

Regolamenti 2010/2011 Competizioni Internazionali

1. - Scopi delle regole e dei regolamenti.	2
1.2. - Applicabilità.	2
2. - Attrezzature e condizioni di gioco.	2
2.1. - Attrezzature di gioco approvate ed autorizzate.	2
2.2. - Abbigliamento.	3
2.3. - Condizioni di gioco.	3
2.5. - Pubblicità.	4
2.6. - Controllo Doping.	5
2.6.1. - Controllo Dopingò.	5
3. - Giurisdizione degli Ufficiali di gara.	5
3.1. - Il Giudice Arbitro.	5
3.2. - Gli Ufficiali di gara.	5
3.3. - Reclami.	6
4. - Conduzione dell'incontro.	6
4.1. - Punteggio.	6
4.2. - Attrezzature.	7
4.3. - Riscaldamento.	7
4.4. - Intervalli.	7
5. - Disciplina.	8
5.1. - Consigli ai giocatori.	8
5.2. - Comportamento scorretto.	9
5.3. - Doping.	9
5.4. - Incollaggio.	10
6. - Tabellone nelle gare ad eliminatoria diretta.	10
6.1. - Aspettiti e Qualificati.	10
6.2. - Teste di serie per classifica.	10
6.3. - Teste di serie per nomina delle Federazioni.	10
6.4. - Modifiche al tabellone.	11
6.5. - Rifacimento parziale del tabellone.	11
6.6. - Inserimenti nel tabellone.	11
7. - Organizzazione di Competizioni.	11
7.1. - Autorizzazioni.	11
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.	13
7.9. - Televisione.	13
8. - Eleggibilità internazionale.	13

In **evidenziato** le novità, rispetto alla edizione precedente, contemplate dal 2010/2011 dall' ITTF.

In **grassetto sottolineato** sono riportate le norme che devono essere applicate nelle manifestazioni nazionali organizzate alla Federazione Italiana Tennistavolo.

1. - Scopi delle regole e dei regolamenti.

1.1. - tipi di competizione (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 con iscrizioni riservate a specifici giocatori, individualmente invitati.

1.2. - Applicabilità.

1.2.1. - eccetto quanto previsto dal 1.2.2., il regolamento tecnico di gioco saranno applicate alle manifestazioni per il titolo mondiale, continentale, olimpico, tornei open e ad incontri internazionali, a meno che le Federazioni partecipanti non si siano accordate diversamente.

1.2.2. - il Consiglio ha l'autorità di consentire che in una manifestazione "open" siano applicate variazioni alle regole a titolo sperimentale, approvate dal Comitato Esecutivo.

Si raccomanda di applicare le regole a tutte le altre competizioni internazionali e si raccomanda alle Federazioni di adottarle per le loro competizioni nazionali.

1.2.3. - i Regolamenti per le competizioni internazionali verranno applicati alle:

1.2.3.1. - manifestazioni per il titolo mondiale e olimpico 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 a meno di variazioni autorizzate dal Comitato Esecutivo e concordate in anticipo dai partecipanti in conformità all'articolo 1.2.4..

1.2.3.4. - tornei open, eccetto quanto precisato 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 manifestazioni internazionali ma, nel rispetto dello Statuto, le manifestazioni internazionali ristrette a ad inviti e quelle riconosciute organizzate da enti non affiliati possono svolgersi in conformità ai regolamenti dell'ente organizzatore.

1.2.6. - si presume che il Regolamento Tecnico di Gioco (R.T.G.) ed il presente regolamento (R.C.N.I.) siano applicati in tutte le competizioni internazionali, fatto salvo che le variazioni siano state concordate in anticipo e siano state chiarite nelle regole ufficiali della competizione.

1.2.7. - dettagliate spiegazioni ed interpretazioni delle regole, incluse le specifiche dell'attrezzatura, devono essere pubblicate in forma di Manuali Tecnici autorizzati dal Consiglio e nel Manuale per Ufficiali di Gare e per Giudici Arbitri.

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 concesse dal Consiglio su segnalazione della Commissione Attrezzature per conto del Consiglio; le approvazioni e le autorizzazioni possono essere ritirate dal Consiglio in qualunque momento se ritenute dannose per lo sport.

2.1.2. - il modulo di iscrizione e o il programma di un torneo open devono specificare la marca e il colore del tavolo, la marca della rete e la marca e il colore della pallina che sarà usata; la scelta dell'attrezzatura deve essere effettuata dalla Federazione nel cui territorio si terrà la competizione, fra le marche e i tipi approvati al momento dall'I.T.T.F.

2.1.3. - il materiale di copertura su un lato della racchetta usata per colpire la pallina deve essere di una marca e tipo al momento autorizzate dall'I.T.T.F. e deve essere attaccata al telaio in modo tale che il marchio di fabbrica e la scritta I.T.T.F. siano chiaramente visibili vicino al bordo della superficie usata per colpire lista delle attrezzature e materiale autorizzati sono stabilite dall'Ufficio dell'I.T.T.F. e i dettagli sono disponibili sul sito web dell'I.T.T.F.

