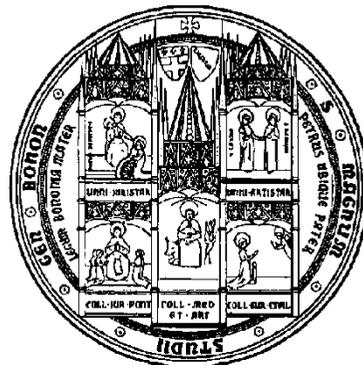




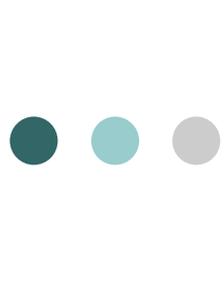
LEZIONE 3

Corso di Tennistavolo Sport di racchetta C.I.



Comitato Regionale EmiliaRomagna





Facoltà di Scienze Motorie

o Materiali, Regolamenti e scopi

● ● ● | Regolamento tecnico di
gioco 2014-2015

www.fitet.org



Regolamenti 2014-2015

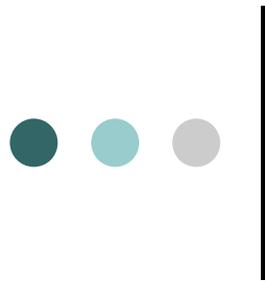


Regolamento tecnico di gioco 2014-2015



Regolamenti: regolamento tecnico di gioco

- Tavolo e area di gioco
- Rete
- Pallina
- Racchetta
- Verifica materiali di gioco



Il Tavolo

- 1.1 - **la superficie superiore del tavolo chiamata “superficie di gioco”, deve essere rettangolare di metri 2,74 di lunghezza e di metri 1,525 di larghezza e deve trovarsi su un piano orizzontale a metri 0,76 dal pavimento.**
- 1.2 - la superficie di gioco comprende i bordi superiori del tavolo ma non i lati del tavolo sotto i bordi.
- 1.3 - la superficie di gioco può essere di qualsiasi materiale e deve produrre un rimbalzo uniforme di circa 23,00 centimetri. Quando una pallina regolamentare è lasciata cadere da un'altezza di centimetri 30,00.
- 1.4 - la superficie di gioco deve essere di **colore uniformemente scuro e opaco**, ma con una “linea laterale” bianca, di centimetri 2,00 di larghezza, lungo ogni bordo di metri 2,74 ed una “linea di fondo” bianca, larga 2,00 centimetri, lungo ogni bordo di metri 1,525.
- 1.5 - la superficie di gioco deve essere divisa in due “campi” uguali da una rete verticale parallela alle linee di fondo e deve essere continua per tutta l'estensione di ciascun campo.
- 1.6 - per il doppio, ogni campo deve essere diviso in due “metà campo” uguali da una linea centrale bianca di millimetri 3 di larghezza parallela alle linee laterali; la linea centrale deve essere considerata parte di ciascuna metà campo destra.



Il Tavolo









tavolo



Area di gioco

Area di gioco a livello internazionale
(misure minime: 14 m X 7 m)





Area di gioco



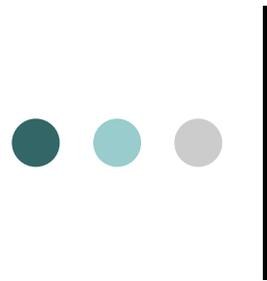






Il Tavolo: area di gioco





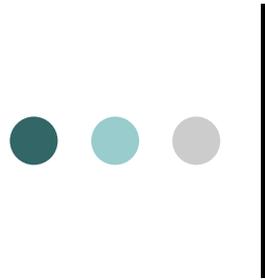
La Rete

2.1 - la “ rete” consiste nella rete, la sua sospensione ed i paletti di sostegno, inclusi i morsetti di fissaggio al tavolo.

2.2 - la rete deve essere sospesa ad una corda fissata a ciascuna estremità ad un paletto verticale alto centimetri 15,25; i limiti esterni del paletto si devono trovare a centimetri 15,25 dalla linea laterale.

2.3 - il bordo superiore della rete, per tutta la sua lunghezza, deve essere a centimetri 15,25 della superficie di gioco.

2.4 - la parte inferiore della rete, per tutta la sua lunghezza, deve essere il più possibile a contatto con la superficie di gioco e le sue estremità devono essere il più possibile a contatto con i paletti di sostegno.



La Pallina

3.1 - la pallina deve essere sferica con un diametro di millimetri 40.

3.2 - la pallina deve pesare grammi 2,7.

3.3 - la pallina deve essere di celluloido o analogo materiale plastico e deve essere bianca o arancione ed opaca.



La Racchetta

4.1 - la racchetta può essere di qualsiasi dimensione, forma e peso ma il telaio deve essere piatto e rigido.

