



WTT HANDBOOK

WTT Series & Feeder Series

2023



Manual WTT (Serie WTT y Serie del alimentador) 2023

Publicado por:

**World Table Tennis Pte Ltd
152 Beach Road, Puerta Este, #26-05
Singapur 189792**

Copyright © de World Table Tennis Pte Ltd

Reservados todos los derechos



TABLE OF CONTENTS

I. INTRODUCCIÓN.....	5
1. DESCRIPCIÓN.....	5
2. CONSTITUCIÓN.....	5
3. ADMINISTRACIÓN.....	6
4. DEFINICIONES/TÉRMINOS	6
5. POLÍTICAS Y REGLAS	10
II. REGULACIONES GENERALES.....	11
1. CATEGORÍAS	11
2. EVENTOS	12
3. ELEGIBILIDAD	13
4. COMPROMISOS	13
5. PREMIO EN DINERO	14
tercero REGLAMENTOS ESPECÍFICOS DEL DEPORTE	17
1. FORMATO DE JUEGO	17
2. INSCRIPCIONES.....	23
3. SORTEOS	37
4. HORARIO GENERAL	49
5. HORARIO	49
6. MULTIBOLA	50
7. REVISIÓN DE TENIS DE MESA (TTR)	50
IV. INSTALACIONES / EQUIPOS Y CONDICIONES	54
1. EQUIPAMIENTO TÉCNICO Y DE JUEGO	54
2. CONDICIONES.....	54
V. CÓDIGO DE CONDUCTA DEL EVENTO Y DEL JUGADOR	58
1. OBLIGACIONES DEL LOC DEL EVENTO	58
2. VIOLACIONES DE LOS ESTÁNDARES DEL EVENTO	58
3. SUCESO DELITOS GRAVES	59
4. CÓDIGO DE CONDUCTA DEL JUGADOR	62
5. INFRACCIONES GRAVES DEL JUGADOR/PROCEDIMIENTOS	88
6. CÓDIGO DE CONDUCTA EN APUESTAS DEPORTIVAS PARA JUGADORES, ENTRENADORES Y OFICIALES.....	90
7. APLICABILIDAD EXCLUSIVA	92



8. DELITOS, SANCIONES, INVESTIGACIONES Y SERVICIO	92
9. MULTAS.....	93
10. SUSPENSIÓN.....	94
11. PROCEDIMIENTOS DE APELACIÓN.....	94
12. DEFINICIONES E INTERPRETACIÓN	94
VI. MARKETING.....	98
1. PROGRAMA HÉROES WTT.....	98
APÉNDICE A - DESGLOSE DEL PREMIO EN DINERO DE LA SERIE WTT - 2023.....	107
APÉNDICE B: Reglamento TTWR de la ITTF	117
DESCARGO DE RESPONSABILIDAD.....	118



I. INTRODUCCIÓN

1. DESCRIPCIÓN

Este manual, junto con los manuales de eventos relevantes, representa a todos los participantes y/o cualquier otra entidad relacionados con ellos que deseen participar en cualquier Evento WTT Series y/o WTT Feeder Series, en adelante conocidos como "Eventos WTT" a menos que se especifique una Serie específica (Serie WTT o Serie Feeder), Evento o Nivel.

Este manual entre otros:

- define las reglas y los formatos de los eventos WTT,
- asegura un campo de juego nivelado profesionalmente para todos los jugadores,
- defiende y preserva la integridad de los eventos deportivos éticos, y
- preserva la naturaleza internacional y el estándar de clase alta de WTT Events.

2. CONSTITUCIÓN

- Este manual incorpora y formula un marco de normas y directrices esenciales que rige la intención de participar o participación en Eventos WTT.
- Este manual puede ser modificado o revisado por WTT a su exclusivo criterio y se actualizará en línea. en el sitio web oficial de WTT en: <https://www.worldtabletennis.com>
- Todos los asuntos relacionados con los reglamentos descritos en este manual están sujetos a la determinación por y aprobación de WTT a su exclusivo criterio.
- Todas las decisiones de la WTT relacionadas con los eventos de la WTT (incluidos los reglamentos de este manual) son definitivas y vinculante para todos los participantes.
- Al ingresar y/o participar en Eventos WTT, todos los participantes reconocen y aceptan que deberá cumplir con las reglas, regulaciones y cualquier requisito y procedimiento adicional de WTT descrito en este manual y cualquier otro documento o correspondencia oficial de WTT Events incluidos, entre otros, los correos electrónicos del Folleto del evento y los Eventos WTT y permanecerán principalmente responsable ante WTT por cualquier incumplimiento de los mismos.
- De acuerdo con las normas establecidas en este manual, WTT selecciona y programa los eventos de WTT. ser responsable de la resolución de cualquier asunto de disputa relacionado con WTT, incluida la imposición de sanciones a los jugadores, y cualquier otra entidad relacionada con los Eventos WTT.
- Las reglas de tenis de mesa de la Federación Internacional de Tenis de Mesa (ITTF) se aplicarán a todos los eventos de la WTT. salvo que se modifique lo contrario en este manual. Las reglas y regulaciones actuales de la ITTF se pueden encontrar en el Manual de la ITTF en el sitio web oficial de la ITTF en: <https://www.ittf.com>



- Las reglas, regulaciones, definiciones y términos incluidos en este manual deben ser interpretados y aplicado junto con las partes relevantes del Manual de la ITTF.
- WTT puede imponer sanciones apropiadas, incluidas multas monetarias, a cualquier persona o entidad, sujeto a las normas y reglamentos descritos en este manual, que participe o ayude y viola cualquier parte de ellos. Tales violaciones de reglas que no especifican un proceso para la imposición de una La penalización será decidida por el Consejo de WTT.
- Las normas y reglamentos de este manual se regirán e interpretarán de conformidad con las leyes de Singapur.

3. ADMINISTRACIÓN

Los eventos WTT son propiedad, están controlados y gestionados por World Table Tennis (WTT), bajo licencia de la ITTF.

4. DEFINICIONES/TÉRMINOS

Política de Acreditación	Significa la Política de Acreditación de WTT para cada persona participando en Eventos WTT.
Política Anticorrupción	Significa el Código de conducta de la ITTF sobre apuestas deportivas para jugadores, y funcionarios y el Código Ético en lo que se refiere a medidas anticorrupción y otras normas anticorrupción y reglamentos que la WTT pueda implementar y/o comunicarse con los jugadores y oficiales de partido de vez en cuando.
Normas antidopaje	Significa las Reglas antidopaje de la ITTF (que se implementaron en de acuerdo con las responsabilidades de la ITTF en virtud del World Código Antidopaje) como se establece en el Manual de la ITTF, y tal otras normas y reglamentos antidopaje que WTT pueda implementar y/o comunicar a los jugadores y oficiales de partido de vez en cuando al tiempo
Política contra el acoso	Significa la Política y los Procedimientos contra el Acoso de la ITTF tal como se establece en el Manual de la ITTF, y otras medidas contra el acoso reglas y regulaciones que la WTT pueda implementar y/o comunicarse con los jugadores y oficiales de partido de vez en cuando.



Entrada automática	Los jugadores o parejas que son aceptados directamente en un Main o Cuadro de clasificación en virtud de su posición en la tabla de la ITTF Ranking mundial de tenis.
Rango de par combinado	Suma de los dobles personales/dobles mixtos de dos jugadores individuales Posición en el Ranking Mundial de Tenis de Mesa de la ITTF para formar un Combinado Clasificación de pares con el fin de ingresar a un dobles/dobles mixtos sub-evento.
Defecto	Un jugador o pareja que pierde un partido por defecto bajo las reglas de el deporte o a través de las disposiciones del Código de Conducta después de un partido ha comenzado.
Campo de juego (FoP)	El espacio de piso dentro de la sede oficial donde se llevará a cabo el evento WTT. tendrá lugar. Para incluir pero no limitarse a la tabla, alrededores, bancos, mesas de puntuación y áreas de árbitros.
Comodines de host	Los Host Wildcards son jugadores o parejas incluidos en el Main o el Sorteo clasificatorio a discreción exclusiva del anfitrión.
ITTF	Federación Internacional de Tenis de Mesa.
Manual de la ITTF	Manual de la ITTF vigente en la fecha de publicación de este manual y puede ser enmendado, actualizado o revisado de vez en cuando.
Mundo de tenis de mesa de la ITTF Clasificación (TTWR de la ITTF)	El método objetivo basado en el mérito utilizado para determinar la entrada y siembra de jugadores y parejas en los Eventos WTT y los sorteos.
Comité Organizador Local (SITIO)	La entidad organizadora de un evento WTT.
Cuadro principal	La competencia principal del evento que tiene lugar después la Calificación (cuando corresponda).
Fósforo	Significa un partido de individuales, dobles o dobles mixtos entre dos jugadores o parejas.
Oficiales del partido	Se refiere a un oficial de un partido que incluye árbitro, suplente Árbitro, Umpire(s) y/o oficiales del sistema TTR.
No presentarse	Jugador o pareja que no se presente a su partido y haya no ha habido contacto o notificación previa del jugador de que no se presentaría al partido.



ID de jugador de la ITTF	El número de registro único que es obligatorio para identificar cada jugador.
clasificatorios	Los clasificados son jugadores o parejas que se incluyen en el Main Empate como resultado de su éxito en la última ronda de la Clasificación.
Fase Previa (Sorteo de Fase Previa)	La competición que tiene lugar antes del Cuadro Principal.
Jubilación	Un jugador o pareja que se retira (y pierde) de un partido porque de enfermedad o lesión después de que haya comenzado un partido.
Jugadores cabezas de serie (Semillas)	Los jugadores o parejas mejor clasificados que participen en el respectivo Cuadro Principal y Fase Previa y dado un pre posición determinada en el cuadro respectivo.
siembra	Posiciones predeterminadas en el sorteo, asignadas a un jugador o pareja, de acuerdo con el TTWR de la ITTF en el momento de la dibujar.
exención especial	Jugadores que no pueden presentarse en la Clasificación la próxima semana evento WTT Contender Series o WTT Feeder Series porque siguen compitiendo en las rondas finales de la anterior evento de la semana, se le puede otorgar un lugar en el cuadro principal de la siguiente evento por exención especial.
Leyes del tenis de mesa	Las leyes del tenis de mesa tal como se establecen en el Manual de la ITTF.
Revisión de tenis de mesa (TTR)	El sistema electrónico que otorga a los jugadores el derecho a revisar una decisión tomada por un árbitro, que creen que es incorrecta.
Triunfo fácil	Un partido que no se juega por enfermedad o lesión o ausencia de un jugador o pareja por cualquier razón, resultando en una ganancia automática para el jugador o pareja contrario.
Tenis de mesa mundial (WTT)	Órgano rector del programa de eventos WTT, un afiliado brazo comercial de la Federación Internacional de Tenis de Mesa.
Serie de campeones WTT	Una serie de ocho (8) eventos individuales del cuadro principal, cuatro (4) masculinos y cuatro (4) eventos femeninos, y los principales eventos mundiales de WTT.



Serie de contendientes WTT	Una serie de catorce (14) eventos, incluye hombres y mujeres subeventos del cuadro principal de individuales, dobles y dobles mixtos, así como subeventos clasificatorios de individuales y dobles.
WTT Finals	Eventos de individuales y dobles de final de temporada, en un (1) masculino y un (1) evento femenino para el Top 16 individual y el Top 8 de parejas en el TTWR de la ITTF.
Gerente de eventos WTT	La persona que es designada por WTT, y es responsable para garantizar todos los aspectos de la entrega del evento WTT.
Supervisor de eventos WTT	La persona responsable de supervisar el evento, asegurando que se entrega de acuerdo con el WTT Manual y los respectivos requisitos del Manual de eventos WTT supervisar el desarrollo de los eventos y sancionar a los jugadores.
Serie de alimentadores WTT	Una serie de eventos, que incluyen solteros masculinos y femeninos, subeventos del cuadro principal de dobles y dobles mixtos, así como Facilidades opcionales individuales, y/o dobles y/o mixtas duplica subeventos con sistemas de juego flexibles.
Gran Golpe WTT	Uno de los cuatro (4) eventos pináculo propiedad de WTT y el más alto nivel de eventos de la Serie WTT. Reúne al mejor Tenis de Mesa jugadores del mundo e incluye el cuadro principal de individuales, dobles, y sub-eventos de dobles mixtos, y sub-clasificación de individuales eventos.
Nominaciones WTT	Jugadores agregados al Cuadro Principal de un sub-evento en la suela discreción de WTT.
Nominaciones Juveniles WTT	Los juveniles incorporados al Cuadro Principal y/o a la Eliminatoria de un sub-evento a discreción exclusiva de WTT.
Serie WTT Star Contender	Una serie de seis (6) eventos, incluye individuales masculinos y femeninos, dobles y dobles mixtos Cuadro Principal y Fase Individual y duplica los subeventos.

En este manual, las definiciones/términos anteriores utilizados tendrán su significado respectivo a menos que el contexto requiere expresarse de otra manera.



5. POLÍTICAS Y REGLAS

A. Antidopaje

Todos los eventos de la WTT se regirán por las normas antidopaje de la ITTF.

<https://documents.itf.sport/document/250>

B. Política contra el acoso

Todos los eventos de la WTT se regirán por la Política contra el acoso de la ITTF y/o cualquier otra política contra el acoso. políticas de acoso establecidas por la Junta de WTT.

C. Política anticorrupción

Todos los eventos de la WTT se regirán por la Política anticorrupción de la ITTF y/o cualquier política anticorrupción adicional. políticas establecidas por la Junta de WTT.

D. Política de acreditación

Todos los Eventos WTT se regirán por los estándares operativos definidos en el Manual de Eventos WTT aplicable. a cada evento.



II. REGULACIONES GENERALES

Las regulaciones se aplican en todos los eventos WTT a menos que se especifique lo contrario en cualquier otro documento relevante. (p. ej., Acuerdo de anfitrión, Manuales de eventos de la WTT). Todos los Eventos WTT están sujetos a la jurisdicción de WTT y deberán Cumplir, estar obligado y realizar Eventos WTT de acuerdo con todas las regulaciones de WTT y según sea necesario. por la Junta de WTT.

1. CATEGORÍAS

1.1 Serie WTT

Hay cinco (5) categorías de eventos de la Serie WTT.

- i. Gran Golpe WTT
- ii. Finales WTT
- iii. Campeones WTT
- IV. Contendiente estrella WTT
contra contendiente WTT

Cada categoría incluye subeventos masculinos y/o femeninos de la siguiente manera:

A. Grand Smash WTT

- 1) Individuales masculinos y femeninos
- 2) Dobles masculino y femenino
- 3) Dobles Mixtos

B. WTT Finals

- 1) Individual masculino o individual femenino según el evento.
- 2) Dobles masculinos o dobles femeninos según el evento.

C. Campeones WTT

- 1) Individual masculino o individual femenino según el evento.

D. Contendiente estrella WTT

- 1) Individuales masculinos y femeninos
- 2) Dobles masculino y femenino



3) Dobles Mixtos

E. Contendiente WTT

- 1) Individuales masculinos y femeninos
- 2) Dobles masculino y femenino
- 3) Dobles Mixtos

1.2 Serie de alimentadores WTT

Los eventos de la Feeder Series incluyen subeventos masculinos y/o femeninos de la siguiente manera:

- 1) Individuales masculinos y femeninos
- 2) Dobles masculino y femenino
- 3) Dobles Mixtos

2. EVENTOS

2.1 Serie WTT

A. Cuadro Principal

Cada evento de la Serie WTT se llevará a cabo durante un número predeterminado de días del Cuadro principal para individuales, Subeventos de dobles y dobles mixtos. La duración del Cuadro Principal será de hasta:

- Grand Smash WTT: Diez (10) días
- Finales WTT: cinco (5) días
- Campeones WTT: Seis (6) días
- WTT Star Contender: cinco (5) días
- Contendiente WTT: Cuatro (4) días

WTT determinará la duración de cualquier evento de la Serie WTT.

B. Clasificación

Una Eliminatoria puede preceder al Cuadro Principal de un evento de la Serie WTT. El número de días depende de la estructura de la Clasificación en cada evento. La duración de la Clasificación será:

- WTT Grand Smash: No más de tres (3) días.
- WTT Star Contender: No más de tres (3) días con preferencia por un máximo de dos (2) días.
- Contendiente WTT: No más de tres (3) días con preferencia por un máximo de dos (2) días.



WTT determinará la duración de la Clasificación después de consultar con el LOC.

2.2 Serie de alimentadores WTT

A. Cuadro Principal

Cada evento de la WTT Feeder Series se llevará a cabo durante un número predeterminado de días del cuadro principal para individuales, Subeventos de dobles y dobles mixtos. La longitud recomendada según el tamaño del cuadro principal es de tres (3) o cuatro (4) días.

B. Clasificación (opcional)

Los subeventos clasificatorios pueden preceder al cuadro principal de un evento de la WTT Feeder Series. el numero de días es dependiendo de la estructura de la Clasificación en cada evento La duración recomendada dependiendo de la el tamaño del sorteo de clasificación es de dos (2) o tres (3) días.

WTT determinará la duración final de cualquier evento de la WTT Feeder Series después de consultar con el LOC.

3. ELEGIBILIDAD

- Ningún jugador será elegible para participar y competir en Eventos WTT a menos que ese jugador sea, al hora del evento WTT en cuestión, autorizado por la ITTF para participar en eventos internacionales de tenis de mesa de acuerdo con la parte relevante del Manual de la ITTF para eventos de Series Internacionales y no es prohibido participar y competir en los Eventos de la WTT en cuestión por la WTT por cualquier razón alguna.
- La elegibilidad y la capacidad de un jugador para participar y competir como jugador en cualquier evento no garantizar o crear ningún derecho en cuanto a la elegibilidad y participación de ese jugador para cualquier otro evento.
- Todas las decisiones de WTT relacionadas con la elegibilidad y participación de los jugadores en cada evento, incluida la selección de jugadores, será definitiva y vinculante.

4. COMPROMISOS

Cualquier persona que se comprometa a ingresar o participar en cualquier Evento WTT consiente y está de acuerdo con lo siguiente:

- 1) Cumplir y estar obligado por todas las disposiciones del Manual WTT, incluidas, entre otras, todas las enmiendas a las reglas y regulaciones de WTT.



- 2) La Federación Internacional de Tenis de Mesa puede realizar pruebas antidopaje en Eventos WTT de acuerdo con la política antidopaje tal como se describe en la sección correspondiente del Manual de la ITTF. Consentimiento de los jugadores a la publicación a WTT de sus resultados antidopaje obtenidos por la ITTF en los eventos de WTT, incluidos los perdidos Pruebas y/o fallas en la presentación.
- 3) Cumplir y estar sujeto a todas las disposiciones de las reglas anticorrupción de acuerdo con la ITTF Manual.
- 4) Para ingresar a los eventos de la WTT, todos los jugadores deben estar registrados en la base de datos de jugadores de la ITTF con un ID de la ITTF.
- 5) Todos los jugadores deberán, como condición para ingresar o participar en cualquier evento de la WTT, entregar a la ITTF un formulario de Consentimiento y Acuerdo de Participación, y aceptar la liberación de este formulario a WTT.
- 6) Todo jugador que pretenda participar en Eventos WTT deberá someterse cada dos (2) años a un examen médico formulario que deberá ser aprobado por WTT para ser elegible para participar y competir. El formulario de examen médico es obligatorio y debe enviarse antes de que un jugador participe en su primer evento WTT del año.
- 7) Todos los jugadores que participen en Eventos WTT aceptan, como condición de su participación, que todas las reclamaciones de cualquier tipo se renuncia, incluidas las reclamaciones y lesiones pasadas, presentes o futuras, si las hubiere, sufridas en el viaje hacia o desde, o participar en cualquier Evento WTT, en contra de WTT, el Comité Organizador Local (LOC), el patrocinadores o cualquier otra entidad.

5. PREMIO EN DINERO

UN GENERAL

- WTT pagará el dinero del premio a los jugadores después de la retención de impuestos local.
- El nivel mínimo del premio en metálico y los desgloses aplicables del premio en metálico para cada evento son determinado y fijado por WTT cada año.
- El dinero del premio se pagará en USD al finalizar el evento, a menos que WTT apruebe lo contrario.
- Se otorgará el mismo premio en metálico para ambos géneros en todos los Eventos WTT.
- El LOC de cualquier evento puede optar por ofrecer un mayor premio en efectivo sujeto a la aprobación de WTT.
- El premio en metálico se pagará por los resultados del Cuadro Principal y de la Clasificación en todos los eventos de la Serie WTT excepto Subeventos clasificatorios de WTT Contender y subeventos clasificatorios de WTT Star Contender para dobles.
- El premio en metálico se pagará por los resultados del cuadro principal en los eventos de la serie WTT Feeder para individuales, dobles, y Dobles Mixtos.
- El LOC, si se solicita, nombrará un coordinador de premios en metálico para ayudar a WTT con el premio en metálico. libro de trabajo y emisión de recibos de premios en efectivo en el sitio si es necesario.



- WTT pagará a los jugadores mediante transferencia electrónica de fondos directamente a la cuenta bancaria del jugador o cualquier otra plataforma de pago según lo determine WTT. Los jugadores serán responsables de garantizar que proporcionan los detalles de su cuenta bancaria o cualquier otra plataforma de pago según lo requiera WTT al comienzo de cada año antes de que se lleve a cabo el primer evento de la Serie WTT por correo electrónico a: players@worldtabletennis.com o a través de su perfil de ID de jugador de la ITTF.

B. PROCEDIMIENTO DE PAGO

- Los premios en metálico de los eventos de la Serie WTT se pagarán a los jugadores cuando su saldo neto de premios en metálico (El dinero del premio de la serie WTT menos las multas WTT) es superior a USD \$ 700.
- Los premios en metálico para los eventos de la WTT Feeder Series se pagarán a los jugadores cuando su premio en metálico neto el saldo (premio en metálico de la Serie Feeder de la WTT menos las multas de la WTT) es superior a USD \$350 o se puede pagar junto con un evento de la Serie WTT, o después de la participación en cuatro (4) eventos de la Serie Feeder de la WTT.

El monto del saldo neto del premio en metálico se transferirá a la cuenta bancaria o plataforma de pago de los jugadores.

al final de la semana siguiente cuando se cumplan las condiciones de pago anteriores. Cada parte será responsable de sus propios cargos bancarios y/o cualquier otra retención y deducción legal que pueda ser aplicable.

C. DESGLOSE

El premio en metálico mínimo total por serie de eventos es el siguiente:

- Grand Smash WTT: USD \$ 2,000,000
- WTT Finals: USD \$ 750,000
- Campeones WTT: 400.000 dólares estadounidenses
- Contendiente estrella WTT: USD \$ 250,000
- Contendiente WTT: USD \$ 75,000
- Serie Alimentador WTT: USD \$20,000

En el Apéndice A se incluye un desglose completo de los premios en metálico de los Eventos WTT por ronda. WTT puede a su propia discreción alterar el dinero del premio en cualquier evento sin previo aviso.

D. IMPUESTOS

- Cada COL deberá confirmar la tasa de retención de impuestos para jugadores nacionales y extranjeros.



- Cada LOC será responsable del pago del monto del impuesto retenido a la autoridad local correspondiente.
autoridades.
- Los certificados fiscales deben proporcionarse a todos los jugadores según lo soliciten dentro de un (1) mes después de la conclusión del evento.
- Los jugadores son responsables de sus impuestos y deben proporcionar cualquier información fiscal necesaria acompañada de cualquier otra documentación oficial requerida al COL si así lo solicita.

E. DERECHO

Los premios en metálico se abonarán únicamente por los partidos jugados y de acuerdo con las normas y reglamentos establecidos en este manual. Para efectos de este manual, un partido se considera jugado cuando se gana debido a una jubilación, incumplimiento, walkover o no presentación.