2.1.4. - Le gambe del tavolo devono trovarsi ad almeno 40 cm dalla linea di fondo del tavolo per i giocatori in carrozzina.

2.2. - Abbigliamento.

2.2.1. - l'abbigliamento di gioco deve normalmente 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 o 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 e della sua società, negli incontri di club, e loghi pubblicitari secondo le norme del 2.4.8.. 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 pannello avente un'area non superiore ai 600 cm² (A4).

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. - su qualsiasi questione circa la legittimità o accettabilità dell'abbigliamento di gioco, deve decidere il Giudice Arbitro.

2.2.8. - i giocatori di una squadra che prendono parte ad un incontro a squadre, ed i giocatori di una stessa federazione (o società) che costituiscono una coppia in una gara di doppio, 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.

2.2.9. - giocatori o coppie avversarie devono indossare magliette di colori chiaramente differenti, così da permettere di essere facilmente riconosciuti dagli spettatori.

2.2.10. - quando i giocatori o le squadre avversarie che vestono divise simili non si accordano su chi dovrà cambiare divisa, la decisione avverrà per sorteggio.

2.2.11. - i giocatori partecipanti ai campionati mondiali o alle olimpiadi o ai campionati internazionali open devono indossare magliette, pantaloncini e/o gonnellini, autorizzati dalle federazioni di appartenenza.

2.3. - Condizioni di gioco.

2.3.1. - l'area di gioco non deve essere rettangolare inferiore ai 14 metri di lunghezza, a 7 metri di larghezza ed a 5 metri di altezza e i 4 lati possono essere delimitati da transenne di non più di 1,5 metri di lunghezza; per le gare in carrozzina l'area di gioco può essere ridotta ma non può essere inferiore a 8 metri di lunghezza e 6 metri di larghezza

2.3.2. - Le seguenti attrezzature e accessori devono essere considerati parte di ciascuna area di gioco: il tavolo con la retina ed i suoi supporti, i tavolini e le sedie degli arbitri, i segnapunti, i contenitori delle palline e degli asciugamani, i numeri identificativi del tavolo, le transenne, gli stracci per bagnarsi i piedi, gli indicatori sulle transenne con il nome dei giocatori o delle squadre

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 il titolo mondiale e nelle Olimpiadi, l'intensità luminosa, misurata all'altezza della superficie di gioco, non deve essere inferiore ai 1000 lux (400 lux per la F.I.Te.T.), uniformemente distribuita su ogni punto della superficie di gioco stessa ed almeno 500 lux in qualsiasi altra parte dell'area di gioco; nelle altre competizioni l'intensità luminosa dovrà essere di almeno 600 lux uniformemente distribuita sulla superficie di gioco ed almeno 400 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 o 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 la sua superficie non deve essere di mattoni, cemento o pietra; per le gare in carrozzina il pavimento può essere anche di cemento.

2.3.8.1. - Nelle competizioni Mondiali ed Olimpiche la pavimentazione dovrà essere di legno (parquet) o di materiale sintetico (posto sulla pavimentazione esistente) di marca e tipo approvato dall'I.T.T.F.

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 - Un Centro di Controllo Racchette dev'essere istituito in tutti i Campionati del Mondo ITTF e nelle Competizioni Olimpiche così come anche in un numero selezionato di Pro Tour ITTF e durante le manifestazioni dello Junior Circuit. Esso 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 dell'Equipment Committee 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, la presenza di sostanze volatili pericolose.

2.4.2.2. - Il controllo delle racchette dovrebbe essere solitamente effettuato a sorteggio ed al termine dell'incontro ma dai quarti di finale in poi esso dovrebbe avvenire prima di ogni incontro nelle gare individuali e prima di una specifica partita negli incontri a squadre.

2.4.2.3 - Le racchette che non superano il test di controllo effettuato prima dell'incontro non possono piu' essere

utilizzate durante la manifestazione. Nel caso in cui le racchette non superino il test effettuato a sorteggio dopo l'incontro, il giocatore non in regola sarà soggetto alle sanzioni decise durante i Campionati Mondiali del 2010.

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. Un'appropriata zona ventilata dev'essere predisposta per incollare le gomme alla racchetta e l'incollaggio non può essere effettuato in nessun'altra parte all'interno del complesso sportivo.

2.5. - Pubblicità.

2.5.1. - nell'area di gioco, la pubblicità dovrà essere esposta solo sulle attrezzature o gli accessori **elencati all'art. 2.3.2.** e non vi dovranno essere ulteriori o speciali esposizioni.

2.5.2. - Nei Giochi Olimpici tutte le pubblicità sulle attrezzature di gioco, sull'abbigliamento dei giocatori e sulle divise degli arbitri devono essere conformi alle normative del CIO (Comitato Internazionale Olimpico).

