

**Federația Internațională de Tenis de Masă
Tenis de Masă Paralimpic**

(ITTF PTT)

Tenis de Masă Paralimpic

Reguli și regulamente

Ediția a șaptea

SECȚIUNEA 1 REGULI PENTRU TENISUL DE MASĂ PARALIMPIC.....	6
1.1 REGULI PENTRU JOCUL ÎN CĂRUȚIOR... ..	6
1.2 REGULI PENTRU JOCUL ÎN PICIOARE	9
2.2.3 CRITERII DE SELECȚIE PENTRU CAMPIONATELE MONDIALE	16
2.6.2 Probe	30
2.6.3 Note	31
2.6.4 Formatul de joc	31
2.6.5 Stabilirea capilor de serie.....	34
2.6.6 Lista clasamentului internațional.....	34
2.6.7 Sistemul de tragere la sorți și de joc	34
2.6.8 Procedura de tragere la sorți	34
2.7 ALTE PROBLEME – NERESPECTAREA REGULILOR	35

SECȚIUNEA 1 REGULI PENTRU TENISUL DE MASĂ PARALIMPIC

Tenisul de masă trebuie practicat conform regulilor și regulamentelor Federației Internaționale de Tenis de Masă (ITTF), stabilite în Manual, CU EXCEPȚIA următoarelor amendamente, excepții și modificări:

1.1 REGULI PENTRU JOCUL ÎN CĂRUCIOR

1.1.1 JOCUL DE SIMPLU

1.1.1.1 Jocul va fi let

1.1.1.1.1 Dacă la serviciu mingea părăsește masa prin oricare din liniile laterale din partea jucătorului la primire (după ce sare o dată sau de mai multe ori).

1.1.1.1.2 Dacă la serviciu mingea, după ce sare în partea jucătorului la primire, revine în direcția fileului.

1.1.1.1.3 Dacă la serviciu mingea se oprește pe suprafața de joc din partea jucătorului la primire, sau

1.1.1.2 Dacă jucătorul la primire lovește mingea înainte ca aceasta să depășească o linie laterală sau să sară a doua oară pe suprafața de joc din partea sa, serviciul va fi considerat corect și jocul nu va fi let.

1.1.1.3 Dacă arbitrul consideră că jucătorul la serviciu servește intenționat mingi rapide let înainte de a servi corect, acest lucru trebuie penalizat prin utilizarea sistemului de puncte de penalizare ITTF (regulamentul ITTF 3.5.2).

1.1.1.3 Conform regulii ITTF 2.6.6, arbitrul poate relaxa condițiile de serviciu dacă acesta consideră că efectuarea corespunzătoare a serviciului este împiedicată de o dizabilitate fizică. Această regulă va fi aplicată întotdeauna în cazul jucătorilor din clasa 1 și clasa 2.

1.1.1.4 Fișa de clasificare a jucătorului conține o secțiune care indică limitele pe care un jucător le poate avea în îndeplinirea condițiilor pentru un serviciu corect.

1.1.2 JOCUL DE DUBLU

1.1.2.1 Jocul va fi let:

1.1.2.1.1 Dacă la serviciu mingea, după ce sare în partea jucătorului la primire, revine în direcția fileului sau

1.1.2.1.2 dacă la serviciu mingea se oprește pe suprafața de joc din partea jucătorului la primire.

1.1.2.2 Dacă jucătorul la primire lovește mingea înainte ca aceasta să atingă a doua oară suprafața de joc din partea sa, serviciul trebuie considerat corect.

1.1.2.3 La dublu, jucătorul la serviciu va efectua mai întâi un serviciu corect conform regulii 2.6 ITTF, cu excepțiile menționate mai sus, iar jucătorul la primire va returna corect serva, după care oricare din cei doi jucători ai fiecărei perechi pot efectua returnuri corecte.

1.1.2.4 În timpul jocului, nicio parte a căruciorului unui jucător nu trebuie să depășească prelungirea imaginată a liniei de centru a mesei. În caz contrar, arbitrul va acorda punctul echipei oponente.

