa, misurata all'altezza della superficie di gioco, non deve essere inferiore ai **1500 lux**, uniformemente distribuita su ogni punto della superficie di gioco stessa ed almeno **1000 lux** in qualsiasi altra parte dell'area di gioco; nelle altre competizioni l'intensità luminosa dovrà essere di almeno **1000 lux** uniformemente distribuita sulla superficie di gioco ed almeno **600 lux** nel resto dell'area di gioco.

2.3.5. - Quando vengono usati più tavoli, il livello di luminosità deve essere lo stesso per ogni tavolo, ed il livello di luminosità dello sfondo nel palazzetto non deve essere superiore a quello più basso di una qualunque area di gioco.

2.3.6. - La fonte di luce non deve essere a meno di 5 m sopra il pavimento.

2.3.7. - Le pareti di fondo devono essere generalmente scure e non devono presentare fonti luminose brillanti né dovrà penetrare luce diurna attraverso finestre o altre aperture non oscurate.

2.3.8. - Il pavimento non deve essere di colore chiaro, né lucido, né scivoloso e deve essere elastico; per le gare in carrozzina esso può essere rigido.

2.3.8.1. - Nelle competizioni Mondiali, Olimpiche e Paraolimpiche la pavimentazione dovrà essere di legno (parquet) o di materiale sintetico srotolabile di marca e tipo approvato dall'ITTF.

2.3.9. - Le attrezzature tecniche per il sostegno della rete devono essere considerate parte di essa.

2.4- Controllo Racchette

2.4.1. - E' responsabilità di ogni giocatore assicurarsi che le gomme siano incollate alla propria racchetta con adesivi privi di solventi volatili dannosi.

2.4.2 - Il Centro di Controllo Racchette dev'essere istituito in tutti i Campionati del Mondo ITTF, nelle Competizioni Olimpiche e Paraolimpiche così come anche in un numero selezionato di **altre manifestazioni ITTF** e può essere anche predisposto nelle manifestazioni di carattere Continentale e Nazionale.

2.4.2.1 - Il Centro di Controllo Racchette deve effettuare il controllo delle racchette in base alle procedure stabilite dal Comitato Esecutivo dell'ITTF in base alle raccomandazioni della Commissione Attrezzature e della Commissione

Abitrale Internazionale allo scopo di garantire che le racchette siano conformi a tutti i regolamenti ITTF riguardanti, ma non solo, lo spessore delle gomme, la loro livellatura e la presenza di sostanze volatili pericolose.

2.4.2.2. - Il controllo delle racchette dovrebbe essere effettuato a sorteggio al termine dell'incontro solamente se l'atleta non ha consegnato la racchetta per il controllo prima dell'incontro.

2.4.2.3 - Le racchette che non superano il test di controllo effettuato prima dell'incontro non possono essere utilizzate ma possono essere sostituite da una seconda racchetta che potrà essere controllata immediatamente se il tempo a disposizione lo consente, altrimenti verrà controllata dopo la partita; nel caso in cui le racchette non superino un test di controllo casuale dopo una partita, il giocatore responsabile della violazione sarà passibile di penalità.

2.4.2.4. - Tutti i giocatori hanno la possibilità di far effettuare un test di controllo volontario alla propria racchetta prima della disputa dell'incontro senza alcun pericolo di sanzione.

2.4.3. – Se un giocatore non supera per qualsiasi motivo il controllo racchette per quattro volte entro un periodo di 4 anni, egli potrà completare la manifestazione ma successivamente il Comitato Esecutivo lo squalificherà per 12 mesi.

2.4.3.1. -L'ITTF informerà il giocatore sospeso per iscritto circa tale squalifica.

2.4.3.2. -Il giocatore sospeso potrà appellarsi al Tribunale ITTF per lo Sport entro 21 giorni dal ricevimento della lettera di sospensione; pur essendo proposto un appello, la sospensione del giocatore rimarrà in essere.

2.4.4. - L'ITTF gestirà un registro di tutte le violazioni al Controllo Racchette con effetto dal 1° settembre 2010.

2.4.5. - Un'appropriata zona ventilata dev'essere predisposta per l'incollaggio delle gomme alla racchetta e adesivi liquidi non potranno essere utilizzati in nessun'altra parte del complesso sportivo.

Per "Complesso sportivo" si intende la parte di impianto utilizzata per i tennistavolo, le sale accessorie e le aree destinate al pubblico.

2.5– Pubblicità e marchi

2.5.1. - Nell'area di gioco, la pubblicità sarà esposta solo sulle attrezzature o accessori che sono elencati nell'articolo 2.3.2 e non vi dovranno essere ulteriori particolari esposizioni.

2.5.1.1. – Le pubblicità e i marchi all'interno e vicino l'area di gioco, sulle divise o sui numeri di schiena dei giocatori e sull'abbigliamento degli arbitri non dovranno essere di tabacchi, bevande alcoliche, farmaci dannosi o prodotti illegali e non dovranno avere connotati di xenofobia, di discriminazione di razza, di genere, di religione, di disabilità o di altre forme di discriminazione; tuttavia per le manifestazioni non specificatamente riservate ai giocatori sotto i 18 anni, l'IIF può autorizzare pubblicità o marchi di bevande alcoliche non distillate sulle attrezzature, installate sopra o vicino all'area di gioco, a patto che le leggi locali lo consentano.

2.5.2. - Nei Giochi Olimpici e Paraolimpici la pubblicità sul materiale di gioco, sull'abbigliamento di gioco e sull'abbigliamento degli arbitri dovrà seguire rispettivamente le regole del Comitato Olimpici e Paraolimpici Internazionali.

2.5.3. - Con l'eccezione delle pubblicità a LED (diodi emittenti luci) e simili apparecchiature sulle transenne a fianco l'area di gioco, non dovranno essere usati colori fluorescenti o luminescenti in nessun luogo all'interno dell'area di gioco e il colore di fondo delle transenne dovrà essere scuro.

2.5.3.1. – Le pubblicità sulle transenne non dovranno cambiare dal chiaro allo scuro e viceversa durante gli incontri.

2.5.3.2 - I LED e simili apparecchiature sulle transenne non dovranno essere così luminosi da disturbare gli atleti durante l'incontro e non dovranno cambiare colore quando la palla è in gioco.

2.5.3.3. – Le pubblicità a LED e simili apparecchiature non possono essere utilizzate senza l'approvazione preventiva da parte dell'ITTF.

2.5.4 - Scritte o simboli sul lato interno delle transenne devono essere chiaramente differenti dal colore della pallina in uso, non devono avere più di due colori e devono essere contenute entro un'altezza totale di 40 centimetri.