WTT se reserva el derecho de retener la entrada a los eventos de WTT y/o los pagos de premios en metálico cuando un jugador debe dinero a un LOC de WTT Events.



tercero REGLAMENTOS ESPECÍFICOS DEL DEPORTE

1. FORMATO DE JUEGO

1.1 Serie WTT

1.1.1 Gran Smash WTT

una. Individuales masculino y femenino:

Cuadro Principal - Knock out de 64.

- Los 50 mejores jugadores (Entrada automática) según el TTWR de la ITTF para eventos individuales en la entrada plazo.
- Cuatro (4) jugadores comodines anfitriones.
- Dos (2) jugadores nominados al WTT.
- Ocho (8) jugadores que clasificaron de la Eliminatoria.

Clasificación: elimina de 64.

- 58 jugadores (Inscripción automática) según el TTWR de la ITTF para eventos individuales en la fecha límite de inscripción.
- Seis (6) jugadores comodines anfitriones.

b. Dobles masculinos, femeninos y dobles mixtos:

Noqueado de 24.

- Las 20 mejores parejas (Inscripción automática) en función del Rango de pareja combinada en la fecha límite de inscripción de dobles.
- Cuatro (4) pares de comodines de host.

1.1.2 WTT Finals

una. Individuales masculinos / femeninos:

Elimina de 16.

- Los 16 mejores jugadores (Entrada automática).



b. Dobles masculino/femenino: _____

Elimina de 8.

- Los ocho (8) mejores pares (Entrada Automática).

Los jugadores y parejas que participen en las Finales de la WTT serán seleccionados en base al respectivo TTWR de la ITTF lista publicada después del final del último evento antes de las Finales WTT, o donde WTT determina la necesidad de implementar una fecha límite debido a circunstancias atenuantes.

1.1.3 Campeones WTT

una. Individuales masculinos / femeninos:

Noqueado de 32.

- Los 30 mejores jugadores (Entrada automática) según el TTWR de la ITTF para eventos individuales en la entrada plazo.
- Un (1) jugador comodín anfitrión.
- Un (1) jugador nominado al WTT.

1.1.4 Contendiente estrella WTT

una. Individuales masculino y femenino:

Cuadro Principal - Knock out de 48.

- Los 28 mejores jugadores (Entrada automática) según el TTWR de la ITTF para eventos individuales en la entrada plazo.
- Cuatro (4) jugadores comodines anfitriones.
- Dos (2) jugadores nominados al WTT.
- Seis (6) jugadores Top 20.
- Ocho (8) jugadores clasificados de la Eliminatoria.

Clasificación: elimina por 32y/ 48y/ 64.

- 28 / 42 / 56 jugadores (Entrada automática) según el TTWR de la ITTF para eventos individuales en la entrada plazo.
- 4 / 6 / 8 jugadores comodines anfitriones.



Tamaño del sorteo de clasificación

El LOC tiene la opción de elegir su tamaño de cuadro preferido para los subeventos individuales de clasificación. El LOC debe designar el tamaño del sorteo de clasificación a WTT a más tardar nueve (9) meses antes del inicio del evento.

Cuando un LOC no envía el tamaño del cuadro de clasificación o pierde la nominación del tamaño del cuadro de clasificación fecha límite, el evento tendrá el tamaño de sorteo de clasificación más pequeño aplicable.

b. Dobles masculino y femenino:

Cuadro Principal - Eliminatoria de 16.

- Las 10 mejores parejas (Entrada automática) según el rango de pareja combinada en la fecha límite de entrada de dobles.
- Dos (2) pares de comodines de host.
- Cuatro (4) parejas clasificadas de la Eliminatoria.

Clasificación: elimina de 16.

- 14 parejas (Inscripción automática) según el rango de pareja combinada en la fecha límite de inscripción de dobles.
- Dos (2) pares de comodines de host.

C. Dobles mixtos:

Cuadro Principal - Eliminatoria de 16.

- Las 10 mejores parejas (Entrada automática) según el rango de pareja combinada en la fecha límite de entrada de dobles.
- Dos (2) pares de comodines de host.
- Cuatro (4) parejas clasificadas de la Eliminatoria.

Clasificación: elimina 8 / 16.

- 7 / 14 parejas (Inscripción automática) según el rango de pareja combinada en la fecha límite de inscripción de dobles.
- Un (1) par anfitrión comodín para sorteo de 8.
- Dos (2) parejas anfitrionas comodín para sorteo de 16.

1.1.5 Contendiente WTT

una. Individuales masculino y femenino:

Cuadro Principal - Knock out de 32.

- Los 17 mejores jugadores (Inscripción automática) según el TTWR de la ITTF para eventos de individuales en las inscripciones. plazo.



- Tres (3) jugadores comodines anfitriones.
- Un (1) jugador nominado al WTT.
- Tres (3) mejores 20 jugadores.
- Ocho (8) jugadores clasificados de la Eliminatoria.

Clasificación: elimina por 48y/ 64y/ 96.

- 42 / 56 / 84 jugadores (Entrada automática) según el TTWR de la ITTF para eventos individuales en la entrada plazo.
- 6/8/12 jugadores comodines anfitriones.

b. Dobles masculino y femenino:

Cuadro Principal - Eliminatoria de 16.

- Las 10 mejores parejas (Entrada automática) según el rango de pareja combinada en la fecha límite de entrada de dobles.
- Dos (2) pares de comodines de host.
- Cuatro (4) parejas clasificadas de la Eliminatoria.

Clasificación: elimina 16 / 32.

- 14 / 28 parejas (Inscripción automática) según el rango de parejas combinadas en la fecha límite de inscripción de dobles.
- 2 / 4 pares de comodines de host.

C. Dobles mixtos:

Cuadro Principal - Eliminatoria de 16.

- Las 10 mejores parejas (Entrada automática) según el rango de pareja combinada en la fecha límite de entrada de dobles.
- Dos (2) pares de comodines de host.
- Cuatro (4) parejas clasificadas de la Eliminatoria.

Clasificación: elimina 8 / 16.

- 7 / 14 parejas (Inscripción automática) según el rango de pareja combinada en la fecha límite de inscripción de dobles.
- Un (1) par anfitrión comodín para sorteo de 8.
- Dos (2) parejas anfitrionas comodín para sorteo de 16.



Tamaño del sorteo de clasificación

El COL tiene la opción de elegir su tamaño de sorteo preferido para los subeventos de clasificación. El LOC debe nominar el tamaño del cuadro de clasificación para WTT a más tardar nueve (9) meses antes del inicio del evento. Donde el LOC no envía el tamaño del cuadro de clasificación o pierde la fecha límite de nominación del tamaño del cuadro de clasificación, el evento tendrá el(los) tamaño(s) de sorteo de clasificación más pequeño(s) aplicable(s) o según lo designado por WTT.

1.1.6 Sistema de juego

El sistema de eliminación por nocaut único se utilizará en todos los eventos de la Serie WTT tanto en el Cuadro Principal como en el Cuadro Principal. Calificación (cuando corresponda). Los detalles sobre el número de rondas por sub-evento se indican en el Sorteo sección de tamaños (3.1 Tamaño del dibujo).

A. Gran Golpe

Partidos en Cuadro Principal de individuales (excepto Cuartos de Final, Semifinales y Final) y todas las rondas en Fase Previa será al mejor de cinco (5) juegos. Los cuartos de final, semifinales y final serán al mejor de siete (7) juegos.

B. Campeones y Finales

Los partidos del cuadro principal de individuales (excepto las semifinales y la final) serán al mejor de cinco (5) juegos. semifinales y la Final será al mejor de siete (7) juegos.

C. Serie contendiente

Los partidos del Cuadro Principal de individuales (excepto la Final) y todas las rondas de la Fase Previa serán al mejor de cinco (5) juegos. La final será al mejor de siete (7) juegos.

Todos los partidos de dobles y dobles mixtos serán al mejor de cinco (5) juegos.

Un juego será ganado por el jugador o pareja que anote primero once (11) puntos a menos que ambos jugadores o parejas anoten diez (10) puntos, donde el juego será ganado por el primer jugador o pareja que posteriormente obtenga una ventaja de dos (2) puntos.

1.2 Serie de alimentadores WTT

1.2.1 Tamaño del sorteo

una. Individuales masculino y femenino:

Cuadro principal: elimina por 32y/ 48y/ 64.



- Los mejores 16 / 32 / 48 jugadores (Entrada automática) según el TTWR de la ITTF para eventos individuales en el plazo de entrada.
- Cuatro (4) jugadores comodines anfitriones.
- Dos (2) jugadores nominados al WTT.
- Dos (2) jugadores juveniles nominados al WTT.
- Ocho (8) jugadores clasificados de la Eliminatoria.

Cuando no haya clasificación, los puestos de los jugadores clasificados se agregan a las entradas directas.

Cuando el LOC decida no utilizar sus comodines o WTT decida no utilizar la Nominación de WTT y/o

Las posiciones de nominación juvenil de WTT, los lugares no utilizados se devuelven a las entradas directas.

Clasificación (opcional y flexible) – Knock out de 16/32/48/64/96/128.

- 12 / 28 / 44 / 60 / 92 / 124 jugadores (Entrada automática) basado en el TTWR de la ITTF para eventos individuales en la fecha límite de entrada.
- Cuatro (4) jugadores juveniles nominados al WTT.

Cuando WTT no utilice las posiciones de Nominación Juvenil de WTT, los lugares no utilizados se devolverán a la entradas.

b. Dobles masculinos y femeninos y dobles mixtos:

Cuadro Principal - Eliminatoria de 16.

- Las 10 mejores parejas (Entrada automática) según el rango de pareja combinada en la fecha límite de entrada de dobles.
- Dos (2) pares de comodines de host.
- Cuatro (4) parejas clasificadas de la Eliminatoria.

Clasificación (opcional) – Knock out de 8/16.

- 8 / 16 parejas (Inscripción automática) según el rango de parejas combinadas en la fecha límite de inscripción de dobles.

Cuando no haya clasificación, los lugares de las parejas clasificatorias se agregan a las entradas directas.



Tras la confirmación de la aprobación para albergar un evento de la WTT Feeder Series, el LOC debe enviar su tamaños de sorteo calificados para WTT dentro de los treinta (30) días posteriores a la aprobación. Cuando un LOC no presenta una calificación solicitud, el evento tendrá únicamente un cuadro principal.

1.2.2 Sistema de juego

El sistema de eliminación por nocaut único se utilizará tanto en el Cuadro Principal como en la Fase Previa (cuando corresponda). Cualquier COL que seleccione un sorteo de clasificación individual de tamaño 32/40/48/64 puede solicitar que se juegue en grupo. (round-robin), con aprobación a determinar por WTT. Cuando el número de grupos es mayor que ocho (8), se llevará a cabo una ronda de clasificación K/O compuesta por los ganadores de grupo para determinar los ocho (8) clasificados para el Cuadro Principal.

Los lugares vacíos serán ocupados por los subcampeones según los siguientes criterios en orden:

1. Mayor número de puntos en el grupo.
2. Mejor ratio de partidos ganados/perdidos del grupo.
3. Mejor ratio de puntos ganados/perdidos del grupo.
4. Menor número de tarjetas recibidas en partidos de grupos.
5. TTWR de la ITTF.

Todos los partidos en cualquier sub-evento tanto en el Cuadro Principal como en la Fase Previa serán al mejor de cinco (5) juegos.

Un juego será ganado por el jugador o pareja que anote primero once (11) puntos a menos que ambos jugadores o parejas anoten diez (10) puntos, donde el juego será ganado por el primer jugador o pareja que posteriormente obtenga una ventaja de dos (2) puntos.

2. INSCRIPCIONES

Solo los jugadores registrados con un número de identificación de la ITTF (ID del jugador) son elegibles para participar en WTT

Los eventos y esos jugadores serán aceptados para participar en cualquier evento WTT donde sean elegibles.

2.1 Restricción Nacional de Entrada (NER)

El NER es el número de jugadores/parejas participantes por Asociación Miembro que pueden participar en una sub-evento y se aplica de la siguiente manera:

una. Gran Golpe WTT

- Solteros: _____



A cada Asociación Miembro se le permitirá un máximo de seis (6) jugadores por sub-evento excluyendo albergar jugadores comodín y nominaciones WTT. La restricción se aplica tanto en el Cuadro Principal como en el Clasificación para proporcionar un total máximo de seis jugadores en cualquier combinación (es decir, 4 Clasificación / 2 Cuadro Principal o 5 Eliminatorias / 1 Cuadro Principal).

El COL podrá utilizar sus comodines para nominar jugadores adicionales de cualquier miembro.

Asociación fuera del límite NER. El número máximo de jugadores de la Asociación Miembro anfitriona permitido puede haber 16 jugadores tanto en el Cuadro Principal como en la Fase Previa (es decir, 6 jugadores automáticos del Cuadro Principal) entrada + 4 comodines anfitriones / 0 entrada automática calificada + 6 jugadores comodines calificados) excluyendo cualquier nominación WTT.

- Dobles/Dobles Mixtos:

A cada Asociación Miembro se le permitirá un máximo de cuatro (4) jugadores por sub-evento, pero solo una (1) pareja completa formada por jugadores de la misma Asociación Miembro (es decir, 1 CHN/CHN, 1 CHN/AUS, 1 CHN/GER). El COL está autorizado a utilizar sus comodines para nominar adicional completo o medio pares fuera del límite NER.

b. WTT Finals

No hay NER para las Finales WTT.

C. Campeones WTT

- A cada Asociación Miembro se le permitirá un máximo de cuatro (4) jugadores por evento excluyendo el anfitrión comodín y la nominación WTT.
- El Anfitrión podrá usar su comodín para nominar a un jugador adicional de cualquier Miembro Asociación fuera del límite NER. El número máximo de jugadores de la Asociación Miembro anfitriona permitido es hasta cinco (5) excluyendo la nominación WTT.

d. Contendiente estrella WTT

- Solteros:

A cada Asociación Miembro se le permitirá un máximo de seis (6) jugadores por sub-evento excluyendo anfitriones comodines y nominaciones WTT. La restricción se aplica tanto al Cuadro Principal como al Clasificación, para proporcionar un total máximo de seis (6) jugadores en cualquier combinación (es decir, 4 Clasificación / 2 Cuadro Principal o 1 Fase Previa / 5 Cuadro Principal).



El Anfitrión podrá usar sus comodines para nominar jugadores adicionales de cualquier Miembro Asociación fuera del límite NER. El número máximo de jugadores de la Asociación Miembro anfitriona permitido, excluyendo las nominaciones WTT, depende del número total de jugadores para la Clasificación como sigue:

- o 32 jugadores: 14 jugadores tanto en el Cuadro Principal como en la Fase Previa (es decir, 6 en el Cuadro Principal entrada automática + 4 comodines de host / 0 entrada automática calificada + 4 comodines calificados).
- o 48 jugadores: 16 jugadores tanto en el Cuadro Principal como en la Fase Previa (es decir, 6 en el Cuadro Principal entrada automática + 4 comodines de host / 0 entrada automática calificada + 6 comodines calificados)
- o 64 jugadores: 18 jugadores tanto en el Cuadro Principal como en la Fase Previa (es decir, 6 en el Cuadro Principal entrada automática + 4 comodines de host / 0 entrada automática calificada + 8 comodines calificados)

• Dobles:

A cada Asociación Miembro se le permitirá un máximo de ocho (8) jugadores por sub-evento con un máximo tres (3) parejas completas formadas por jugadores de la misma Asociación Miembro (es decir, 3 CZE/CZE, 1 CZE/SWE, 1 CZE/GER). La restricción se aplica tanto al Cuadro Principal como al Clasificación. El LOC puede usar sus comodines para nominar pares adicionales en cualquier combinación fuera del límite NER.

• Dobles mixtos:

A cada asociación miembro se le permitirá un máximo de cuatro (4) jugadores en cualquier emparejamiento combinación. La restricción se aplica tanto en el Cuadro Principal como en la Fase Previa. El LOC es permitido usar sus comodines para nominar pares adicionales en cualquier combinación fuera del NER límite.

mi. Contendiente WTT

• Solteros:

A cada Asociación Miembro se le permitirá un máximo de cuatro (4) jugadores por sub-evento excluyendo anfitriones comodines y nominación WTT. La restricción se aplica tanto al Cuadro Principal como al Clasificación, para proporcionar un total máximo de cuatro (4) jugadores en cualquier combinación (es decir, 2 Clasificación / 2 Cuadro Principal o 1 Fase Previa / 3 Cuadro Principal).

El LOC podrá usar sus comodines para nominar jugadores adicionales de cualquier miembro Asociación fuera del límite NER. El número máximo de jugadores de la Asociación miembro anfitriona permitido, excluyendo la nominación WTT, depende del número total de jugadores para la Clasificación como sigue:



o 48-Cuadro de clasificación: 13 jugadores tanto en el Cuadro principal como en la Clasificación (es decir, 4 Cuadro principal entrada automática + 3 comodines de host / 0 entrada automática calificada + 6 comodines calificados).

o 64-Cuadro de clasificación: 15 jugadores tanto en el Cuadro principal como en la Clasificación (es decir, 4 Cuadro principal entrada automática + 3 comodines de host / 0 entrada automática calificada + 8 comodines calificados)

o 96-Cuadro de clasificación: 19 jugadores tanto en el Cuadro principal como en la Clasificación (es decir, 4 Cuadro principal entrada automática + 3 comodines de host / 0 entrada automática calificada + 12 comodines calificados)

• Dobles:

A cada Asociación Miembro se le permitirá un máximo de ocho (8) jugadores por evento con un máximo tres (3) parejas completas formadas por jugadores de la misma Asociación Miembro (es decir, 3 CZE/CZE, 1 CZE/SWE, 1 CZE/GER). La restricción se aplica tanto al Cuadro Principal como al Clasificación. El LOC puede usar sus comodines para nominar pares adicionales en cualquier combinación fuera del límite NER.

• Dobles mixtos:

A cada asociación miembro se le permitirá un máximo de cuatro (4) jugadores en cualquier emparejamiento combinación. La restricción se aplica tanto en el Cuadro Principal como en la Fase Previa. El LOC es permitido usar sus comodines para nominar pares adicionales en cualquier combinación fuera del NER límite.

F. Serie de alimentadores WTT

• Solteros:

Un máximo de ocho (8) jugadores por Asociación Miembro tanto en el Cuadro Principal como en la Fase Previa con Se permitirá la participación de inscripciones sin restricciones para el COL en el territorio anfitrión.

• Dobles y Dobles Mixtos:

Un máximo de cuatro (4) jugadores por asociación miembro (hasta 2 parejas completas formadas por jugadores de misma Asociación Miembro) y ocho (8) jugadores para la Asociación Miembro anfitriona del COL (hasta 4 parejas completas formadas por jugadores de la misma Asociación Miembro) podrán participar en el Cuadro Principal en caso de que no haya Eliminatorias.

Un máximo de seis (6) jugadores por asociación miembro (hasta 3 parejas completas formadas por jugadores de misma Asociación Miembro) y diez (10) jugadores para el territorio anfitrión del COL (hasta 5 parejas completas formado por jugadores de la misma asociación miembro) podrán participar en Cuadro Principal y Fase Previa donde exista.



Cuando un Cuadro Principal o una Fase Previa tienen menos jugadores o parejas adicionales en cualquier combinación de parejas pueden ser aceptados de acuerdo con el TTWR de la ITTF o el rango de pares combinados en la fecha límite de inscripción respectiva para llenar los lugares disponibles.

2.2 Restricción de Play Down (PDR) de los 20 principales de la serie WTT

una. Contendiente estrella WTT

Los subeventos del cuadro principal de individuales de un WTT Star Contender están restringidos a un máximo de seis (6) jugadores de dentro del Top 20 de la ITTF TTWR en el momento de la fecha límite de inscripción.

b. Contendiente WTT

Los subeventos del cuadro principal de individuales de un contendiente WTT están restringidos a un máximo de tres (3) jugadores de dentro del Top 20 de la ITTF TTWR en la fecha límite de inscripción.

En los eventos de la Serie Contender, el COL podrá usar dos (2) de sus comodines asignados para nominar jugadores adicionales dentro del Top 20 para participar en el evento. Sin embargo, estos comodines serán contará para la asignación de NER si estos jugadores son de la Asociación Miembro anfitriona del COL.

Las entradas de PDR se aceptarán, en orden de prioridad y por clasificación de acuerdo con lo siguiente:

1. Jugadores de la Asociación Miembro anfitriona.
2. Jugadores que hayan sido excluidos de un evento WTT Grand Smash o WTT Champions en los 6 (seis) semanas antes de la fecha límite de entrada al evento debido a NER.
3. El Anfitrión puede determinar quién de los 20 mejores jugadores ingresados será aceptado para llenar el Posiciones PDR hasta una (1) semana después de la fecha límite de ingreso. En caso de que el Anfitrión decida no determinar En las posiciones de PDR, los jugadores serán aceptados por clasificación en orden inverso (del #20 al #1).

Las 20 entradas principales de PDR no contarán para el NER.

El PDR se incluirá en el número de entradas automáticas en el momento de la fecha límite de entrada. Cuando un evento no tiene su asignación completa de entradas PDR, la lista de entradas se ajustará por el número de PDR lugares no utilizados.



2.3 WTT Feeder Series Top 50 Play Down Restricciones (PDR)

Eventos para solteros

Los jugadores dentro del Top 30 de la ITTF TTWR, en el momento de la fecha límite de inscripción, no pueden participar en los eventos de la WTT Feeder Series. Sin embargo, se permitirá un máximo de dos (2) jugadores para participar si son de la asociación miembro anfitriona del COL como entrada directa.

Los comodines de anfitrión solo se pueden usar para jugadores fuera del Top 30 del TTWR de la ITTF. Las nominaciones WTT son excluidos de la Regla de Restricción de Play Down de la Serie Feeder de la WTT.

Un máximo de seis (6) jugadores clasificados entre 31 y 50 en el TTWR de la ITTF, en el momento de la fecha límite de inscripción, puede participar en eventos de la WTT Feeder Series dando prioridad a los jugadores del miembro anfitrión Asociación.

2.4 Plazo de inscripción

La fecha límite de inscripción será el martes a las 20:00 (8:00 p. m.) hora de Singapur (UTC+8 horas) del semana límite designada que se especifica a continuación. Los jugadores (o su autoridad designada) serán los únicos responsables para garantizar que su entrada se ingrese en un evento a través del Sistema de entradas en línea (OES). WTT no aceptará cualquier nueva inscripción recibida o reemplazo después de la fecha límite de inscripción por la cual un jugador o pareja (o su designado autoridad) no ha podido completar los procedimientos de entrada correctos.

una. Gran Golpe WTT

- Cuadro principal de individuales/Clasificatoria: cuatro (4) semanas antes del inicio del evento principal.

Los jugadores en subeventos individuales serán agregados automáticamente a la lista de inscritos por WTT según la ITTF. TTWR publicado en la fecha límite de inscripción. La participación de los jugadores es obligatoria.

- Dobles y dobles mixtos: tres (3) semanas antes del inicio del evento principal.

Ambos jugadores de una pareja (o su autoridad designada) deben ingresar y confirmar su participación como pareja para eventos de dobles y/o dobles mixtos a través de la OES antes de la fecha límite de inscripción de dobles.

b. WTT Finals

- Solteros:



Los jugadores serán agregados automáticamente a la lista de entradas del evento por WTT según el respectivo TTWR de la ITTF. para eventos de individuales publicados después del final del último evento antes de las Finales WTT. La participación de jugadores es obligatorio.

- Dobles:

Las parejas se agregarán automáticamente a la lista de entradas del evento por parte de WTT según el respectivo TTWR de la ITTF. para eventos de dobles publicados después del final del último evento antes de las Finales WTT. La participación de los pares son obligatorios.

C. Campeones WTT

- Individuales: Cuatro (4) semanas antes del inicio del evento.