2.5.3 - Con l'eccezione dei LED (light emitting diodes) in nessuna parte nell'area di gioco potranno essere utilizzate transenne con pubblicità a colori fluorescenti o luminescenti.

2.5.3.1 – La pubblicità a LED sulle transenne non potrà mai modificarsi se non prima dell'inizio e dopo la fine dell'incontro e durante le pause autorizzate (art. 3.4.4).

2.5.4. - scritte o simboli sull'interno delle transenne non devono avere bianco o arancione né di più di due colori e devono essere contenute entro un'altezza totale di 40 centimetri; si raccomanda che siano leggermente più chiare o più scure del colore di fondo.

2.5.5. - la pubblicità sulla pavimentazione non dev'essere di colore bianco né arancio e si raccomanda che sia leggermente più chiara o più scura del colore di fondo.

2.5.6. - sulla pavimentazione dell'area di gioco possono essere contenute sino a 4 pubblicità, una per ciascuna estremità ed una per ciascuna parte prospiciente lato del tavolo, ciascuna pubblicità deve essere contenuta entro un'area di 2,5 m.²; devono essere poste a non meno di 1 metro dal transennamento e, quelle nelle due estremità, a non più di 2 metri dalle transenne di fondo.

2.5.7. - una pubblicità temporanea può essere posta su ogni metà dei bordi laterali del tavolo ed una su ciascun bordo di fondo, chiaramente distinte da ogni altra pubblicità permanente; non possono essere pubblicizzate marche di tavoli differenti da quelle in uso e devono essere contenute in una lunghezza totale di 60 cm ciascuna.

2.5.8. - la pubblicità sulle reti deve essere leggermente più scura o più chiara del colore di fondo, non deve essere entro tre cm del nastro lungo il bordo superiore e non deve impedire la visibilità attraverso la rete.

2.5.9. - la pubblicità su tavoli degli arbitri o altre attrezzature all'interno dell'area di gioco, deve essere contenuta entro un'area totale di 750 cm² su ogni lato.

2.5.10. - la pubblicità sull'abbigliamento dei giocatori deve essere limitata a:

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

2.5.10.2. - non più di sei scritte pubblicitarie chiaramente separate contenute entro un'area totale di 600 cm², sul davanti, sul lato o le spalle di una maglietta, con non più di quattro pubblicità sul davanti

2.5.10.3. - non più di due scritte pubblicitarie contenute entro un'area totale di 400 cm² sul retro della maglietta.

2.5.10.4. - non più di due scritte pubblicitarie contenute entro un'area totale di 80 cm² sui pantaloncini e/o gonnellino.

2.5.11. - scritte pubblicitarie sui numeri dei giocatori devono essere contenute entro un'area totale di 100 cm².

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

2.5.13. - non devono esserci scritte sull'abbigliamento e sui numeri dei giocatori che pubblicizzino tabacco, alcool o droga.

2.6. – Controllo Doping

2.6.1. – Tutti gli atleti che partecipano a competizioni internazionali, comprese quelle riservate ai Junior, nel corso delle gare potranno essere sottoposti a controlli antidoping da parte dell'ITTF, delle Federazioni di appartenenza degli atleti e di qualunque altra Organizzazione Antidoping responsabile del relativo controllo durante la manifestazione

3. - Giurisdizione degli Ufficiali di gara.

3.1. - Il Giudice Arbitro.

3.1.1. - per ogni competizione deve essere designato un giudice arbitro che ne sarà responsabile nel suo insieme; 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. - l'elenco degli incontri con orario e tavolo (delega al Direttore Gara).

3.1.2.3. - la designazione degli ufficiali di gara.

3.1.2.4. - la conduzione di una breve riunione con gli ufficiali di gara prima dell'inizio della competizione.

3.1.2.5. - il controllo in merito alla rappresentanza dei giocatori.

3.1.2.6. - la decisione di far sospendere il gioco per causa di forza maggiore.

3.1.2.7. - la decisione di permettere ai giocatori di poter abbandonare l'area di gioco durante l'incontro.

3.1.2.8. - la decisione di prolungare il periodo di riscaldamento regolamentare.

3.1.2.9. - la decisione di far tenere ai giocatori la tuta durante l'incontro.

3.1.2.10. - le decisioni riguardanti le questioni d'interpretazione dei Regolamenti incluse le regolarità dell'abbigliamento, delle attrezzature di gioco e delle condizioni di gioco.

3.1.2.11. - decidere se, e dove, i giocatori possono allenarsi durante una sospensione del gioco per cause di forza maggiore.

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

3.1.3. - se, d'accordo con il Comitato Direttivo della competizione, alcuni compiti dei Giudici Arbitri vengono delegati ad altre persone, le specifiche responsabilità e reperibilità di ciascuna di esse saranno rese note ai partecipanti, e, ove presenti, 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 del gioco.