2.5.5 - Sulla pavimentazione dell'area di gioco possono essere contenute sino a 4-6 marchi di pubblicità; tali marchi:

2.5.5.1 – possono essere collocati 2 per ciascuna estremità, contenuta in un'area di non più di 5 m² ed 1 per ciascun lato del tavolo, contenuta in un'area di non più di 2,5 m²;

2.5.5.2 – al fondo non possono trovarsi a meno di 3 metri dalla linea di fondo del tavolo vicina al marchio;

2.5.5.3 – devono essere dello stesso colore uniforme, differente da quelle delle palline in uso a meno che altri colori siano stati concordati in precedenza con l'ITTF;

2.5.5.4 Non devono alterare sensibilmente l'attrito del pavimento;

2.5.5.5 – devono essere costituite solo da un logo o da un simbolo o da altre icone e non devono contenere alcuno sfondo

2.5.6 – Le pubblicità sul tavolo devono essere conformi ai seguenti requisiti:

2.5.6.1 - Viene ammessa una pubblicità permanente con il nome o il logo del produttore o fornitore su ogni metà di ogni bordo laterale del tavolo e su ciascun bordo di fondo;

2.5.6.2 - Viene ammessa una pubblicità temporanea che può essere ancora con il nome o il logo del produttore o fornitore su ogni metà di ogni bordo laterale del tavolo e su ciascun bordo di fondo;
 2.5.6.3 - ogni pubblicità, temporanea e permanente, deve essere di lunghezza non superiore a 60 cm;
 2.5.6.4 Le pubblicità permanenti devono essere chiaramente separate da quelle temporanee;
 2.5.6.5 Le pubblicità non possono riguardare altri fornitori di materiale per il tennistavolo;
 2.5.6.6 Non ci potrà essere alcuna pubblicità, logo, nome del tavolo o del produttore o fornitore del tavolo sulla struttura inferiore del tavolo, a meno che il produttore o fornitore del tavolo non sia lo sponsor che dà il nome al torneo.

2.5.7. - Vengono ammesse 2 pubblicità temporanee sulle retine da ogni lato del tavolo che devono essere chiaramente differenti dal colore della pallina in uso, non devono essere poste entro 3 cm dal nastro lungo il bordo superiore, le pubblicità su parti della retina entro l'estensione laterale delle linee laterali del tavolo possono essere un logo, un simbolo o altre icone.

2.5.8. - Le pubblicità sui tavoli degli arbitri o su altre installazioni all'interno dell'area di gioco, devono essere contenute entro un'area totale di 750 cm² su ogni lato.

2.5.9. - Le pubblicità sull'abbigliamento dei giocatori devono essere limitate a:

2.5.9.1. - il normale marchio di fabbrica, simbolo o nome contenuti entro un'area totale di 24 cm²;

2.5.9.2. - non più di 6 pubblicità chiaramente separate contenute entro un'area totale combinata di 600 cm², sul davanti, sul lato o le spalle di una maglietta, con non più di quattro pubblicità sul davanti;

2.5.9.3. - non più di 2 pubblicità contenute entro un'area totale di 400 cm² sul retro della maglietta;

2.5.9.4. - non più di 2 pubblicità contenute entro un'area totale combinata di 120 cm² esclusivamente sul fronte e sui lati dei pantaloncini o gonnellino.

2.5.10. - Le pubblicità sui numeri dei giocatori devono essere contenute entro un'area totale di 100 cm². Se tale area non viene utilizzata, si possono inserire pubblicità aggiuntive temporanee entro un'area totale di 100 cm².

2.5.11. - La pubblicità sulla divisa arbitrale deve essere contenuta entro un'area totale di 40 cm².

2.6. – Controllo Anti-Doping

2.6.1 – Tutti i giocatori che partecipano a competizioni Internazionali, comprese le competizioni giovanili, saranno oggetto di test durante lo svolgimento della competizione da parte dell'ITTF, della Federazione Nazionale di appartenenza del giocatore e di qualsiasi altra organizzazione anti-doping responsabile per i test nell'ambito della competizione alla quale essi partecipino.

3– UFFICIALI DI GARA

3.1- Il Giudice Arbitro

3.1.1. - Per l'intera competizione deve essere designato un Giudice Arbitro e la sua identità e reperibilità saranno rese note ai partecipanti ed eventualmente ai capitani delle squadre.

3.1.2. - Il Giudice Arbitro sarà responsabile di quanto segue:

3.1.2.1. - la conduzione del tabellone;

3.1.2.2. - la programmazione degli incontri con orario e tavolo;

3.1.2.3. - la designazione degli ufficiali di gara;

3.1.2.4. - la conduzione della riunione con gli ufficiali di gara prima dell'inizio del torneo;

3.1.2.5. - il controllo in merito alle iscrizioni dei giocatori;

3.1.2.6. - decidere se il gioco può essere sospeso in caso di emergenza;

3.1.2.7. - decidere se i giocatori possono abbandonare l'area di gioco durante l'incontro;

3.1.2.8. - decidere se prolungare il periodo di riscaldamento regolamentare;

3.1.2.9. - decidere se i giocatori possono indossare la tuta durante l'incontro;

3.1.2.10. - decidere su ogni questione riguardante l'interpretazione delle Leggi e dei Regolamenti incluse la regolarità dell'abbigliamento, delle attrezzature di gioco e delle condizioni di gioco;

3.1.2.11. - decidere se, e dove, i giocatori possano allenarsi durante una sospensione del gioco per cause di emergenza;

3.1.2.12. - prendere provvedimenti disciplinari in caso di cattiva condotta o altre infrazioni ai regolamenti.

3.1.3. - Se, d'accordo con il Comitato Direttivo della competizione, alcuni compiti del Giudice Arbitro vengono delegati ad altre persone, le specifiche responsabilità e reperibilità di ciascuna di esse saranno rese note ai partecipanti, e, se necessario, ai capitani delle squadre.

3.1.4. - Il Giudice Arbitro, o il Supplente designato ad esercitare l'autorità in sua assenza, dovrà essere presente per tutto il tempo di gioco.

3.1.5. - Se lo ritiene opportuno, il Giudice Arbitro può sostituire un Ufficiale di gara in qualunque momento, ma non può

modificare qualsiasi decisione già presa dall'ufficiale di gara rimosso, per quanto riguarda questioni di fatto di sua competenza.

3.1.6. - I giocatori saranno sotto la giurisdizione del Giudice Arbitro dal momento in cui arrivano sul luogo di gara fino a che lo lasciano.

3.2– Arbitro, Assistente Arbitro e Contacolpi

3.2.1. - Per ogni incontro devono essere designati un Arbitro ed un Arbitro Assistente.

3.2.2. - L'Arbitro starà in piedi o seduto in linea con la rete e l'Arbitro Assistente siederà di fronte a lui dall'altro lato del tavolo.