Los jugadores serán agregados automáticamente a la lista de entradas del evento por WTT según el ITTF TTWR publicado. en la fecha límite de entrada. La participación de los jugadores es obligatoria.

d. Contendiente WTT Star y Contendiente WTT

- Individuales: Cuadro Principal/Clasificatoria: Cuatro (4) semanas antes del inicio del evento.

Todos los jugadores, o Asociaciones Miembro, o cualquier persona/entidad donde el jugador haya designado esa autoridad a la MA (autoridad designada), independientemente de una Restricción de entrada nacional o Top 20 Play-Down Restricción, debe ingresar al evento a través del OES antes del cierre de la fecha límite de inscripción.

- Dobles y dobles mixtos: Cuadro principal/Clasificatoria: tres (3) semanas antes del inicio del evento Cuadro principal.

Ambos jugadores de una pareja, para eventos de dobles y dobles mixtos o Asociaciones Miembro, o cualquier persona/entidad donde el jugador ha designado esa autoridad (autoridad designada), independientemente de una La restricción de entrada nacional debe confirmar la entrada de los compañeros de dobles a través del OES antes de la entrada de dobles. plazo.

mi. Serie de alimentadores WTT

- Individuales: Cuadro Principal/Clasificatoria: Cuatro (4) semanas antes del inicio del evento.

Todos los jugadores, o Asociaciones Miembro, o cualquier persona/entidad donde el jugador haya designado que autoridad a la MA (autoridad designada), independientemente de una Restricción Nacional de Entrada debe entrar en el evento a través del OES antes del cierre de la fecha límite de inscripción.

- Dobles y dobles mixtos: Cuadro principal/Clasificatoria: tres (3) semanas antes del inicio del evento Cuadro principal.

Ambos jugadores de una pareja, para eventos de dobles y dobles mixtos o Asociaciones Miembro, o cualquier persona/entidad donde el jugador ha designado esa autoridad (autoridad designada), independientemente de una



La restricción de entrada nacional debe confirmar la entrada de los compañeros de dobles a través del OES antes de la entrada de dobles. plazo.

2.5 Entrada en el sitio

Cuando una Fase Previa o un Cuadro Principal tiene una suscripción insuficiente el día de la realización del sorteo, cualquier jugador/pareja quienes no hayan ingresado antes de la fecha límite de inscripción serán aceptados en la lista de inscripción siempre que no sean sembrados, y pueden confirmar en persona su disponibilidad para jugar en el lugar directamente con el supervisor de eventos de WTT

(1) hora antes del comienzo del sorteo. Cualquier jugador/pareja que se retire del evento no es permitido iniciar sesión como una entrada en el sitio.

2.6 Clasificación de dobles/dobles mixtos

Las inscripciones en los subeventos de dobles y dobles mixtos, cuando existan, se realizarán combinando los dobles individuales/dobles mixtos ITTF TTWR posición para formar un rango de pareja combinado para determinar el orden de elegibilidad para entrar. Los jugadores que no tengan una clasificación mundial individual de dobles de tenis de mesa de la ITTF recibirán la clasificación del jugador clasificado más bajo más un (1) punto.

Procedimientos de desempate para determinar el orden de siembra de las parejas en WTT Grand Smash, WTT Star Contender,

Los eventos WTT Contender y WTT Feeder serán los siguientes:

1. La pareja con el mayor número de puntos en el Ranking Mundial de Tenis de Mesa de Parejas de Dobles de la ITTF.
2. La pareja con el mejor Ranking Combinado considerando la semana de ranking anterior.
3. El par con la mayor cantidad combinada de eventos durante el período anterior de 52 semanas.
4. La pareja con el mayor número de puntos combinados en la tabla individual masculina/femenina de la ITTF.
Ranking mundial de tenis.
5. Ordenado aleatoriamente por el software de siembra.

Las inscripciones para los eventos de dobles en las Finales WTT se realizarán de acuerdo con las mejores parejas ITTF TTWR para eventos de dobles publicados en la fecha límite de inscripción aplicable.

Los procedimientos de desempate para determinar el orden de clasificación en las Finales WTT serán los siguientes:

1. La pareja con el mejor Ranking Combinado considerando la semana de ranking anterior.
2. El par con la mayor cantidad combinada de eventos durante el período anterior de 52 semanas.
3. La pareja con el mayor número de puntos combinados en la tabla individual masculina/femenina de la ITTF.



Ranking mundial de tenis.

4. Ordenado aleatoriamente por el software de siembra.

A. Parejas nominadas

A continuación se muestra un ejemplo de entradas en eventos de Dobles/Dobles Mixtos.

DWR	Jugador A	Jugador A	DWR	Jugador B	Jugador B	RCP1
1		Jugador 1	6		jugador 6	7
2		jugador 2	3		jugador 3	5
4		jugador 4	5		jugador 5	9
14		jugador 14	28		jugador 28	42
15		jugador 15	22		jugador 22	37
NO (108)		Jugador sin clasificar ²	107		Jugadores 107	215 (NR = Jugador con el ranking más bajo +1 punto)
44		jugador 44	77		jugador 77	121

B. Orden de clasificación

A continuación se muestra el orden de los pares para determinar la entrada en base al ejemplo anterior.

Rango	Jugador A	Jugador B	RCP
1	jugador 2	jugador 3	5
2	Jugador 1	jugador 6	7
3	jugador 4	jugador 5	9
4	jugador 15	jugador 22	37
5	jugador 14	jugador 28	42
6	jugador 44	jugador 77	121
7	jugador sin clasificar	jugador 107	215

2.7 Ampliación del plazo de inscripción

WTT, en cooperación con el LOC, puede ampliar los plazos de inscripción para individuales y dobles/dobles mixtos cuando surgen circunstancias imprevistas.

¹ CPR: rango de par combinado

² Los jugadores que no tengan un TTWR individual de dobles/dobles mixtos de la ITTF recibirán la clasificación del jugador con la clasificación más baja más un (1) punto.



2.8 Fecha límite de nominación de WTT/nominación de jóvenes

- WTT nominará, a su exclusivo criterio, a los jugadores para participar en el cuadro principal de individuales y Calificar para todos los eventos WTT como se describe anteriormente en este documento.
- WTT nominará a los jugadores en cualquier momento después del cierre de la fecha límite de inscripción.
- En caso de que un jugador nominado se retire antes de la ceremonia del sorteo, WTT tendrá la posibilidad de reemplazarlo. el jugador con otro jugador.
- En caso de que WTT no asigne su(s) Nominación(es) WTT y/o Nominación(es) Juvenil(es) de WTT, la próxima los jugadores elegibles se agregarán a la lista del cuadro principal o a la lista de clasificación (cuando corresponda).

2.9 Plazo para la nominación de comodines para anfitriones

- El COL debe nominar a sus comodines confirmados cinco (5) días antes del comienzo de la Evento al supervisor de eventos de WTT para todos los subeventos.
- En caso de que un jugador o pareja comodín nominado se retire antes de la ceremonia del sorteo, el anfitrión tendrá la capacidad de reemplazar al jugador con otro jugador comodín o pareja.
- Cuando un COL no asigne todas sus posiciones de comodín, los siguientes jugadores y parejas elegibles deberán agregarse a la lista del cuadro principal o a la lista de clasificación (cuando corresponda).
- WTT tendrá la aprobación final de todas las nominaciones de Host Wildcard.

2.10 Retiro/Cancelación de jugadores

- Cuando un jugador o pareja se retira de un evento, el siguiente jugador o pareja elegible se agregará a la lista. Cuadro Principal (ya sea de la Fase Previa o de la lista de Espera dependiendo del sub-evento), y cuando corresponda, el El siguiente jugador elegible en la lista de espera se agregará a la clasificación según el TTWR en la entrada. plazo. Un jugador o pareja tendrá 24 horas desde el momento de la notificación para confirmar su aceptación del movimiento a la nueva lista y en todo caso antes de la celebración del sorteo.
- En caso de que un jugador o pareja de una Asociación Miembro donde se haya aplicado la regla NER se retire de un evento, el próximo jugador de NER de esa Asociación Miembro en la lista de participantes se convertirá en elegibles en función de su TTWR de la ITTF en el momento de la fecha límite de inscripción.
- Para WTT Star Contender y WTT Contender, si un jugador se retira del evento o sub-evento y la entrada de ese jugador cae bajo la regla PDR, su posición en la lista será reemplazada por la siguiente jugador elegible de PDR en la lista de entrada.
- Para WTT Star Contender y WTT Contender, si no hay jugadores elegibles para el Top 20 PDR en el lista de entradas, WTT puede reemplazar a ese jugador con otro jugador WTT Top 20 o una nominación WTT.



- Si WTT no toma la opción anterior, el siguiente jugador elegible en la lista de clasificación será agregado al Cuadro Principal y, cuando corresponda, se agregará el siguiente jugador elegible en la lista de espera a la Clasificación.
- La notificación de retiro/cancelación se enviará a través del Sistema de inscripción en línea y por correo electrónico. _____ al correo electrónico del supervisor de eventos de la WTT asignado y [a entrysts@worldtabletennis.com](mailto:entrysts@worldtabletennis.com).

2.11 Plazo de Retiro / Cancelación de Calificación

El plazo de retiro/cancelación de calificación se aplica de la siguiente manera:

- **Eventos individuales:** Los jugadores que no deseen jugar en la Eliminatoria tienen una (1) semana después de la inscripción fecha límite para cancelar su entrada sin penalización.

2.12 Lista de entradas

La lista de inscritos para todos los eventos WTT se presentará/publicará de la siguiente manera:

- Mostrar todos los jugadores que ingresaron al evento independientemente de las restricciones de NER o Play Down.
- Denotando el cuadro principal, la clasificación y la lista de espera cuando corresponda.
- Indicar qué jugadores no son elegibles para participar debido a NER o Restricciones de Play Down para garantizar integridad en caso de que a un jugador de una asociación miembro de la NER se le permita jugar más adelante debido a una retiro de un jugador de la misma Asociación Miembro.

2.13 Cambios de entrada

Individual:

- No se pueden agregar nuevos jugadores después de la fecha límite de inscripción de individuales.
- Un jugador de una Asociación Miembro no puede ser intercambiado o reemplazado directamente por otro jugador de la misma Asociación Miembro en caso de retiro/cancelación.

Dobles: •

- No se pueden agregar nuevas parejas después de la fecha límite de inscripción de dobles y todos los jugadores indicados, como "Se busca socio" se eliminará sin previo aviso.
- No se pueden modificar parejas de dobles después de la fecha límite de inscripción de dobles.



2.14 Jugadores Reserva/Pareja

Un mínimo de dos (2) jugadores de reserva (WTT Finals, WTT Champions) y un (1) par (WTT Finals) deberán ser presente en el sitio para reemplazar a un jugador/pareja retirado/cancelado/lesionado hasta la finalización del primer ronda. WTT, a su exclusivo criterio, puede modificar la cantidad de jugadores de reserva por evento.

La primera reserva tendrá 48 horas para verificar su condición de reserva. Si después de aceptar su cargo como reserva, decide cancelar su participación - el jugador será multado con el valor de la mitad de la reserva tarifa para el evento.

2.15 Lista de Inscripciones Calificables

Todos los jugadores que jueguen en la Clasificación, incluidos los jugadores que están en el sitio y en la lista de espera, deben confirmar su asistencia ("Registro calificado") en el sitio a más tardar una (1) hora antes del comienzo de la Sorteo de clasificación ("Señal de clasificación-fecha límite") para ser elegible para participar en la Clasificación en caso de retiros tardíos. Si un jugador no se registra antes de la fecha límite, será eliminado de la Clasificación. y se aplicará una penalización que se duplicará en el caso de que el jugador fuera cabeza de serie para la Fase Previa. según el Código de Conducta del Jugador (4.1.5 No-Show para calificar).

Para 2023 (Fase 1):

Los jugadores mencionados anteriormente serán responsables de ingresar a un lugar designado en el lugar y firmar su nombre en la lista alfabética que el Supervisor del Evento WTT preparará para tal fin.

- Cuando un jugador no puede estar en el sitio porque está jugando en otro evento, entonces el jugador puede confirmar con el supervisor de eventos de la WTT en su evento actual que no jugará en Calificar en su próximo evento e informar al supervisor de eventos de la WTT. De lo contrario, el jugador Informar directamente al supervisor de eventos de la WTT del evento que no va a jugar (p. ej., un jugador está jugando actualmente en el Evento 1 y no puede participar en el Evento 2 que se está ejecutando al mismo tiempo. O bien informa al Supervisor del Evento WTT del Evento 1 que no va a participar en Evento 2, o contacta por email/llamada al Supervisor de Evento WTT del Evento 2 que no es va a participar en el Evento 2).
- Cuando un jugador no está en el sitio porque viaja al evento o tiene la intención de viajar al evento el día de su partido de clasificación: podrá enviar un correo electrónico / llamar al evento WTT Supervisor para volver a confirmar su entrada antes de la fecha límite de registro en el sitio de calificación.



Para 2024 y en adelante (Fase 2): _____

Los jugadores podrán escanear el código QR específico del evento una vez que estén en el sitio y usando su propia cuenta.

y la ubicación de la aplicación geográfica para confirmar que están en el lugar. Los jugadores que no puedan iniciar sesión en el sitio serán eliminados de la lista de Clasificación. En ambas fases, si un jugador se retira después de la fecha límite de "Registro de clasificación" y es probado que se registró pero no se presentó, WTT tratará esto como una ofensa mayor según el Código de Jugador de conducta.

2.16 Lista de espera

Los jugadores/parejas que no estén en el Cuadro Principal o en la Fase Previa serán colocados en una Lista de Espera (WL) basada en su ITTF TTWR en la respectiva fecha límite de inscripción. En caso de retiro(s), el(los) siguiente(s) jugador(es)/pareja(s), de acuerdo con el TTWR de la ITTF en la fecha límite de inscripción respectiva, se agregará a la lista respectiva y se notificará por WTT.

2.17 Exenciones Especiales (SE)

A. Elegibilidad para exención especial

Los jugadores pueden solicitar recibir una exención especial en el cuadro principal de individuales del WTT de la semana siguiente Contender Series o WTT Feeder Series si cumplen con los siguientes criterios y lo solicitan de manera oportuna manera.

Un jugador es elegible para solicitar recibir una exención especial en el cuadro principal de individuales de la semana siguiente.

Evento WTT Contender o WTT Feeder, si el jugador no puede competir en la Clasificación porque todavía está compitiendo y/o no puede estar a tiempo en la fecha de inicio de la Clasificación en ese evento, sujeto a las disposiciones de esta sección.

- La exención especial solo se considera si se cumplen todas las condiciones a continuación:
 - o Para jugadores que aún compiten en el cuadro principal de individuales y alcanzan las semifinales de un WTT Contender o evento WTT Feeder en la semana actual y se ingresan en la lista de clasificación de un evento WTT Contender o WTT Feeder la semana siguiente.
 - o Los dos eventos en los que el jugador está participando/programado para participar están en el mismo continente y/o el jugador puede llegar al próximo evento a tiempo para competir en la única opinión del Supervisor de Eventos WTT del próximo evento.
 - o La solicitud de exención especial se presenta a tiempo.



B. Número de exenciones especiales

Una (1) posición de exención especial está disponible para los eventos WTT Contender y WTT Feeder.

C. Selección de exención especial

- Cuando haya más de una (1) solicitud de exención especial para el mismo evento, la exención especial se otorgará al jugador mejor clasificado en función del TTWR de la ITTF aplicado en el momento de la inscripción fecha límite solo para ese evento.
- Si no hay solicitudes de exención especial antes de que se lleve a cabo el sorteo de clasificación, la Exención Especial se llenará mediante una entrada automática adicional de la lista de Clasificación.
- Si la Exención Especial ocurre después de que se lleva a cabo el sorteo de la Fase Previa o después del inicio de la Fase Previa y antes del partido del jugador "SE", el jugador puede ser retirado del cuadro de clasificación y reemplazado por un jugador de la lista de espera. Si no hay ningún jugador en la lista de espera o ningún jugador en la lista de espera en el sitio, entonces la posición es un adiós.

D. Proceso de exención especial

1. WTT Player Relations compila una lista de posibles jugadores elegibles antes del comienzo de los cuartos de final del evento actual para el próximo evento.
2. La lista de posibles jugadores elegibles se proporciona a los supervisores de eventos de WTT donde se encuentran los jugadores compitiendo. Los supervisores de eventos de la WTT deben contactar a cada jugador para preguntar si el jugador está interesado en la posición de exención especial y luego comuníquese con WTT Player Relations inmediatamente después de la decisión del jugador de retirarse de la consideración de cualquier evento para el cual son elegibles.
3. Si el jugador está interesado, WTT Player Relations se coordina con los supervisores de eventos de WTT en ambos eventos hasta que se llene la posición de Exento Especial.
4. La fecha límite para que un jugador declare su intención de aceptar una Exención Especial, si es elegible, es a más tardar el una (1) hora después de la finalización de su partido ganador de cuartos de final que los clasificó para una Exención Especial. Una vez que un jugador ha declarado su intención al supervisor de eventos de la WTT, el jugador se considerará que acepta la Exención Especial y estará sujeto a las multas por retiro/retiro tardío.
5. Si el Cuadro Principal se llevará a cabo antes de que un potencial jugador "SE" juegue sus cuartos de final, y después de que se ha completado la clasificación, entonces dicho lugar se sorteará de la misma manera que el clasificado, es decir, ocho (8) clasificadores ("Q") y uno (1) "SE". Cada uno de los nueve (9) puntos está marcado como "Q/SE". Tan pronto como se conoce el resultado del partido "SE", ya sea el "SE", o el (1) afortunado perdedor de la Clasificación (si el "SE" declina) se sortea al azar y se inserta en el Cuadro Principal.



3. SORTEOS

3.1 Tamaños de sorteo

Los tamaños de los cuadros para el Cuadro Principal y la Fase Previa, así como los byes, las rondas de juego y el número de calificadoros serán los siguientes:

CUADRO PRINCIPAL				
HOJA DE DIBUJO	TAMAÑO DE DIBUJO	Adiós	# DESGLOSE DE RONDAS	
8	8	0	3	QF SF F
decials	decials	0	4	R16 QF SF F
24	32	8	5	R24 R16 QF SF F
32	32	0	5	R32 R16 QF SF F
48	64	decials	6	R48 R32 R16 QF SF F
64	64	0	6	R64 R32 R16 QF SF F

CALIFICACIÓN				
HOJA DE DIBUJO	TAMAÑO DE DIBUJO	CALIFICADORES BYES	# RONDAS	
decials	decials	0	4	2
32	32	0	4	3
32	32	0	8	2
48	64	decials	8	3



64	64	0	8	3
96	128	32	8	4
128	128	0	8	4

3.2 Siembra

Todos los cuadros principales y de clasificación tendrán un cuadro de cabezas de serie. Los 4 mejores, los 8 mejores, los 16 mejores o los 32 mejores jugadores ('Semillas') dependiendo del evento y el tamaño del sorteo se sembrará. El número de semillas por tamaño de sorteo será como sigue:

CUADRO PRINCIPAL		
TAMAÑO DEL DIBUJO	HOJA DE DIBUJO	SEMILLAS
8	8	4
decisión	decisión	4
24	32	8
32	32	8
48	64	decisión
64	64	decisión

CALIFICACIÓN		
TAMAÑO DEL DIBUJO	HOJA DE DIBUJO	SEMILLAS
decisión	decisión	4
32	32	8
48	64	decisión
64	64	decisión
96	128	32
128	128	32

El orden de los cabezas de serie se determinará utilizando el último TTWR de la ITTF en el momento del primer sorteo de la Se lleva a cabo el evento. A los efectos de la realización del sorteo, la lista de inscritos se considera una lista continua. desde el Cuadro Principal hasta la Fase Previa cuando corresponda, y las cabezas de serie se colocarán o sortearán al azar como sigue:

- La semilla 1 se colocará en la posición 1 y la semilla 2 se colocará en la última posición del sorteo basado en la hoja de sorteo de acuerdo con la siguiente tabla.
- Para determinar la ubicación de las semillas restantes, dibuje en pares de dos (Semillas 3 y 4), grupos de cuatro (Semillas 5-8, 9-12, 13-16), o grupos de ocho (Semillas 17-24 y 25-32) de arriba a abajo en las posiciones indicadas en la siguiente tabla:



SEMILLAS		8 Dibujar 4 semillas	16 Dibujar 4 semillas	24/32 Dibujar 8 semillas	48/64 Dibujar 16 semillas	96/128 Dibujar 32 semillas
Posición en la hoja de dibujo						
1-2	Colocación directa	1 8	1 16	1 32	1 64	1 128
3-4	Primero dibujado	3	5	9	17	33
	Segundo sorteado	6	12	24	48	96
5-8	Primero dibujado			8	16	32
	Segundo sorteado			16	32	64
	Tercer Sorteado			24	48	96
	Cuarto sorteado			32	64	128
9-12	Primero dibujado				9	17
	Segundo sorteado				18	33
	Tercer Sorteado				27	49
	Cuarto sorteado				36	65
13-16	Primero dibujado				8	16
	Segundo sorteado				16	32
	Tercer Sorteado				24	48
	Cuarto sorteado				32	64
17-24	Primero dibujado					9
	Segundo sorteado					18
	Tercer Sorteado					27
	Cuarto sorteado					36
	Quinto sorteado					45
	Sexto sorteado					54
	Séptimo Sorteado					63
	Ocho dibujado					72
25-32	Primero sorteado					8
	Segundo sorteado					16
	Tercer Sorteado					24
	Cuarto sorteado					32
	Quinto sorteado					40
	Sexto sorteado					48
	Séptimo Sorteado					56
	Ocho dibujado					64

El resto de jugadores/parejas, junto con las plazas de Qualifiers y Lucky Losers (si las hubiere), serán

sorteados al azar de arriba a abajo para llenar las posiciones restantes.

Tras la finalización de la Fase Previa, el Cuadro Principal se actualizará para mostrar los jugadores que han

progresó de la Clasificación ("Clasificatorias") y Lucky Losers (si corresponde). Estos jugadores serán clasificados por la ITTF



TTWR y se coloca en el cuadro principal realizando los procedimientos normales de sorteo de arriba a abajo para completar el lugares vacíos.

Cuando se completa la Clasificación antes de realizar el sorteo para el Cuadro principal, los clasificados se ordenarán por ITTF TTWR y agregado al final de la lista de entradas del cuadro principal. Después de la colocación de las semillas en el sorteo, todos los jugadores/parejas restantes se sortearán al azar llenando las posiciones restantes de arriba a abajo.

Cuando existan byes fijos, se otorgarán a los jugadores/parejas cabezas de serie según la siguiente tabla:

Adiós			
	Sorteo de 24 8 byes fijos para semillas	Sorteo de 48 16 byes fijos para semillas	Sorteo de 96 32 byes fijos para semillas
SEMILLAS	Posición de bye en la hoja de sorteo		
1-2	2 31	2 63	2 127
3-4	10 23	18 47	34 95
5-8	7 26 15 18	15 50 31 34	31 98 63 66
9-12		10 55 26 39	18 111 50 79
13-16		7 58 23 42	15 114 47 82
17-24			10 119 42 87 23 106 55 74



25-32			7 122
			58
			71
			26
			103
			39
			90

Una vez que se hayan otorgado byes a los jugadores/parejas cabezas de serie en un sorteo de cualquier tamaño, se sortearán los byes restantes y repartidos equitativamente por mitades y por cuartos del sorteo según las tablas a continuación*:

*En las siguientes tablas:

- Color de fondo gris: Adiós a la colocación ordenada de semillas. en
- Color de fondo naranja: Posiciones de bye adicionales colocadas (Según la colocación ordenada).
- Color rojo: Posiciones de semillas.