1.1.3 DEFINIȚII:

1.1.3.1 Mâna cu paleta este mâna în care este ținută sau de care este legată paleta.

1.1.3.2 Mâna liberă este mâna în care nu este ținută sau de care nu este legată paleta.

1.1.3.3 Un jucător lovește mingea dacă o atinge în timpul jocului cu paleta ținută în mână sau legată de aceasta sau cu mâna sub nivelul încheieturii.

1.1.3.4 Dacă jocul nu este let, un jucător va câștiga un punct dacă:

1.1.3.4.1 Oponentul său atinge suprafața de joc cu mâna liberă, sau

1.1.3.4.2 Oponentul său nu menține un contact minim (cu partea posterioară a coapsei) cu perna (pernele) căruciorului când mingea este în joc.

1.1.3.5 Mai exact, un jucător poate atinge masa cu mâna cu paleta pentru a-și restabili echilibrul numai după jucarea unei mingi și dacă masa nu se mișcă. Jucătorul nu are voie să folosească masa ca un suport suplimentar înainte de a atinge mingea.

1.1.4 CĂRUCIOARE

1.1.4.1 Cărucioarele trebuie să aibă cel puțin două roți mari și o roată mică.

1.1.4.2 Pot fi aplicate suporturi pentru picioare dacă este necesar, dar dacă suportul sau piciorul atinge podeaua în timpul jocului, oponentul jucătorului va puncta.

1.1.4.3 La probele de echipe și pe clase, nu poate fi legată de scaun nicio parte a corpului mai sus de genunchi, pentru că aceasta ar putea ameliora echilibrul. Totuși, dacă un jucător necesită legarea din motive medicale, acest lucru trebuie notat pe fișa sa de clasificare și va fi luat în considerare la evaluarea clasei jucătorului. În probele open, va fi permisă legarea, precum și alte ajutoare.

1.1.4.4 Înălțimea uneia sau a maximum două perne este limitată la 15 cm în condiții de joc, fără alte modificări ale căruciorului.

1.1.4.5 Dacă un jucător trebuie să utilizeze o centură (în jurul taliei) și/sau un corset din cauza dizabilității sale, el trebuie să demonstreze că acestea sunt necesare. Jucătorul trebuie să-i atragă atenția Clasificatorului Oficial asupra utilizării unui astfel de echipament pentru clasificarea inițială sau revizuirea clasificării. Permișiunea utilizării centurii și/sau corsetului va fi acordată în următoarele condiții:

1.1.4.5.1 permanent – acest lucru trebuie specificat pe fișa de clasificare internațională a jucătorului (ICC) de către Clasificatorul Oficial în competiția relevantă.

1.1.4.5.2 temporar – jucătorul trebuie să ofere o explicație completă de la medicul său, care trebuie să certifice perioada pentru care este necesară centura și/sau corsetul. Acest certificat trebuie semnat și datat de către medic și înmănat Clasificatorului Oficial în competiția relevantă. Jucătorul trebuie să raporteze acest lucru arbitrilor înainte de începerea competiției la care participă.

1.1.4.6 Dacă se adaugă structuri de suport la cărucior, fixate sau nu de acesta (cu excepția pernelor), jucătorii trebuie să solicite clasificarea sau reclassificarea în acest cărucior modificat. Toate modificările căruciorului fără reclassificarea și autorizația specificată pe ICC vor fi considerate neregulamentare, iar jucătorul va fi descalificat.

1.1.5 ECHIPAMENTUL ȘI CONDIȚIILE DE JOC

1.1.5.1 Mesele trebuie să permită accesul cărucioarelor fără obstrucționarea picioarelor jucătorilor și accesul a două cărucioare pentru jocul de dublu.

1.1.5.2 Picioarele meselor trebuie să fie la o distanță de cel puțin 40 cm de linia de terminare a mesei pentru jucătorii în cărucior.