3.2.3. - L'Arbitro sarà responsabile per:

3.2.3.1. - controllare la regolarità dell'attrezzatura e delle condizioni di gioco e riferire al Giudice Arbitro ogni mancanza;

3.2.3.2. - prendere una pallina a caso secondo quanto previsto dal 4.2.1.1-2;

3.2.3.3. - effettuare il sorteggio per determinare la scelta del servizio, risposta e campo;

3.2.3.4. - decidere se la regola sul servizio possa essere disattesa per inabilità fisica del battitore;

3.2.3.5. - controllare l'ordine del battitore ribattitore e cambi di campo e correggerne qualsiasi errore;

3.2.3.6. - decidere se ogni scambio è punto o let;

3.2.3.7. - chiamare il punteggio secondo la specifica procedura;

3.2.3.8. - introdurre il Sistema Accelerato al momento dovuto;

3.2.3.9. - mantenere la continuità del gioco;

3.2.3.10. -Prendere provvedimenti per inadempienze riguardanti le regole sui consigli e il comportamento dei giocatori;

3.2.3.11. -sorteggiare quale giocatore, coppia o squadra debba cambiare la propria maglia, avendo i giocatori avversari o squadre una maglia simile e non potendo raggiungere un accordo su chi di loro debba cambiarla;

3.2.3.12. - assicurarsi che soltanto le persone autorizzate siano nell'area di gioco.

3.2.4. - l'Arbitro Assistente:

3.2.4.1 - deciderà se la pallina in gioco ha toccato o meno la superficie di gioco del lato che gli è più vicino;

3.2.4.2– informerà l'Arbitro per inadempienze riguardanti le regole sui consigli e il comportamento dei giocatori.

3.2.5. - sia l'Arbitro che l'Arbitro Assistente possono:

3.2.5.1. – decidere che il servizio di un giocatore è irregolare;

3.2.5.2. – decidere che la pallina nel servizio, peraltro regolare, tocchi la rete nel passarvi sopra o attorno;

3.2.5.3. – decidere che un giocatore ha ostruito la pallina;

3.2.5.4. – decidere che le condizioni di gioco sono disturbate in modo tale da impedire l'esito dello scambio;

3.2.5.5. - conteggiare il tempo del periodo di riscaldamento, di gioco o degli intervalli.

3.2.6. - Sia l'Arbitro Assistente che un altro ufficiale di gara designato allo scopo, possono avere la funzione di "conta-colpi" per contare i colpi del ricevente o coppia che ribatte quando è in atto il Sistema Accelerato.

3.2.7. - Una decisione presa dall'Arbitro Assistente in accordo con quanto previsto al punto 3.2.5 non può essere cambiata dall'Arbitro.

3.2.8. - I giocatori saranno sotto la giurisdizione dell'Arbitro dal momento in cui arrivano nell'area di gioco fino a che la lasciano.

3.3- Reclami

3.3.1. - Nessun accordo tra i giocatori in un incontro individuale o tra i capitani delle squadre in una gara a squadre, può modificare una decisione su una questione di fatto presa dall'ufficiale di gara responsabile o su una questione d'interpretazione di Regole o Regolamenti presa dal Giudice Arbitro responsabile o su qualsiasi altra questione di conduzione del torneo o dell'incontro, presa dal responsabile Comitato Direttivo del torneo.

3.3.2.- Nessun reclamo può essere presentato al Giudice Arbitro avverso una decisione su una questione di fatto presa dall'ufficiale di gara responsabile o al Comitato Direttivo del torneo su una questione d'interpretazione di Regole e Regolamenti presa dal Giudice Arbitro responsabile.

3.3.3 - Un reclamo può essere presentato al Giudice Arbitro avverso una decisione di un ufficiale di gara su una questione di interpretazione di Regole o Regolamenti e la decisione del Giudice Arbitro sarà definitiva.

3.3.4. - Un reclamo può essere presentato al Comitato Direttivo del torneo avverso una decisione del Giudice Arbitro su una questione di conduzione di torneo o incontro non prevista da Leggi o Regolamenti e la decisione del Comitato Direttivo sarà definitiva.

3.3.5. - In una gara individuale il reclamo può essere presentato solo da parte del giocatore partecipante all'incontro nel quale la questione è sorta; in una gara a squadre il reclamo può essere presentato solo dal capitano della squadra

partecipante all'incontro nel quale la questione è sorta.

3.3.6. - Una questione di interpretazione di Leggi o Regolamenti sorta dalla decisione di un Giudice Arbitro o una questione di conduzione di torneo o incontro sorta dalla decisione del Comitato Direttivo del torneo, può essere presentata dal giocatore o capitano della squadra abilitato a presentare reclamo, attraverso la propria Federazione di appartenenza, per essere vagliata dalla Commissione Regolamenti dell'ITTF.

3.3.7. - La Commissione Regolamenti darà una risposta che varrà per le future decisioni e questa decisione potrà essere fatta oggetto anche di una protesta da parte di una Federazione al Consiglio di Amministrazione o all'Assemblea Generale, ma essa non potrà influenzare alcuna decisione già presa dal Giudice Arbitro responsabile o dal Comitato Direttivo del torneo.

4. – CONDUZIONE DELL'INCONTRO

4.1– Indicazione del Punteggio

4.1.1. - L'Arbitro deve chiamare il punto appena la pallina è fuori gioco al termine di uno scambio, o appena possibile immediatamente dopo.

4.1.1.1.- Nel chiamare il punteggio durante l'incontro, l'Arbitro deve chiamare prima il punteggio del giocatore o coppia che dovranno servire nello scambio successivo e poi quello del ricevitore o coppia avversaria.

4.1.1.2. - All'inizio di una partita e prima di un cambio di servizio, l'Arbitro indicherà il successivo battitore e può anche chiamare il punteggio facendolo seguire dal nome del battitore successivo.

4.1.1.3.- Alla fine di una partita l'Arbitro chiamerà il numero di punti assegnati al giocatore o coppia vincente seguito dal numero dei punti assegnati al giocatore o coppia perdente e può inoltre nominare il nome o coppia vincente.

4.1.2. - Oltre alla chiamata del punteggio l'Arbitro può fare segni con le mani per indicare le sue decisioni.

4.1.2.1. - Quando è stato attribuito un punto, egli può alzare al livello della spalla il braccio più vicino al giocatore o coppia che ha vinto il punto, in modo tale che la parte superiore del braccio sia orizzontale e l'avambraccio sia verticale con la mano a pugno chiusa sollevata.

4.1.2.2.- Quando, per qualsiasi ragione, lo scambio è nullo, egli può alzare la mano al di sopra della testa per mostrare che lo scambio è terminato.

4.1.3. - Il punteggio e, durante i Sistemi Accelerato, il numero dei rinvii validi dovranno essere chiamati in inglese o in un'altra lingua accettata da entrambi i giocatori, o coppie, e dall'Arbitro.

4.1.4. - Il punteggio dovrà essere mostrato su indicatori meccanici o elettrici che dovranno essere chiaramente visibili ai giocatori e agli spettatori.

4.1.5. - Quando un giocatore è formalmente ammonito per comportamento scorretto, un cartellino giallo deve essere posto sopra o vicino al segnapunti.

4.2- Attrezzature

4.2.1. - I giocatori non sceglieranno le palline entro l'area di gioco.

4.2.1.1.- Quando possibile, i giocatori devono avere l'opportunità di scegliere una o più palline prima di entrare nell'area di gioco, e l'incontro dovrà essere giocato con le palline scelte dai giocatori.