3.1.5. - se un Giudice Arbitro lo ritiene opportuno, può sostituire un Arbitro o un Ufficiale di gara sussidiario in qualunque momento, ma non può modificare qualsiasi decisione già presa dall'ufficiale di gara rimosso, per quanto riguarda questioni di fatto sotto la sua giurisdizione.

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. - Gli Ufficiali di gara.

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 campi.

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 correggere qualsiasi errore.

3.2.3.6. - decidere se lo 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 su consigli e il comportamento dei giocatori.

3.2.3.11. – decidere per sorteggio quale giocatore o coppia o squadra dovrà cambiare la propria maglietta nel caso in cui i giocatori o la squadra avversari abbiano una maglietta di colore simile e non si siano messi d'accordo su chi la deve cambiare.

3.2.3.12. - Assicurarsi che soltanto le persone autorizzate siano sedute in panchina.

3.2.4. - l'Arbitro Assistente deve:

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

3.2.4.2. – informare l'arbitro sulle infrazioni riguardanti i consigli ai giocatori o il loro comportamento

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

3.2.5.1. - che l'azione di servizio di un giocatore è irregolare.

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

3.2.5.3. - che un giocatore ha ostruito la pallina.

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

3.2.5.5. - possono, inoltre, 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-rinvii" quando è in atto il sistema accelerato per contare i colpi del ricevente o coppia che ribatte.

3.2.7. - una decisione presa dall'arbitro assistente o dal conta-rinvii, secondo quanto stabilito dal 3.2.5-6, non può essere modificata 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 di singolare 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 dei Regolamenti presa dal Giudice Arbitro responsabile o su qualsiasi altra questione di conduzione del torneo o dell'incontro, presa dal responsabile Comitato Direttivo.

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 su una questione d'interpretazione dei Regolamenti presa dal Giudice Arbitro responsabile.

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

3.3.4. - un reclamo può essere presentato al Comitato Direttivo della competizione avverso una decisione del giudice arbitro su una questione di conduzione di torneo o incontro non prevista da Regole o regolamenti e la decisione del comitato direttivo sarà definitiva.

3.3.5. - in una gara di singolare un reclamo può essere presentato solo da un giocatore partecipante all'incontro nel quale la questione è sorta; in una gara a squadre un reclamo può essere presentato solo dal capitano della squadra partecipante all'incontro nel quale la questione è sorta.

3.3.5.1. - Il nome del capitano della squadra sia esso giocatore o no, dovrà essere comunicato all'arbitro dell'incontro prima del suo inizio.

3.3.6. - una questione di interpretazione dei Regolamenti sorta dalla decisione di un giudice arbitro o una questione di conduzione di torneo o incontro sorta dalla decisione del comitato direttivo della competizione, può essere presentata dal giocatore o capitano della squadra abilitato a presentare reclamo, attraverso la sua affiliata federazione, per essere vagliata dalla Commissione regolamenti dell'I.T.T.F.

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 o all'Assemblea Generale ma essa non potrà influenzare alcuna decisione già presa dal Giudice Arbitro responsabile o dal Comitato Direttivo.

4. - Conduzione dell'incontro.

4.1. - Punteggio

4.1.1. - l'arbitro deve chiamare il punto appena la pallina è fuori gioco al termine di uno scambio, o appena possibile tenuto conto di applauso e di altri rumori che possono impedire che egli venga udito.

4.1.1.1. - chiamando 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, chiamando il punteggio può anche farlo seguire dal nome del successivo battitore.

4.1.1.3. - alla fine di una partita l'arbitro deve dire il nome del giocatore o coppia vincente e successivamente deve dire il punteggio del giocatore o coppia vincente seguito dal numero dei punti dell'avversario o coppia.

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 la mano più vicina al giocatore o coppia che ha vinto il punto.

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 il sistema accelerato, il numero dei rinvii 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 devono scegliere le palle entro l'area di gioco:

4.2.1.1. - quando possibile, i giocatori devono avere l'opportunità di scegliere una o più palle scelte a caso dall'arbitro, prima di entrare nell'area di gioco, e l'incontro dovrà essere giocato con una di queste palle

4.2.1.2. - se non è stata scelta una palla dai giocatori prima di accedere nell'area di gioco, l'incontro sarà giocato con una palla scelta a caso dall'arbitro da una scatola di quelle ufficiali per la competizione.

4.2.1.3. - se una palla si danneggia nel corso della partita, deve essere sostituita con una di quelle scelte prima della partita stessa, o, se questa non esiste, da una palla scelta a caso dall'arbitro da una scatola di quelle ufficiali per la manifestazione.