1.1.5.3 În timpul jocului, pot fi purtați pantaloni de trening; totuși, nu se vor purta blugi în timpul jocului.

1.1.5.4 Pentru jocul în cărucior, spațiul de joc poate fi redus, dar nu va avea o lungime mai mică de 8 m și o lățime mai mică de 7 m.

1.1.5.5 În principiu, este acceptabilă o podea de beton pentru probele în cărucior.

1.1.6 COMPORTAMENTUL ÎN TIMPUL MECIULUI

1.1.6.1 Cu excepția autorizației speciale a arbitrilor, jucătorii trebuie să lase paletele pe masă în timpul pauzelor. În toate cazurile în care paleta este legată de mână, arbitrul va permite jucătorilor menținerea paletelor legate în timpul pauzelor.

1.1.6.2 Arbitrul trebuie să-i permită unui jucător un timp adecvat de recuperare medicală, după consultarea clasificatorului sau a medicului în timpul competiției, dacă jucătorul este incapabil să joace temporar datorită naturii dizabilității sau stării sale.

1.2 REGULI PENTRU JOCUL ÎN PICIOARE

1.2.1 Nu există excepții de la regulile pentru tenisul de masă pentru jucătorii în picioare cu dizabilități. Toți jucătorii vor juca în conformitate cu regulile și reglementările ITTF stabilite în secțiunea 2 a acestui manual.

1.2.2 Pe fișele de clasificare există o secțiune care indică limitele unui jucător în efectuarea unei serve corecte.

1.2.3 Dacă un jucător trebuie să utilizeze o centură (în jurul taliei) și/sau un corset din cauza dizabilității sale, jucătorul trebuie să demonstreze că acestea sunt necesare.

Jucătorul trebuie să-i atragă atenția Clasificatorului Oficial asupra utilizării unui astfel de echipament pentru clasificarea inițială sau revizuirea clasificării. Permișiunea utilizării centurii și/sau corsetului va fi acordată în următoarele condiții:

1.2.3.1 permanent – acest lucru trebuie specificat pe fișa de clasificare internațională a jucătorului (ICC) de către Clasificatorul Oficial în competiția relevantă.

1.2.3.2 temporar – jucătorul trebuie să ofere o explicație completă de la medicul său, care trebuie să certifice perioada pentru care este necesară centura și/sau corsetul. Acest certificat trebuie semnat și datat de către medic și înmănat Clasificatorului Oficial în competiția relevantă. Jucătorul trebuie să raporteze acest lucru arbitrilor înainte de începerea competiției la care participă.

1.2.4 ECHIPAMENTUL

În timpul jocului, pot fi purtați pantaloni de trening; totuși, nu se vor purta blugi în timpul jocului.

2.2.3 CRITERII DE SELECȚIE PENTRU CAMPIONATELE MONDIALE

2.2.3.1 Scopul criteriilor de selecție pentru Campionatele Mondiale este realizarea următoarelor:

2.2.3.1.1 Asigurarea participării la această competiție a celor mai buni sportivi din lume.

2.2.3.1.2 Asigurarea participării la această competiție a tuturor regiunilor lumii.

2.2.3.1.3 Acordarea unui mic număr de wild carduri ITTF PTT pentru a asigura șansa de participare a unor tinere speranțe la această competiție.

2.2.3.1.4 Asigurarea unui număr de wild carduri pentru jucătorii asociației care organizează această competiție.

2.2.3.2 Criteriile se aplică în următoarea ordine:

2.2.3.2.1 30% din sportivii individuali vor fi selectați pe baza competițiilor regionale de calificare ținute în anul dinaintea Campionatelor Mondiale (Europa, Pan-America, Asia & Oceania și Africa). Campionul regional al unei probe individuale pe clase este automat calificat pentru Campionatele Mondiale.

2.2.3.2.2 60% din participanți sunt selectați pe baza clasificării internaționale.