4.2.1.2.- Se non è stata scelta una pallina dai giocatori prima di accedere nell'area di gioco, o se gli atleti non si siano accordati su che pallina usare, l'incontro sarà giocato con una pallina scelta a caso dall'Arbitro da una scatola di quelle ufficiali per la competizione.

4.2.1.3.- Se una pallina si danneggia durante un incontro, essa sarà sostituita da un'altra tra quelle scelte prima dell'incontro o, se questa non fosse disponibile, da una presa a caso dall'Arbitro da una scatola di quelle ufficiali per la competizione.

4.2.2.- Le coperture della racchetta usata saranno tra quelle autorizzate dall'ITTF senza alcun trattamento fisico, chimico o di altra natura, che possa cambiare o modificare le caratteristiche di gioco, la frizione, l'aspetto, il colore, la struttura, la superficie ecc; in particolare, nessun additivo deve essere utilizzato.

4.2.3 -La racchetta deve superare tutti i controlli parametrici previsti.

4.2.4 - La racchetta non può essere sostituita durante l'incontro individuale a meno che essa non abbia subito un danno accidentale tale da non poter più essere utilizzata; se questo accade la racchetta danneggiata sarà sostituita immediatamente da un'altra che il giocatore ha portato con sé nell'area di gioco o da una qualsiasi altra che gli venga consegnata all'interno dell'area di gioco.

4.2.5. - Se non diversamente autorizzato dall'Arbitro, i giocatori devono lasciare le proprie racchette sul tavolo durante gli intervalli; ma se la racchetta è bloccata alla mano, l'Arbitro permetterà al giocatore di mantenere la racchetta bloccata alla mano durante gli intervalli.

4.3- Riscaldamento

4.3.1. - I giocatori sono autorizzati a riscaldarsi sul tavolo dell'incontro fino ad un massimo di 2 minuti immediatamente prima dell'inizio dell'incontro, ma non durante le normali sospensioni del gioco; il periodo di riscaldamento potrà essere prolungato solo con il permesso del Giudice Arbitro.

4.3.2. - Durante una sospensione di emergenza il Giudice Arbitro può permettere ai giocatori di allenarsi su un qualsiasi tavolo, compreso quello dell'incontro.

4.3.3. - I giocatori dovranno avere l'opportunità di controllare e di familiarizzare con qualsiasi attrezzatura che dovranno usare, ma ciò non li autorizza automaticamente ad effettuare più di alcuni scambi di prova prima di riprendere il gioco dopo la sostituzione di una pallina o di una racchetta danneggiata.

4.4- Intervalli

4.4.1. - Il gioco deve essere continuo per tutta la durata di un incontro individuale, ma qualsiasi giocatore è autorizzato a chiedere:

4.4.1.1. - un intervallo fino ad 1 minuto tra un set e l'altro di un incontro;

4.4.1.2. - brevi intervalli per asciugarsi ogni 6 punti dall'inizio di ciascun set e al cambio di campo nell'ultima possibile partita di un incontro.

4.4.2. - Un giocatore, o coppia, può chiedere un "time-out" di non oltre un minuto durante l'incontro.

4.4.2.1. - In una gara individuale, la richiesta di time-out può essere fatta dal giocatore o dalla coppia o dalla persona designata a dare consigli ai giocatori; in una gara a squadre, la richiesta di time-out può essere fatta dal giocatore o dalla coppia o dal capitano della squadra.

4.4.2.2. - Se un giocatore o una coppia e la persona designata a dare consigli o il capitano non sono d'accordo sul chiedere il time-out, la decisione definitiva sarà presa dal giocatore o coppia in una gara individuale e dal capitano in una gara a squadre.

4.4.2.3. - La richiesta di time-out, che può essere fatta solo a gioco fermo, deve essere segnalata con una "T" fatta con le mani dal richiedente.

4.4.2.4. - Ricevendo una valida richiesta di time-out, l'Arbitro sospenderà il gioco e, stando seduto, terrà sollevato il cartellino bianco dalla parte del giocatore o della coppia che l'ha richiesto; il cartellino bianco o qualsiasi altro segnale utilizzato sarà piazzato sul lato del tavolo di quel giocatore o coppia.

4.4.2.5. - Il cartellino bianco o il segnale sarà rimosso ed il gioco riprenderà non appena il giocatore o la coppia che ha chiesto la sospensione sarà pronto a riprendere il gioco o non appena sarà terminato il minuto regolamentare di sospensione, considerando il periodo più breve tra i due.

4.4.2.6. - Se una valida richiesta di time-out è fatta simultaneamente da o per conto di entrambi i giocatori o coppie il gioco riprenderà quando entrambi i giocatori o coppie sono pronti o al termine di un minuto, qualunque sia il più breve, e nessun giocatore o coppia potranno chiedere un altro time-out durante quella partita.

4.4.3. - Non ci saranno intervalli tra le partite consecutive in un incontro a squadre fatta eccezione per quel giocatore al quale è richiesto di giocare più incontri consecutivi; egli potrà chiedere un intervallo fino ad un massimo di 5 minuti tra quegli incontri.

4.4.4. - Il Giudice Arbitro può permettere una sospensione del gioco, della durata più breve possibile e che in nessuna circostanza superi i 10 minuti, se un giocatore è momentaneamente inabilitato da un incidente, purché nell'opinione del Giudice Arbitro la sospensione non appaia ingiustamente svantaggiosa per il giocatore o coppia avversaria.

4.4.5. - La sospensione non deve essere concessa per una perdita di efficienza che era presente o ragionevolmente prevedibile all'inizio dell'incontro o se sia causata da normale stress di gioco; perdita di efficienza come crampi o stanchezza, causate dalle condizioni di forma del giocatore o dal modo in cui l'incontro è stato condotto, non giustificano una sospensione d'emergenza, che può essere concessa soltanto per incapacità derivante da un incidente come una lesione provocata da una caduta.

4.4.6. - Se chiunque nell'area di gioco inizia a sanguinare, il gioco dovrà essere immediatamente sospeso e non potrà riprendere fino a quando la persona ferita non sarà stata medicata ed ogni traccia di sangue sarà stata rimossa dall'area di gioco.

4.4.7. - I giocatori devono rimanere dentro o vicini all'area di gioco per tutta la durata di un incontro individuale, se non diversamente autorizzati dal Giudice Arbitro; durante gli intervalli autorizzati tra una partita e l'altra e i time-out, essi devono rimanere entro 3 metri dall'area di gioco, visibili all'Arbitro.