4.2 - almeno l'85% dello spessore del telaio deve essere di legno naturale; uno strato adesivo all'interno del telaio può essere rinforzato con materiale fibroso come: fibra di carbonio, fibra di vetro o carta compressa, ma non deve essere più spesso del 7,5% dello spessore totale o di mm. 0,35, quale che sia il più piccolo.

.....
4.3 - un lato del telaio usato per colpire la pallina deve essere ricoperto, o con normale gomma puntinata con puntinatura esterna avente uno spessore totale, compreso l'adesivo, di non più di 2 millimetri, o con gomma sandwich con puntinatura interna o esterna avente uno spessore totale, compreso l'adesivo, **di non più di 4 millimetri.**

.....
4.6 - la superficie del materiale di copertura su un lato del telaio o la superficie di un lato del telaio se esso non è ricoperto, deve essere colorata in modo opaco, rosso su di un lato e nero sull'altro.

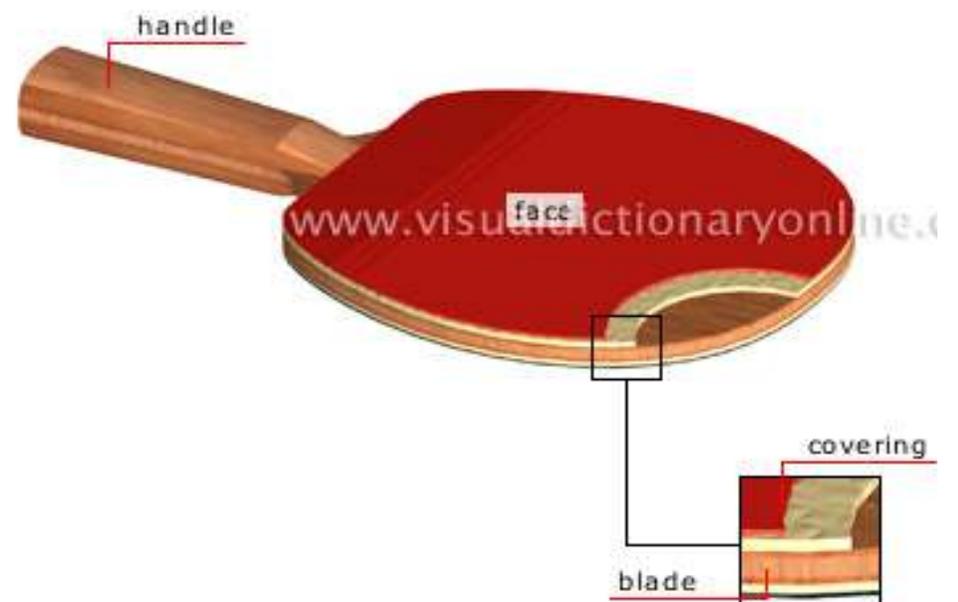
.....
4.8 - all'inizio di una partita e ogni qualvolta cambi la racchetta durante una partita, un giocatore deve mostrare al suo avversario e all'arbitro la racchetta che intende usare e deve permettere loro di esaminarla.

- ● ● | La Racchetta

- Il telaio



- Le gomme



Verifica della regolarità del materiale di gioco

5.1 - il Giudice Arbitro deve controllare prima dell'inizio della partita l'idoneità del materiale. In caso di mancato controllo preventivo l'atleta può richiedere il controllo prima dell'inizio della gara, ma mai ad incontro iniziato.

5.2 - qualora il Giudice Arbitro riscontri qualsivoglia irregolarità e/o inidoneità negli strumenti di gioco (es. gomme trattate, racchette non omologate, ecc.), invita l'atleta alla sostituzione del materiale ritenuto irregolare e/o inidoneo, pena l'impossibilità di disputare l'incontro.

5.3 - il giocatore, a seguito dell'invito fattogli dall'arbitro, può sostituire il materiale ritenuto non idoneo, ma se anche quest'ultimo sia giudicato non idoneo, l'atleta perderà l'incontro in favore dell'avversario e non potrà disputare gli incontri successivi. Alla stessa sanzione incorre l'atleta che non provveda a sostituire il materiale ritenuto non idoneo.

.....
5.7 - le risultanze delle analisi effettuate sono acquisite dalla Segreteria Generale che le rimette agli Organi di Giustizia, per quanto di competenza dei medesimi. Qualora dall'esame del materiale emerga l'effettiva irregolarità e/o inidoneità del materiale di gioco, l'atleta subirà una squalifica non inferiore a quattro mesi per comportamento antisportivo.





Materiali: autorizzazioni

AUTHORISED RACKET COVERINGS: 1 APRIL 2008 – 30 SEPTEMBER 2008
LIST N°29 also on the Internet: www.ittf.com (Equipment, Racket Coverings)
DATE OF PUBLICATION: 1st April 2008

Information that appeared for the first time in List 29 is shown in italics.

The new rubbers entering the list in October (List 29B) will be in **bold and italics**.