4.2.2. - La copertura della racchetta deve essere utilizzata nelle stesse condizioni in cui è stata omologata dall'ITTF senza alcun trattamento fisico o chimico che ne modifichi le proprietà di gioco, l'attrito, l'aspetto esteriore, il colore, la struttura, la superficie, ecc.,

4.2.2. - la racchetta non può essere sostituita durante la partita a meno che essa non abbia subito un danno tale da non poter più essere utilizzata; se questo capita la racchetta danneggiata deve essere sostituita immediatamente con un'altra racchetta che ha portato con sé nell'area di gioco o con una che gli viene passata nell'area di gioco.

4.2.3. - se non diversamente autorizzato dall'arbitro, i giocatori devono lasciare le proprie racchette sul tavolo durante le pause ma, se la racchetta è legata alla mano con un nastro, l'arbitro dovrà consentire al giocatore di portare con sé la racchetta durante gli intervalli di gioco.

4.3. - Riscaldamento.

4.3.1. - i giocatori sono autorizzati a riscaldarsi sul tavolo dell'incontro fino ad un massimo di due minuti immediatamente prima dell'inizio dell'incontro, ma non durante le normali sospensioni del gioco; il periodo di riscaldamento potrà essere esteso 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 pratica prima di riprendere il gioco dopo la sostituzione di una palla o di una racchetta danneggiata.

4.4. - Intervalli.

4.4.1. - il gioco deve essere continuo per tutta la durata di una partita, ma qualsiasi giocatore è autorizzato a chiedere:

4.4.1.1. - un intervallo fino ad 1 minuto fra le successive partite di un incontro.

4.4.1.2. - brevi intervalli per asciugarsi ogni 6 punti dall'inizio di ciascuna partita 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 ha richiesto la sospensione fino alla fine del time out..

4.4.2.5. - il cartellino bianco sarà rimosso ed il gioco potrà riprendere non appena il giocatore o la coppia che ha richiesto 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. - il giudice arbitro può permettere una sospensione del gioco, della durata più breve possibile e che in nessuna circostanza superi i dieci 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.

4.4.4. - 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.

4.4.5. - 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.

4.4.6. - 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 tre metri dall'area di gioco, visibili all'arbitro.

5. - Disciplina.

5.1. - Consigli ai giocatori.

Il giudice arbitro, a sua discrezione, può squalificare dall'intera manifestazione una persona che abbia titolo per dare consigli ai giocatori se quest'ultima sia già stata precedentemente allontanata dall'area di gioco per almeno due volte durante la stessa manifestazione.

5.1.1. - in una gara a squadre i giocatori possono ricevere consigli da chiunque autorizzato a rimanere 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 un doppio può ricevere consigli da due persone, preventivamente indicate all'arbitro, in quanto composto da giocatori appartenenti a due diverse federazioni (per la Federazione Italiana Tennistavolo si intende che il doppio sia composto da giocatori appartenenti a due diverse Società) ma con riguardo al 3.5.1. e 3.5.2. queste due persone saranno trattate come una. Qualora una persona non autorizzata (ovvero non preventivamente indicata all'arbitro) dia consigli ai giocatori, l'arbitro lo allontanerà dall'area di gioco esibendo il cartellino rosso.

5.1.3. - i giocatori possono ricevere consigli solo durante gli intervalli tra le partite di un incontro o durante un'altra sospensione del gioco autorizzata, ma non nel periodo tra il termine del riscaldamento e l'inizio della partita; qualora una qualunque persona autorizzata dia consigli in altri momenti del gioco, l'arbitro, esibendo il cartellino giallo, dovrà avvisarla che alla successiva identica irregolarità verrà allontanata dall'area di gioco.

5.1.4. - dopo il primo ammonimento dell'arbitro, 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 sino al termine dell'intero incontro a squadre, a meno che non sia chiamato al tavolo per giocare e

non sarà sostituita da un'altra persona designata a dare consigli; 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 dall'area di gioco si rifiuta di accettare tale decisione dell'arbitro o ritorna prima della fine dell'incontro (individuale o a squadre), l'arbitro sospenderà il gioco e farà rapporto al giudice arbitro.

5.1.7. - queste restrizioni si applicano solo ai consigli di gioco e nulla in questi regolamenti impedirà ad un giocatore o ad un capitano, se è il caso, di presentare un ricorso formale o impedirà un colloquio con un interprete per la spiegazione della decisione giuridica.

5.2. - Comportamento scorretto.

5.2.1. - i giocatori e gli allenatori (o tecnici o accompagnatori) 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 e/o un allenatore 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 avvisare chi ha commesso la scorrettezza che, alla successiva infrazione, sarà passibile di penalità.

5.2.3. - eccetto quanto previsto nel 5.2.2. - 5.2.5., se un atleta commette una seconda scorrettezza, nello stesso incontro individuale o nello stesso incontro a squadre, dopo che sia stato formalmente ammonito, l'arbitro deve assegnare un punto all'avversario e per una successiva scorrettezza deve assegnare due 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 tre 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; nello stesso incontro a squadre, all'inizio dell'incontro di doppio, sarà addebitato alla coppia il più alto grado di provvedimento disciplinare comminato in precedenza ad uno dei due giocatori.