5. - DISCIPLINA

5.1- Consigli ai giocatori

- 5.1.1 - In una gara a squadre i giocatori possono ricevere consigli da chiunque sia autorizzato a stare nell'area di gioco.
- 5.1.2. - In una gara individuale, un giocatore, o una coppia, può ricevere consigli solo da una persona, preventivamente indicata all'Arbitro, eccetto il caso in cui i giocatori di un doppio provengano da diverse federazioni e ciascuno può designare un consigliere ma riguardo al punto 5.1 e 5.2 **queste due persone** saranno trattate come un'unità; se una persona non autorizzata dà consigli l'Arbitro mostrerà un cartellino rosso e lo allontanerà dall'area di gioco.
- 5.1.3. - I giocatori possono ricevere consigli **in qualsiasi momento tranne che durante gli scambi e nel periodo tra il termine del riscaldamento e l'inizio della partita**; qualora una qualunque persona autorizzata dia consigli **irregolarmente**, l'Arbitro, esibendo il cartellino giallo, dovrà ammonirla dicendogli che alla successiva irregolarità verrà allontanata dall'area di gioco.
- 5.1.4. - Dopo la prima ammonizione, nello stesso incontro a squadre o nello stesso incontro di una gara individuale, l'Arbitro, esibendo il cartellino rosso, dovrà allontanare dall'area di gioco qualunque persona che dia consigli ai giocatori in modo non regolamentare, sia o meno la persona precedentemente ammonita.
- 5.1.5. - In un incontro a squadre, la persona allontanata dall'area di gioco non potrà farvi ritorno, a meno che non sia chiamato al tavolo per giocare e non sarà sostituita da un'altra persona designata a dare consigli fino alla fine dell'incontro a squadre; in una gara individuale, la persona allontanata dall'area di gioco non potrà farvi ritorno sino al termine dell'incontro.
- 5.1.6. - Se la persona allontanata si rifiuta di andarsene, o ritorna prima della fine dell'incontro, l'Arbitro sospenderà il gioco e farà rapporto al Giudice Arbitro.
- 5.1.7. - Queste regole si applicano solo ai consigli di gioco e non possono impedire ad un giocatore o ad un capitano, se è il caso, di presentare un ricorso formale o di consultarsi con un interprete o rappresentante della Federazione per la spiegazione della decisione giuridica.

5.2- Comportamento scorretto

- 5.2.1. - I giocatori e gli allenatori o altri consiglieri devono astenersi dal tenere comportamenti scorretti che possano disturbare l'avversario, offendere gli spettatori o screditare lo sport, quali usare un linguaggio scurrile, o rompere deliberatamente la pallina o lanciarla fuori dall'area di gioco, o dare calci al tavolo o alle transenne o mancare di rispetto agli ufficiali di gara.
- 5.2.2. - Se in un qualunque momento un giocatore, un tecnico od altro consigliere commettono una grave scorrettezza, l'Arbitro sospenderà il gioco e farà immediato rapporto al Giudice Arbitro; per scorrettezze meno gravi, l'Arbitro può, alla prima occasione, esibire il cartellino giallo ed ammonire chi ha commesso la scorrettezza che, alla successiva infrazione, sarà passibile di penalità.
- 5.2.3. - Eccetto quanto previsto nel 5.2.2. e 5.2.5., se un atleta, che sia stato ammonito, commette una seconda scorrettezza, nello stesso incontro individuale o nello stesso incontro a squadre, l'Arbitro deve assegnare 1 punto all'avversario e per una successiva scorrettezza deve assegnare 2 punti all'avversario, ogni volta alzando il cartellino giallo e quello rosso insieme.
- 5.2.4. - Se un giocatore al quale siano già stati comminati 3 punti di penalità, nello stesso incontro individuale o a squadre, continua nel suo comportamento scorretto, l'Arbitro sospenderà il gioco e farà immediato rapporto al Giudice Arbitro.
- 5.2.5. - Se un giocatore cambia la sua racchetta durante un incontro individuale o a squadre, quando non è stata danneggiata, l'Arbitro sospenderà il gioco e farà rapporto al Giudice Arbitro.
- 5.2.6. - Un'ammonizione o una penalità comminati all'uno o all'altro giocatore di un doppio si intendono applicati alla coppia, ma nei successivi singolari di un incontro a squadre nulla deve essere addebitato al giocatore che, in quel doppio, non è stato né formalmente ammonito né penalizzato; all'inizio dell'incontro di doppio, sarà addebitato alla coppia il più alto grado di provvedimento disciplinare comminato in precedenza a ciascuno dei due giocatori.
- 5.2.7. - Eccetto quanto previsto nel 5.2.2., se un allenatore o altro consigliere che sia stato ammonito commette una ulteriore scorrettezza nello stesso incontro individuale o a squadre, l'Arbitro alzerà il cartellino rosso e lo allontanerà dall'area di gioco fino alla fine dell'intero incontro a squadre o, in una gara individuale, fino alla fine dell'incontro.
- 5.2.8. - Il Giudice Arbitro può, a sua discrezione, squalificare un giocatore da un incontro, da una gara o dall'intera competizione per comportamenti gravemente scorretti od offensivi, sia se segnalati dall'Arbitro o meno; nel fare questo **dovrà esibire il cartellino rosso**; per comportamenti di minore gravità che non giustificano la squalifica, il Giudice Arbitro può decidere se farne rapporto all'ITTF Integrity Unit
- 5.2.9. - Se un giocatore viene squalificato da due incontri di una gara a squadre o di una gara individuale, risulta automaticamente espulso dall'intera gara a squadre o dall'intera competizione individuale.
- 5.2.10. - Il Giudice Arbitro può squalificare per la restante parte di una competizione chiunque sia stato per due volte allontanato dall'area di gioco durante quella competizione.
- 5.2.11 - Se un giocatore viene squalificato da una gara o da una manifestazione per qualunque motivo, egli perderà automaticamente ogni titolo, medaglia, premio in denaro o punto in classifica acquisiti.
- 5.2.12 - Casi di comportamento scorretto estremamente gravi saranno riferiti alla Federazione del giocatore in questione.
- 5.2.13 - Le sanzioni per le infrazioni di cui all'articolo 3.5.2 possono essere presentate dall'ITTF Integrity Unit al Tribunale ITTF in base alle norme previste dal Tribunale ITTF.

5.3– Corretta Presentazione

5.3.1. - Giocatori, allenatori ed ufficiali di gara dovranno cercare di raggiungere l'obiettivo di una buona presentazione dello sport e salvaguardare la sua integrità astenendosi da ogni tentativo di condizionare le caratteristiche della manifestazione in modo contrario all'etica sportiva:

5.3.1.1 - I giocatori dovranno fare del loro meglio per vincere l'incontro e non ritirarsi fatta eccezione per ragione di malattia o infortunio.

5.3.1.2. - Giocatori, allenatori ed ufficiali di gara non dovranno partecipare in alcun modo o supportare scommesse o giochi d'azzardo in relazione alle loro partite o manifestazioni.

5.3.2. – Qualunque giocatore che volontariamente fallisca di attenersi a questi principi, sarà sanzionato con la perdita totale o parziale dei premi in denaro nelle gare a premi e/o con una sospensione dagli eventi ITTF.

5.3.3. - Nel caso di conclamata azione disciplinare nei confronti di qualunque consigliere o ufficiale, si ritiene che anche la relativa Federazione Nazionale prenda dei provvedimenti disciplinari nei confronti di questa persona.