Sorteo hoja de 128 / 32 Semillas							
Posición		Posición		Posición		Posición	
1	1	33	3-4		5-8	97	5-8
2	1	34	3	66	8	98	6
3		35	29	67	26	99	28
4		36		68		100	
5		37		69		101	
6	1	38	7	70	4	102	8
7	25	39	31	71	28	103	30
8	25-32	40	25-32	72	25-32	104	25-32
9	17-24	41	17-24	73	17-24	105	17-24
10	17	42	19	74	24	106	22
11	9	43	11	75		107	14
12		44		76		108	
13		45		77		109	
14	17	46	19	78	24	110	22
15	13	47	15	79	12	111	10
	13-16	48	13-16	80	9-12	112	9-12
17	9-12	49	9-12	81	13-16	113	13-16
18	9	50	11	82		114	14
19	21	51	23	83	20	115	18
20		52		84		116	
21		53		85		117	
22	13	54	15	86	12	118	10
23	21	55	23	87	20	119	18
24	17-24	56	17-24	88	17-24	120	17-24
25	25-32	57	25-32	89	25-32	121	25-32
26	29	58	27	90	32	122	26
27	5	59	3	91	6	123	2
28		60		92		124	
29		61		93		125	
30	27	62	25	94	30	126	31
31	5	63	7	95	4	127	2
32	5-8	64	5-8	96	3-4	128	2



Sorteo hoja de 64 / 16 semillas			
Posición		Posición	
1	1	33	5-8
2	1	34	8
3		35	12
4		36	
5		37	
6	1	38	8
7	13	39	12
8	13-16	40	9-12
9	9-12	41	13-16
10	9	42	
11	5	43	4
12		44	
13		45	
14	9	46	14
15	5	47	4
	5-8	48	3-4
17	3-4	49	5-8
18	3	50	6
19	13	51	10
20		52	
21		53	
22	3	54	6
23	15	55	10
24	13-16	56	9-12
25	9-12	57	13-16
26	11	58	14
27	7	59	2
28		60	
29		61	
30	11	62	15
31	7	63	2
32	5-8	64	2



Sorteo hoja de 32 / 8 Semillas	
Posición	
1	1
2	1
3	
4	
5	
6	1
7	5
8	5-8
9	3-4
10	3
11	5
12	
13	
14	3
15	7
16	5-8
17	5-8
18	8
19	4
20	
21	
22	6
23	4
24	3-4
25	5-8
26	6
27	2
28	
29	
30	7
31	2
32	2



Sorteo hoja de 16 / 4 Semillas	
Posición	
1	1
2	1
3	
4	
5	3-4
6	3
7	1
8	
9	
10	2
11	4
12	3-4
13	
14	3
15	2
decésis	2

Sorteo hoja de 8/4 Semillas	
Posición	
1	1
2	1
3	3-4
4	3
5	
6	3-4
7	2
8	2



3.3 Perdedores afortunados

Los Lucky Losers (LL) son jugadores/parejas que se sortean en el Cuadro Principal para llenar los espacios vacíos después de haber sido eliminados de la Eliminatoria y han confirmado su disponibilidad con el Evento WTT

Supervisor que firma una hoja de registro de afortunado perdedor y, en cualquier caso, a más tardar treinta (30) minutos después de la completación de la Clasificación para ser "elegibles" Lucky Losers ("Inicio de sesión de Lucky Loser en el sitio") y estar disponible en el sitio para jugar su partido. Las posiciones de LL(s) en el Cuadro Principal no se liberarán hasta la finalización de la Clasificación.

Se seguirán los siguientes procedimientos:

- una. Los LL elegibles serán seleccionados entre los jugadores/parejas que perdieron en la última ronda de la Clasificación.
- b. En el caso de que se haya completado el Cuadro Principal y haya un puesto LL - los dos más altos Los jugadores/parejas clasificados en función de su TTWR de la ITTF en la fecha del sorteo que deseen ser LL colocarse junto con uno sorteado al azar para determinar quién será el LL, el otro jugador/pareja para convertirse en el próximo jugador/pareja de LL en caso de que haya otro retiro con todo los jugadores/parejas por ranking. Si hay múltiples retiros del sorteo principal, entonces el número de afortunados perdedores será siempre el número de retiros + un (1) jugador/pareja por clasificación.
- c. Si hay dos o más jugadores/parejas que no están clasificados, el orden se decidirá por sorteo.
- d. Si el número de espacios vacíos en el Cuadro Principal excede el número de jugadores/parejas que perdieron en la ronda final de la Clasificación, los LL elegibles mejor clasificados de la ronda de Clasificación anterior se añadirá en función de las condiciones anteriores.
- mi. Los LL elegibles se sortearán junto con los clasificados al azar para llenar el espacio vacío. posiciones en el cuadro principal de arriba a abajo.

3.4 Retiros de Jugadores/Parejas

Se seguirán los siguientes procedimientos:

3.4.1 Retiro del Cuadro Principal

A. Cuadro principal - Retiro de semillas

1. Antes de que tenga lugar el Cuadro Principal y después de que se haya publicado la Fase Previa.

una. El siguiente jugador cabeza de serie mejor clasificado se mueve a la posición de la cabeza de serie retirada y el jugador mejor clasificado elegible para ser cabeza de serie se mueve a la última posición cabeza de serie. TODO lo hará sortearse con los clasificados para ocupar los puestos restantes.



2. Después de que tenga lugar el Cuadro Principal y antes de la progresión de las eliminatorias.

una. El jugador mejor clasificado elegible para ser sembrado se mueve a la posición del retirado semilla. Todos los LL de la última ronda de Clasificación se agregarán a la lista de clasificados y serán sorteados juntos para llenar las posiciones de calificador y perdedor afortunado de arriba a abajo del sorteo.

3. Después de que tenga lugar el Cuadro Principal y después de la progresión de las eliminatorias y antes del primer partido de comienza el Cuadro Principal.

una. El jugador mejor clasificado elegible para ser sembrado se mueve a la posición del retirado semilla. A LL llena la posición vacía.

4. Para WTT Star Contender: después de que comience el evento principal y antes de que finalice la segunda ronda.

una. Cualquier cabeza de serie que se retire antes de su primer partido puede ser reemplazado por un LL que llene en la posición vacía y comienza sus partidos desde la segunda ronda.

5. En cualquier evento que no sea WTT Champions, WTT Finals y WTT Star Contender, después de la comienza el evento y antes de que finalice la primera ronda.

una. A LL llena la posición vacía y comienza su partido desde la ronda correspondiente.

B. Cuadro principal – Retiro sin semillas

1. Antes de que tenga lugar el Cuadro Principal y después de que se haya publicado la Fase Previa.

una. Se sorteará un LL con los Calificados para ocupar el puesto restante.

2. Después de que tenga lugar el Cuadro Principal y antes de la progresión de las eliminatorias.

una. Todos los LL de la última ronda de Clasificación se agregarán a la lista de clasificados y serán sorteados juntos para llenar las posiciones de calificador y perdedor afortunado de arriba a abajo del sorteo.

3. Después de que se lleve a cabo el Cuadro Principal y después de la progresión de los clasificados.

una. A LL llena la posición vacía.

4. En cualquier evento con Clasificación, después de que comience el evento principal y antes de que finalice la 1ra ronda.

una. A LL llena la posición vacía.

Los LL (-s) que confirmaron su disponibilidad estarán listos en cualquier momento en el sitio para competir en caso de un retiro ocurre antes del final de la primera ronda del Cuadro Principal. El Supervisor de Eventos WTT es responsable de informar los LL(-s) confirmados que son sorteados en el Cuadro Principal y reprogramar el(los) partido(s) afectado(s) si el tiempo y el horario lo permite.



3.4.2 Retiro de la Clasificación

A. Antes de la realización del Sorteo de Clasificación

El jugador mejor clasificado en la lista de espera y que haya completado el 'registro de clasificación' llenará el posición vacante.

B. Después de la finalización del sorteo de clasificación (antes de que comience la clasificación)

El puesto vacante del jugador/pareja retirado será ocupado por el jugador(es) mejor clasificado(s) de la lista de espera que ya ha realizado el 'registro de calificación'. En caso de que el jugador cancelado tenga un bye en la primera ronda de la Clasificación, el siguiente jugador mejor clasificado de la Clasificación que debería obtener un adiós deberá llenar el espacio vacío; de lo contrario, el partido será Walk Over (W/O).

3.5 Lugar

Los sorteos, a los que se permite la asistencia del público, deben ser realizados por el Árbitro con la ayuda del Supervisor de eventos de WTT en un lugar seleccionado por el Director de eventos en consulta con el Gerente de eventos de WTT o el Supervisor del Evento WTT. Siempre que sea posible, todos los sorteos deben tener un jugador presente para presenciar el realización del sorteo, sin embargo, si un jugador no está disponible, el Árbitro junto con el Supervisor del Evento WTT podrá realizar el sorteo.

3.6 Tiempo

a. Individuales del cuadro principal

El cuadro principal de los eventos de individuales no se llevará a cabo antes de la fecha límite de registro de clasificación y no a más tardar doce (12) horas antes del inicio programado del Cuadro Principal.

b. Cuadro Principal Dobles / Dobles Mixtos

El cuadro principal de las pruebas de dobles y de dobles mixtos tendrá lugar inmediatamente después del cuadro principal.

Finalizan los sorteos del evento Draw for Singles. Cualquier excepción a esto requiere la aprobación de WTT.

C. Clasificación individual y dobles/dobles mixtos

El sorteo de clasificación para los eventos de individuales y dobles/dobles mixtos se llevará a cabo a más tardar el un (1) día antes de que comience la Clasificación e inmediatamente después de que cierre el Registro de Clasificación, o si se considera necesario, adelantado razonablemente o retrasado a discreción del supervisor del evento WTT.



d. Sorteos en WTT Grand Smash Events

La WTT, a su discreción, puede realizar el Cuadro Principal o los sorteos de Clasificación hasta tres (3) días antes de la comienzo del juego en cualquier sub-evento.

4. HORARIO GENERAL

WTT colaborará con el COL para determinar el calendario de partidos, incluido el número de partidos sesiones, número de días de evento, número de partidos por día y horas de inicio de sesión. El horario será preparado en base al número de mesas, días y eventos por el Supervisor de Eventos de WTT y será aprobado, antes de la publicación, por WTT. A continuación se muestra un número indicativo de días por serie de eventos:

Cuadro principal:

- Grand Smash WTT: Diez (10) días
- Finales WTT: cinco (5) días
- Campeones WTT: Seis (6) días
- WTT Star Contender: cinco (5) días
- Contendiente WTT: Cuatro (4) días
- Alimentador WTT: Tres (3) o cuatro (4) días

Calificación:

- Según sea necesario con hasta tres (3) días. Idealmente, dos (2) días para las series Contender y Feeder eventos (cuando corresponda) según el tamaño del cuadro de clasificación.

5. HORARIO

La hora más temprana de inicio de los partidos es a las 10:00 a. m. durante todos los días del Cuadro Principal y a las 09:00 a. m. para la Fase Previa.

El supervisor de eventos de WTT puede optar por comenzar los partidos antes si lo considera necesario.

- Todo el cronograma del evento será preparado por el Supervisor del Evento WTT, basado en TV necesidades y condiciones locales para su discusión con el LOC y se aprobará WTT.
- WTT se reserva el derecho de programar partidos en cualquier mesa en cualquier día a su entera discreción.
- WTT, a su exclusivo criterio, puede mover cualquier partido en cualquier mesa en cualquier momento.



6. MULTIBOLA

A menos que se indique lo contrario, el sistema "Multi Ball" se implementará desde la primera ronda del Cuadro Principal.

en adelante de la siguiente manera:

- Antes de cada partido, los jugadores son libres de seleccionar 20 de aproximadamente 30 bolas.
- El árbitro asistente tiene un cierto número de bolas y lanza la siguiente bola al jugador entre puntos, durante el partido, y los jugadores no levantarán la pelota del suelo (las pelotas de la red se reproducido).
- Los recoge pelotas recogerán las pelotas después de cada punto para evitar tener un cierto número de pelotas en el piso.
- Los recoge pelotas deberán usar camisetas provistas por WTT o aprobadas de otra manera y deberán estar ubicados fuera del patio de exhibición fuera de la vista de la cámara principal. Se utilizarán taburetes pequeños, cuadrados y de color oscuro. para sentarse Se pueden encontrar más detalles sobre el rol y la función de los recoge pelotas en los recoge pelotas. Manual.

7. REVISIÓN DE TENIS DE MESA (TTR)

Table Tennis Review (TTR) otorga a los jugadores el derecho a revisar una decisión tomada por un árbitro, que

creer es incorrecto. Con la ayuda de tecnología de alta precisión, será posible repetir un punto

instantáneamente y revisado por un Oficial de Partido TTR, quien tendrá la decisión final para la revisión en cuestión.

TTR estará disponible solo en eventos y mesas seleccionadas y se informa a los jugadores antes del evento .

y/o el partido comienza si TTR está disponible.

A. Puntos de revisión

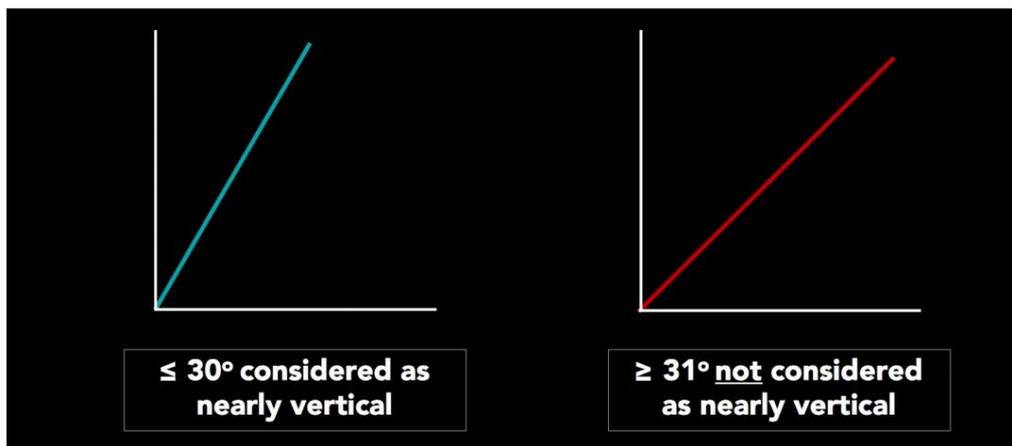
- Bola de borde
- Red de servicios
- Altura de lanzamiento de servicio ³
- Ángulo de lanzamiento de servicio ⁴
- Esconder la pelota de servicio
- Lanzamiento de servicio debajo de la superficie de juego
- Lanzamiento de servicio sobre la superficie de juego

³ La altura del lanzamiento del servicio debe ser superior a 16 cm para que se considere un servicio legal.

⁴ El ángulo de lanzamiento del servicio debe ser $\geq 30^\circ$ para que se considere un servicio legal.



- Palma de servicio no abierta
- Servicio golpeando la pelota por encima de la superficie de juego
- Pelota golpeando parte del cuerpo
- Piezas de ensamblaje que no son de red que golpean la bola



Ángulo de lanzamiento de servicio.

B. Principios y reglas

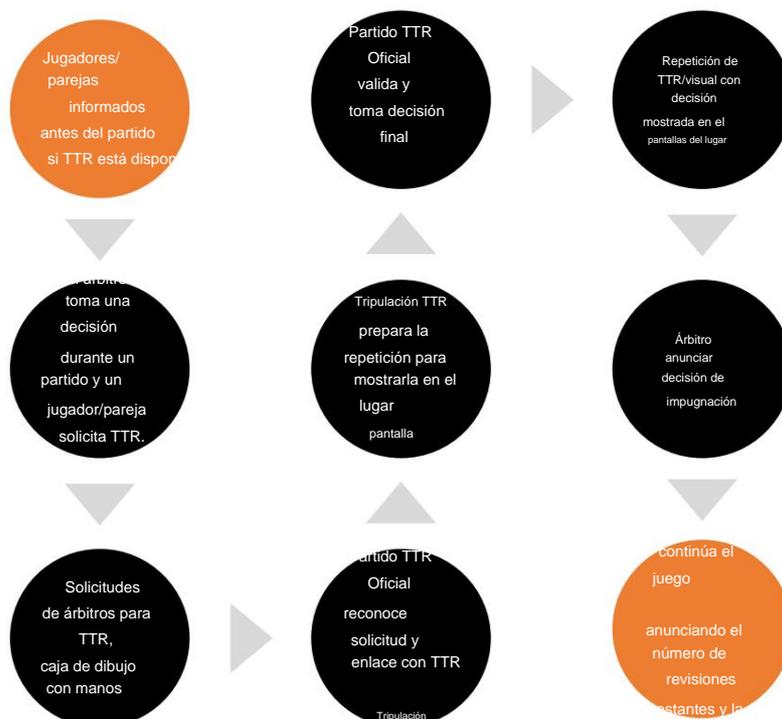
- Los jugadores son informados antes de que comience el partido si TTR está disponible.
- Solo los jugadores/parejas involucradas en el partido pueden solicitar TTR para decisiones tomadas por el árbitro que afecten directamente al jugador/pareja, con falta o punto en contra.
- Otras personas como Oficiales de Partido, entrenadores, etc. no tienen derecho a solicitar TTR.
- Los jugadores/parejas no tienen derecho a solicitar TTR en caso de que un árbitro no haya llamado un servicio de falta o no otorga un punto al oponente.
- Los jugadores/parejas tendrán dos (2) llamadas incorrectas por partido. Se deducirá una (1) revisión a la vez si la revisión de los jugadores/parejas no tuvo éxito.
- Los jugadores/parejas solo pueden solicitar TTR, de manera oportuna, inmediatamente después de la llamada (anuncio de decisión) por el árbitro.
- En caso de que los jugadores/parejas soliciten TTR, debe indicarse claramente con señales verbales o visuales.

C. Flujo general de acciones

1. Los jugadores/parejas son informados antes del partido si TTR está disponible.
2. El árbitro toma una decisión y advierte o otorga el punto correspondiente.
3. El jugador/pareja que comete una falta o no recibe un punto puede solicitar TTR llamando "TTR" o "Revisión".



4. La solicitud de TTR debe hacerse, de manera oportuna, tan pronto como sea posible después de que el árbitro otorgue el punto y antes del inicio de la siguiente jugada.
5. El TTR solo será específico por el motivo de la falta, es decir, la altura del lanzamiento.
6. El árbitro debe confirmar con el jugador/pareja la intención de usar TTR y confirmar que el al jugador/pareja le quedan revisiones.
7. El árbitro solicita el TTR con una señal, indicando un cuadrado con las manos.
8. En caso de que el árbitro utilice la aplicación central de partidos OVR, ingrese la solicitud TTR a través del sistema.
9. El árbitro del partido TTR acusa recibo de la solicitud y se pone en contacto con el equipo TTR.
10. El equipo de TTR repite el punto en cuestión en la sala de monitores de TTR y prepara la repetición para el pantallas en el lugar (es obligatorio un mínimo de 1 pantalla por mesa).
11. El Árbitro del Partido TTR valida y toma la decisión final, que no puede ser apelada.
12. La decisión final aparece en la pantalla con la repetición de TTR.
13. El árbitro confirma o cambia su decisión original en consecuencia.
14. En caso de que la revisión no se pueda realizar con TTR, es decir, debido a una falla técnica o una cámara específica bloqueada por los jugadores/parejas en juego, el árbitro del partido TTR debe informar al árbitro que la TTR no está disponible, y la decisión original del árbitro será final.
15. El árbitro continúa con el partido anunciando el número de revisiones restantes y el puntaje.





D. Procedimiento para el árbitro

1. (Acción) Jugador/Pareja pide TTR.
2. (Acción) El árbitro indica al jugador/pareja que solicita revisión señalando al jugador/pareja y indicando el tipo de revisión con señal de mano.
3. (Para hablar) Árbitro: (nombre del jugador) solicita revisión del punto para (altura del lanzamiento/ángulo del lanzamiento/bola de borde etc).
4. (Acción) El árbitro indica que el punto se revisará en el sistema de repetición dibujando un cuadro con el las manos.
5. (Hablar) Árbitro: Revisión de TTR en curso.
6. (Acción) El oficial del partido TTR reconoce la solicitud hecha por el árbitro.
7. (Acción) El árbitro espera que el punto y la decisión del TTR se muestren en la pantalla grande y comunicada por el intercomunicador.
8. (Acción) El árbitro repite la decisión (Entrada/Salida, Let/No Let, Éxito/No éxito) a los jugadores y audiencia.
9. (Hablar) Árbitro: revisión exitosa/no exitosa, decisión a tomar, número de (nombre del jugador) de revisiones restantes X. La puntuación es 3-4.

E. Procedimiento de los Oficiales de Partido TTR

1. El oficial de partido de TTR se sentará junto al equipo de TTR cuando esté de servicio y todos la comunicación con el Árbitro será a través del sistema de intercomunicación. El Árbitro del Partido TTR será el quien toma la decisión final del punto cuando se solicita TTR durante un partido.
2. Durante un partido, el Árbitro indicará la solicitud de TTR dibujando un cuadro con sus manos, con Señales manuales claras e indicación verbal del tipo de revisión.
3. (Acción) Árbitro del partido TTR para reconocer la solicitud del árbitro y comunicarse con el equipo TTR para identificar apunte y prepárelo para su transmisión en la pantalla grande.
4. (Hablar) Árbitro de partido TTR: Solicitud de TTR (asunto específico en cuestión) recibida. Revisar en Progreso.
5. (Acción) El Árbitro del Partido TTR valida y toma la decisión final (Entrada/Salida, Let/No Let, Exitoso/No exitoso) en el punto, y la decisión se indicará en la pantalla grande.
6. (Hablar) Oficial de partido TTR: revisión exitosa/no exitosa, número de revisiones restantes X.



IV. INSTALACIONES / EQUIPOS Y CONDICIONES

1. EQUIPAMIENTO TÉCNICO Y DE JUEGO

El equipo de juego y técnico (mesa, montaje de red, pelotas, cubierta de raqueta) utilizado en cada Evento WTT deberá cumplir con los requisitos y especificaciones pertinentes establecidos en el Manual de la ITTF (Secciones 2.1 - 2.4, Sección 3.2.1.3 (Equipo Aprobado y Autorizado), Sección 3.2.4 (Control de Raquetas), Secciones 3.4.2.2 a 3.4.2.4 (Equipos).

Solo [pelotas](#) aprobadas por [la ITTF](#), [mesas](#), [redes](#), y [cubiertas de raquetas](#), como se incluye en las listas de aprobados y aprobados por la ITTF Equipo autorizado publicado en el sitio web de la ITTF (<https://equipments.itf.com/#/equipments>) será utilizado en eventos WTT.

Aparte de lo anterior, los siguientes equipos y accesorios se considerarán parte del área de juego:

- Mesas y sillas de árbitros,
- indicadores de puntuación (manuales o electrónicos),
- Cajas para toallas y balones,
- marcos publicitarios,
- LED publicitarios, y
- cualquier otro equipo técnico pequeño (p. ej., dispositivos Table Tennis Review, micrófono, cámaras),

que se colocará de manera que no afecte el juego y la visibilidad de los árbitros y debe ser previo aprobado por WTT. El Supervisor de Eventos WTT puede retirar o hacer retirar cualquier elemento (incluida la publicidad) que pueda afectar la seguridad de un jugador, árbitro o recogepelotas.

2. CONDICIONES

2.1 Tamaño del campo de juego

de acuerdo con el respectivo Manual de Eventos WTT se considerará lo siguiente:

- Instale mesas especiales en la cancha de exhibición que son obligatorias para los partidos del cuadro principal desde el comienzo de la Cuadro principal.
- El tamaño de dicha mesa de exhibición no debe ser inferior a: 10,00 mx 18,00 mo, a menos que se indique lo contrario determinado por WTT.
- El Campo de Juego está definido por marcos aprobados por WTT y contiene cuatro (4) esquinas.