Dark sponge (black, blue, brown, green, purple, red) should not be used under translucent red coverings (most red coverings are translucent). It is the player's responsibility to use a racket covering which appears bright red, and the use of a dark sponge under a translucent top sheet is likely

to make the rubber illegal. Even if racket coverings appear in this List without reference to sponge, the Law 2.4.3. governs the use of sponge. Many racket coverings contain additional text in the rubber mould apart from the brand name and suppliers name and this does not disqualify them from the List of Authorised Racket Coverings. However, the brand name given in the list must be there (for example, Butterfly Sriver L and Butterfly Sriver S have the addition "D13"). Such texts could be positioned anywhere in the area reserved for the text on the rubber.

How to acknowledge a racket covering from this List:

1. Make certain that you have the correct list (see date of validity, they are published twice a year, in April and October. Pdf files to be found on our website at all times: www.ittf.com).
2. The supplier and brand names as well as the ITTF logo and ITTF number should be clearly visible on the rubber.
3. These names should appear in the List. If in doubt, check the images/pictures on the ITTF web site.

LEGEND

[R] or [B] Indicates that this brand name is available in only red or black respectively.

"Long" Under 'Type', this is used where the aspect ratio (= pimple height / pimple diameter) is larger than 0.89.

‡ Indicates a version available with a textile reinforcement, intended to be used without sponge.

Warning: these brands are not authorised from 1.7.2008.

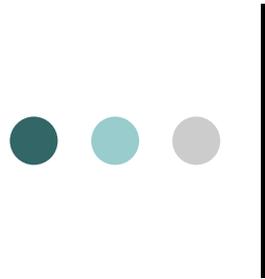
01) Supplier number, may appear in the rubber mould together with the ITTF logo.

www.ittf.com



Regolamenti: regolamento tecnico di gioco

- Definizioni
- Servizio valido
- Rinvio
- L'ordine di gioco
- Colpo nullo
- Punto
- Partita
- Incontro
- Scelta: servizio,risposta,campo
- Errori
- Expedite system



Definizioni

6.1 - **uno scambio (rally) è il periodo durante il quale la pallina è in gioco.**

6.2 - la pallina è in gioco dall'ultimo momento nel quale essa è ferma sul palmo della mano libera prima di essere intenzionalmente proiettata verso l'alto nell'esecuzione del servizio, fino a quando lo scambio si conclude con un punto o con un colpo nullo.

6.3 - un colpo nullo (let) è uno scambio il cui punto non viene conteggiato.

6.4 - un punto (point) è uno scambio che viene conteggiato.

6.5 - la mano della racchetta (racket hand) è la mano che tiene la racchetta.

6.6 - la mano libera (free hand) è la mano che non tiene la racchetta. Il braccio libero è il braccio della mano libera.

6.7 - un giocatore colpisce (strikes) la pallina se la tocca con la racchetta tenuta con la mano, o con la mano che tiene la racchetta sotto il polso.

6.8 - un giocatore ostruisce la pallina se egli, o qualsiasi cosa indossi o porti, la tocca in gioco quando la stessa è al di sopra o in movimento verso la superficie di gioco e non ha ancora oltrepassato la sua linea di fondo, sempreché non abbia già toccato la sua metà campo dopo essere stata colpita dal giocatore avversario.

6.9 - il battitore (server) è il giocatore tenuto a colpire per primo la pallina in uno scambio.

6.10 - il ribattitore (receiver) è il giocatore tenuto a colpire per secondo la pallina in uno scambio.

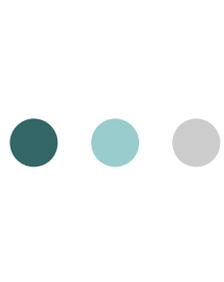
6.11 - l'arbitro (umpire) è la persona nominata per controllare un incontro.

6.12 - l'assistente arbitro (assistant umpire) è la persona nominata ad assistere l'arbitro in determinate decisioni.

6.13 - ogni cosa che un giocatore indossa o porta (wears or carries) comprende ogni cosa che questi indossava o portava diversa dalla pallina all'inizio dello scambio.

6.14 - la pallina deve essere considerata come passante al di sopra o intorno alla rete se passa ovunque tranne che tra la rete ed i suoi supporti o tra la rete e la superficie di gioco.

6.15 - la linea di fondo (end line) si considera prolungata indefinitamente in entrambe le direzioni.



Un servizio valido

7.1 - il servizio inizierà con la pallina liberamente posta sul palmo aperto della mano libera, ed immobile, del battitore.

7.2 - il battitore deve quindi lanciare la pallina quasi verticalmente verso l'alto e senza imprimere effetto così che si sollevi dal palmo della mano libera di almeno 16 centimetri e ricadere senza che abbia toccato nulla prima di essere colpita dal battitore.

Regolamento Tecnico di Gioco Pagina 4 di 6

7.3 - mentre la pallina sta discendendo il battitore la deve colpire in modo che nel singolo essa tocchi dapprima il suo campo e poi, dopo essere passata al di sopra o attorno alla rete, tocchi il campo del ribattitore; nel doppio, la pallina deve toccare successivamente la metà campo destra del battitore e del ribattitore.