5.3.4. Le sanzioni per le infrazioni di cui all'articolo 3.5.2 possono essere presentate dall'ITTF Integrity Unit al Tribunale ITTF in base alle norme previste dal Tribunale ITTF.

6– TABELLONE NELLE GARE AD ELIMINAZIONE DIRETTA

6.1– Byes (X) e Qualificati

6.1.1. - Il numero di posti nel primo turno di una gara ad eliminazione diretta deve essere pari ad una potenza di 2.

6.1.1.1. - Se il numero di iscritti è minore del numero di posti, il primo turno deve includere abbastanza byes da raggiungere il numero richiesto di posti.

6.1.1.2. - Se il numero di iscritti è maggiore del numero di posti, si deve effettuare una gara di qualificazione in modo tale che il numero dei qualificati e il numero degli iscritti, esentati dalla gara di qualificazione, raggiungano insieme il numero richiesto dei posti.

6.1.2. – I byes devono essere distribuiti il più uniformemente possibile in tutto il primo turno, dapprima con le teste di serie, in ordine di classifica.

6.1.3. - I qualificati devono essere sorteggiati il più uniformemente possibile tra le metà, i quarti, gli ottavi o i sedicesimi del tabellone, in maniera appropriata.

6.2- Posizionamento per classifica

6.2.1. - Gli iscritti con più alta classifica in una gara devono essere piazzati in modo che non possano incontrarsi prima dei turni finali della competizione.

6.2.2. - Il numero di iscritti che devono essere piazzati come teste di serie non può essere maggiore del numero di iscritti nel primo turno effettivo della gara.

6.2.3. - La testa di serie n. 1 deve essere piazzata nel posto più alto della prima metà del tabellone e la testa di serie n. 2 nel posto più basso della seconda metà, ma tutte le altre teste di serie devono essere piazzate a sorteggio nei posti stabiliti del tabellone nel seguente modo:

6.2.3.1. - le teste di serie, 3 e 4 devono essere sorteggiate nel posto più basso della prima metà del tabellone e nel posto più alto della seconda metà;

6.2.3.2. - le teste di serie dal 5 all'8 devono essere sorteggiate nei posti più bassi dei quarti di tabellone nei numeri dispari e nei posti più alti dei quarti di tabellone nei numeri pari;

6.2.3.3. - le teste di serie dal 9 al 16 devono essere sorteggiate nei posti più bassi degli ottavi di tabellone nei numeri dispari e nei posti più alti degli ottavi di tabellone nei numeri pari;

6.2.3.4. - le teste di serie dal 17 al 32 devono essere sorteggiate nei posti più bassi dei sedicesimi di tabellone nei numeri dispari e nei posti più alti dei sedicesimi di tabellone nei numeri pari.

6.2.4. - In una gara a squadre ad eliminazione diretta soltanto la squadra con classifica più alta di una Federazione ha il diritto di essere piazzata come testa di serie.

6.2.5. - Il posizionamento delle teste di serie deve seguire l'ordine delle più recenti classifiche pubblicate dall'ITTF eccetto che:

6.2.5.1. - quando tutti gli iscritti aventi diritti ad essere teste di serie sono di Federazioni appartenenti alla stessa Federazione Continentale, deve avere la precedenza la più recente lista di classifica pubblicata da quella Federazione Continentale;

6.2.5.2. - quando tutti gli iscritti aventi diritto ad essere teste di serie sono della stessa Federazione, deve avere la precedenza la lista più recente pubblicata da quella Federazione.

6.3-Teste di serie per nomina delle Federazioni

6.3.1. - Giocatori e coppie della stessa Federazione devono essere piazzati il più lontano possibile **in accordo con quanto precisato negli articoli 6.3.3 e 6.3.4 salvo diverse indicazioni contenute negli specifici regolamenti di quella manifestazione o di quel gruppo di manifestazioni.**

6.3.2. - Le Federazioni devono compilare un elenco dei loro giocatori o coppie designate in ordine decrescente di classifica, iniziando con i giocatori inclusi nella lista usata per determinare le teste di serie, nell'ordine indicato da detta lista.

6.3.3. - I giocatori o coppie teste di serie 1 e 2 devono essere sorteggiati in metà diverse e quelli teste di serie 3 e 4 in quarti diversi da quelli occupati dai primidue.

6.3.4. - Gli iscritti rimanenti devono solo essere separati nei gironi o nel primo turno del tabellone, finale o di qualificazione, ad eliminazione diretta ma non nei turni successivi.

6.3.5. - Un doppio maschile o femminile formato da giocatori di diverse Federazioni deve essere considerato come doppio della Federazione del giocatore con la classifica più alta nella lista delle classifiche Mondiali o, se nessun giocatore è incluso in tale lista, nella relativa lista delle classifiche continentali; se nessuno dei due giocatori è incluso nella lista delle classifiche Mondiali o Continentali, la coppia deve essere considerata come un doppio della Federazione la cui squadra ha la classifica più alta nella lista delle Classifiche Mondiali a squadre.

6.3.6. - Un doppio misto formato da giocatori di diverse Federazioni, sarà considerato un doppio della Federazione a cui appartiene l'uomo.

6.3.7. - In alternativa qualunque coppia di doppio formata da giocatori provenienti da differenti Federazioni sarà considerata una coppia di entrambe queste Federazioni.

6.3.9 - In una gara di qualificazione gli iscritti della stessa Federazione, fino al numero totale dei gironi di qualificazione, devono essere sorteggiati in gironi separati in modo tale che i qualificati siano posizionati il più lontano possibile fra loro, secondo i principi degli articoli da 6.3.3. a 6.3.4.

6.4- Modifiche al tabellone

6.4.1. - Un tabellone compilato può essere modificato solo con l'autorizzazione del Comitato Direttivo responsabile e, se opportuno, con l'accordo dei rappresentanti delle Federazioni direttamente interessate.

6.4.2. - Il tabellone può essere modificato solo per correggere errori o effettivi fraintendimenti nella notifica e accettazione dell'iscrizione, per correggere un serio sbilanciamento come previsto nell'art. 6.5., o per inserire giocatori o coppie in più come previsto nell'articolo 6.6.

6.4.3. - Nessuna modifica, eccetto le necessarie cancellature può essere apportata al tabellone di una gara dopo che la gara è iniziata; agli scopi di questo regolamento una gara di qualificazione può essere considerato come un evento separato.

6.4.4. - Nessun giocatore può essere cancellato dal tabellone senza il suo permesso, eccetto che per squalifica; tale permesso deve essere fatto o personalmente dal giocatore, se è presente, o dal suo rappresentante autorizzato, se egli è assente.

6.4.5. - Nessuna modifica può essere apportata ad una coppia di doppio se entrambi i giocatori sono presenti e idonei a giocare, ma infortunio, malattia o assenza di un giocatore possono essere accettate a giustificazione di una modifica.