- El tamaño normal del campo de juego utilizado en la Clasificación en la Serie WTT y en el Cuadro Principal y la Clasificación en El alimentador WTT no deberá ser inferior a 7 x 14 m.

2.2 Jugar al suelo

El piso de juego será de acuerdo con el Manual de Eventos WTT respectivo y deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- El uso de **suelos** deportivos aprobados por la **ITTF**, como se menciona en la lista de pisos aprobados por la ITTF publicada en el sitio web de la ITTF (<https://equipments.itf.com/#/equipments>), en todos los tribunales es obligatorio para ambos Cuadro Principal y Eliminatorias.
- El uso de un subsuelo (piso deportivo o subsuelo de madera) en todas las canchas es obligatorio tanto para el Cuadro Principal y Calificar en caso de que el piso aprobado por la ITTF no esté diseñado para usarse directamente sobre concreto.

2.3 Condiciones de juego

Las condiciones de juego estarán de acuerdo con el Manual de Eventos WTT respectivo y deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- La iluminancia durante el Cuadro Principal no será inferior a 1.800 lux uniformemente distribuidos sobre el mesa principal (Serie WTT).
- La iluminancia durante el Cuadro Principal no deberá ser inferior a 1400 lux uniformemente distribuida sobre cada tabla de competición (Serie WTT).
- La iluminancia durante la Clasificación no será inferior a 1.000 lux distribuidos uniformemente sobre cada tabla de competición (Serie WTT).
- La iluminancia durante el cuadro principal y la clasificación (cuando corresponda) no será inferior a 1000 lux. (preferiblemente 1.500 lux) distribuidos uniformemente en cada mesa de competición (WTT Feeder Series).
- Se debe proporcionar iluminación especial de la pista de espectáculos para la mesa principal de WTT Grand Smash, WTT Finals y WTT Champions, y para los días finales del Cuadro Principal en los eventos WTT Star Contender cuando los partidos se juegan en una (1) mesa. Los detalles de los requisitos técnicos de iluminación se pueden que se encuentran en el Anexo "Lineamientos de Iluminación" del Manual del Evento.
- El show-court principal debe estar equipado con luces LED en todos los WTT Grand Smash, WTT Finals y eventos WTT Champions, y recomendado para eventos WTT Star Contender y Contender cuando el evento se reduce a una sola mesa.
- La temperatura en la competición y en la sala de prácticas no será inferior a 16°C ni superior a de 23°C.



- El personal autorizado de WTT podrá suspender el juego si, a su juicio, las condiciones de juego son inaceptable para el tenis de mesa profesional.
- WTT puede, a su discreción, proporcionar una exención de estándares cuando sea necesario para garantizar que un Evento pueda proceder sin interrumpir el Plan de Calendario de Partidos.

2.4 Área de práctica

Se proporcionará una instalación de práctica separada de acuerdo con el respectivo Manual de eventos de WTT para ambos

Cuadro Principal y Fase Previa y debe:

- Estar a poca distancia del salón principal, preferiblemente dentro del mismo edificio.
- Tener las mismas mesas (marca, tipo, color y tablero), redes (marca, tipo, color) y piso (marca, tipo, color) con los utilizados para la competición.
- Tener condiciones de iluminación similares a las de la competencia con iluminancia no inferior a 1.000 lux (WTT Series) y un mínimo de 800 lux (preferiblemente 1000 lux) distribuidos uniformemente (WTT Feeder Series).
- Tener al menos el doble de mesas de práctica para la Fase Previa o el Cuadro Principal donde se realice la Fase Previa. no es aplicable.
- Las mesas deberán ser de la misma marca, color, tipo y tablero que las utilizadas en la competencia. con un número de mesas idéntico al de la competición.

2.5 Zona de preparación de raquetas

En todos los eventos de la WTT, se proporcionará un área de preparación de raquetas debidamente ventilada para la fijación de cubiertas de raquetas para raquetas y adhesivos líquidos no se deben usar en ningún otro lugar del lugar de juego.

La ubicación debe ser:

- Si está al aire libre (debajo de un techo), no expuesto a la lluvia o al viento, pero bien ventilado.
- Si está adentro (mayormente abierto al aire fresco, bien ventilado), preferiblemente al lado del área de práctica pero no dentro vestidores o pasillos estrechos.
- En ambos casos, debe prohibirse el acceso al público.

Tamaño y equipo:

- El tamaño: para 20 jugadores al mismo tiempo: al menos 40 m² , 20 asientos con mesas
- Varias papeleras.



2.6 Centro de control de raquetas (RCC)

Se establecerá un RCC en todos los eventos WTT. Los árbitros probarán las raquetas, de acuerdo con la política y procedimiento establecido para garantizar que las raquetas cumplan con todas las regulaciones de la ITTF/WTT, incluidas, entre otras, a, espesor de la cubierta de la raqueta, planitud y presencia de compuestos orgánicos volátiles nocivos.

El LOC deberá proporcionar voluntarios y un RCC que cumpla con los siguientes requisitos de acuerdo con el Racket Controlar las pautas y nombrará un representante para coordinar con el Supervisor de eventos de WTT para hacer todos los preparativos necesarios para el área de prueba de raquetas a más tardar sesenta (60) días antes de la comienzo del evento, y asistir al equipo de Árbitros durante el evento, quien será el responsable funcionarios para gestionar y WTT proporcionará el equipo para la prueba.



V. CÓDIGO DE CONDUCTA DEL EVENTO Y DEL JUGADOR

1. OBLIGACIONES DEL LOC DEL EVENTO

1.1 Requisitos de la aplicación

Cada LOC del Evento acepta cumplir con todas las disposiciones contenidas en el Acuerdo de Derechos del Evento, el WTT Manual de Eventos y el Manual WTT.

1.2 Entrada basada en clasificación

Cada LOC del Evento acuerda aceptar inscripciones de jugadores, según lo aprobado por WTT, según el TTWR de la ITTF.

1.3 Otro circuito

Cada evento LOC acuerda abstenerse de ser anunciado o promocionado como parte de cualquier otro circuito o serie de eventos, salvo autorización expresa de WTT.

2. VIOLACIONES DE LAS NORMAS DEL EVENTO

Ningún LOC de evento violará ninguna disposición de las reglas y regulaciones de WTT contenidas en esta Regla 2 (Evento Violación de las normas). A menos que se especifique lo contrario, una violación de esta Regla 2 someterá al LOC del Evento a una multa de hasta USD \$ 50,000.

2.1 En el sitio

Las violaciones en el sitio pueden incluir obligaciones de eventos especificadas en el Acuerdo de derechos de eventos, el Evento WTT Manual, o el Manual WTT.

2.2 Seguridad en Eventos

El LOC del Evento tiene la responsabilidad de proporcionar seguridad en el sitio del Evento. El LOC del evento debe enviar su plan de seguridad con treinta (30) días de anticipación al Gerente del Evento WTT.

2.3 Informe de eventos

El LOC del Evento deberá enviar a WTT un informe del Evento y sus asuntos según lo solicite WTT.



2.4 Determinación de infracción y sanción

El supervisor de eventos de WTT y/o el administrador de eventos de WTT realizarán una investigación razonable para determinar los hechos relacionados con todas las violaciones de los estándares del Evento. Al determinar que se ha producido una infracción, la WTT El Administrador del Evento especificará la multa y/o cualquier otra sanción mediante notificación por escrito al COL del Evento, sujeto a una revisión por parte del jefe del Departamento de Eventos de WTT.

3. INFRACCIONES GRAVES DEL EVENTO

Ningún LOC de Evento violará ninguna disposición de las reglas y regulaciones de WTT contenidas en esta Regla 3 (Evento Infracciones Mayores). A menos que se especifique lo contrario, la violación de esta Regla 3 hará que el COL del Evento sea sancionado con una multa de hasta a USD \$ 150,000, más cualquier sanción financiera adicional especificada en otras reglas, y/o cambio de hospedaje elegibilidad y/o confiscación de todas las sumas, si las hubiere, pagadas previamente a WTT.

3.1 Conducta contraria a la integridad del juego

3.1.1. La reputación favorable de WTT, sus Afiliados, sus eventos y jugadores son un activo y crea beneficios tangibles para todas las partes interesadas de WTT. En consecuencia, es una obligación para el LOC del Evento y sus Representantes, a abstenerse de incurrir en conductas contrarias a la integridad del juego del tenis de mesa.

La conducta contraria a la integridad del juego incluirá comentarios a los medios de comunicación, publicitados comentarios que ataquen o menosprecien irrazonablemente a cualquier persona o grupo de personas, cualquier evento de WTT o sus Afiliado, patrocinador, jugador, Oficial o WTT o su Afiliado.

3.1.2. Las expresiones responsables de desacuerdo legítimo con las políticas de WTT no están prohibidas. Sin embargo, comentarios públicos que una de las personas mencionadas anteriormente sabe, o debería saber razonablemente, que dañará la reputación o mejores intereses financieros de cualquier evento de WTT o su Afiliado, jugador, patrocinador, Oficial o WTT o su Afiliado están expresamente cubiertos por esta Regla.

3.2 Comportamiento agravado

3.2.1 Ningún LOC del Evento, Afiliado del LOC del Evento o Representante del LOC del Evento o de su Afiliado participar en un comportamiento agravado que se define de la siguiente manera:

- a) Un incidente de comportamiento que sea flagrante y particularmente perjudicial para el éxito de WTT, su Afiliado, o sus partes interesadas o es singularmente atroz.



b) Una serie de dos (2) o más infracciones a este Código en años consecutivos que singularmente no constituyen un comportamiento agravado, pero cuando se ven juntos establecen un patrón de conducta que es colectivamente atroz y es perjudicial o perjudicial para WTT, su Afiliado o sus partes interesadas.

3.3 Falta de entrega de estándares

LOC de eventos que han enviado solicitudes a WTT, que fueron aprobadas con la condición de que entreguen mejoras específicas a las instalaciones existentes, reubicación a un nuevo lugar o incluido en una solicitud para un nuevo Evento, y el incumplimiento de tales condiciones está sujeto a sanciones según si tal violación es considerados menores o mayores, de la siguiente manera:

3.3.1 Infracciones menores. Las infracciones que se consideren menores en su impacto en el Evento o los jugadores estarán sujetas el LOC del Evento a una multa de hasta USD \$20,000.

3.3.2 Infracciones mayores. Las infracciones que se consideren de gran impacto negativo en el Evento, o los jugadores deberán someter al LOC del Evento a una multa de hasta USD \$100,000.

3.4 Tarifas promocionales

3.4.1 Los LOC de un evento de la serie Contender de la WTT tienen la opción de ofrecer tarifas a los jugadores por participar y servicios promocionales. Ningún otro LOC del Evento o su Representante tiene permitido ofrecer, dar o pagar dinero o cualquier cosa de valor, ni el LOC del Evento permitirá que ninguna otra persona o entidad ofrezca, dé o pague dinero o cualquier cosa de valor para un jugador, directa o indirectamente, para influir o asegurar o atraer a los jugadores que compiten dentro el Evento, que no sean premios en metálico, a menos que WTT lo autorice.

3.4.2 En caso de que el Supervisor del Evento de la WTT crea que un LOC del Evento puede estar violando esta Regla, entonces previa solicitud, el LOC del evento debe proporcionar al supervisor del evento de WTT acceso y copias de todos los registros a la que tenga acceso en relación con dicha supuesta compensación prohibida o, en ausencia de tales registros, una declaración jurada que establezca los hechos en detalle con respecto a cualquier transacción cuestionada por el Evento WTT Supervisor. Si un LOC del Evento no proporciona dichos registros o declaración jurada para dicha auditoría, puede estar sujeto a una multa de hasta USD \$ 100,000 y rescisión del Acuerdo de derechos de eventos, en espera del cumplimiento de dicha pedir.



3.4.3 La infracción a esta Regla 3.4 dará lugar al evento a una multa de hasta USD \$100.000, más el monto o valor de dicha compensación, y la rescisión del Acuerdo de derechos del evento, y/o la pérdida de todos cantidades, en su caso, pagadas previamente a WTT.

3.5 Apuestas y Apuestas de Tenis de Mesa en el Sitio

Ningún LOC del Evento, su Afiliado o Representante del LOC del Evento o su Afiliado participará en ninguna forma de juegos de azar o apuestas en relación con cualquier Evento. Cualquier acto u omisión, incluida la solicitud, el permiso o la facilitar tal forma de juego o apuesta (ya sea directa o indirectamente, a través de medios físicos o electrónicos) medio, o en el sitio del Evento o de forma remota) constituyen una ofensa bajo esta Regla.

3.6 Comodines

Ningún LOC del Evento, su Afiliado o Representante del LOC del Evento o su Afiliado deberá, directa o indirectamente, aceptar una compensación a cambio de un comodín.

3.7 Determinación de infracción y sanción

3.7.1 El supervisor de eventos de WTT y/o el administrador de eventos de WTT investigarán todos los hechos relacionados con cualquier la supuesta ofensa mayor del Evento y proporcionará un aviso por escrito de dicha investigación al LOC del Evento involucrado.

El LOC del Evento tendrá hasta catorce (14) días (excluyendo los fines de semana) para proporcionar al Evento WTT Gerente, directamente o a través de un abogado, las pruebas que el LOC del Evento considere relevantes para el investigación. El administrador del evento de la WTT llevará a cabo la investigación en consulta con el administrador del evento de la WTT. Supervisor y responsable del Departamento de Eventos WTT.

3.7.2 Una vez completada la investigación, el administrador de eventos de WTT determinará la inocencia o culpabilidad del LOC del Evento involucrado y, en este último caso, hará constar por escrito los hechos encontrados, las conclusiones y la penalización a imponer al LOC del Evento. Una copia de la decisión del administrador del evento WTT deberá ser entregado de inmediato al LOC del evento con copias enviadas a la Junta de WTT y al Consejo de WTT.

3.7.3 Si la sanción impuesta al COL del Evento incluye una recomendación que no sea una multa, incluida una recomendación por pérdida o cambio en el estado del Evento, esa recomendación será revisada por la WTT Board, que puede implementar, modificar o rechazar la recomendación del Gerente de Eventos WTT y el Responsable de Eventos WTT.



4. CÓDIGO DE CONDUCTA DEL JUGADOR

4.1 Infracciones de entrada/retirada

4.1.1 Retiro - Individuales:

a) Para todas las entradas automáticas al Cuadro principal, comodines de anfitrión otorgados, nominaciones WTT otorgadas y/o Nominaciones juveniles, se aplicará una multa por retiro, especificada en la cláusula 4.1.1 (d), a menos que el jugador está de maternidad aportando la documentación necesaria o la jugadora aporta certificado firmado que él / ella se retira de cualquier competencia internacional o se presenta un certificado médico y aprobado por WTT, y el jugador no compite en otros eventos que no sean WTT durante el período de el evento ingresado.

b) Un jugador que está inscrito en la clasificación de individuales en el momento de la fecha límite de inscripción de individuales tiene una (1) semana para retirarse del evento. Si el jugador se retira después del período de cancelación de una semana, se aplicará una multa por retiro, especificada en la cláusula 4.1.1.(d), a menos que se presente un certificado médico. presentado y aprobado por WTT, y el jugador no compite en otros eventos que no sean WTT durante el período del evento ingresado.

c) Los jugadores tienen derecho a dos (2) retiros gratuitos del Cuadro Principal y de la Clasificación por año en WTT Star Contender, WTT Contender y WTT Feeder Series, y de la clasificación en Grand Smash sin sanción económica y sólo cuando lo solicite el jugador o la asociación miembro. Para el tercero y cualquier retiro posterior, se aplicarán las siguientes sanciones y serán pagaderas a WTT.

d) Un jugador retirado de un evento después de la fecha límite de inscripción aplicable especificada en la cláusula (a) o (b) anterior y a más tardar 7 días antes del evento deberá pagar una multa por retiro basada en su ITTF

Posición de TTWR en el momento de la fecha límite de inscripción de la siguiente manera:

- Jugadores clasificados del 1 al 10: USD \$ 5,000
- Jugadores clasificados 11-20: USD \$2500
- Jugadores clasificados 21-50: USD \$ 1,000
- Jugadores clasificados 51+: USD \$250

e) Para los Feeder Events de la WTT las multas de la cláusula (d) se aplican al 50%.

f) Quedan excluidos los jugadores que se encuentren bajo NER o en Lista de Espera al momento de la cancelación. de las multas penales.

4.1.2 Retiro Tardío – Individuales:

a) Para entradas automáticas del Cuadro Principal y de la Clasificación, comodines anfitriones, Nominaciones WTT y/o Jóvenes nominaciones, se aplica una multa adicional por retiro a menos que se presente un certificado médico y



aprobado por WTT, y el jugador no compite en otros eventos que no sean WTT durante el período de el evento ingresado.

b) Un jugador que se retira de un evento menos de siete (7) días antes del comienzo del evento, o no se presenta, deberá pagar una multa por retiro tardío además de la multa por retiro (indicada en Párrafo 4.1.1 (d) anterior) en función de su puesto actual de TTWR de la ITTF en el momento de la retirada como sigue

- Jugadores clasificados del 1 al 20: USD \$ 1,000
- Jugadores clasificados 21-50: USD \$500
- Jugadores clasificados 51+: USD \$250

c) Para eventos WTT Feeder Series las multas de la cláusula (b) se aplican al 50%.

d) Los jugadores también serán responsables de las políticas de cancelación de hotel aplicadas por el COL.

e) El retiro gratuito según 4.1.1c no se aplica a los retiros tardíos y el jugador pagará el cargo por cancelación tardía.

4.1.3 Retiro y Retiro Tardío – Dobles y Dobles Mixtos:

a) Si la baja del Cuadro Principal o de la Fase Previa se produce con más de siete (7) días de antelación a la el comienzo del evento, entonces la multa es de USD \$ 500 (\$ 250 por par de miembros). Si el los retiros ocurren debido al retiro de un jugador, la multa se refiere solo al jugador retirado.

b) Si el desistimiento se produce con menos de siete (7) días de antelación al inicio del evento, o es Si no se presenta, la multa es de USD \$ 1,000 (\$ 500 por miembro de la pareja). Si el retiro se produce debido a una retiro del jugador la multa se refiere únicamente al jugador retirado. La multa se duplicará si el pareja de dobles habría sido una pareja cabeza de serie en el evento).

c) Para los eventos de la WTT Feeder Series, las multas de las cláusulas (a) y (b) se aplican al 50%.

d) Quedan excluidas las parejas que se encuentren bajo NER o en Lista de Espera al momento de la cancelación. multas penales.

4.1.4 Excepciones – Dobles y Dobles Mixtos:

a) Si cualquiera de los miembros de la pareja estaba en el lugar en el momento del retiro y el retiro fue debido a una condición médica, ninguno de los jugadores está sujeto a una multa.

b) Si el retiro se debió a que uno o ambos miembros de la pareja fueron aceptados en el Cuadro Principal individuales de otro Evento, entonces ninguno de los jugadores está sujeto a una multa.



c) Si se presenta un certificado médico y es aprobado por WTT, y el jugador no compite en otros eventos durante el evento, entonces ninguno de los jugadores está sujeto a una multa.

4.1.5 Ausencia calificada

a) Un jugador que ingresó a la Clasificación o recibió un comodín en la Clasificación, será considerada como una entrada oficial y aparecerá para el juego. La infracción de esta regla dará lugar a una multa de USD \$250 además de cualquier otra multa prevista en este Código. Las multas se duplicarán en el caso de cualquier jugador que hubiera sido cabeza de serie en el cuadro de clasificación.

b) Para eventos WTT Feeder Series la multa de la cláusula (a) se aplica al 50%.

4.1.6 Retiro del partido / Walkovers - Procedimiento médico

a) Un jugador que, por lesión o enfermedad, se retira durante un partido o se retira durante el evento semana debe asistir a un examen médico en el lugar por el médico del evento designado; o donde hay no hay Event Doctor presente un certificado médico dentro de las 48 horas posteriores a la visita. Cualquier jugador que se retira durante un partido debe ser examinado por el Event Doctor antes del final del juego el día de el retiro

b) La falta de presentación de un certificado médico en el lugar o en el plazo estipulado será una violación de esta Regla y sujetará al jugador a una multa de USD \$ 2,500 (\$ 1,500 para la Clasificación).

c) Los puntos de clasificación se otorgarán según el Reglamento TTWR de la ITTF para retiros y walkover. casos.

d) Los jugadores recibirán premios en metálico por la última ronda en la que completaron un partido.

e) Después de cualquier retiro o retiro en el sitio, el Supervisor de eventos de WTT en el próximo Evento en que el jugador quiere jugar, puede exigir que ese jugador se someta a un examen in situ por parte del Event Doctor designado o un certificado de "Apto para jugar" de un médico o recibir la autorización del supervisor de eventos WTT anterior antes de competir en cualquier evento futuro.

f) Para los eventos de la WTT Feeder Series la multa de la cláusula (b) se aplica al 50%.

g) Un jugador que haya ingresado y haya sido aceptado en el Cuadro Principal de un evento en Individuales será permitido inscribirse y competir en el evento de dobles del mismo evento si su retiro de Singles fue por razones médicas y son determinadas por el Supervisor del Evento WTT, previa consejo médico por escrito, para ser físicamente capaz de competir a un nivel profesional de juego.



4.1.7 Retiro tardío cabeza de serie – Individuales

- a) Las multas se duplicarán para cualquier jugador que hubiera sido cabeza de serie, según la ITTF más reciente. TTWR.

4.1.8 Jugar otro evento no WTT

- a) No se permite que un jugador compita en ningún evento de tenis de mesa, partido de club o exhibición en el mismo semana del evento de la que se han retirado, cancelado o perdido a través de walk-over. En caso de que un jugador no cumple con esta regla, el jugador será multado con USD \$ 2,500.
- b) No se permite que un jugador compita en ningún evento de tenis de mesa, partido de club o exhibición en el siguiente semana del evento en el que se hayan retirado, cancelado o perdido a través de walk-over. En el caso de que un jugador no cumpla con esta regla, ese jugador será multado con USD \$ 1,500.
- c) Para WTT Feeder Events, las multas en las cláusulas (a) y (b) se aplican al 50%.

4.1.9 Clasificación WTT Grand Smash – Tercero+ Retiro

- a) Un jugador con una tercera y posteriores retiradas de la Clasificación de un evento WTT Grand Smash dentro de un año calendario y sin importar el motivo será multado con USD \$ 250 o USD \$ 500, si ese jugador habría sido sembrado en base al TTWR de la ITTF más reciente.

4.1.10 WTT Star Contender y WTT Contender Qualification – Third+ Retiro

- a) Un jugador con un tercer y posteriores retiros de la Clasificación de un Evento WTT Star Contender o WTT Contender Event dentro de un año calendario y sin importar el motivo será multado con USD \$100 o USD \$ 250, si ese jugador hubiera sido sembrado según el TTWR de la ITTF más reciente.

4.1.11 WTT Feeder Qualification – Third+ Retiro

- a) Un jugador con un tercer y posteriores retiros de la Clasificación de un Evento de la Serie Feeder de la WTT dentro de un año calendario y sin importar el motivo será multado con USD \$50 o USD \$125, si ese jugador se habría sembrado en base al TTWR de la ITTF más reciente.

4.1.12 Formulario de participación WTT

- a) Un jugador que no firme un formulario de participación en el Grupo de la ITTF no será elegible para ingresar a un WTT. Evento.



4.1.13 Calendario de juego de medio año de los 100 mejores jugadores

a) Todos los 100 mejores jugadores individuales en el TTWR de la ITTF deben registrar su calendario de juego de medio año, definido como cualquier evento de tenis de mesa (es decir, eventos WTT y eventos no WTT) con WTT antes del 31 de diciembre y 30 de junio respectivamente. El no hacerlo resultará en una multa de USD \$500.