7.4 - dall'inizio del servizio finché è colpita, la pallina deve essere al di sopra del livello della superficie di gioco e oltre la linea di fondo del battitore, ed essa non deve essere nascosta al ribattitore da nessuna parte del corpo o dall'abbigliamento del battitore o del suo compagno di doppio.

7.5 - appena la pallina è stata lanciata, il braccio libero del battitore deve essere rimosso dallo spazio fra la pallina e la rete. Lo spazio tra la pallina e la rete è delimitato dalla pallina, dalla rete e dalla proiezione verticale dei suoi sostegni.

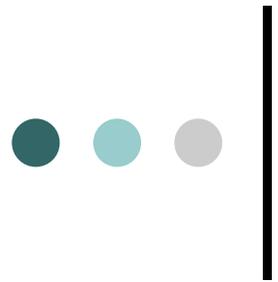
7.6 - è responsabilità del giocatore servire in modo che l'arbitro o l'assistente arbitro possano vedere che egli rispetti tutti i requisiti di un servizio valido.

7.6.1 - se l'arbitro è in dubbio sulla regolarità di un servizio, può, alla prima occasione di una partita, dare solo un let e avvisare il battitore.

7.6.2 - se successivamente, nella stessa partita, il servizio dello stesso giocatore o dello stesso doppio è di dubbia correttezza, per la stessa o per qualsiasi altra ragione, il ribattitore acquisirà il punto.

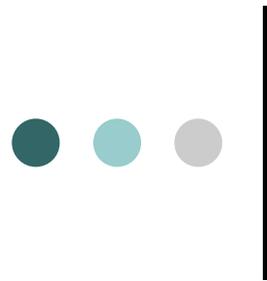
7.6.3 - ogni qualvolta c'è una chiara mancanza nel rispettare i requisiti di un servizio valido, non deve essere dato nessun avvertimento e il ribattitore acquisirà un punto.

7.7 - eccezionalmente l'arbitro può disattendere i requisiti di un servizio valido se è convinto che l'ottemperanza è impedita da un problema fisico.



Il Rinvio

8.1 - la pallina, servita o rinvitata, deve essere colpita così che passi **sopra o attorno** alla “ rete ” e tocchi il campo dell'avversario, o direttamente o dopo aver toccato la “ rete ”.

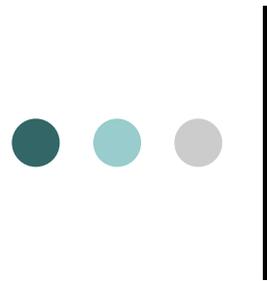


L'ordine di gioco

9.1 - nel singolare, il battitore deve prima effettuare un servizio, il ribattitore deve poi effettuare un rinvio e quindi battitore e ribattitore alternativamente devono effettuare ciascuno un rinvio.

9.2 - nel doppio, il battitore deve prima effettuare un servizio, il ribattitore deve poi effettuare un rinvio, il compagno del battitore deve quindi effettuare un rinvio, il compagno del ribattitore deve effettuare un rinvio e quindi ciascun giocatore, secondo questa sequenza, deve effettuare un rinvio.

9.3 - quando due giocatori in carrozzina a causa di una disabilità fisica disputano un doppio, il battitore deve prima effettuare un servizio, il ribattitore deve poi effettuare un rinvio ma successivamente qualsiasi giocatore della coppia disabile può rinviare la pallina. Tuttavia nessuna parte delle due carrozzine deve superare l'immaginario prolungamento della linea mediana del tavolo. Se questo avviene, l'arbitro deve assegnare il punto alla coppia avversaria.



Un colpo nullo

10.1 - lo scambio deve considerarsi colpo nullo:

10.1.1 - se la pallina, nel servizio, nel passare sopra o intorno alla “rete”, la tocchi, sempre che il servizio sia per il resto valido, o sia stata ostruita dal ribattitore o dal suo compagno.

10.1.2 - se il servizio è eseguito quando, il giocatore o coppia che ribatte non sia pronto sempre che né il ribattitore né il suo compagno tentino di colpire la pallina.

10.1.3 - se la mancata effettuazione di un servizio valido o un rinvio valido o altrimenti la mancata osservanza delle regole, è dovuta ad un disturbo fuori del controllo del giocatore.

10.1.4 - se il gioco è interrotto dall'arbitro o dall'assistente arbitro.

10.1.5 - se il ribattitore è in carrozzina a causa di una disabilità fisica e la pallina

10.1.5.1 - ritorna verso la rete dopo aver toccato la metà campo del ribattitore oppure

10.1.5.2 - si ferma nella metà campo del ribattitore oppure

10.1.5.3 - in una gara di singolo rimbalza sulla metà campo del ribattitore uscendo poi da una delle sue linee laterali.