6.5- Rifacimento del tabellone

6.5.1. - Eccetto quanto previsto negli articoli 6.4.2., 6.4.5. e 6.5.2., nessun iscritto deve essere spostato da un posto ad un altro del tabellone e se, per qualunque ragione, il tabellone risultasse seriamente sbilanciato esso dovrà essere completamente ricompilato, qualora fosse possibile.

6.5.2. - Eccezionalmente, se lo sbilanciamento è causato dalla assenza di numerose teste di serie nella stessa parte del tabellone, le rimanenti teste di serie possono essere rinumerate in ordine di classifica e sorteggiate di nuovo sino al massimo possibile tra i posti delle teste di serie, tenendo conto, per quanto possibile, dei requisiti per le teste di serie dagli iscritti delle Federazioni partecipanti.

6.6- Inserimenti nel tabellone

6.6.1. - I giocatori non inclusi nel tabellone originale possono essere aggiunti più tardi, a discrezione del Comitato Direttivo responsabile e con il consenso del Giudice Arbitro.

6.6.2. - Ogni posto libero nelle teste di serie deve essere riempito per primo in ordine di classifica, sorteggiandovi i nuovi giocatori o coppie con la migliore classifica; altri ulteriori iscritti devono essere piazzati prima tra i posti liberi dovuti ad assenza o squalifica e poi tra i byes che non siano quelli contro le teste di serie.

6.6.3. - Gli iscritti che, nel tabellone originario sarebbero stati teste di serie, possono essere aggiunti solo se ci sono sufficienti posti liberi tra quelli destinati alle teste di serie.

7- ORGANIZZAZIONE DI COMPETIZIONI

7.1- Autorità

7.1.1. - Purché sia rispettato lo Statuto, ogni Federazione può organizzare o autorizzare tornei open, riservati o ad invito entro il suo territorio o può concordare incontri internazionali.

7.1.2. – **Ad eccezione delle gare riservate ai veterani**, i giocatori che provengano da Federazioni membro affiliato all'ITTF, quando competono a livello Internazionale, possono partecipare solamente in eventi ITTF, eventi approvati ITTF ed eventi registrati ITTF essendo iscritti dalla loro Federazione di appartenenza come pure in eventi riconosciuti ITTF iscritti attraverso il proprio Comitato Olimpico Nazionale o Comitato Paraolimpico Nazionale rispettivamente. La partecipazione in qualsiasi altro tipo di evento può essere consentita con lo specifico permesso scritto della Federazione nazionale del giocatore o dell'ITTF; il permesso ai giocatori sarà considerato a meno che non venga fatta una notifica specifica o generale dalla Federazione nazionale del giocatore o dall'ITTF che revochi il permesso a partecipare ad un evento o serie di eventi.

7.1.3. - Un giocatore o squadra non può prendere parte in una competizione internazionale se sia stato sospeso dalla Federazione di appartenenza o dalla Federazione Continentale.

7.1.4. - Nessuna manifestazione può usare la denominazione di "Titolo Mondiale" senza il permesso dell'ITTF o quella di "Titolo Continentale" senza il permesso della Federazione Continentale competente.

7.2- Rappresentanti

7.2.1 - I rappresentanti di tutte le Federazioni, i cui giocatori sono iscritti ad una gara di un Campionato Internazionale Open devono essere autorizzati ad assistere alla compilazione del tabellone, e devono essere consultati per qualsiasi modifica al tabellone o qualsiasi decisione su ricorsi che possono interessare direttamente i loro giocatori.

7.3- Iscrizioni

7.3.1. - I moduli di iscrizione per i Campionati Internazionali Open devono essere inviati a tutte le Federazioni non più tardi di 2 mesi di calendario, prima dell'inizio della competizione e non più tardi di 1 mese di calendario, prima della data di chiusura delle iscrizioni.

7.3.2. - Tutte le iscrizioni effettuate dalle Federazioni per i Tornei Open devono essere accettate ma gli organizzatori devono avere il potere di porre gli iscritti in una competizione di qualificazione; nel decidere questa collocazione gli organizzatori devono tener conto delle classifiche ITTF e Continentali e dell'ordine di classifica degli iscritti specificati della Federazione designante.

7.4- Gare

7.4.1. - I Campionati Internazionali Open includono gare di singolare maschile, di singolare femminile, doppio maschile, doppio femminile, e possono prevedere anche gare di doppio misto e gare a squadre per squadre rappresentanti le Federazioni.

7.4.2. – Nelle competizioni Mondiali i giocatori nelle gare giovanili, junior e cadetti, devono essere sotto i 19 e sotto i 15 anni di età rispettivamente al 31 dicembre dell'anno immediatamente precedente al quale la competizione ha luogo; i limiti di età raccomandati per gare corrispondenti nelle altre competizioni giovanili sono: Under 21, Under 19, Under 17, Under 15, Under 13, Under 11.

7.4.3. - Si raccomanda che gli incontri a squadre dei Campionati Internazionali Open siano giocati con una delle formule specificate nell'articolo 7.6.; la formula scelta deve essere precisata nel modulo di iscrizione.

7.4.4. - Le gare individuali propriamente dette devono essere giocate ad eliminazione diretta, ma le gare a squadra e i turni di qualificazione delle gare individuali possono essere giocati o ad eliminazione diretta o a gironi.

7.5- Gare a gironi

7.5.1. - In una gara a gironi o "round robin", ciascun componente del girone deve giocare con ogni altro; si assegneranno 2 punti per una vittoria, 1 per una sconfitta in una partita giocata e zero per una sconfitta in una partita non giocata o non terminata, e la classifica finale sarà determinata inizialmente dal numero dei punti ottenuti. Se un giocatore è squalificato alla fine di un incontro per qualsiasi ragione, egli perderà l'incontro che sarà conseguentemente considerato come una sconfitta in un incontro non giocato.

7.5.2. - Se due o più componenti del girone hanno ottenuto lo stesso numero di punti le loro relative posizioni devono essere determinate esclusivamente dai risultati dei soli incontri tra di loro (*classifica avulsa*), considerando in successione il numero dei punti ottenuti, il quoziente delle partite individuali vinte e di quelle perse (per una gara a squadre), dei set e dei punti fino a quando non sia sciolta la parità.

7.5.3. - Se in qualsiasi momento del calcolo la posizione di uno o più componenti del girone è stata determinata, mentre altri sono ancora in parità, i risultati delle partite a cui quei componenti hanno preso parte devono essere eliminati da qualsiasi ulteriore calcolo necessario a risolvere la parità secondo il procedimento del 7.5.1. e del 7.5.2.

7.5.4. - Se non fosse possibile risolvere la parità secondo le procedure specificate dal 7.5.1. al 7.5.3., le posizioni dei giocatori in parità saranno determinate per sorteggio.

7.5.5 – Se non altrimenti autorizzato dalla Giuria, se sia 1 solo giocatore o squadra a qualificarsi, l'incontro finale del girone dovrà essere tra i giocatori o squadre con il numero 1 e 2; se i qualificati invece sono 2 l'incontro finale sarà tra i giocatori o squadre con il numero 2 e 3 e così via.