4.1.14 Revisión de Sanciones por Infracciones de Entrada y Confinamiento

a) Cualquier jugador que haya cometido una infracción de entrada o retirada conforme a esta Regla 4.1 puede solicitar al jefe del Departamento de Eventos de WTT una revisión discrecional. Esta petición escrita deberá detalle la base para la revisión.

4.1.15 Plazo para la Petición

La fecha límite para presentar una petición al jefe del Departamento de Eventos de WTT para revisión discrecional es como sigue:

- a) Todos los eventos: catorce (14) días a partir del lunes de la semana del evento.
- b) Si WTT solicita información adicional, el jugador tendrá 48 horas desde la recepción de esta notificación para enviar la información solicitada.

4.1.16 Determinación

El Gerente de Eventos de WTT y el jefe del Departamento de Eventos de WTT revisarán la petición y decidirán dentro de los veintiún (21) días a partir del lunes de la semana del evento.

4.1.17 Ámbito de determinación

La decisión del responsable del Departamento de Eventos WTT en cada caso se limita a los términos estipulados en el presente Manual.

4.2 Infracciones/Procedimientos in situ

Las disposiciones sobre infracciones en el lugar se aplicarán a todos los jugadores durante su participación en un evento. Referencias a "en el sitio" incluye hoteles para eventos, transporte, todas las instalaciones para eventos y actividades.

4.2.1 Vestimenta y Equipo

Cada jugador deberá vestirse y presentarse para jugar de manera profesional. Los jugadores y las parejas son alentados a trabajar con sus socios de indumentaria para crear equipos de indumentaria a medida que se alineen



con la visión estratégica de la WTT y muestra la personalidad de un jugador/pareja. Toda la vestimenta de tenis de mesa deberá ser aprobado por WTT y solo se debe usar este atuendo. Un jugador que viole esta Regla puede ser ordenado por el Árbitro o el Supervisor del Evento WTT para cambiar su atuendo o equipo inmediatamente. El fracaso de un jugador para cumplir con dicha orden puede resultar en un incumplimiento inmediato.

4.2.1.1 Vestido

a) Ropa de juego

i) El color principal, patrón o diseño de una camisa, falda o pantalón corto, que no sean las mangas y el cuello.

de una camiseta, deberá ser claramente diferente de la del balón en uso. Los jugadores que participan en eventos con los pisos negros no pueden jugar partidos con una camiseta negra.

ii) La ropa no deberá llevar diseños o letras que puedan ofender o llevar el juego a mala fama.

iii) Cualquier marca o recorte en la parte delantera o lateral de una prenda de juego y cualquier objeto, como joyas, usadas por un jugador no serán tan conspicuas o reflejando brillantemente como para no ser vistas por un jugador adversario.

iv) Los jugadores que forman una pareja de dobles no están obligados a vestirse con colores muy parecidos o diseño similar.

b) Camiseta de juego (frente)

i) La marca comercial normal, el símbolo o el nombre del fabricante deben estar contenidos dentro de 6 cm de ancho x 4 cm altura.

ii) El parche con el logotipo de la WTT deberá usarse en la parte delantera izquierda o derecha del pecho del jugador, y en la manga

iii) Siempre DEBE mantenerse un espacio de seguridad de 5 cm alrededor del logotipo de WTT.

iv) A los jugadores se les permitirá usar publicidad del patrocinador (parches) en el frente y/o hombro de una camisa.

v) Los parches en la parte delantera de la camiseta deberán respetar el diseño y las dimensiones en función de cualquiera de las siguientes opciones:

- Opción A: No más de cuatro (4) parches claramente separados del mismo tamaño de 8 cm (L) x 6 cm

(H) cada uno

- Opción B: No más de dos (2) parches claramente separados del mismo tamaño de 8 cm (L) x 6 cm

(H) cada uno y un (1) parche de 10 cm (L) x 6 cm (H)



vi) El espacio entre cada parche debe mantenerse a un mínimo de 4 cm.

*Para mayor claridad, si se elige la Opción A, todos los parches deben seguir las dimensiones que se muestran en la Opción A solamente. Lo mismo aplica para la Opción B.

c) Camiseta de juego (lado)

i) Los jugadores DEBEN colocar el parche con el logo de WTT en la manga en el lado OPUESTO al logo de WTT parche en la parte delantera de su camisa.

ii) es decir, si el parche con el logo de WTT en la parte delantera de la camiseta está en el lado derecho, el parche con el logo de WTT en la manga estará en la manga izquierda.

iii) El parche del propio jugador se colocará en la otra manga y será cuadrado y como máximo tamaño de 36cm² (6cm x 6cm).

iv) WTT se reserva el derecho de exigir a los jugadores que reemplacen el parche con el logotipo de WTT por un parche identificar o relacionarse con un socio comercial de WTT.

d) Camiseta de juego (espalda)

i) La parte de atrás de la camiseta de arriba a abajo estará en esta secuencia:

1. Nombre del jugador (opcional) y usar el formato "F. ÚLTIMO" o ÚLTIMO solamente)
2. Nombre del país de la asociación miembro oficial de la ITTF o código de abreviatura (opcional)
3. Publicidad(es) (opcional).

ii) Los jugadores pueden optar por usar su apodo, en lugar de su nombre, sujeto a la aprobación de WTT en el comienzo de cualquier año calendario.

iii) Los jugadores pueden colocar un máximo de dos (2) parches en la parte posterior de su camiseta.

iv) Estos parches deben estar diseñados para ajustarse a las siguientes dimensiones de tamaño: 10 cm (L) x 6 cm (H).

v) WTT se reserva el derecho a un tercer parche de las mismas dimensiones, para ser colocado en la parte trasera de un camisa.

vi) Las letras deben estar en letras mayúsculas en Arial Negrita a una altura de 10 cm y en un color uniforme contrastando el de la camiseta para ser visto desde la distancia (en cancha y transmisión).

vii) Nombres asiáticos de los siguientes países: China, Taipei Chino, Singapur, Malasia, Hong Kong China, Vietnam, RPD de Corea y República de Corea pueden usar (ÚLTIMA F.)



e) Jugando Pantalones Cortos/Faldas

- i) A los jugadores se les permitirá un máximo de tres (3) parches en sus pantalones cortos o falda (incluyendo la marca comercial normal, el símbolo o el nombre del fabricante) según los requisitos a continuación.
- ii) La marca comercial normal, el símbolo o el nombre del fabricante no deberá exceder un área de 24 cm².
- iii) Los parches que no sean del fabricante en la parte delantera y trasera de los pantalones cortos o la falda deberán ser del mismo tamaño desde cualquiera de las siguientes opciones:
 - Opción A*: 8 cm (L) x 8 cm (H)
 - Opción B*: 6 cm (L) x 8 cm (H)

*Para mayor claridad, si se elige la Opción A, todos los parches deben seguir las dimensiones que se muestran en la Opción A solamente. Lo mismo aplica para la Opción B.

f) Chándal

- i) Las chaquetas y pantalones de chándal usados antes del juego y durante la ceremonia de premiación tendrán la mismas restricciones publicitarias que las camisetas y pantalones cortos/faldas de juego.
- ii) Los jugadores pueden elegir usar solo la chaqueta al ingresar al campo de juego.
- iii) Los jugadores pueden usar su uniforme de juego o chándal completo durante la ceremonia de entrega de premios.
- iv) Los jugadores que jueguen en mesas donde la transmisión de televisión esté en funcionamiento deben usar su uniforme de juego. uniforme solamente (ropa de juego y zapatos de juego). Los jugadores pueden usar una chaqueta de chándal, pero no permitido usar pantalones de chándal. El uso de pantalones de chándal para las mesas donde se transmite la televisión. partidos está en funcionamiento no está permitido a menos que sea aprobado por el supervisor de eventos de WTT en ventaja.

g) Chaquetas de chándal

- i) La marca comercial normal, el símbolo o el nombre del fabricante contenidos en un área total de 24 cm².
- ii) El parche con el logotipo de WTT debe usarse en la parte delantera (izquierda o derecha del pecho del jugador) o en la manga (cualquier lado) de la chaqueta de chándal.
- iii) DEBE mantenerse un espacio de seguridad de 5 cm alrededor del parche con el logotipo de WTT.
- iv) Se permitirá a los jugadores usar parches en la parte delantera y en el hombro de la chaqueta.
- v) Los espacios entre cada parche deben mantenerse a 4 cm.
- vi) Los parches en la parte delantera de la chaqueta deberán seguir los mismos requisitos de diseño y tamaño de la camiseta de juego.



vii) Los jugadores que elijan mostrar el logotipo de WTT en la parte delantera de su chaqueta pueden usar un parche en cualquiera de las mangas según el diseño de la manga de la camiseta y los requisitos de tamaño.

h) Pantalones de chándal

i) A los jugadores se les permitirá tener no más de dos (2) parches claramente separados en sus pantalones de la pista. Ambos parches publicitarios pueden estar en la parte delantera, trasera o una combinación de ambos y debe estar contenido dentro de un área total de 120 cm².

ii) Cuando ambos parches se colocan en el mismo lado (frente o atrás), los parches deben usarse en el mismo lado (es decir, pierna derecha o izquierda) y en extremos opuestos (es decir, arriba y abajo) de los pantalones.

i) Equipo Personal

i) Los accesorios consistirán en una toalla de jugador, ropa de compresión, mangas para brazos, mangas para piernas, rodilleras o aparatos ortopédicos, cintas de kinesioterapia, calcetines, zapatos, bandana, banda para la cabeza, muñequera y anteojos. Los jugadores no pueden usar ningún teléfono, iPad, computadora portátil o cualquier otro PDA en el campo de juego antes o durante los partidos.

ii) Cualquier accesorio utilizado por los jugadores no deberá tener ninguna publicidad excepto la del fabricante. marca registrada, símbolo o nombre en asignaciones designadas y dimensiones específicas.

iii) Bolsas, calcetines y zapatos: la marca comercial, el símbolo o el nombre de cualquier fabricante solo se limitará a las asignaciones designadas según las Pautas de ropa de WTT.

iv) Mangas para brazos, muñequeras, cintas para la cabeza y pañuelos: cualquier marca registrada, símbolo o nombre del fabricante. solo se limitará a las asignaciones designadas según las Pautas de vestimenta de WTT.

v) Kinesiology Tape: la marca comercial y el símbolo del fabricante se limitarán a la zona designada asignaciones según las Pautas de ropa de WTT.

vi) Raqueta - Estos accesorios no deberán poseer ninguna marca, símbolo o denominación y sólo podrán restringirse a las asignaciones designadas. En caso de que exista un acuerdo comercial de WTT con un proveedor de raquetas, el logotipo de WTT puede colocarse en la raqueta, que se limitará a la Asignaciones designadas según las Pautas de ropa de WTT.

vii) Lentes: estos accesorios no deben tener la marca comercial, el símbolo o el nombre de ningún fabricante y solo se limitará a las asignaciones designadas según las Pautas de vestimenta de WTT.

viii) Botellas - Sin identificación de asociación de elementos tales como símbolos, palabras o números se mostrarán en las botellas según las Directrices de ropa de WTT.

ix) Hiyab: el color debe coincidir con el de la ropa para jugar. Sin identificación de asociación o cualquier elementos tales como símbolos, palabras o números se mostrarán en el hijab. Cualquier marca o



los adornos en el hiyab no deben ser tan llamativos como para dejar de ver a un oponente según el WTT

Pautas de vestimenta.

x) Toallas - La marca y el símbolo del fabricante estarán restringidos a las asignaciones designadas.

Los jugadores que estén jugando en la cancha de espectáculos están obligados a usar las toallas con la marca del Evento provistas, a menos que se acuerde lo contrario con WTT y según las Directrices de vestimenta de WTT.

j) Pautas de vestimenta para entrenadores

i) Se espera que los entrenadores se vistan apropiadamente al ingresar al campo de juego (FoP). Ellos van a se les permitirá tener un máximo de un (1) logotipo del fabricante y dos (2) logotipos de patrocinadores en su indumentaria.

ii) El logotipo del fabricante debe tener un tamaño consistente con los requisitos de la camiseta de juego. anteriormente en este documento.

iii) Los logotipos de los patrocinadores deberán ser del mismo tamaño y respetar cualquiera de las siguientes opciones:

- Opción A: No más de dos (2) anuncios de 10 cm (L) x 6 cm (H) cada uno
- Opción B: No más de dos (2) anuncios de 11 cm (L) x 5 cm (H) cada uno

iv) Si un entrenador elige usar una gorra con la marca del patrocinador, esto se contará como una (1) de los dos (2) puestos de anuncios de patrocinadores asignados.

v) Si los entrenadores no pueden cumplir con el requisito, WTT tiene el derecho de negar la entrada de entrenadores en la FoP.

k) Violaciones/Multas - Cualquier jugador que viole esta Regla y no sea descalificado estará sujeto a una multa. de USD \$ 1,000.

l) El Gerente del Evento WTT o el Supervisor del Evento WTT decidirán sobre las sanciones apropiadas para infracciones reportadas por el Árbitro de un evento dentro de los catorce (14) días posteriores a la finalización del Evento.

m) Cualquier jugador que haya cometido una infracción bajo esta Regla 4.2.1.1 puede solicitar a WTT revisión discrecional. Esta petición por escrito deberá detallar la base para la revisión.



4.2.1.2 Control de raquetas

- a) Es responsabilidad de cada jugador asegurarse de que las cubiertas de la raqueta estén adheridas a su raqueta. hoja con adhesivos que no contengan solventes volátiles nocivos.
- b) Se establecerá un centro de control de raquetas en todos los Eventos.
 - i) El centro de control de raquetas probará las raquetas, de acuerdo con la política y el procedimiento establecidos por el Comité Ejecutivo de la ITTF por recomendación del Comité de Equipamiento y los Árbitros y Comité de Árbitros, para garantizar que las raquetas cumplan con todas las regulaciones de la ITTF, espesor de recubrimiento, planitud y presencia de sustancias volátiles nocivas.
 - ii) La prueba de control de la raqueta se llevará a cabo después del partido al azar solo cuando el jugador no envíe la raqueta para una prueba antes del partido.
 - iii) Las raquetas que no pasen la prueba de control de raquetas antes del partido no podrán ser utilizadas pero podrán ser reemplazada por una segunda raqueta que puede probarse inmediatamente si el tiempo lo permite, pero si no, será probado después del partido; en el caso de que las raquetas no pasen una prueba aleatoria de control de raquetas después el partido, el jugador infractor estará sujeto a sanciones.
 - iv) Todos los jugadores tienen derecho a que sus raquetas sean probadas voluntariamente sin ninguna sanción antes el partido.
- c) Después de cuatro (4) fallas acumuladas en cualquier aspecto de la prueba de la raqueta en un período de cuatro (4) años, el jugador puede completar el Evento, pero posteriormente el Comité Ejecutivo de la ITTF suspenderá al jugador infractor por 12 meses.
 - i) La ITTF informará al jugador suspendido por escrito de dicha suspensión.
- d) La ITTF mantendrá un registro de todas las fallas en el control de la raqueta a partir del 1 de septiembre de 2010.

4.2.1.3 Programa de penalización de puntos

4.2.1.3.1 Asesoramiento

- a) En un evento individual, un jugador o pareja puede recibir consejos solo de una persona, designada de antemano al árbitro, excepto que cuando los jugadores de una pareja de dobles sean de diferentes Miembros Asociaciones, cada una puede designar un asesor (un "Asesor"), pero con respecto a las Reglas 4.2.1.3.1 y 4.2.1.3.2 de este Código estos dos Asesores serán tratados como una unidad; si una persona no autorizada da consejo, el árbitro deberá mostrar una tarjeta roja y expulsarlo del área de juego.
- b) Los jugadores pueden recibir asesoramiento en cualquier momento, excepto durante los peloteos, siempre que el juego no se retrase por ello. El juego será continuo a lo largo de un partido individual excepto que cualquier jugador tiene derecho a una intervalo de hasta un (1) minuto entre juegos sucesivos de un partido individual y breves intervalos



para secarse después de cada seis (6) puntos desde el inicio de cada juego y en el cambio de lado en el última partida posible de un partido individual. Si alguna persona autorizada da consejos ilegalmente, el árbitro mostrará una tarjeta amarilla para advertirle que cualquier otra infracción de este tipo resultará en su expulsión del área de juego.

c) Después de una amonestación, si en el mismo partido de una prueba individual alguna persona vuelve a dar consejo ilegalmente, el árbitro mostrará una tarjeta roja y los expulsará del área de juego, si eran o no la persona advertida.

d) En un evento individual, la persona que fue despedida por dar consejos ilegalmente no podrá para volver hasta que el partido individual haya terminado.

e) Si la persona expulsada se niega a irse o regresa antes del final del partido, el árbitro deberá suspender el juego e informar al Árbitro.

f) Este reglamento se aplicará únicamente a los consejos sobre el juego y no impedirá que un jugador, según corresponda, hacer una apelación legítima ni obstaculizar una consulta con un intérprete o miembro Representante de la asociación en la explicación de una decisión judicial.

4.2.1.3.2 Mala conducta

a) Los jugadores, entrenadores y Consejeros se abstendrán de comportamientos que puedan afectar injustamente a un oponente, ofender a los espectadores o desacreditar el deporte, como lenguaje abusivo, romper deliberadamente la pelota o golpearla fuera del área de juego, patear la mesa o los alrededores y faltar el respeto a los Oficiales.

b) Si en algún momento un jugador, entrenador o Consejero comete una infracción grave, el árbitro suspenderá el juego. e informar inmediatamente al Árbitro; para infracciones menos graves, el árbitro puede, en la primera ocasión, mostrar una tarjeta amarilla y advertir al infractor que cualquier otra infracción puede incurrir en sanciones

c) Salvo lo dispuesto en los párrafos b) y e) de esta Regla 4.2.1.3.2, si un jugador que ha sido advertido comete una segunda infracción en el mismo partido individual, el árbitro otorgará un (1) punto al oponente del infractor y por una infracción adicional otorgarán dos (2) puntos, cada vez que levanten una tarjeta amarilla y una roja juntas.

d) Si un jugador al que se le han otorgado tres (3) puntos de penalización en el mismo partido individual continúa comportándose mal, el árbitro suspenderá el juego e informará inmediatamente al Árbitro.

e) Si un jugador cambia su raqueta durante un partido individual cuando no ha sido dañada, el árbitro suspenderá el juego e informará al Árbitro.

f) Se aplicará a la pareja una advertencia o penalización en que incurra cualquiera de los jugadores de una pareja de dobles.



- g) Salvo lo dispuesto en el párrafo b) de esta Regla 4.2.1.3.2, si un entrenador o Consejero que ha sido advertido comete una nueva infracción en el mismo partido individual, el árbitro mostrará una tarjeta roja y expulsarlo del área de juego hasta el final del partido individual.
- h) El Árbitro tendrá el poder de descalificar a un jugador de un partido, evento o competencia por comportamiento gravemente desleal u ofensivo, sea denunciado por el árbitro o no; como lo hace el árbitro por lo tanto, le mostrarán una tarjeta roja; por infracciones menos graves que no justifiquen la inhabilitación, el El árbitro puede decidir reportar tal ofensa al Supervisor del Evento WTT.
- i) Si un jugador es descalificado de dos (2) partidos de un evento individual, será automáticamente descalificado de esa competición individual.
- j) El Árbitro puede descalificar por el resto de un Evento a cualquier persona que haya sido enviada dos veces fuera del área de juego durante esa competencia.
- k) Si un jugador es descalificado de un Evento por cualquier motivo, perderá automáticamente cualquier título asociado, premio en metálico o puntos de clasificación mundial.
- l) Los casos de faltas muy graves se comunicarán a la Asociación Miembro del infractor.
- m) El Supervisor del Evento WTT decidirá sobre las sanciones correspondientes a las infracciones denunciadas por el Árbitro de un Evento dentro de los catorce (14) días posteriores a la finalización del Evento.
- n) Cualquier jugador que haya cometido una infracción conforme a esta Regla 4.2.1.3.2 puede solicitar a WTT revisión discrecional. Esta petición por escrito deberá detallar la base para la revisión.

4.2.2 Infracciones

a) Abuso de Balón

- i) Los jugadores no deben golpear, patear o lanzar una pelota de tenis de mesa de forma violenta, peligrosa o con ira mientras en los terrenos del sitio del evento, excepto en la búsqueda razonable de un punto durante un partido (incluido el calentamiento). Para propósitos de esta Regla, el abuso de bolas se define como intencional o golpear imprudentemente una pelota fuera del recinto de la cancha, golpear una pelota peligrosamente o imprudentemente dentro de la cancha o golpear una pelota sin tener en cuenta las consecuencias.
- ii) La violación de esta Regla hará que el jugador sea sujeto a una multa de hasta USD \$350 por cada violación. En Además, si tal violación ocurre durante un partido, el jugador será sancionado de acuerdo con el Programa de penalización de puntos.

b) Abuso de raqueta o equipo

- i) Los jugadores no golpearán, patearán o arrojarán una raqueta u otro objeto de forma violenta, peligrosa o con ira. equipo dentro del recinto del lugar del Evento. Para efectos de esta Regla, el abuso de raquetas o



el equipo se define como la destrucción o el daño intencional, peligroso y violento de las raquetas o equipo o golpeando intencional y violentamente la mesa, la red, la cancha, la silla del árbitro u otros accesorio durante un partido por enojo o frustración.

ii) La violación de esta Regla hará que el jugador sea sujeto a una multa de hasta USD \$500 por cada violación. En Además, si tal violación ocurre durante un partido, el jugador será sancionado de acuerdo con el Programa de penalización de puntos.

c) Abuso físico

i) Los jugadores, entrenadores o cualquier otro participante acreditado no abusarán físicamente en ningún momento de oficial, jugador, recoge-pelotas, patrocinador, participante acreditado, miembro del personal de la WTT o del LOC, espectador, o cualquier otra persona o animal dentro de los recintos del lugar del Evento. Para efectos de esta Regla, el abuso físico es el contacto no autorizado de cualquier persona.

ii) La violación de esta Regla hará que el jugador sea sujeto a una multa de hasta USD \$20,000 por cada violación. En Además, si tal violación ocurre durante un partido, el jugador será sancionado de acuerdo con el Programa de penalización de puntos. En circunstancias flagrantes y particularmente lesivas para la éxito de un Evento, o son singularmente atroces, el Árbitro puede remitir el asunto a la WTT Supervisor del Evento quien investigará y determinará si una Ofensa Mayor de Jugador de Ha ocurrido Comportamiento Agravado o Conducta Contraria a la Integridad del Juego. Premio el dinero ganado en ese Evento será retenido por WTT hasta que el Supervisor del Evento de WTT haya Concluyó una investigación y decidió.

iii) La violación de esta Regla estará sujeta al infractor a una multa de hasta USD \$ 20,000 por cada violación y su acreditación será revocada inmediatamente por el Supervisor del Evento WTT mientras se resuelve el incidente. se informará a WTT para una mayor investigación y otras medidas disciplinarias.

d) Abuso Verbal

i) Los jugadores, entrenadores o cualquier otro participante acreditado no podrán en ningún momento directa o indirectamente abusar verbalmente de un oficial, jugador, recoge-pelotas, patrocinador, miembro del personal de WTT o LOC, acreditado participante, espectador o cualquier otra persona dentro del recinto del lugar del Evento. El abuso verbal es definido como cualquier declaración sobre un Oficial, jugador, participante acreditado, patrocinador, espectador o cualquier otra persona que implique deshonestidad o sea despectivo, insultante o abusivo.

ii) La violación de esta Regla hará que el jugador sea sujeto a una multa de hasta USD \$20,000 por cada violación. En Además, si tal violación ocurre durante un partido, el jugador será sancionado de acuerdo con el Programa de penalización de puntos. En circunstancias flagrantes y particularmente lesivas para la



