

Associazione Tennis Tavolo Ancona

# Regolamento

Ultimo aggiornamento: 7 dicembre 2024

# Elenco

<b>1. Introduzione</b>	<b>1</b>
1) Nome e missione dell'associazione . . . . .	1
<b>2. Regolamento</b>	<b>2</b>
2) Validità incontri singoli . . . . .	2
3) Attrezzatura di gioco . . . . .	2
4) Svolgimento delle singole partite . . . . .	2
5) Classifica ATTA . . . . .	3
6) Iscrizione di nuovi giocatori . . . . .	3
7) Esclusione di un giocatore dalla classifica . . . . .	3
8) Tornei . . . . .	4
9) MASTERS ATTA . . . . .	4
10) Modifiche al Regolamento ATTA . . . . .	4

## 1. Introduzione

### 1) Nome e missione dell'associazione

- (1) Il nome dell'associazione sarà Associazione Tennis Tavolo Ancona, abbreviato in ATTA;
- (2) L'ATTA 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;
- (3) L'ATTA è un'associazione *non* registrata, non è riconosciuta dalla Federazione Internazionale *ITTF* o dalla Federazione Italiana *FITeT*;
- (4) 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.

## 2. Regolamento

### 2) Validità incontri singoli

- (1) La validità di un singolo incontro o di una sequenza di incontri è condizione necessaria per l'aggiornamento della Classifica Ufficiale ATTA, ed è stabilita tramite accordo fra i due avversari *prima* dell'incontro. L'esito dell'incontro tra i due giocatori è deciso dalla vittoria di uno o dell'altro giocatore, *univocamente* determinato da un punteggio numerico. Non è previsto il pareggio. Nel caso in cui la vittoria sia assegnata con un numero prefissato di *set*, ciascun *set*, ai fini del calcolo della Classifica Ufficiale ATTA, è considerato come *singolo* incontro;
- (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 dell'incontro (o della sequenza di incontri) *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.

### 3) 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.

### 4) Svolgimento delle singole partite

- (1) La Federazione Internazionale *ITTF* regola la modalità di svolgimento per ogni singolo incontro;
- (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 incontri 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.

## 5) 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, il numero di partite giocate, la data dell'ultimo incontro disputato ed una *categoria*. Le categorie sono stabilite, in senso decrescente di punteggio: **M** (master), **A, B e C**; **I** per giocatori dal punteggio *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);
- (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*.

## 6) Iscrizione di nuovi giocatori

- (1) L'associazione ATTA è aperta a *qualunque 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 punteggio iniziale, calcolato utilizzando il programma TORNEO;
- (3) Tali partite devono essere riportate nell'*agenda ufficiale ATTA*. 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 punteggio. Tale esclusione non preclude un successivo reinserimento, senza il diritto di riacquistare il punteggio precedentemente posseduto.

## 7) 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;

## Regolamento ATTA

- (4) Nessun punto appartenuto al giocatore uscito di classifica viene redistribuito 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 punteggio), 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 punteggio. Tale esclusione non preclude un successivo reinserimento, senza il diritto di riacquistare il punteggio precedentemente posseduto.

### 8) Tornei

- (1) Per torneo si intende una serie di incontri 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 incontro 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 punteggio di ciascun partecipante e all'upgrade del *database* contenente la *Classifica Ufficiale ATTA*;
- (6) Nessun punto aggiuntivo (bonus torneo), da sommare al punteggio, viene concesso al vincitore (e ai meglio classificati) di un torneo ATTA.

### 9) 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;
- (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 punteggio, viene concesso al vincitore del Masters ATTA.

### 10) Modifiche al Regolamento ATTA

- (1) Il Regolamento ATTA può essere modificato integralmente o in parte in qualsiasi momento *soltanto* dal Responsabile ATTA;

## *Regolamento 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**