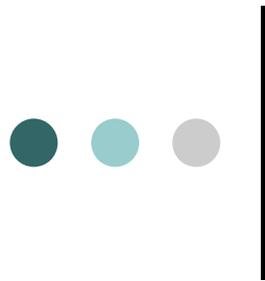
10.2 - il gioco può essere interrotto per:

10.2.1 - correggere un errore nell'ordine di servizio, risposta o cambio campo.

10.2.2 - introdurre il sistema accelerato.

10.2.3 - ammonire o penalizzare un giocatore.

10.2.4 - condizioni di gioco disturbate in modo tale che potrebbero influenzare l'esito dello scambio.



Il Punto

11.1 - salvo il caso dello scambio dichiarato colpo nullo, un giocatore acquisisce un punto:

11.1.1 - se il suo avversario non esegue un servizio corretto.

11.1.2 - se il suo avversario non esegue un rinvio corretto.

Regolamento Tecnico di Gioco Pagina 5 di 6

11.1.3 - se la pallina, dopo essere stata servita o rinvia, tocca qualunque cosa tranne che la rete prima di essere colpita dal suo avversario.

11.1.4 - se la pallina, dopo essere stata colpita dal suo avversario, passa al di sopra della sua parte del tavolo o oltre la linea di fondo senza aver toccato il suo campo.

11.1.5 - se il suo avversario ostruisce la pallina.

11.1.6 - se il suo avversario colpisce la pallina due volte di seguito.

11.1.7 - se il suo avversario colpisce la pallina con un lato del telaio della racchetta la cui superficie non risponde ai requisiti del punto 4.3., 4.4, 4.5.

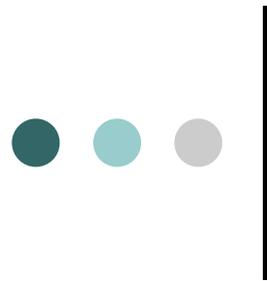
11.1.8 - se il suo avversario, o qualsiasi cosa indossi o porti, muove la superficie di gioco.

11.1.9 - se il suo avversario, o qualsiasi cosa indossi o porti, tocca la rete.

11.1.10 - se la mano libera del suo avversario tocca la superficie di gioco.

11.1.11 - se, nel doppio, il suo avversario colpisce la pallina fuori dal proprio turno.

11.1.12 - si verifica quanto riportato nell'articolo 15.2 sul sistema accelerato.



Partita e Incontro

Una Partita o Set

12.1 - una partita sarà vinta da un giocatore o coppia che per prima totalizza 11 punti, ma quando entrambi i giocatori o coppie totalizzano 10 punti, la partita sarà vinta dal giocatore o coppia che per primo totalizza 2 punti consecutivi più del suo avversario o coppia.

Un Incontro

13.1 - un incontro deve essere disputato al meglio di qualsiasi numero dispari di partite (nelle prime fasi delle gare “3 su 5”, nelle fasi finali “4 su 7”)



La scelta del servizio, della risposta e del campo

14.1 - il diritto di scegliere l'ordine iniziale di servizio, di risposta ed il campo deve essere deciso per sorteggio, e il vincitore può scegliere di servire o ricevere per primo o di iniziare in un determinato campo.

14.2 - quando un giocatore od una coppia hanno scelto di servire o di ricevere per primi o il campo, all'altro giocatore o coppia resterà l'altra scelta.

14.3 - dopo che sono stati conteggiati 2 punti il giocatore o coppia che ribatte diverrà battitore e così fino al termine della partita o finché entrambi i giocatori o coppie raggiungano i 10 punti, o fino all'introduzione dell'expedite system, nel qual caso la successione del servizio e della risposta deve rimanere la stessa, ma ogni giocatore o coppia deve servire per un solo punto a turno.

14.4 - nel doppio, la coppia che ha diritto di servire per prima in ciascun set deve decidere quale dei giocatori inizierà a servire e la coppia avversaria deve decidere poi quale dei giocatori riceverà per primo; nelle successivi set dell'incontro, scelto il primo battitore, il primo ribattitore deve essere il giocatore che serviva su di lui nel set immediatamente precedente.

14.5 - nel doppio, a ciascun cambio di servizio il precedente ribattitore diventerà battitore e il compagno del precedente battitore diventerà ribattitore.

14.6 - il giocatore o coppia che serve per primo in un set deve ricevere per primo nel set immediatamente successivo di un incontro e, nell'ultimo possibile set di un incontro di doppio, la coppia che deve ricevere successivamente, deve cambiare l'ordine di ribattuta quando una coppia raggiunge i 5 punti.

14.7 - il giocatore o coppia che inizia un set in un campo deve cambiare campo nel set immediatamente seguente dell'incontro e, nell'ultimo possibile set di un incontro, i giocatori devono cambiare campo quando il primo giocatore o coppia raggiunge i 5 punti.