2.2.3.2.3 ITTF PTT poate utiliza ultimele 10% pentru wild carduri și jucători pentru proba de echipe.

2.2.3.2.4 Fiecare jucător selectat pentru proba de echipe va juca de asemenea în proba de simplu.

2.2.3.3 Jucătorii pentru proba de echipe: pe baza jucătorilor individuali selectați, ITTF PTT va evalua lista de selecție pentru a identifica națiunile care pot forma o echipă în probele de echipe. Dacă o națiune are un jucător foarte puternic calificat deja pentru o probă individuală și un jucător de o valoare aproape similară necalificat, națiunea respectivă va fi întrebată dacă dorește să selecteze un jucător pentru a forma o echipă în acea proba. Acest proces va fi repetat pentru a selecta numărul de echipe necesar pentru probele de echipe.

2.2.3.4 Credit competițional

2.2.3.4.1 Creditul competițional și durata perioadei de realizare a acestuia vor fi determinate de Ofițerul responsabil cu selecția, cu 24 de luni înainte de data Campionatelor Mondiale sau a JP.

2.2.3.4.2 Pentru a fi eligibil pentru selecție, jucătorul trebuie să realizeze creditul competițional în timpul perioadei stabilite.

2.2.3.4.3 Campionatele regionale, Campionatele Mondiale și JP nu sunt luate în considerare pentru realizarea creditului competițional.

2.2.3.5 Selecția pentru Campionatele Mondiale trebuie aprobată de ITTF și PTT EC.

2.6.2 **Probe:** Este necesară participarea la următoarele probe pentru constituirea factorului aprobat pentru Campionate, 80, 50 sau 40:

2.6.2.1 Probe de echipe masculin și feminin la clasele 1-5, clasele 6-10. O echipă per țară la fiecare clasă pentru competițiile Fa 50-100. Înscrierea a patru echipe va fi considerată o competiție.

2.6.2.2 Probe de simplu masculin și feminin la clasele 1-5, clasele 6-10.

2.6.2.3 Probe open de simplu masculin și feminin la clasele 1-5 și 6-10.

2.6.3 **Note:**

2.6.3.1 Dacă o probă este suprimată de către organizator de comun acord cu Divizia ITTF PTT, de exemplu datorită numărului redus de participări, aceasta nu va fi reintrodusă la Campionate, chiar dacă sunt prezenți un număr suficient de jucători.

2.6.3.2 În toate probele, de echipe, simplu și open, se va disputa un meci pentru medalia de bronz de către semifinaliștii care au pierdut dacă proba are un baraj în faza a doua.

2.6.3.3 Dacă există mai puțin de patru echipe/jucători într-o probă, DT poate opta pentru transformarea probei într-o probă de clasament. Această probă se dispută în acest caz doar pentru puncte în clasament. Jucătorii nu pot obține puncte de bonus la o astfel de probă. Aceasta se aplică tuturor competițiilor factor 20, 40 și 50.

2.6.3.5 Numărul ideal de jucători din clase combinate la toate competițiile (nu campionate) este decis de arbitru împreună cu DT pentru a asigura numărul ideal pentru sistemul de joc cu minimum 1 jucător din fiecare clasă, incluzând clasa situată cel mai jos.

2.6.3.6 Pentru probele factor 20 – 100, numărul maxim de jucători poate fi 5.

Dacă există peste 5 jucători, TREBUIE acordată prioritate grupelor de 4 jucători.

2.6.3.7 Jucătorii din clasa 1 la competițiile factor 40 pot participa împreună cu alți jucători din alte țări la proba de echipe de clasa 1, dar nu la o probă combinată de clasa 1-2.

2.6.3.8 Pentru competițiile factor 20, organizatorii pot acorda medalii jucătorilor dintr-o probă de clasament.

2.6.3.9 Probele open de simplu sunt disputate primele la toate competițiile ITTF PTT aprobate.

2.6.4 Formatul de joc

2.6.4.1 Probele de echipe – pe clase:

2.6.4.1.1 Numărul minim de înscrieri 4 echipe.

2.6.4.1.2 Maximum o echipă per țară per probă pentru competițiile Fa 40 și peste acest factor. Țara gazdă poate avea 2 echipe per probă la Fa 40.