5.2.7. - eccetto quanto previsto nel 5.2.2., se un allenatore commette una ulteriore scorrettezza dopo essere stato formalmente ammonito 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, espellere un giocatore da un incontro, da una gara o dall'intera competizione per comportamenti gravemente scorretti, sia se segnalati dall'arbitro o meno; quando un giudice arbitro espelle un giocatore dovrà esibire il cartellino rosso.

5.2.9. - se un giocatore viene squalificato da due partite 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 dal resto della manifestazione chiunque sia stato allontanato per due volte dall'area di gioco durante le gare.

5.2.11. - Un giocatore che entro un periodo di 48 mesi e per qualsiasi ragione non abbia passato per 4 volte i test ufficiali di controllo racchette verrà squalificato per 12 mesi dalle manifestazioni ITTF.

5.2.12. - Se per qualsiasi ragione un giocatore è squalificato da un incontro, da una gara o da una manifestazione, gli verranno automaticamente cancellati tutti i titoli, le medaglie, i premi in danaro ed i punti di classifica di sua competenza.

5.3. - Doping.

5.3.1. - non si deve far uso di sostanze stupefacenti prima o durante il gioco in una qualsiasi competizione.

5.3.2. - per lo scopo di questo regolamento, il doping è inteso come l'introduzione nel corpo di una qualunque sostanza compresa nella lista di sostanze proibite con lo scopo di migliorare la prestazione.

5.3.3. - in qualunque competizione, o durante i periodi di allenamento, saranno effettuati test di controllo sotto la giurisdizione dell'I.T.T.F., in accordo con le normative dell'I.O.C.

5.4. - Incollaggio.

5.4.1. - gli adesivi o le colle utilizzate per incollare il materiale di copertura sulle racchette non devono contenere solventi proibiti; l'elenco dei solventi proibiti è disponibile presso la Segreteria dell'I.T.T.F.

5.4.2. - durante i campionati mondiali, le Olimpiadi ed i major pro-tour saranno effettuati tests di controllo sugli adesivi e le colle utilizzati; un giocatore la cui racchetta risulti incollata con solventi proibiti è passibile di espulsione dalla competizione e verrà fatto rapporto alla federazione di appartenenza.

5.4.3. - dovrà essere predisposta un'appropriata area ventilata per l'incollaggio e questo non potrà essere effettuato con adesivi liquidi in qualunque altra area del luogo di gara.

6. - Tabellone nelle gare ad eliminatoria diretta.

6.1. - Aspettiti e Qualificati.

6.1.1. - il numero di posti nel primo turno propriamente detto di una gara ad eliminatoria diretta deve essere una potenza di due (2).

6.1.1.1. - se il numero di iscritti è minore del numero di posti, il primo turno deve includere abbastanza aspettiti 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, raggiungono insieme il numero richiesto dei posti.

6.1.2. - gli aspettiti devono essere distribuiti il più uniformemente possibile in tutto il primo turno, ponendo dapprima gli aspettiti 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. - Teste di serie per classifica.

6.2.1. - gli iscritti con più alta classifica in una gara devono essere piazzati, come teste di serie, 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 propriamente detto 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 eliminatoria 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'I.T.T.F. 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. - i giocatori e coppie designati dalla stessa Federazione devono essere piazzati il più lontano possibile in modo che essi non possano incontrarsi prima dei turni finali della competizione.

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 primi due.

6.3.4. - i giocatori o coppie teste di serie da 5 a 8 devono essere sorteggiati in ottavi diversi da quelli occupati dai primi quattro.

6.3.5. - i giocatori o coppie teste di serie da 9 a 16 devono essere sorteggiati il più uniformemente possibile nei sedicesimi diversi da quelli occupati da giocatori o coppie con classifica più alta e così via fino a che non siano stati posizionati tutti gli iscritti.

6.3.6. - 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.

6.3.7. - un doppio misto formato da giocatori di diverse Federazioni, deve essere considerato un doppio della Federazione a cui appartiene l'uomo.

6.3.8. - in una gara di qualificazione gli iscritti della stessa Federazione, fino al numero totale dei gruppi di qualificazione, devono essere sorteggiati in gruppi separati in modo tale che ogni qualificato sarà posizionato il più lontano possibile, secondo i principi degli articoli da 6.3.3. sino a 6.3.5.

6.3.9. - una Federazione può iscrivere un giocatore sotto la sua giurisdizione a qualunque gara individuale per la quale si è qualificato, ma un giocatore che per nascita o residenza potrebbe rappresentare un'altra Federazione ha il diritto di accettare la convocazione di quest'ultima Federazione.

6.4. - Modifiche al tabellone.

6.4.1. - modifiche ad un tabellone compilato possono essere fatte solo con l'autorizzazione del Comitato Direttivo responsabile e, se opportuno, con l'accordo generale dei rappresentanti delle Federazioni direttamente interessate.