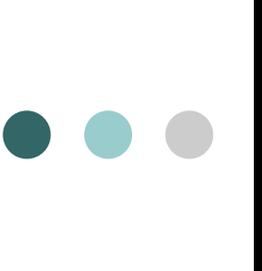


Errori nell'ordine di servizio, di risposta o di campo

15.1 - se un giocatore serve o riceve fuori turno, il gioco deve essere interrotto dall'arbitro appena l'errore è scoperto e deve riprendere con quei giocatori che avrebbero dovuto rispettivamente servire e ricevere al punteggio raggiunto, seguendo la successione stabilita all'inizio della partita e, nel doppio, l'ordine di servizio scelto dalla coppia che aveva il diritto di servire per prima nel set durante il quale è stato scoperto l'errore.

15.2 - se i giocatori non hanno cambiato il campo quando avrebbero dovuto effettuarlo, il gioco deve essere interrotto dall'arbitro appena l'errore è scoperto ed i giocatori dovranno cambiare campo secondo la successione stabilita all'inizio della partita.

15.3 - in ogni caso, tutti i punti assegnati prima della scoperta di un errore devono essere considerati acquisiti.



L'expedite system: “il tempo limite”

16.1 – Ad eccezione di quanto riportato nell'art. 16.3, **l'expedite system deve essere introdotto in un set dopo 10 minuti di gioco** o in qualsiasi momento entrambi i giocatori o coppie lo richiedano.

16.2 - **l'expedite system non può essere introdotto se nel set sono stati totalizzati almeno 18 punti.**

16.3 - se la pallina è in gioco quando, raggiunto il tempo limite e viene introdotto l'expedite system, il gioco deve essere interrotto dall'arbitro e ripreso con il servizio al giocatore che serviva nello scambio interrotto; la pallina non è in gioco quando viene raggiunto il tempo limite, il gioco deve essere ripreso con il servizio al giocatore che riceveva nello scambio immediatamente precedente.

16.4 - quindi ciascun giocatore deve servire per un punto a turno sino alla fine del set e se il giocatore o la coppia che ribatte effettuano tredici (13) rinvii validi, il ribattitore acquisirà il punto.

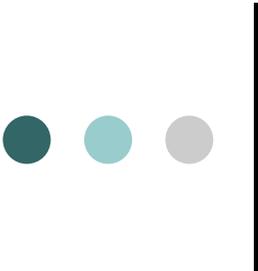
16.5 – L'introduzione dell'expedite system non deve modificare l'ordine di servizio del battitore e del ribattitore nel corso della partita così come definito nell'art. 14.6.

16.6 - una volta introdotto, l'expedite system resterà in vigore fino al termine della partita.

● ● ● | NOTE

- Se il giocatore colpisce la pallina al volo sopra al tavolo, anche se stava per uscire e punto per l'avversario!
- In nessun caso si ripete una fase di gioco conclusa (si ripete solo se è l'arbitro a interrompere il gioco)
- Solo l'arbitro può interrompere il gioco!
(il giocatore alza la mano)
- Time-out:
differenza tra gara a squadre e individuale





Regolamenti:

regolamento tecnico di gioco

Competizioni Internazionali 2008/2009

1. - Scopi delle regole e dei regolamenti.

1.2. - Applicabilità

2. - Attrezzature e condizioni di gioco

2.1. - Attrezzature di gioco approvate ed autorizzate

2.2. - Abbigliamento

2.3. - Condizioni di gioco

2.4. - Pubblicità

3. - Giurisdizione degli Ufficiali di gara.

3.1. - Il Giudice Arbitro

3.2. - Gli Ufficiali di gara.

3.3. - Reclami.

4. - Conduzione dell'incontro.

4.1. - Punteggio

4.2. - Attrezzature

4.3. - Riscaldamento

4.4. - Intervalli

5. - Disciplina.

5.1. - Consigli ai giocatori.

5.2. - Comportamento scorretto.

5.3. - Doping

5.4. - Incollaggio.

6. - Tabellone nelle gare ad eliminatoria diretta

6.1. - Aspettiti e Qualificati

6.2. - Teste di serie per classifica.

6.3. - Teste di serie per nomina delle Federazioni.

6.4. - Modifiche al tabellone.

6.5. - Rifacimento parziale del tabellone

6.6. - Inserimenti nel tabellone

7. - Organizzazione di Competizioni.

7.1. - Autorizzazioni.

7.2. - Rappresentanti.

7.3. - Iscrizioni.

7.4. - Gare

7.5. - Gare a gironi

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

7.7. - Procedura per le gare a squadre

7.8. - Risultati

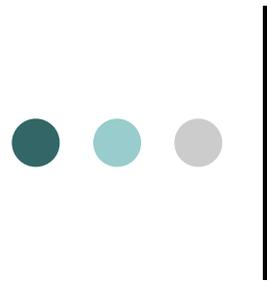
7.9. - Televisione



abbigliamento

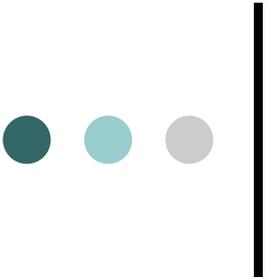






Modifiche regolamenti!