éxito de un Evento, o son singularmente atroces, el Árbitro puede remitir el asunto a la WTT Supervisor del Evento quien investigará y determinará si una Ofensa Mayor de Jugador de Ha ocurrido Comportamiento Agravado o Conducta Contraria a la Integridad del Juego. Premio el dinero ganado en ese Evento será retenido por WTT hasta que el Supervisor del Evento de WTT haya Concluyó una investigación y decidió.

iii) La violación de esta Regla estará sujeta al infractor a una multa de hasta USD \$ 20,000 por cada violación y su acreditación será revocada inmediatamente por el Supervisor del Evento WTT. El incidente será ser informado a WTT para una mayor investigación y posibles medidas disciplinarias adicionales.

e) Obscenidad Audible

i) Un jugador no deberá usar una obscenidad audible mientras esté en el sitio. La obscenidad audible se define como la uso de palabras comúnmente conocidas y entendidas como profanas y dichas claramente y en voz alta suficiente para ser escuchado.

ii) La violación de esta Regla hará que el jugador sea sujeto a una multa de hasta USD \$5,000 por cada violación. En Además, si tal violación ocurre durante un partido, el jugador será sancionado de acuerdo con el Programa de penalización de puntos. En circunstancias flagrantes y particularmente lesivas para la éxito de un Evento, o son singularmente atroces, una sola violación de esta Regla también constituirá una Ofensa Mayor de Comportamiento Agravado del Jugador.

f) Obscenidad visible

i) Los jugadores no realizarán gestos obscenos de ningún tipo mientras estén en el sitio. La obscenidad visible se define como la realización de signos por parte de un jugador con las manos y/o equipo que comúnmente tienen un obsceno sentido.

ii) La violación de esta Regla hará que el jugador sea sujeto a una multa de hasta USD \$5,000 por cada violación. En Además, si tal violación ocurre durante un partido, el jugador será sancionado de acuerdo con el Programa de penalización de puntos. En circunstancias flagrantes y particularmente lesivas para la éxito de un Evento, o son singularmente atroces, una sola violación de esta Regla también constituirá una Ofensa Mayor de Comportamiento Agravado del Jugador.

g) Conducta antideportiva

i) Los jugadores siempre se comportarán de manera deportiva y prestarán la debida atención a las autoridad de los Oficiales y los derechos de los oponentes, espectadores y otros. La conducta antideportiva es



definida como cualquier mala conducta de un jugador que sea claramente abusiva o perjudicial para el éxito de una Evento, WTT y/o el deporte. Además, la conducta antideportiva incluirá dar, hacer, emitir, autorizar o respaldar cualquier declaración pública que tenga, o esté diseñada para tener, un efecto perjudicial o perjudicial para el mejor interés del Evento y/o de su oficio.

ii) La violación de esta Regla hará que el jugador sea sujeto a una multa de hasta USD \$20,000 por cada violación. En Además, si tal violación ocurre durante un partido, el jugador será sancionado de acuerdo con el Programa de penalización de puntos. En circunstancias flagrantes y particularmente lesivas para la éxito de un Evento, o son singularmente atroces, el Árbitro puede remitir el asunto a la WTT Supervisor del Evento quien investigará y determinará si un jugador Ofensa Mayor de Ha ocurrido Comportamiento Agravado o Conducta Contraria a la Integridad del Juego. Premio el dinero ganado en ese Evento será retenido por WTT hasta que el Supervisor del Evento de WTT haya Concluyó una investigación y decidió.

h) Buena Presentación

aa) Los jugadores, entrenadores y Oficiales deberán defender el objeto de la buena presentación del deporte y salvaguardar su integridad absteniéndose de cualquier intento de influir en los elementos de una competencia de manera contraria a la ética deportiva:

i) Los jugadores deben hacer todo lo posible para ganar un partido y no se retirarán excepto por razones de enfermedad o lesión.

ii) Los jugadores, entrenadores y Oficiales no participarán en ninguna forma de apuestas ni apoyarán las mismas. juegos de azar relacionados con sus propios partidos y competiciones.

bb) Cualquier jugador que deliberadamente no cumpla con estos principios será sancionado con total o pérdida parcial del dinero del premio en Eventos y/o por suspensión de Eventos futuros.

cc) En caso de complicidad probada contra cualquier Asesor o Funcionario, el Miembro correspondiente También se espera que la asociación discipline a esta persona.

i) Salida del Terreno de Juego

i) Un jugador no abandonará el área del terreno de juego durante un partido (incluido el calentamiento) sin el permiso del árbitro, árbitro o supervisor del evento WTT.

ii) La violación de esta Regla hará que el jugador sea sujeto a una multa de hasta USD \$3,000 por cada violación. En Además, el jugador puede ser incumplido y estará sujeto a sanciones adicionales por incumplimiento. para completar el partido.



j) No completar el partido

- i) Un jugador debe completar un partido en curso a menos que razonablemente no pueda hacerlo.
- ii) La violación de esta Regla hará que el jugador sea sancionado con una multa de hasta USD \$5,000. Violación de esta Regla someterá a un jugador a incumplimiento inmediato y también constituirá una infracción mayor de Comportamiento agravado.

k) Ceremonias

- i) Todos los finalistas del Evento deben asistir y participar en las ceremonias posteriores al partido a menos que sean físicamente incapaz de hacerlo según lo determine el Event Doctor o el Supervisor del evento WTT. Este incluye retiros y finales no jugadas debido a un walkover.
- ii) La violación de esta Regla hará que el jugador sea sancionado con una multa de hasta USD \$5,000.

l) Coaching y Entrenadores

- i) La regla 4.2.1.3 anterior debe cumplirse como se indica. Los entrenadores en el sitio tienen prohibido:
 - aa) Usar una obscenidad audible o hacer gestos obscenos de cualquier tipo.
 - bb) Abusar de cualquier oficial, oponente, espectador u otra persona, verbal o físicamente.
 - cc) Incurrir en conductas contrarias a la integridad del juego del tenis de mesa. Conducta contrario a la integridad del juego incluirá comentarios a los medios de comunicación que atacar o menospreciar irrazonablemente un evento, patrocinador, jugador, funcionario o WTT. Responsable

No se prohíben las expresiones de desacuerdo legítimo con las políticas de WTT. Sin embargo, comentarios públicos que una de las personas mencionadas anteriormente sabe, o debería saber razonablemente, dañará la reputación o el mejor interés financiero de un evento, jugador, patrocinador, oficial o WTT están expresamente cubiertos por esta Regla.
- ii) La violación de esta Regla hará que el entrenador sea sujeto a una multa de hasta USD \$5,000 por cada violación. En circunstancias que son flagrantes y particularmente perjudiciales para el éxito de un Evento, o son singularmente atroz, el supervisor de eventos de WTT tendrá la autoridad para reubicar el puesto de un entrenador si hay una creencia razonable de que el entrenamiento está ocurriendo o el supervisor del evento WTT puede ordenar que el entrenador sea retirado del lugar del partido o del lugar del evento mediante la revocación de su acreditación y ante el incumplimiento de dicha orden, podrá declarar un incumplimiento inmediato de dicho jugador, mientras que el incidente se informará a WTT para una mayor investigación y otras acciones disciplinarias.



m) Incumplimiento

i) Durante el partido. El supervisor de eventos de la WTT o el árbitro pueden dejar por defecto a un jugador ya sea por un violación única de este Código (incumplimiento inmediato) o como se describe en el Programa de penalización de puntos.

ii) In situ. El supervisor de eventos de la WTT o el árbitro pueden retirar a un jugador de todos los eventos por una sola violación de este Código que ocurra durante el Evento.

iii) En todos los casos de incumplimiento, la decisión del Supervisor del Evento WTT y del Árbitro será definitiva y no puede ser apelada.

iv) Sanciones:

aa) Cualquier jugador que sea incumplido perderá todo el dinero del premio (el dinero del premio bruto se pagará a WTT), y alojamiento en hotel para ese evento.

bb) A discreción del Supervisor de Eventos WTT, el jugador puede ser retirado de todas las categorías de eventos, si las hay, en ese evento.

cc) Además, si el Event Manager WTT determina que el incumplimiento fue particularmente perjudicial para el éxito del evento o perjudicial para la integridad del deporte, puede considerar sanciones adicionales (multas y/o suspensiones).

v) La excepción es cuando el incidente ofensivo involucra:

aa) La violación de las disposiciones sobre puntualidad o vestimenta y equipo establecidas en este Código;
o

bb) Como resultado de una condición médica; o

cc) Un partido que termine con una penalización por demora (Violación del Código por Demora del Juego) si la demora la pena fue el resultado de una condición médica.

dd) Un miembro de una pareja de dobles no causó ninguna de las violaciones del código de mala conducta que dio como resultado que el emparejamiento de dobles fuera predeterminado.

vi) En dobles:

aa) Una falta evaluada por violación de este Código se evaluará contra los dobles emparejamiento.

bb) El Supervisor del Evento WTT evaluará las penalizaciones por defecto contra ambos jugadores en el emparejamiento de dobles a menos que se aplique una excepción anterior.

cc) A discreción del Supervisor del Evento WTT, uno o ambos jugadores pueden ser retirados de todas las demás categorías, si las hubiere, en ese evento.

dd) La pareja del jugador que provocó la mora recibirá puntos y premios en metálico de la ronda anterior.



n) Puntualidad

Los jugadores son responsables de mantenerse informados sobre cuándo y dónde jugar y estarán listos para jugar cuando sus partidos son llamados

i) Cualquier jugador que no esté listo para jugar dentro de los diez (10) minutos posteriores a la convocatoria del partido será multado con USD \$250.

ii) Cualquier jugador que no esté listo para jugar dentro de los cinco (5) minutos posteriores a su "tiempo a tiempo" o "seguido por" se cancela el partido programado, será multado con hasta USD \$ 750 adicionales y se considerará una No presentarse a menos que el supervisor del evento de WTT y el árbitro, después de considerar todas las circunstancias, decide no declarar No-Show. En tal caso, el Supervisor del Evento WTT deberá informar inmediatamente al Gerente de Eventos WTT. Esta regla se aplica sólo a aquellos jugadores que son o han estado en el sitio.

iii) Para partidos televisados con un horario de "inicio" anunciado o donde un partido está programado como seguido por cualquier jugador/pareja que no esté lista para caminar a la hora anunciada o cuando la TV esté lista para comenzar el próximo partido puede recibir una multa a discreción del supervisor del evento WTT.

Las multas normales pueden estar en el rango de USD \$ 1,000 - \$ 5,000, pero en casos extremos pueden ser de hasta un máximo de USD \$ 10,000.

o) Juego continuo

i) Un jugador recibirá una advertencia por la primera infracción y estará sujeto a una multa por cada infracción subsiguiente. infracción (USD \$ 250 luego se duplicaron por cada infracción adicional) durante el evento de esa semana para violando los siguientes tiempos:

Tiempo permitido	
Acción	Límite de tiempo
Calentamiento. El tiempo comienza a la conclusión de la lanzamiento de la moneda.	2 minutos
Intervalo entre juegos sucesivos de un partido individual.	1 minuto
Intervalos de toalla después de cada seis (6) puntos desde el inicio de cada juego y en el cambio de lado en el último juego posible de un partido individual.	15 segundos



Un jugador o pareja puede reclamar un período de tiempo muerto durante un partido individual.

1 minuto

ii) Una vez que el partido haya comenzado, el juego será continuo a lo largo de un partido individual excepto

que cualquier jugador tiene derecho a:

aa) un intervalo de hasta un (1) minuto entre juegos sucesivos de un partido individual.

bb) intervalos breves para secarse la toalla después de cada seis (6) puntos desde el comienzo de cada juego y al cambio de lado en el último juego posible de un partido individual.

iii) Un jugador o pareja puede reclamar un tiempo muerto de hasta un (1) minuto durante un partido individual.

fósforo.

aa) En una prueba individual, la solicitud de un tiempo muerto puede ser realizada por el jugador o pareja o por el Consejero designado; en un evento por equipos puede ser realizado por el jugador o pareja o por el equipo capitán.

bb) Si un jugador o pareja y un Consejero o capitán no están de acuerdo sobre si debe tomarse un tiempo muerto, la decisión final será tomada por el jugador o pareja en una prueba individual y por el capitán en un evento de equipo.

cc) La solicitud de un tiempo muerto, que sólo puede hacerse entre jugadas en un partido, será indicado haciendo un signo de "T" con las manos.

dd) Al recibir una solicitud válida de tiempo muerto, el árbitro suspenderá el juego y mantendrá levantar una tarjeta blanca con la mano del lado del jugador o pareja que la solicitó; el blanco se colocará una carta u otro marcador apropiado en la cancha de ese jugador o pareja.

ee) Se quitará la tarjeta blanca o el marcador y se reanudará el juego tan pronto como el jugador o pareja que hace la solicitud está lista para continuar o al final de un (1) minuto, lo que sea cuanto antes.

ff) Si una solicitud válida de tiempo muerto se realiza simultáneamente por o en nombre de ambos jugadores o parejas, el juego se reanudará cuando ambos jugadores o parejas estén listos o al final de un (1) minuto, lo que ocurra primero, y ningún jugador o pareja tendrá derecho a otro tiempo muerto durante ese partido individual.

iv) No habrá intervalos entre partidos individuales sucesivos de un partido de equipo a menos que un jugador que debe jugar en partidos sucesivos puede reclamar un intervalo de hasta cinco (5) minutos entre esos partidos.



- v) El Árbitro puede permitir una suspensión del juego, de la duración práctica más corta, y en ningún circunstancias más de diez (10) minutos, si un jugador está temporalmente incapacitado por un accidente, siempre que en opinión del Árbitro no sea probable que la suspensión sea indebidamente desfavorable para el jugador o la pareja contrarios.
- vi) No se permitirá una suspensión por una discapacidad que estaba presente o era razonablemente posible esperado al comienzo del partido, o cuando se debe al estrés normal del juego; invalidez como calambres o agotamiento, causados por el estado físico actual del jugador o por la forma en que que el juego ha continuado, no justifica tal suspensión de emergencia, que puede ser permitida sólo por incapacidad resultante de un accidente, como una lesión causada por una caída.
- vii) Si alguna persona en el área de juego está sangrando, el juego se suspenderá inmediatamente y se no se reanuda hasta que esa persona haya recibido tratamiento médico y se hayan eliminado todos los rastros de sangre retirado del área de juego.
- viii) Los jugadores deberán permanecer en o cerca del área de juego durante un partido individual, excepto con el permiso del Árbitro; durante los intervalos entre juegos y tiempos muertos permanecerán dentro de los tres (3) metros del área de juego, bajo la supervisión del árbitro.
- p) Disponibilidad de medios antes del evento
- i) Se requerirá que todos los jugadores, si se les solicita, participen en la disponibilidad de medios antes de su primera partido en cada Evento.
- ii) La violación de esta Regla hará que el jugador sea sancionado con una multa de acuerdo con el siguiente calendario (basado en la posición de rango más reciente en el TTWR de la ITTF):

Eventos de la Serie WTT	
Clasificación (más reciente)	Multa (en USD)
1 – 10	\$20,000
11 - 25	\$10,000
26 – 50	\$5,000
51 – 100	\$3,000
101 +	\$1,000

Las multas se duplicarán por cada reincidencia dentro de un año calendario de la Serie WTT.



Para los eventos WTT Star Contender y WTT Contender, la violación de esta Regla resultará en una multa de USD \$500.

Para los Eventos de la Serie Feeder de la WTT, la violación de esta Regla resultará en una multa de USD \$250.

q) Rueda de prensa

i) Cada jugador, si lo solicita, está obligado a asistir a una conferencia de prensa. Los jugadores y sus entrenadores será consultado previamente para asegurar que la asistencia a la conferencia de prensa no entrometerse sustancialmente en el horario del jugador.

ii) La violación de esta Regla hará que el jugador sea sancionado con una multa de acuerdo con el siguiente calendario (basado en la posición de rango más reciente en el TTWR de la ITTF):

Eventos de la Serie WTT	
Clasificación (más reciente)	Multa (en USD)
1 – 10	\$20,000
11 - 25	\$10,000
26 – 50	\$5,000
51 – 100	\$3,000
101 +	\$1,000

Las multas se duplicarán por cada reincidencia dentro de un año calendario de la Serie WTT.

Para los eventos WTT Star Contender y WTT Contender, la violación de esta Regla resultará en una multa de USD \$500.

Para los Eventos de la Serie Feeder de la WTT, la violación de esta Regla resultará en una multa de USD \$250.

r) Zona Mixta

i) A menos que esté lesionado y no pueda presentarse físicamente, un jugador o pareja debe estar disponible después del partido. en la zona mixta o área de conferencia de medios, según lo determine WTT, después de la conclusión de cada coincidir si el jugador o pareja fue el ganador o perdedor. Las obligaciones de los medios posteriores al partido incluyen tres (3) entrevistas, con los locutores nacionales del anfitrión y del jugador y el equipo de medios de WTT. Este La regla también se aplicará a los partidos ganados o perdidos debido a un retiro o retirada.



- ii) La violación de esta Regla hará que el jugador sea sancionado con una multa de acuerdo con el siguiente calendario (basado en la posición de rango más reciente en el TTWR de la ITTF):

Eventos de la Serie WTT	
Clasificación (más reciente)	Multa (en USD)
1 – 10	\$20,000
11 - 25	\$10,000
26 – 50	\$5,000
51 – 100	\$3,000
101 +	\$1,000

Las multas se duplicarán por cada reincidencia dentro de un año calendario de la Serie WTT.

Para los eventos WTT Star Contender y WTT Contender, la violación de esta Regla resultará en una multa de USD \$500.

Para los Eventos de la Serie Feeder de la WTT, la violación de esta Regla resultará en una multa de USD \$250.

s) Entrevista previa al partido

i) Todos los jugadores programados para jugar en mesas televisadas deberán, si así lo solicitan, realizar una prueba previa. Entrevista televisiva del partido el día del partido (que no exceda los dos minutos en total). La entrevista puede llevarse a cabo en la cancha de práctica del jugador, en el área de llamada o cuando los jugadores se acercan a la cancha para caminar según lo determinado por WTT.

ii) La violación de esta Regla hará que el jugador sea sancionado con una multa de acuerdo con el siguiente calendario (basado en la posición de rango más reciente en el TTWR de la ITTF):

Eventos de la Serie WTT	
Clasificación (más reciente)	Multa (en USD)
1 – 10	\$20,000
11 - 25	\$10,000
26 – 50	\$5,000



51 – 100	\$3,000
101 +	\$1,000

Las multas se duplicarán por cada reincidencia dentro de un año calendario de la Serie WTT.

Para los eventos WTT Star Contender y WTT Contender, la violación de esta Regla resultará en una multa de USD \$500.

Para los Eventos de la Serie Feeder de la WTT, la violación de esta Regla resultará en una multa de USD \$250.

t) Después del partido en la cancha

i) Todos los jugadores que ganen durante un partido televisado deberán realizar entrevistas de televisión en la cancha, si se solicita, con la(s) emisora(s) nacional(es) del anfitrión y del jugador para ese partido (no más de 5 minutos en total).

ii) La violación de esta Regla hará que el jugador sea sancionado con una multa de acuerdo con el siguiente calendario (basado en la posición de rango más reciente en el TTWR de la ITTF):

Eventos de la Serie WTT	
Clasificación (más reciente)	Multa (en USD)
1 – 10	\$20,000
11 - 25	\$10,000
26 – 50	\$5,000
51 – 100	\$3,000
101 +	\$1,000

Las multas se duplicarán por cada reincidencia dentro de un año de la Serie WTT.

Para los eventos WTT Star Contender y WTT Contender, la violación de esta Regla resultará en una multa de USD \$500.

Para los Eventos de la Serie Feeder de la WTT, la violación de esta Regla resultará en una multa de USD \$250.



v) Penalizaciones del programa WTT Hero

i) Todos los jugadores deberán participar en las actividades de la WTT en cada Evento. falta de participar en una actividad programada por no presentarse o llegar tarde se considerará una falta actividad.

ii) La violación de esta Regla hará que el jugador sea sancionado con una multa de acuerdo con el siguiente calendario (basado en la posición de rango más reciente en el TTWR de la ITTF):

Eventos de la Serie WTT	
Clasificación (más reciente)	Multa (en USD)
1 – 10	\$20,000
11 - 25	\$10,000
26 – 50	\$5,000
51 – 100	\$3,000
101 +	\$1,000

Las multas se duplicarán por cada reincidencia dentro de un año calendario de la Serie WTT.

w) Gira de prensa del ganador

i) Cada ganador de un WTT Grand Smash o de las Finales de WTT, si lo solicita, está obligado a participar en la gira de medios organizada por WTT durante los días inmediatamente posteriores a la final de cualquiera de dichos Evento. Los jugadores y sus entrenadores serán consultados con respecto al alcance y la sustancia de las actividades que se llevarán a cabo durante la gira de medios para garantizar que el jugador se sienta cómodo con las actividades propuestas. WTT cubrirá todos los gastos incurridos por un jugador mientras participa en la gira de medios.

ii) La violación de esta Regla hará que el jugador sea sancionado con una multa de acuerdo con el siguiente calendario (basado en la posición de rango más reciente en el TTWR de la ITTF):



Eventos de la Serie WTT	
<u>Clasificación (más reciente)</u>	Multa (en USD)
1 – 10	\$20,000
11 - 25	\$10,000
26 – 50	\$5,000
51 – 100	\$3,000
101 +	\$1,000

Las multas se duplicarán por cada reincidencia dentro de un año calendario de la Serie WTT.

x) Funciones especiales

i) Cada jugador, si lo solicita, está obligado a asistir a los Star Awards y hasta dos (2)

WTT patrocinó/realizó eventos especiales. Los jugadores y sus entrenadores serán consultados en anticipación para asegurar que la asistencia a cualquiera de dichos eventos no interfiera sustancialmente con el horario del jugador. Los jugadores y sus entrenadores también serán consultados con respecto al alcance y sustancia de los eventos para asegurar que el jugador se sienta cómodo asistiendo al evento(s).

ii) La violación de esta Regla hará que el jugador sea sancionado con una multa de acuerdo con el siguiente calendario (basado en la posición de rango más reciente en el TTWR de la ITTF):

Eventos de la Serie WTT	
<u>Clasificación (más reciente)</u>	Multa (en USD)
1 – 10	\$20,000
11 - 25	\$10,000
26 – 50	\$5,000
51 – 100	\$3,000
101 +	\$1,000

Las multas se duplicarán por cada reincidencia dentro de un año calendario de la Serie WTT.



4.2.3 Determinación de infracción y sanción

4.2.3.1 El Supervisor de Eventos WTT deberá realizar una investigación razonable para determinar los hechos con respecto a todas las infracciones del jugador en el sitio. Al determinar que se ha producido una infracción, el Evento WTT El supervisor deberá especificar la multa y/u otro castigo en una notificación por escrito al jugador.

4.2.3.2 El Supervisor de Eventos de WTT y/o el Gerente de Eventos de WTT tendrán la autoridad para investigar declaraciones o acciones hechas por un jugador que no son escuchadas o vistas por los Oficiales en la cancha revisando cintas de partidos televisados. Después de revisar todos los hechos y circunstancias, la WTT El supervisor de eventos y/o el administrador de eventos de WTT pueden determinar que se ha producido una violación de este Código. ocurrió y especificará la multa y/u otra sanción. El jugador recibirá una notificación por escrito de la infracción y multa. El jugador tendrá derecho a solicitar a WTT una revisión discrecional, de conformidad con los procedimientos descritos en este Código.

4.2.3.3 WTT puede realizar una investigación razonable para determinar los hechos relacionados con todos los jugadores en infracciones del sitio. Al determinar que se ha producido una infracción, el responsable de Eventos de la WTT El Departamento especificará la multa y/u otro castigo mediante notificación por escrito al jugador.