6.4.2. - il tabellone, una volta compilato, normalmente non deve essere modificato, eccetto che per correggere errori o effettivi equivoci nella notifica e accettazione dell'iscrizione, per correggere un serio sbilanciamento come previsto nell'art. 6.5., 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 è iniziato il primo turno in quella gara; per il rispetto di questo regolamento un girone di qualificazione può essere considerato come una gara separata.

6.4.4. - nessun giocatore può essere cancellato dal tabellone senza il suo permesso, eccetto che per squalifica; tale permesso deve essere fatto per 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, ferita, malattia o assenza di un giocatore possono essere accettate a giustificazione di una modifica.

6.5. - Rifacimento parziale 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; se, per qualunque ragione, il tabellone risultasse seriamente sbilanciato (per effetto di numerose rinunce) esso può 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 possono essere aggiunti più tardi, a discrezione del Comitato Direttivo responsabile e con il consenso del Giudice Arbitro.

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

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

7. - Organizzazione di Competizioni.

7.1. - Autorizzazioni.

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

7.1.2. - annualmente una Federazione può definire un torneo open senior e uno junior, che organizza come i suoi "Campionati Internazionali Open", senior e junior.

7.1.3. - I giocatori tesserati per una Federazione affiliata all'ITTF quando partecipano a gare internazionali possono farlo solo in manifestazioni organizzate dall'ITTF, o approvate dall'ITTF o riconosciute dall'ITTF su richiesta della

Federazione o del Comitato Olimpico di appartenenza. La partecipazione a qualsiasi altro genere di manifestazione può avvenire solo con l'autorizzazione scritta dell'ITTF o della Nazione di appartenenza del giocatore; l'autorizzazione al giocatore viene concessa a meno che non esista una notifica di tipo generico o specifico da parte dell'ITTF o della Nazione di appartenenza del giocatore che gli inibisca la partecipazione ad una manifestazione o ad una serie di manifestazioni.

7.1.3. - in un Torneo Internazionale riservato o ad invito un giocatore può prendervi parte solo con il permesso della sua Federazione, a meno che l'autorizzazione generale sia stata data dall'I.T.T.F. o, se tutti i giocatori interessati sono dello stesso Continente, dall'apposita Federazione Continentale.

7.1.4. - un giocatore non può prendere parte ad alcuna manifestazione internazionale se è stato sospeso dalla Federazione di appartenenza.

7.1.5. - nessuna manifestazione può usare la denominazione di "Mondiale" senza il permesso dell'I.T.T.F. o quella di "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.

7.2.2. - una Federazione ospite deve essere autorizzata a nominare almeno un rappresentante al Comitato Direttivo di qualsiasi incontro internazionale a cui prende parte.

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 due mesi prima dell'inizio della competizione e non più tardi di un mese 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 dell'I.T.T.F. e Continentali e dell'ordine di classifica degli iscritti specificati dalla 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 le Federazioni iscritte.

7.4.2. - i limiti di età raccomandati per gare junior e allievi sono rispettivamente 17 e 14, e la data che determina questo requisito è il 30 Giugno prima dell'inizio della stagione in cui la gara ha luogo.

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

7.4.4. - nelle gare di singolare seniores, ad eccezione dei turni di qualificazione, gli incontri devono essere al meglio dei 5 set e nei singoli juniores possono essere al meglio di 3 o 5 set; tutti gli altri incontri devono essere al meglio di 3 set.

7.4.5. - 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. Nelle gare di doppio dei campionati mondiali, entrambi i giocatori devono appartenere alla stessa federazione nazionale.

7.5. - Gare a gironi.

7.5.1. - in una competizione a gironi ("round robin") ciascun componente del girone deve giocare con ogni altro componente; si assegneranno due punti per una vittoria, uno 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 primariamente dal numero dei punti ottenuti. Se un giocatore viene per qualsiasi ragione squalificato al termine di una partita, sarà considerato perdente in quella partita ed il conseguente punteggio assegnato sarà quello di una partita non giocata.

7.5.2. - se due o più componenti del girone hanno ottenuto lo stesso numero di punti le loro relative posizioni devono essere determinate dai risultati dei soli incontri tra di loro, considerando in successione il numero dei punti dei match, 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.

7.6. - Formule di gioco per le gare a squadre.

7.6.1. - al meglio dei 5 incontri (Formula Nuova Swaythling - 5 singolari)

7.6.1.1. - una squadra consiste di 3 giocatori

7.6.1.2. - l'ordine di gioco sarà A-X, B-Y, C-Z, A-Y, B-X.

7.6.2. - al meglio dei 5 incontri (Formula Courbillon - 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 A-X, B-Y, doppio, A-Y, B-X

7.6.3. - al meglio dei 5 incontri (Formula Olimpica - 4 singolari e 1 doppio)

7.6.3.1. - una squadra consiste di 3 giocatori e ogni giocatore può disputare al massimo due partite.