- Punteggio (“da 21 a 11”)
- Pallina (da 38mm a 40mm)
- Servizio (vietato nascondere! l’impatto tra pallina e racchetta durante il servizio deve essere visibile!)
- Time-out (uno a partita per giocatore)
- Colla fresca (tutela della salute)
- Puntinate “trattate”
- Nuove palline (plastica)



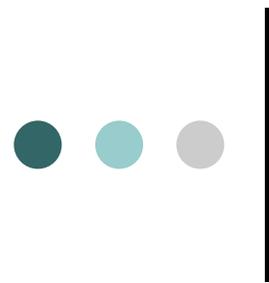
Tipologie di gare

- Individuale
- Doppio (maschile, femminile, misto)
- Squadre (diverse formule: swaytling, davis, ecc)
- Disabili (C.I.P.)

● ● ● | Gare individuali (tornei)

- Tornei: provinciali, regionali, nazionali e internazionali
- Tipologie: giovanili, veterani e assolute
- Categorie: maschili/femminili e “di merito” (1°-2°-3°-4°)
- Teste di serie (in base alle classifiche)
- Svolgimento: girone di qualificazione iniziale e tabellone ad eliminazione diretta a seguire (in base al numero di partecipanti)





Tornei giovanili

(4 tornei all'anno+Camp.Italiani)

- Giovanissimi (8-9-10 anni)
- Ragazzi (11-12 anni)
- Allievi (13-14 anni)
- Juniores (15-16-17 anni)
- Under 21 (18-19-20-21 anni)



Tornei veterani

(4 tornei all'anno+Camp.Italiani)

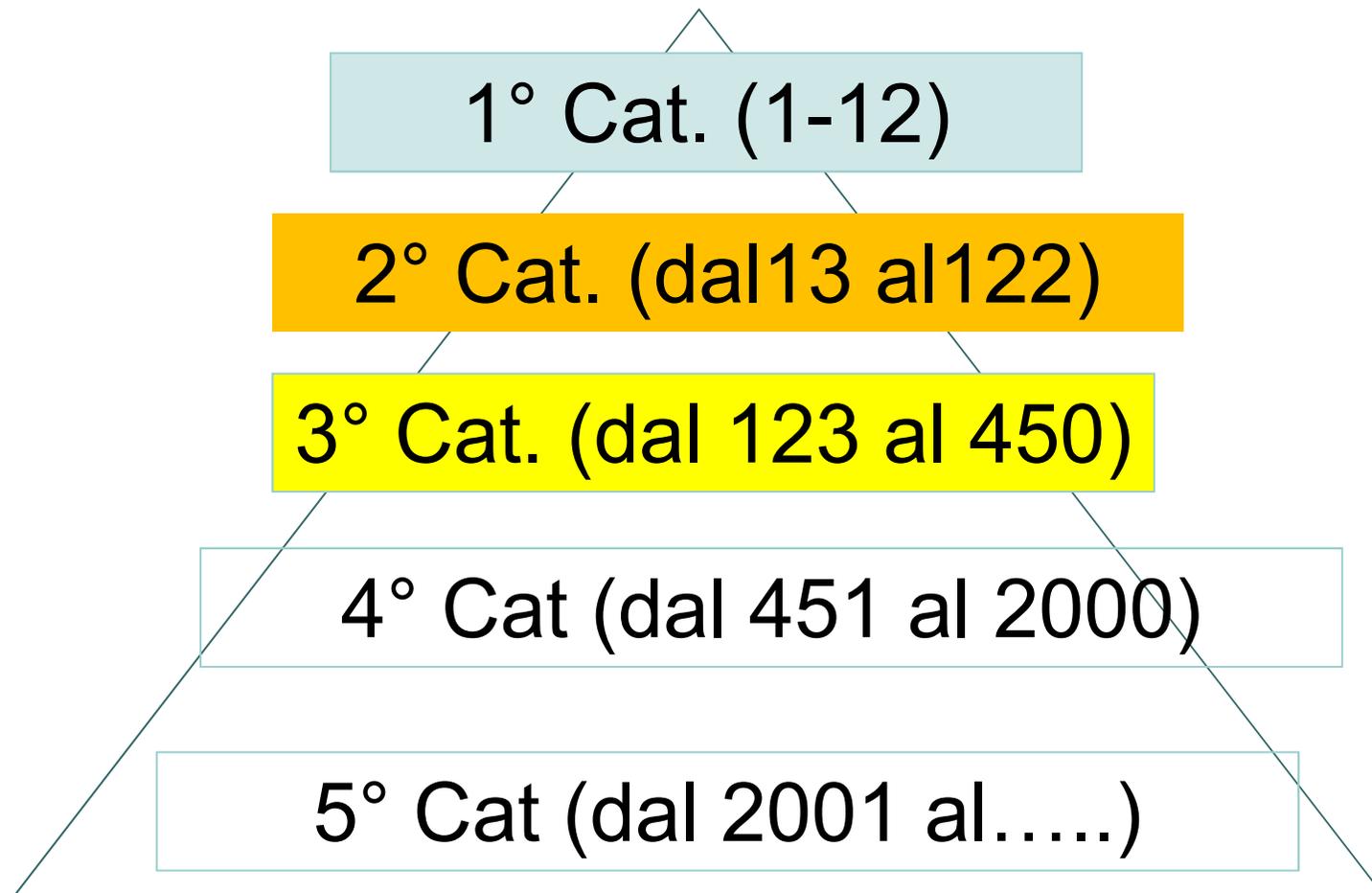
- 40-49 anni
- 50-59 anni
- 60-64 anni
- 65-69 anni
- 70-74 anni
- 75-79 anni
-
- Esempio: Camp.Mondiali Over 90



