

Associazione Tennis Tavolo Ancona

Introduzione

L'ATTA (Associazione Tennis Tavolo Ancona) è nata il 16 Settembre 1989, data in cui ha organizzato il suo primo torneo ufficiale di Tennis-tavolo. L'ATTA non prevede alcuna quota di iscrizione, è aperta a chiunque voglia partecipare.

L'ATTA è un'associazione *non* registrata, non è riconosciuta dalla Federazione Internazionale *ITTF* o dalla Federazione Italiana *FITeT*.

Questo regolamento è stato redatto dall'Organizzatore del primo torneo ufficiale, nominato *unico Responsabile ATTA*, con l'aiuto dei Giocatori Fondatori, il **16 Settembre 1989**. Dal *12 Ottobre 1997* il Responsabile ATTA si avvale di un *programma di calcolo* per PC IBM chiamato TORNEO per la gestione dell'*archivio informatizzato ATTA*.

TORNEO è stato scritto da *Benedetto Romano* (che il Responsabile ATTA ringrazia a nome dell'associazione).

Il Regolamento ATTA può subire nel tempo delle modifiche.

Attenzione: Tutto il materiale (o parte di esso) qui riportato è di **pubblico dominio**: può essere liberamente copiato, ridistribuito, pubblicato ed utilizzato purché sia fatto *senza scopi di lucro* e citando chiaramente la fonte. Per utilizzi a scopi commerciali contattare l'autore (qui menzionato con il nome di Responsabile ATTA) all'indirizzo indicato nell'ultima pagina.

REGOLAMENTO

1 Validità incontri singoli

1. La validità di un singolo incontro (match) o di una sequenza di incontri (sequenza di match) è condizione necessaria per l'aggiornamento della Classifica Ufficiale ATTA, ed è stabilita tramite accordo fra i due avversari *prima* del (o dei) match. Si definisce match uno scontro tra due giocatori che hanno come fine ottenere la vittoria, *univocamente* determinata da un punteggio numerico (vedi §3.1). Nel caso in cui la vittoria sia assegnata con un numero prefissato di *set* (match), ciascun *set*, ai fini del calcolo della Classifica Ufficiale ATTA, è considerato come *singolo* match.
2. Un incontro è valido solo se è svolto in presenza di un testimone *noto* al Responsabile ATTA.
3. Il testimone può prendere parte agli incontri singoli come giocatore; in questo caso uno dei giocatori che resta fermo, deve fare da testimone.
4. La validità del match (o della sequenza di match) *implica* che il risultato finale sia registrato nell'*archivio informatizzato* e nell'*agenda ufficiale* ATTA. Per questo motivo gli incontri validi devono essere *obbligatoriamente* trascritti nell'*agenda ufficiale* ATTA in possesso del Responsabile ATTA riportando data, luogo, nome e cognome e firma dei giocatori e del testimone di turno, punteggio e relativa classifica, timbro ufficiale ATTA e firma del Responsabile ATTA.

5. Contemporaneamente è aggiornato l'*archivio elettronico* che contiene per intera la Classifica Ufficiale e le varie statistiche. In ogni caso di contestazione fa fede l'agenda ufficiale ATTA in possesso del Responsabile ATTA.
6. In questo momento l'ATTA non prevede l'esistenza di un regolamento per il doppio. Non si escludono modifiche in futuro.

2 Attrezzatura di gioco

1. La regolarità dell'attrezzatura è sancita dall'*ITTF*, il cui regolamento non è incluso in questo documento ed è reperibile a parte.
2. Il tavolo da gioco, le racchette, la rete e le palline devono rispettare le regole sancite dall'*ITTF*. Il campo di gioco, l'illuminazione e le condizioni ambientali non si devono discostare in modo apprezzabile dalle regole sancite dall'*ITTF*.
3. L'abbigliamento dei giocatori non è sottoposto ad alcuna restrizione. È buona norma non indossare indumenti bianchi o troppo appariscenti, tali da disturbare la visione della pallina all'avversario.