7.6- Formule di gioco per le gare a squadre

7.6.1. - Al meglio dei 5 incontri (Nuova Swaythling Cup system, 5 singolari)

7.6.1.1. - Una squadra consiste di 3 giocatori.

7.6.1.2. - L'ordine di gioco sarà

1) A-X

2) B-Y

3) C-Z

4) A-Y

5) B-X

7.6.2. - Al meglio dei 5 incontri (Corbillon Cup system, 4 singolari e 1 doppio)

7.6.2.1. - Una squadra consiste di 2, 3 o 4 giocatori.

7.6.2.2. - L'ordine di gioco sarà

1) A-X

2) B-Y

3) doppio

4) A-Y

5) B-X

7.6.2.3 nelle gare di Tennistavolo Paraolimpico, l'ordine di gioco può essere come in 7.6.2.2 fatta eccezione che per l'incontro di doppio che può essere giocato per ultimo.

7.6.3 - Al meglio di 5 incontri (Olympic system, 4 singolari e 1 doppio)

7.6.3.1. - Una squadra consiste di 3 giocatori; ciascun giocatore gareggerà in un massimo di 2 incontri individuali.

7.6.3.2. - L'ordine di gioco sarà

1) doppio B & C - Y & Z

2) A-X

3) C-Z

4) A-Y

5) B-X

7.6.4. - Al meglio dei 7 incontri (6 singolari ed un doppio)

7.6.4.1 - Una squadra consisterà di 3, 4 o 5 giocatori.

7.6.4.2 - L'ordine di gioco sarà

1) A-X

2) B-Y

3) C-Z

4) doppio

5) A-Y

6) C-X

7) B-Z

7.6.5 - al meglio dei 9 incontri (9 singolari)

7.6.5.1. - Una squadra consisterà di 3 giocatori.

7.6.5.2. - L'ordine di gioco sarà

1) A-X

2) B-Y

3) C-Z

4) B-X

5) A-Z

6) C-Y

7) B-Z

8) C-X

9) A-Y

7.7- Procedura per le gare a squadre

7.7.1. - Tutti i giocatori saranno scelti tra quelli presentati per la gara.

7.7.2 – Il nome del capitano della squadra, giocatore o non giocatore sarà presentato in anticipo all'Arbitro

7.7.3.- Prima dell'incontro, il diritto di scegliere A, B, C, o X, Y, Z deve essere determinato per sorteggio e, quindi i capitani presenteranno le loro squadre al Giudice Arbitro, o al suo supplente, assegnando una lettera a ciascun giocatore.

7.7.4. - La coppia di doppio potrà essere designata subito dopo la fine dell'ultimo incontro di singolare che precede il doppio.

7.7.5. - Un incontro a squadre si conclude quando una delle due squadre vince la maggioranza degli incontri individuali disputabili in quella determinata formula.

7.8- Risultati

7.8.1. - Al più presto possibile dopo il termine della competizione e, comunque, non oltre 7 giorni dalla fine delle gare, la Federazione organizzatrice deve inviare alla Segreteria ITTF e alla competente segreteria della Federazione Continentale, i dettagli dei risultati, includendo il punteggio, degli incontri internazionali, di tutti i turni del Campionato Continentale e dei Campionati Internazionali Open e dei turni conclusivi dei Campionati Nazionali.

7.9– Televisione e Streaming

7.9.1. - Una gara, tranne le competizioni Mondiali, Continentali e Olimpiche o Paraolimpiche, può essere trasmessa dalla televisione solo con l'autorizzazione della Federazione dal cui territorio viene trasmessa la gara.

7.9.2. - La partecipazione ad una gara internazionale presume il consenso da parte delle Federazioni ospitate di trasmettere le gare di quella per televisione; in tutte le competizioni Mondiali, Continentali, Olimpiche o Paraolimpiche tale consenso comprende la trasmissione delle immagini televisive dal vivo o registrate durante il periodo della competizione stessa ed entro 1 mese dal suo termine.

7.9.3. – Tutte le trasmissioni in streaming di gare ITTF (di ogni categoria) sono obbligate al rispetto dei processi certificati di streaming ITTF e la Streaming Certification Fee (SCF) sarà addebitata al proprietario dei diritti della manifestazione.

8- ELEGGIBILITÀ INTERNAZIONALE

8.1. – L'eleggibilità nelle competizioni olimpiche è regolata a parte dall'articolo 4.5.1 dell'Handbook ITTF e l'eleggibilità nelle competizioni Paraolimpiche è regolata a parte dal Comitato Paraolimpico Internazionale e dall'articolo 4.6.1 dell'Handbook ITTF; ulteriori regole sull'eleggibilità sono applicate alle gare per il titolo Mondiale (4.1.3, 4.2.3, 4.3.6, 4.4.3 dell'Handbook ITTF).

8.2. - Un giocatore sarà considerato come rappresentante di una Federazione se egli accetta di essere iscritto da questa Federazione e conseguentemente partecipa in una gara come previsto in 1.2.3 e anche nelle gare individuali in un Campionato Internazionale Open.

8.3 - Un giocatore può rappresentare una Federazione solo se possiede la nazionalità del paese in cui tale Federazione ha giurisdizione, tranne il caso in cui, un giocatore, che abbia già rappresentato una Federazione della quale egli non abbia cittadinanza, in accordo con regole precedenti, può mantenere quella eleggibilità.

8.3.1. – Qualora i giocatori di più di una Federazione abbiano la stessa nazionalità, un giocatore può rappresentare solamente una di queste Federazioni, se egli vi sia nato o egli abbia la residenza principale nel territorio di quella Federazione.

8.3.2. – Un giocatore che abbia titolo a rappresentare più di una Federazione avrà diritto di scegliere quale delle Federazioni voglia rappresentare.

8.4. – Un giocatore ha il titolo di rappresentare una Federazione Continentale (1.18.1 dell'Handbook ITTF) in una gara a squadre continentale soltanto se egli sia eleggibile a rappresentare una Federazione membro di quella Federazione Continentale in accordo all'articolo 8.3.

8.5. - Un giocatore non può rappresentare differenti federazioni nell'arco di tempo di 3 anni

8.6. - Una Federazione può iscrivere un giocatore sotto la sua giurisdizione (1.21 dell'Handbook ITTF) a qualunque gara individuale di un Campionato Internazionale Open; tale nomina può essere indicata nella lista dei risultati e nelle pubblicazioni ITTF ma non influenzerà l'eleggibilità di questo giocatore secondo l'articolo 8.2.

8.7 – Un giocatore o la propria Federazione di appartenenza, se così richiesto dal Giudice Arbitro, fornirà prove e documenti della propria titolarità ed il proprio passaporto.

8.8. - Qualsiasi reclamo in merito all'eleggibilità di un giocatore sarà presentata ad una Commissione di Eleggibilità, composta dal Comitato Esecutivo, dal presidente della Commissione Regolamenti e dal presidente della Commissione Atleti, la cui decisione sarà definitiva.