Tornei di categoria assoluta

Indipendenti dall'età, in base al merito!

4 tornei all'anno+Camp. Italiani





Il doppio

Il regolamento del doppio:

-Maschile

-Femminile

-Misto

Le gare di doppio sono sempre meno considerate

(è stata eliminata la gara di doppio alle Olimpiadi ed è stata sostituita dalla gara a squadre)



Campionati a squadre

indipendenti dall'età, proporzionati al merito, promozioni e retrocessioni, Scudetto, Champions League, ecc

SERIE NAZIONALI

A1 (1 girone da 8 squadre)

A2 (2 gironi da 8)

B1 (4 gironi da 8)

B2 (8 gironi da 8)

C1 (16 gironi da 8)

SERIE REGIONALI

C2

D1

D2



Gare a squadre!

Differenti formule (pregi e difetti)

SWAYTHLING

Gli incontri si svolgono su uno o due tavoli a scelta irrevocabile della squadra che lo richiede all'atto dell'iscrizione al Campionato. La successione delle partite è la seguente:

A - X
B - Y
C - Z
B - X
A - Z
C - Y
B - Z
C - X
A - Y

COURBILLON (DAVIS)

L'incontro si disputa su un tavolo e la successione delle partite è la seguente:

A - X
B - Y
Doppio
A - Y
B - X

OLIMPIADI??

MINI SWAYTHLING

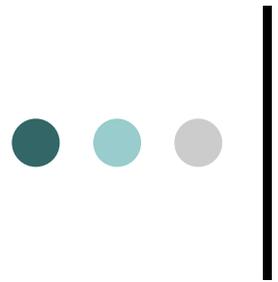
L'incontro si disputa su un tavolo e la successione delle partite è la seguente:

A - X
B - Y
C - Z
B - X
A - Z
C - Y

FORMULA "MONDIALI"

L'incontro si disputa su un tavolo e la successione delle partite è la seguente:

A - X
B - Y
C - Z
A - Y
B - X



CLASSIFICHE

- IN BASE ALL'AVVERSARIO CHE SI AFFRONTA
- VITTORIA ATTESA O INATTESA
SCONFITTA ATTESA O INATTESA
- VALGONO SIA TORNEI CHE CAMPIONATO
- BONUS SUI PIAZZAMENTI NEI TORNEI



ITTF Para Table Tennis

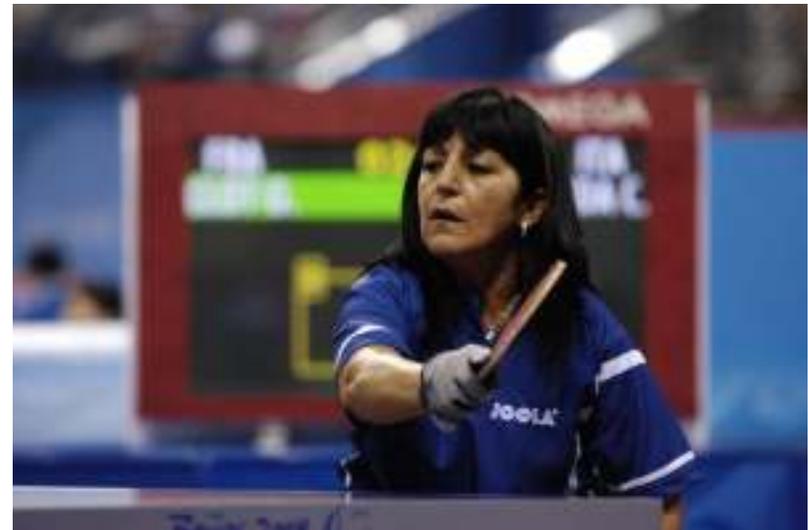
www.ipttc.org



-Tornei per soli disabili (categorie)

-ai tornei della F.I.Te.T. possono partecipare i disabili (regolamento)

CIP
Comitato Italiano
Paralimpico





Facoltà di Scienze Motorie di Bologna

GRAZIE!

E-mail: ivan.malagoli@unibo.it

Skype: [ivan.malagoli](https://www.skype.com/people/ivan.malagoli)