3 Svolgimento delle singole partite

1. La Federazione Internazionale *ITTF* regola la modalità di svolgimento per ogni singola partita (match).
2. Il sorteggio degli accoppiamenti, il calcolo dei turni di gioco, la gestione di tornei, la gestione dei ritiri, gli incontri a squadre sono completamente *informatizzati*. Il Responsabile ATTA si avvale del programma di calcolo TORNEO. TORNEO permette di calcolare i turni e gli accoppiamenti per sequenze di match o per tornei utilizzando le regole del metodo *all'italiana* o *italo-svizzero*.
3. Nell'impossibilità di utilizzare tale software, o in presenza di pochi giocatori è consentito effettuare gli accoppiamenti in modo manuale o tramite software equivalente.

4 Classifica ATTA

1. La Classifica Ufficiale ATTA non può essere aggiornata *più di una volta* al giorno.
2. L'aggiornamento della Classifica ATTA è completamente *informatizzato*, con l'utilizzo del *programma di calcolo* TORNEO. Tale programma permette di gestire un *database* con le generalità dei giocatori ATTA, il punteggio ELO (rating), il numero di partite giocate, la data dell'ultimo incontro disputato ed una *categoria*. Le categorie sono stabilite, in senso decrescente rating: **M** (master), **A**, **B** e **C**; **I** per giocatori dal rating *instabile* (numero di partite disputate inferiore a 16); **P** per i giocatori passivi (inattivi, ultima partita disputata vecchia, come millesimo, di due anni).

3. Tali categorie sono generate, aggiornate ed utilizzate in modo automatico da TORNEO; *non* hanno alcun *valore* per l'associazione ATTA, né tanto meno per le federazioni ufficiali *FITeT* e *ITTF*. Possono essere prese in considerazione *soltanto* per scopi *organizzativi* (tornei open o di categoria, vedi §7).
4. Nell'impossibilità di utilizzare tale software è *necessario*, appena possibile, aggiornare la Classifica Ufficiale con l'ausilio del programma TORNEO oppure utilizzando calcoli manuali od automatizzati che *garantiscono* gli *stessi risultati*.

5 Iscrizione di nuovi giocatori

1. L'associazione ATTA è aperta a *qualsunque giocatore* di Tennis tavolo che voglia farne parte. *Non vi sono restrizioni* per quanto riguarda l'età, il sesso, la nazionalità o la categoria (es. giocatori tesserati, ex tesserati, dilettanti).
2. Se un giocatore vuole entrare nella classifica ATTA deve dichiararlo *prima* di una serie di partite con altri giocatori ATTA o prima di prendere parte ad un torneo ufficiale ATTA, dopo aver *letto ed accettato tale Regolamento*. Il neo giocatore ATTA è automaticamente inserito nel *database* contenente la Classifica Ufficiale, con un rating iniziale, calcolato utilizzando il programma TORNEO.
3. Tali partite devono essere riportate nell'*agenda ufficiale ATTA* come descritto al §1.4 e §1.5. L'iscrizione è, a questo punto, completata.
4. Il neo giocatore ATTA ha *sei mesi* di tempo dalla data di iscrizione per acquisire una categoria *stabile*, cioè disputare almeno 16 partite valide. In caso contrario è cancellato dalla Classifica Ufficiale, perdendo il proprio rating. Tale esclusione non preclude un successivo reinserimento, senza il diritto di riacquistare il rating precedentemente posseduto (vedi anche §6.4 e §6.5).

6 Esclusione di un giocatore dalla classifica

1. Nel caso di comportamenti oltremodo *sleali, antisportivi o incivili* un giocatore ATTA può essere escluso a tempo determinato, indeterminato o a vita dalla classifica ATTA.
2. L'espulsione o la sospensione del giocatore in questione è decisa da tutti i soci ATTA *tramite voto*. Nel caso in cui i voti favorevoli all'espulsione (o alla sospensione) corrispondano alla metà dei soci ATTA più uno, quest'ultima è immediatamente resa operativa.
3. Ciascun giocatore ATTA ha la facoltà di *autoescludersi* in qualsiasi momento dalla Classifica ATTA informando il Responsabile ATTA tramite dichiarazione (personale o tramite delega) firmata, riportata sull'agenda ufficiale. In questo caso i giocatori ATTA che stazionano in posizioni arretrate rispetto al giocatore che si è escluso, avanzano di una posizione.
4. Nessun punto appartenuto al giocatore uscito di classifica viene ridistribuito ai restanti giocatori ATTA.
5. Il giocatore ATTA (auto)escluso dalla classifica è *cancellato* dal *database* ATTA e non fa più parte dell'ATTA stessa.