2.6.4.1.3 Un număr maxim de 4 jucători per echipă în întreaga probă.

2.6.4.1.4 Proba din faza 1 a competiției Fa 50 se va juca pe grupe în sistem round robin. Numărul de echipe din aceste grupe va fi egal când acest lucru este posibil, dar nu va fi mai mic de 3 echipe per grupă.

Dacă există patru sau mai multe echipe în competiții Fa 20 și Fa 40, proba de echipe trebuie jucată în sistem knock-out.

2.6.4.1.5 Numărul de grupe va fi decis de către DT și arbitru împreună cu comitetul director al competiției. Dacă numărul de grupe decis la o competiție nu este multiplu de 2 (ex. 2, 4 sau 8 etc.), câștigătorii din grupele cu echipele cel mai bine poziționate în ordinea clasamentului vor avea bye în prima rundă a celei de-a doua faze în ordinea clasamentului.

2.6.4.1.6 Echipa câștigătoare și cea de pe poziția a doua din fiecare grupă vor avansa în faza a doua în competiția Fa 50.

2.6.4.1.7 Cea de-a doua fază va fi jucată în sistem knock-out.

2.6.4.1.8 Dacă există un număr suficient de înscrieri (minimum 48), se vor forma 16 grupe. În acest caz, doar câștigătorii vor avansa în faza a doua.

2.6.4.1.9 Sunt acceptate echipe din clase mixte, dar echipa trebuie să joace în clasa jucătorului din clasa superioară (ex. dacă un jucător din clasa 2 și unul din clasa 3 joacă împreună, ei joacă în clasa 3). Unul din jucătorii nominalizați trebuie să fie de aceeași

clasă ca și proba și trebuie să joace ca jucător de simplu. Totuși, se va renunța la această regulă dacă clasele sunt combinate datorită numărului mic de înscrieri, dacă nu s-a înscris deja o echipă pentru această clasă. Niciun jucător nu poate reprezenta mai mult de o echipă în niciun campionat.

2.6.4.1.10 Meciul de echipe se va termina la câștigarea diferenței necesare de puncte.

2.6.4.2 Probele de clasă – pe clase:

2.6.4.2.1 Numărul minim de înscrieri 4 jucători.

2.6.4.2.2 Proba va fi jucată pe grupe în sistem round robin.

2.6.4.2.3 Numărul de jucători din grupe va fi egal când acest lucru este posibil, dar nu va fi mai mic de 3 jucători per grupă; se va acorda prioritate grupelor de 4 jucători.

2.6.4.2.4 Echipa câștigătoare și cea poziționată pe locul 2 din fiecare grupă vor avansa în faza a doua.

2.6.4.2.5 Cea de-a doua fază va fi jucată în sistem knock-out.

2.6.4.2.6 Numărul de grupe va fi decis de către DT și arbitru împreună cu comitetul director al competiției. Dacă numărul de grupe decis la o competiție nu este multiplu de 2 (ex. 2, 4 sau 8 etc.), câștigătorii din grupele cu echipele cel mai bine poziționate vor avea bye în prima rundă a celei de-a doua faze în ordinea clasamentului.

2.6.4.2.7 Dacă există cel puțin 48 de înscrieri pentru o probă, se vor forma 12/16 grupe. În acest caz, doar câștigătorii vor avansa în faza a doua.

2.6.4.2.8 Un jucător poate juca doar în clasa indicată pe fișa sa de clasificare internațională, cu excepția cazului în care, datorită numărului mic de jucători, clasa sa va fi combinată cu următoarea clasă. În acest caz, jucătorii pot juca în competiția din clasa superioară următoare.

2.6.4.2.9 Când probele sunt combinate datorită numărului mic de înscrieri la o probă și combinația face ca o țară să aibă un număr de jucători mai mare decât cel permis în proba combinată, comitetul de organizare va informa acea țară că este acceptat doar numărul permis de sportivi într-o probă, iar înscrierea acestora pentru probă va fi revizuită conform regulamentului. Vezi regulamentele pentru fiecare factor de competiție.