7.6.3.2. - l'ordine di gioco sarà A-X, B-Y, doppio (C&A o C&B - Z&X o Z&Y), B o A-Z, C-Y o X.

7.6.4. - al meglio dei 7 incontri (6 singolari e 1 doppio)

7.6.4.1. - una squadra consiste di 3, 4 o 5 giocatori.

7.6.4.2. - l'ordine di gioco sarà A-Y, B-X, C-Z, doppio, A-X, C-Y, B-Z

7.6.5. - al meglio dei 9 incontri (9 singolari)

7.6.5.1. - una squadra consiste di 3 giocatori

7.6.5.2. - l'ordine di gioco sarà A-X, B-Y, C-Z, B-X, A-Z, C-Y, B-Z, C-X, 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. - prima dell'incontro, il diritto di scegliere A, B, C, e 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 ad ogni giocatore.

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

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

7.9. - Televisione.

7.9.1. - una gara, tranne le competizioni Mondiali, Continentali e Olimpiche, 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 per televisione; in tutte le competizioni Mondiali, Continentali ed Olimpiche tale consenso comprende la trasmissione delle immagini televisive dal vivo o registrate durante il periodo della competizione stessa ed entro un mese dal suo termine.

8. - Eleggibilità internazionale.

8.1. - L'eleggibilità per le manifestazioni olimpiche è disciplinata separatamente nei Regolamenti specifici per le Manifestazioni Olimpiche ed i Campionati del Mondo.

8.2. - Un giocatore può rappresentare una Federazione solo se egli ha accettato la designazione della Federazione e quindi prende parte ad una manifestazione tra quelle elencate nell'art. 1.2.3. oppure ad un Torneo Open Internazionale

8.3. - un giocatore può rappresentare una federazione solo se possiede la nazionalità del paese in cui tale federazione ha giurisdizione, eccettuato il caso in cui un giocatore abbia già rappresentato una Federazione di cui non possedeva la nazionalità in base ai regolamenti precedentemente in vigore e voglia mantenerne l'eleggibilità.

8.3.1. - Quando i giocatori di più di una Federazione hanno la stessa nazionalità, un giocatore può rappresentare solo una di queste Federazioni se vi è nato o se ha la propria residenza principale nel territorio in cui questa Federazione ha giurisdizione.

8.3.2. - un giocatore che può rappresentare più di una Federazione ha il diritto di scegliere quale specifica Federazione rappresentare.

8.4. - Un giocatore può rappresentare una Federazione Continentale (art. 18.1. dello Statuto ITTF) in una gara a squadre continentale solo se ha i requisiti per rappresentare una Federazione facente parte di quella Federazione Continentale nel rispetto dell'art. 8.3.

8.5. - un giocatore non può rappresentare differenti federazioni nell'arco di tempo di tre anni.

8.6. Una Federazione, in base all'art. 1.21 dello Statuto ITTF, può iscrivere un proprio giocatore in qualunque gara individuale di un Torneo Open Internazionale; tale iscrizione può essere riportata nelle pubblicazioni dell'ITTF e nell'elenco dei risultati ma non modifica quanto riportato nell'art. 8.2. circa l'eleggibilità di quel giocatore.

8.7. - Il giocatore di una Federazione, su richiesta del Giudice Arbitro, deve esibire la documentazione comprovante la sua eleggibilità ed il suo passaporto.

8.8. - Ogni reclamo riguardante l'eleggibilità dev'essere presentato alla Commissione di Eleggibilità costituita dal Comitato Esecutivo, dal Presidente della Commissione Classifiche, dal Presidente della Commissione Regolamenti e dal Presidente della Commissione Atleti il cui giudizio sarà senza appello.

8.2.2. - qualora i giocatori appartenenti a più d'una federazione ne abbiano anche la nazionalità, ciascuna delle federazioni interessate può determinare dei propri requisiti di eleggibilità.

8.4. - si considera dato di fatto che un giocatore abbia rappresentato una federazione se egli ha accettato la nomina a rappresentarla, prescindendo dal fatto che abbia giocato o meno per conto di detta federazione: la data ufficiale di rappresentanza sarà quella di nomina o quella dell'incontro disputato per detta federazione, prendendo in considerazione l'ultima delle due in senso cronologico.

8.5. - un giocatore o la sua federazione devono presentare, su semplice richiesta del giudice arbitro, la documentazione comprovante l'eleggibilità del giocatore.

8.6. - una federazione può designare a rappresentarla un giocatore che abbia i requisiti per farlo, anche se residente in un territorio controllato da un'altra federazione, purché egli non sia stato sospeso o espulso da quest'ultima federazione.

8.7. - qualsiasi reclamo in merito all'eleggibilità di un giocatore deve essere presentato al Consiglio Direttivo, la cui decisione sarà definitiva.