6. Un giocatore che si è *autoescluso* può chiedere di essere riammesso in classifica, in qualità di *esordiente* (senza riottenere il precedente rating), non prima di *tre* mesi dalla data dell'autoesclusione.
7. Un giocatore passivo (inattivo, categoria *P*) è automaticamente cancellato dalla Classifica Ufficiale dopo due anni esatti di inattività, perdendo il proprio rating. Tale esclusione non preclude un successivo reinserimento, senza il diritto di riacquistare il rating precedentemente posseduto (vedi anche §6.4 e §6.5).

7 Tornei

1. Per torneo si intende una serie di match tra tre o più giocatori ATTA (con eventuali *esordienti*) in cui abbia senso stabilire un *vincitore* (o più di uno a pari merito).
2. Esistono due tipologie di tornei: Open, il cui accesso è consentito a giocatori di qualsiasi categoria, e di Categoria, il cui accesso è limitato a giocatori di una specifica categoria.
3. L'organizzazione del torneo è affidata al Responsabile ATTA o ad un suo delegato.
4. Lo svolgimento di un torneo, in base al numero di partecipanti, può essere disciplinato dalle regole di accoppiamento (pairing) *all'italiana* (tutti contro tutti, con o senza match di ritorno) e dalle regole di accoppiamento del metodo *italo-svizzero* (numero di turni prefissato, scontro fra giocatori che abbiano possibilmente lo stesso punteggio).
5. Lo svolgimento di un *qualsiasi* torneo ufficiale ATTA *deve* essere registrato passo passo, con il programma TORNEO, che provvede in modo automatico alla generazione dei turni, degli accoppiamenti, alla stesura della classifica parziale e finale, nonché all'aggiornamento del rating di ciascun partecipante e all'upgrade del *database* contenente la *Classifica Ufficiale ATTA* (vedi anche §3.4).
6. Nessun punto aggiuntivo (bonus torneo), da sommare al rating, viene concesso al vincitore (e ai meglio classificati) di un torneo ATTA.

8 MASTERS ATTA

1. Al Masters ATTA accedono *soltanto* i giocatori ATTA di categoria *M* (master) e va disputato *una sola volta* in un anno.
2. Il Responsabile ATTA, sulla base del numero di partecipanti, decide quale metodo di accoppiamento attuare (all'italiana o italo-svizzero) per lo svolgimento del torneo. Come ogni torneo ufficiale deve essere utilizzato il *programma di calcolo TORNEO* (vedi anche §3.4).
3. Al termine del torneo, deve essere *univocamente* stabilito il vincitore, nominato *Campione Ufficiale Masters ATTA* (non sono ammessi più vincitori a pari merito).
4. Nessun punto aggiuntivo (bonus torneo), da sommare al rating, viene concesso al vincitore del Masters ATTA.

9 Modifiche al Regolamento ATTA

1. Il Regolamento ATTA può essere modificato integralmente o in parte in qualsiasi momento *soltanto* dal Responsabile ATTA.
2. Tali modifiche devono avere il consenso favorevole dei soci; i soci stessi possono essere i *promotori* di modifiche o aggiunte da apportare al Regolamento.
3. Se le modifiche (o le aggiunte) non apportano un notevole cambiamento alla struttura del Regolamento, devono essere allegate di seguito al Regolamento stesso, sotto forma di Circolari, con tanto di numero sequenziale, data di emissione, timbro e firma del Responsabile ATTA. Tali Circolari devono essere fatte pervenire a tutti i giocatori ATTA.
4. Se le modifiche (o le aggiunte) lo rendono necessario, il Regolamento deve essere riscritto, ristampato e fatto pervenire a ciascun giocatore ATTA.

Il Responsabile ATTA

Nome e Cognome: **Maurizio Camangi**
Internet E-Mail: joshua@deephought.it