2.6.4.3 Probele open de simplu – masculin și feminin – în cărucior și în picioare (4 probe):

2.6.4.3.1 Probele vor fi jucate în sistem knock-out.

2.6.4.3.2 Nu există restricții în ce privește numărul participanților din diferite țări la aceste probe. Totuși, participanții trebuie să se fi înscris în probele de echipe și/sau de clasă.

2.6.4.3.3 Semifinaliștii care pierd vor juca pentru locul al treilea și medaliile de bronz.

2.6.4.4 Probele open de dublu – masculin și feminin – în cărucior și în picioare (4 probe):

2.6.4.4.1 Probele vor fi jucate în sistem knock-out.

2.6.4.4.2 Nu există restricții în ce privește numărul participanților din diferite țări la aceste probe. Totuși, participanții trebuie să se fi înscris în probele de echipe și/sau de clasă.

2.6.4.4.3 Semifinaliștii care pierd vor juca pentru locul al treilea și medaliile de bronz.

2.6.5 Stabilirea capilor de serie

2.6.5.1 Ultima listă publicată a clasamentului internațional va sta la baza tuturor competițiilor.

2.6.5.2 Numărul capilor de serie este decis de către arbitru, conform recomandării din manualul ITTF pentru Arbitrii de Competiție.

2.6.5.3 Într-o probă de echipe, lista capilor de serie va fi elaborată prin combinarea punctelor de clasament ale celor mai buni doi jucători din echipă.

2.6.6 Lista clasamentului internațional:

2.6.6.1 Lista clasamentului internațional va fi revizuită după fiecare competiție de clasament și va fi publicată trimestrial, la 1 ianuarie, 1 aprilie, 1 iulie și 1 octombrie.

2.6.6.2 Lista clasamentului internațional este disponibilă pe website-ul ITTF PTT.

2.6.7 Sistemul de tragere la sorți și de joc în probele de echipe și de clasă:

2.6.7.1 Tragerea la sorți va fi efectuată de către comitetul de organizare, în prezența arbitrului și a DT (sau a unei persoane numite de ITTF PTT). Tragerea la sorți pentru prima fază va fi realizată fie computerizat, fie manual.

2.6.7.2 Pot fi operate modificări ale tragerii la sorți dacă un jucător este reclasificat, ținându-se cont de următoarele considerente:

2.6.7.2.1 În competițiile factor 20 - 50, modificările de clasificare nu vor deveni operaționale mai devreme de 24 de ore înainte de tragerea la sorți pentru orice competiție. Juriul competiției are dreptul să modifice limita de timp la mai puțin de 24 de ore în condiții speciale.

2.6.7.2.2 În competițiile factor 80 - 100, toate modificările de clasificare efectuate înaintea sau în timpul competiției nu vor deveni operaționale până la următoarea competiție.

2.6.8 Procedura de tragere la sorți

va urma procedura descrisă în Regulamentul ITTF și va fi următoarea:

2.6.8.1 Numărul maxim de capi de serie din fiecare grupă este de 2.

2.6.8.2 Echipa/jucătorul cap de serie numărul 1 va fi plasat(ă) în grupa superioară din jumătatea superioară.

2.6.8.3 Echipa/jucătorul cap de serie numărul 2 va fi plasat(ă) în grupa inferioară din jumătatea inferioară.

2.6.8.4 Cei 2 capi de serie numărul 3 vor fi plasați în grupa inferioară din jumătatea superioară și în grupa superioară din jumătatea inferioară.

2.6.8.5 Dacă mai rămân grupe libere, capii de serie numărul 4 și 5 vor fi plasați în aceste grupe. Altfel, ei vor fi plasați în grupe deja ocupate de alți capi de serie. Aceasta depinde de numărul de grupe.

2.6.8.6 Toți ceilalți jucători/echipe vor fi plasați în grupe.

2.6.8.7 Sistemul de joc pentru meciurile de echipe este sistemul original al Cupei Corbillon:

A vs X; B vs Y; dublu; A vs Y; B vs X. Perechea de dublu nu trebuie să fie numită până în momentul disputării jocului. Capitanului echipei i se permite să utilizeze la dublu un alt jucător decât jucătorii numiți pentru simplu.

2.6.8.8 Calcularea rezultatelor grupei se face conform Regulamentelor ITTF pentru Competițiile Internaționale.

2.6.8.9 Nu va exista o tragere la sorți separată pentru a doua fază.

2.6.8.10 Niciun câștigător dintr-o grupă nu va juca cu un câștigător din altă grupă în prima rundă a fazei a doua.

2.6.8.11 În prima rundă a fazei a doua, niciun jucător/nicio echipă nu va juca cu un jucător/o echipă contra căruia/căreia a jucat în meciurile de grupă din prima fază.

2.6.8.12 Când joacă o singură grupă, câștigătorul va primi medalia de aur, locul 2 medalia de argint, iar locul 3 va primi medalia de bronz.

2.7 Alte probleme

2.7.1 Nerespectarea regulilor: dacă meciul nu se joacă dintr-un anumit motiv (boală, accidente, absența jucătorilor etc.), nu se acordă puncte de clasament. Dacă meciul a început, chiar dacă se joacă un singur punct, se acordă puncte.

Când un jucător nu se prezintă la o competiție sau la un meci, acesta va fi penalizat prin scăderea din punctele de clasament pe care le-ar fi obținut dacă ar fi jucat meciul la care nu s-a prezentat. Totuși, aceasta ar afecta doar primul meci programat care nu s-a jucat de către jucătorul respectiv și nu alte meciuri ulterioare din cadrul probei.

Reglementările pentru aplicarea acestei reguli sunt următoarele:

2.7.1.1 Înaintea competiției, un jucător

2.7.1.1.1 informează organizatorii și DT înainte de efectuarea tragerii la sorți că nu va participa

Nu se scad puncte

2.7.1.1.2 informează organizatorii după tragerea la sorți că nu se va prezenta din motive independente de voința sa (anularea zborului, accidentare sau boala serioasă și verificabilă [picior rupt, apendicită...], deces în familie...)

Nu se scad puncte

2.7.1.1.3 nu se prezintă, fără a-i informa pe organizatori

Da, Se scad puncte

2.7.1.2 În timpul competiției, un jucător

2.7.1.2.1 într-o anumită fază a probei nu joacă următorul meci programat în proba respectivă, cu excepția cazului în care un clasificator/medic confirmă că acesta este accidentat Da, se scad puncte

2.7.1.2.2 nu poate începe un meci pentru că s-a constatat că paleta sa este neregulamentară și nu are una de rezervă

Da, se scad puncte

2.7.1.2.3 nu se prezintă la un meci din motive politice

Da, se scad puncte

2.7.1.2.4 nu se poate prezenta la un meci într-o competiție pentru că s-a înscris în mai multe probe

Da, se scad puncte

2.7.1.2.5 nu se prezintă la o probă pentru că a fost descalificat pentru restul competiției pentru comportamentul său inadecvat în această sau altă probă

Da, se scad puncte.

2.7.2 Amenzi pentru anularea înscrierii de către un jucător.

2.7.2.1 Când o cerere de anulare este primită cu 30 de zile înainte de începerea competiției, taxa de participare plătită pentru prima participare nu va fi rambursată.

2.7.2.2 Când o cerere de anulare de către un jucător este primită cu 10 zile sau mai puțin înainte de începerea competiției, taxa de participare plătită la prima participare + €100 euro din taxa pentru a doua participare nu vor fi rambursate, cu excepția unor circumstanțe grave independente de voința jucătorului (accident sau boală serioasă și verificabilă, deces în familie).

2.7.3 Amenzile pentru anularea competiției de către organizatori vor fi acoperite de contract.