5. INFRACCIONES GRAVES DEL JUGADOR/PROCEDIMIENTOS

5.1 Delitos

5.1.1 Comportamiento agravado

a) Ningún jugador, sus Personas Vinculadas o cualquier otra persona que reciba acreditación en un Evento en a petición del jugador o de cualquier otra Persona Relacionada, en cualquier Evento incurrirá en conducta que se define de la siguiente manera:

- i) Uno o más incidentes de conducta designados en este Código como agravantes comportamiento.
- ii) Un incidente de comportamiento que sea flagrante y particularmente perjudicial para el éxito de un Evento, o es singularmente atroz, incluida la venta de credenciales.
- iii) Una serie de dos (2) o más infracciones a este Código dentro de un período de doce (12) meses que individualmente no constituyen un comportamiento agravado, pero cuando se ven juntos establecen un patrón de conducta que es colectivamente atroz y es perjudicial o perjudicial para cualquier Evento.

b) La violación de esta Regla someterá al jugador a una multa de hasta USD \$25,000 o el monto del premio dinero ganado en el Evento, lo que sea mayor, y/o suspensión del juego en cualquier Evento por un



plazo mínimo de veintiún (21) días y máximo de un (1) año. violación de este

La regla por una persona relacionada puede resultar en una pena máxima de revocación permanente de la acreditación y denegación de acceso a todos los Eventos.

5.1.2 Conducta contraria a la integridad del juego

La reputación favorable de WTT, sus eventos y jugadores son un activo valioso y crean beneficios para todos los miembros de WTT. En consecuencia, es obligación de los Jugadores y Personas Relacionadas, abstenerse de participar en una conducta contraria a la integridad del juego de tenis de mesa.

- a) La conducta contraria a la integridad del juego incluirá comentarios publicados que atacar o menospreciar irrazonablemente a cualquier persona o grupo de personas, un evento, patrocinador, jugador, Oficial, o WTT o su Afiliado. Las expresiones responsables de desacuerdo legítimo con las políticas de WTT son no prohibido Sin embargo, los comentarios públicos de que una de las personas mencionadas anteriormente sabe, o debería saber razonablemente, dañará la reputación o los mejores intereses financieros de un evento, jugador, patrocinador, Oficial, o WTT o su Afiliado están expresamente cubiertos por esta Regla.
- b) Un jugador o una persona relacionada que en algún momento se haya comportado de una manera gravemente dañina para el la reputación del deporte se puede considerar en virtud de tal comportamiento que ha incurrido en una conducta contrario a la integridad del Juego de tenis de mesa y violar esta Regla.
- c) Un jugador o persona relacionada condenada por una violación de una ley penal o civil de cualquier jurisdicción puede ser considerado en virtud de tal condena haber incurrido en una conducta contraria a la integridad de la Juego de tenis de mesa.
- d) Un jugador o persona relacionada acusada de una violación de una ley penal o civil de cualquier jurisdicción puede ser considerado, en virtud de tal cargo, por haber incurrido en una conducta contraria a la integridad del juego de tenis de mesa y WTT puede suspender provisionalmente a dicho jugador, o persona relacionada, de más participación en hechos pendientes de determinación final del proceso penal o civil.
- e) La violación de esta Regla sujetará al jugador a una multa de hasta USD \$ 100,000 y/o suspensión del juego en eventos por un período de hasta tres (3) años. Violación de esta Regla por una Persona Relacionada puede resultar en una pena máxima de revocación permanente de la acreditación y denegación de acceso a todos los eventos.

5.1.3 Tarifas de aparición prohibida

- a) Los LOC del evento WTT Contender Series tienen la opción de ofrecer tarifas de participación y promoción. servicios. Ningún otro evento LOC o su Afiliado puede ofrecer, dar o pagar dinero o cualquier cosa de



valor, ni el evento LOC o su Afiliado permitirán que ninguna otra persona o entidad ofrezca, dé o pague dinero o cualquier cosa de valor para un jugador, directa o indirectamente, para influir o asegurar la compitiendo en un evento, que no sea un premio en metálico, a menos que WTT lo autorice.

b) La violación de esta Regla sujetará al jugador a una multa de hasta USD \$ 20,000 más el monto de valor de dicho pago, y/o a suspensiones del juego en cualquier caso por un período de hasta tres (3 años).

c) Si el supervisor del evento WTT y/o el administrador del evento WTT cree que un jugador puede estar violando esta Regla, entonces, previa solicitud, ese jugador o sus Personas Relacionadas, deben proporcionar o proporcionar acceso a y copias de todos los registros a los que tenga acceso en relación con dicha supuesta compensación prohibida o, en ausencia de dichos registros, ese jugador deberá proporcionar una declaración jurada que establezca los hechos con respecto a cualquier transacción en cuestión. En caso de que un jugador no proporcione los registros o la declaración jurada, el El supervisor de eventos de WTT y/o el administrador de eventos de WTT pueden suspenderlos de la participación en eventos. pendiente el cumplimiento de dicha demanda.

5.2 Determinación y Sanción

WTT llevará a cabo dicha investigación de una supuesta infracción grave de un jugador, ya que, a su exclusivo criterio, determina que es apropiado y necesario. Una vez finalizada la investigación, el titular de la WTT

El Departamento de Eventos determinará si se ha producido una infracción grave de un jugador y, en caso afirmativo, fijará un sanción a imponer. Una copia de la decisión que establezca dicha sanción será entregada sin demora a el jugador.

6. CÓDIGO DE CONDUCTA EN APUESTAS DEPORTIVAS PARA JUGADORES, ENTRENADORES Y OFICIALES

Esta Regla 6 establece los principios rectores para todos los jugadores, entrenadores y oficiales (técnicos, de equipo y administrativo) sobre las cuestiones relativas a la integridad del deporte y las apuestas.

Principios rectores:

1. Sé inteligente: conoce las reglas.
2. Tenga cuidado: nunca apueste al tenis de mesa.
3. Tenga cuidado: nunca comparta información confidencial.
4. Sé limpio: nunca arregles un evento.
5. Sea abierto: dígame a alguien si se le acerca.



6.1 Sé inteligente: conoce las reglas

Descubra las reglas de integridad de las apuestas deportivas de la ITTF y de su asociación miembro, equipo, club, atletas Comisión, competencia y leyes de su país, antes del comienzo de cada temporada para que esté al tanto de la posición más reciente de la ITTF con respecto a las apuestas. Muchos deportes y países tienen o están desarrollando regulaciones sobre apuestas deportivas y debe conocerlas, incluso si no apuesta. Si rompes el reglas, será atrapado y correrá el riesgo de recibir un castigo severo, incluida una posible prohibición de por vida del tenis de mesa y incluso siendo objeto de una investigación penal.

6.2 Tenga cuidado: nunca apueste al tenis de mesa

Nunca apueste por usted mismo, su oponente o tenis de mesa. Si usted o alguien de su entorno (entrenador, familia miembros, etc), apuesta por usted, su oponente o tenis de mesa, corre el riesgo de ser severamente sancionado. Es mejor juegue seguro y nunca apueste en ningún evento dentro del tenis de mesa, incluidos:

- Nunca apueste o apueste en sus propios partidos o en cualquier competencia (incluidas las apuestas sobre usted mismo) o su equipo para ganar, perder o empatar, así como cualquiera de las diferentes apuestas secundarias);
- nunca instruir, animar o facilitar a cualquier otra parte a apostar en tenis de mesa;
- nunca garantizar la ocurrencia de un incidente en particular, que es objeto de una apuesta y por el cual espera recibir o ha recibido alguna recompensa;
- Nunca dé ni reciba ningún obsequio, pago u otro beneficio en circunstancias que podrían ser razonablemente se espera que le desacredite a usted o al tenis de mesa.

6.3 Tenga cuidado: nunca comparta información confidencial

Como jugador u oficial, tendrá acceso a información que no está disponible al público, como saber que un jugador estrella se lesiona o que el entrenador está sacando a un lateral debilitado. Esto se considera sensible, información privilegiada o privilegiada. Esta información podría ser buscada por personas que luego usarían ese conocimiento para asegurar una ventaja injusta y obtener una ganancia financiera.

No hay nada de malo en que tengas información confidencial; es lo que haces con él lo que importa. El más Los jugadores saben que no deben discutir información importante con nadie fuera de su club o cuerpo técnico (con o sin recompensa) cuando se pueda esperar razonablemente que el jugador sepa que su la divulgación podría utilizarse en relación con las apuestas. Lo mismo se aplica a los Oficiales.



6.4 Be Clean: nunca arregles un evento

Juegue y oficie de manera justa, honesta y nunca arregle un evento o parte de un evento. Cualquiera que sea la razón, no hacer cualquier intento de influir negativamente en el curso natural de un evento de tenis de mesa o parte de un Evento. Las competiciones deportivas siempre deben ser una prueba honesta de destreza y habilidad y los resultados deben permanecer incierto. Arreglar un evento, o parte de un evento, va en contra de las reglas y la ética del deporte y cuando se detecta, puede recibir un proceso penal y una prohibición de por vida del tenis de mesa.

No se arriesgue siguiendo estos sencillos principios:

- Desempeñe siempre lo mejor que pueda (juegue según su potencial y arbitre de manera justa).
- Nunca acepte arreglar un partido. Di no inmediatamente. No te dejes manipular - sin escrúpulos
 las personas pueden tratar de desarrollar una relación con usted basada en favores o temores de que luego tratar de explotar para su beneficio posiblemente arreglando un evento. Esto puede incluir la oferta de regalos, dinero, u otro apoyo.
- Evite las adicciones o acumular deudas, ya que esto puede ser un desencadenante para que las personas sin escrúpulos se dirijan usted para arreglar las competiciones. Obtenga ayuda antes de que las cosas se salgan de control.

6.5 Sea abierto: dígame a alguien si se le acerca

Si escuchas algo sospechoso o si alguien se te acerca para preguntarte si arreglas alguna parte de un partido, entonces debe comunicárselo a la Comisión de Atletas, a los oficiales de WTT (Administrador de eventos de WTT o Supervisor de eventos de WTT), el Árbitro, el Comité de Jueces y Árbitros (si es oficial técnico) o alguien de su confianza inmediatamente. Si alguien le ofrece dinero o favores a cambio de información sensible, entonces también debe decírselo. la ITTF o Comisión de Atletas. Cualquier amenaza o sospecha de conducta corrupta siempre debe ser reportada. La policía y las leyes nacionales están para protegerte. Su club, su asociación miembro o la de sus atletas La Comisión ayudará. Si tiene dudas sobre a quién contactar, envíe un correo electrónico a: integrity@ittf.com

7. APLICABILIDAD EXCLUSIVA

A menos que se establezca lo contrario en el Manual de la ITTF o en el Manual de la WTT, este Código será la base exclusiva para tomar medidas disciplinarias contra cualquier Persona Cubierta.

8. DELITOS, SANCIONES, INVESTIGACIONES Y SERVICIO

8.1. Las tasas o sanciones por infracciones previstas en este Código podrán ser emitidas automáticamente por WTT, sujeto a las Reglas 8.2 y 11.



8.2 Si lo considera apropiado, WTT (o el Administrador de eventos de WTT, el Supervisor de eventos de WTT o cualquier otro WTT oficial, según corresponda) puede remitir cualquier supuesta infracción de este Código a la Unidad de Integridad de la ITTF para su investigación o enjuiciamiento, de acuerdo con los principios y procedimientos establecidos en el Manual de la ITTF, y las Personas acepta la autoridad de la Unidad de Integridad de la ITTF tal como se establece a continuación. Sin perjuicio de ello, el La Unidad de Integridad de la ITTF puede, a su discreción, iniciar una investigación o enjuiciamiento de cualquier supuesta violación de este Código.

8.3. El servicio de cualquier documento en un LOC de Evento como se requiere bajo este Código se considerará completado si enviado por correo electrónico al Director del evento a la dirección de correo electrónico indicada en el Acuerdo de derechos del evento.

8.4. El servicio a un jugador de cualquier aviso u otro documento se considerará completado si se envía por correo electrónico al jugador. en su dirección de correo electrónico designada.

8.5. Cualquier comunicación escrita que se envíe al Administrador de eventos de WTT, al Supervisor de eventos de WTT o a tal otras personas relevantes se realizará a través de la dirección de correo electrónico prescrita, a menos que se notifique el cambio. posteriormente publicado.

9. MULTAS

9.1. Todas las multas monetarias establecidas en este Código están expresadas en dólares estadounidenses (USD).

9.2. El pago de multas por parte del LOC del evento por cualquier violación de la Regla 2 o la Regla 3 se pagará de la siguiente manera:

9.2.1 El LOC del evento pagará la multa a WTT dentro de los veintiún (21) días siguientes a la fecha de notificación.

9.2.2 WTT retendrá el monto de la multa de cualquier dinero adeudado por WTT al LOC del evento.

9.2.3 Si los dineros adeudados al LOC del evento no son suficientes para pagar la multa, el LOC del evento pagará el saldo dentro de los veintiún (21) días siguientes a la recepción de la notificación por escrito de la multa.

9.3. Los pagos de multas de cualquier jugador por cualquier infracción de la Regla 4 o la Regla 5 se pagarán de la siguiente manera:

9.3.1. WTT deducirá las multas del premio en metálico del jugador, si las hubiere.

9.3.2. Si el dinero del premio del jugador es insuficiente para pagar la multa, el jugador deberá pagar el saldo dentro de veintiún (21) días después del Evento a WTT.



9.4. Si una multa no es pagada en tiempo y forma, WTT podrá suspender, pendiente de pago, a la Persona Sujeta multada de una mayor participación en cualquier Evento.

9.5. WTT está autorizado a obtener el cobro de todas las multas vencidas junto con los costos, si corresponde, por todos los medios razonables. medios, incluida la deducción de cualquier premio en metálico o procedimiento judicial posterior, según se considere necesario y apropiado.

10. SUSPENSIÓN

10.1. Siempre que se trate de una suspensión como sanción por una infracción a este Código, sólo semanas con Eventos se incluirán en el período de suspensión.

10.2. Cuando una Persona Sujeta sea suspendida por WTT y un recurso de revisión sea de derecho o discrecional se interpone, entonces se suspenderá la suspensión hasta que se resuelva el recurso de apelación.

10.3. Las suspensiones comenzarán el lunes siguiente a la expiración del tiempo dentro del cual una apelación puede presentarse o, en el caso de apelación, a partir del lunes posterior a la decisión final sobre la apelación.

11. PROCEDIMIENTOS DE APELACIÓN

11.1. Cualquier apelación de cualquier sanción dictada conforme a este Código será resuelta exclusiva y definitivamente por el Tribunal de la ITTF, de acuerdo con los principios y procedimientos establecidos en el Reglamento del Tribunal de la ITTF, a menos que se establezca expresamente lo contrario en este Código.

11.2. Las Personas cubiertas aceptan someterse a la jurisdicción exclusiva del Tribunal de la ITTF.

11.3. Este Código constituye un "documento relacionado" a los efectos de la R16 de las Regulaciones del Tribunal de la ITTF y el Tribunal de la ITTF tiene la jurisdicción original o de apelación para escuchar y decidir cualquier supuesta infracción de cualquier disposición u otros reclamos que surjan de cualquier disposición bajo este Código.

12. DEFINICIONES E INTERPRETACIÓN

12.1. En este Código, a menos que se defina lo contrario en el Manual WTT, los términos en mayúscula tienen los siguientes sentido:



Término	Significa
Asesor	Una persona válidamente designada por cualquier jugador conforme a la regla 4.2.1.3.1 de este Código para asesorar a ese jugador o pareja.
Afiliado	<p>En relación con una entidad, cualquier entidad que de vez en cuando esté controlada por, controla o está bajo control común con, directa o indirectamente, dicha entidad.</p> <p>A estos efectos, "control" de cualquier entidad significa la propiedad de la mayoría de las acciones emitidas o poder de voto de una entidad o parte o el poder de dirigir o causar la dirección de la gestión y las políticas de una entidad o parte,</p> <p>ya sea a través de la propiedad de valores con derecho a voto, por contrato o de otra manera.</p>
Código	Este documento denominado "Código de conducta de eventos y jugadores", modificado de tiempo al tiempo.
Persona Cubierta	<p>Un Oficial, Jugador, Persona Relacionada, LOC de Evento, Afiliado de un LOC de Evento, o Representantes de un LOC de Evento o de un Afiliado de un LOC de Evento, así como cualquier persona física u organización que haya presentado ante el Tribunal de la ITTF jurisdicción o está obligado por este Código, el Manual de la ITTF o el Manual WTT.</p> <p>Cualquier persona que deje de ser una Persona Cubierta por cualquier razón deberá para todos bajo este Código se considerará y seguirá siendo una Persona Cubierta con respecto a cualquier investigación o acusación de conducta mientras esa persona era una Persona Cubierta.</p> <p>Cualquier persona que se convierta en una Persona Cubierta se considerará y permanecer como Persona Cubierta por un período continuo de doce (12) meses después la fecha, en cada ocasión, en la que esa persona se convirtió en un Cubierto Persona.</p> <p>Cualquier persona que no sea de otro modo una Persona Cubierta pero que participe en conducta que equivaldría a una conducta que infrinja este Código se ser considerado a los efectos de este Código como una Persona Sujeta.</p>
Evento	<p>Un evento sancionado por WTT que está organizado por un evento LOC de conformidad con un Acuerdo de derechos de eventos y dicho evento incluye (según corresponda y como renombrado de vez en cuando por WTT):</p> <ul style="list-style-type: none"> (a) Gran Smash WTT (b) WTT Finals



	(c) Campeones WTT (d) Contendiente estelar de la WTT (e) Contendiente WTT (f) Alimentador WTT
LOC del evento	El comité organizador local o cualquier otro organizador de un Evento.
Acuerdo de derechos del evento	El acuerdo celebrado entre WTT y el LOC del evento en virtud del cual WTT otorga al LOC del Evento ciertos derechos para planificar, organizar, financiar y organizar un Evento.
Oficial	Cualquier persona que sea un empleado, titular de un cargo (incluido un candidato) o Representante de WTT, un Afiliado de WTT, el LOC del Evento o un Afiliado del LOC del Evento, o que oficia o es oficial técnico o que forma parte de la plantilla en cualquier Evento (remunerado o no).
Jugador	Cualquier jugador que ingrese o participe en cualquier Evento.
Persona relacionada	Cualquier asesor, entrenador, formador, representante de la dirección, terapeuta, médico, agente, miembro de la familia, invitado del torneo, socio comercial o otro afiliado o asociado de cualquier jugador, o cualquier otra persona que reciba acreditación en un Evento a petición del jugador o de cualquier otra Persona.
Representante	Cualquier oficial, miembro, director, empleado, consultor, agente, operador, promotor, contratista o cualquier otro representante, en cada caso, de vez en cuando hora.

12.2. En este Código, a menos que se especifique lo contrario:

12.2.1. Los encabezados son solo por conveniencia y no afectan la interpretación de este Código.

12.2.2. Una "persona" incluye una persona física, una empresa o un organismo no incorporado.

12.2.3. Las palabras en singular incluirán el plural y las palabras en plural incluirán el singular.

12.2.4. Una referencia a un género incluirá una referencia a los otros géneros.

12.2.5. Una referencia a "escrito" o "escrito" incluye correo electrónico.

12.2.6. Cualquier obligación de una Persona Cubierta de no hacer algo incluye la obligación de no permitir eso que hay que hacer.

12.2.7. Cualquier referencia a este Código, una legislación o reglamento es una referencia a este Código, que legislación o reglamento modificado, ampliado, vuelto a promulgar o consolidado de vez en cuando



excepto en la medida en que dicha enmienda, extensión o nueva promulgación aumentaría o alteraría la responsabilidad de una Persona Cubierta, y

12.2.8. cualquier palabra que siga a los términos "incluyendo", "incluir", "en particular", "por ejemplo", "tal as" o cualquier expresión similar se interpretará como ilustrativa y no limitará el sentido de la palabras, descripción, definición, frase o término que precede a dichas disposiciones.



VI. MARKETING

1. PROGRAMA DE HÉROES WTT

1.1 Responsabilidades

Todos los jugadores/parejas que participen en el Cuadro Principal deben estar disponibles para los medios/patrocinador/WTT actividades relacionadas en cada Evento ("HÉROE"), incluida cualquier actividad que involucre eventos o patrocinadores de WTT que conflicto con los patrocinadores personales de los jugadores a menos que, a discreción razonable de WTT, la participación de los jugadores en tales actividades pondrán en peligro sus relaciones con sus patrocinadores personales.

Todas las actividades de HERO serán organizadas por el Departamento de Eventos de WTT.

1.2 Compromisos de los héroes de la WTT

Un jugador habrá cumplido con su compromiso total de HÉROE en cada Evento cuando complete el primero de cualquiera

(a) dos (2) horas de HERO o (b) cuatro (4) actividades completas de HERO.

1.3 Planificación

a. Responsabilidad WTT

- i. Todas las actividades HERO deben organizarse a través del Departamento de Eventos WTT. Si un evento LOC organiza actividades directamente con un jugador, agente o entrenador las actividades no son exigibles bajo el Programa HERO y no cuentan para los compromisos WTT HERO.
- ii. Para maximizar la efectividad del Programa HERO y hacer el mejor uso de los jugadores tiempo, la WTT deberá: (a) Desarrollar una lista de actividades de "alto impacto" y "bajo impacto", en consulta con los Eventos y jugadores; y (b) Desarrollar una lista de actividades de los jugadores. preferencias, en consulta con los jugadores.
- iii. La WTT y los Eventos buscarán personalizar las actividades para que coincidan con tales preferencias cuando sea posible.

b. Responsabilidad del evento

i. Requisitos

Se requiere que los eventos designen un Gerente del Programa WTT HERO para coordinar el Programa HERO con el Departamento de Eventos de WTT y debe:



(a) Presentar un formulario de planificación HERO al menos tres (3) meses antes del inicio de su Evento para compartir información sobre los preparativos de HERO.

(b) Presentar solicitudes finales del Programa HERO e información sobre contratos apariciones al menos tres (3) semanas antes del inicio de su Evento; y

(c) Ejecutar actividades HERO con una calidad acorde con el nivel del Evento (factores a determinar la calidad de la ejecución puede incluir, entre otros: programación razonable; transporte apropiado; seguridad adecuada; personal adecuado; y disposición aplicable de equipos o suministros).

C. Sanciones

Los eventos que no cumplan con los requisitos de programación en (a) y (b) anteriores no serán garantizados para el jugador. participación en actividades HERO relacionadas con el evento.

d. Responsabilidad del jugador

- Los compromisos de patrocinadores de jugadores personales previamente programados no pueden anular los designados por WTT. actividades obligatorias, siempre que el jugador haya sido notificado de las actividades obligatorias al menos una (1) semana de anticipación.
- A menos que la WTT indique lo contrario, todos los jugadores que reciben byes deben estar disponibles para HERO actividades en la ciudad del Evento antes de las 12:00 p. m., hora local del Evento, el primer día del Cuadro Principal para cualquier Actividad HERO programada en el Evento el primer día del Cuadro Principal.
- Los jugadores que se pierdan o lleguen tarde a las actividades del Programa WTT Hero están sujetos a una multa según el WTT Código de conducta del jugador.

1.4 Actividades WTT HERO

Todos los jugadores deberán completar cualquiera de las siguientes actividades de WTT Hero cuando lo solicite un WTT Gerente de eventos, Supervisor de eventos de WTT, Gerente de relaciones públicas y marketing, o cualquier solicitud de uno (1) de los siguientes actividades. Estas actividades se consideran obligatorias para un jugador cuando se le solicita participar.



i. Sesión de promoción de eventos WTT

Todos los jugadores, cuando se les solicite, deben participar durante un máximo de cuarenta y cinco (45) minutos de relaciones públicas promocionales, medios y oportunidades de marketing que consisten en cualquier combinación de las siguientes actividades:

- (i) Rueda de prensa o mesa redonda.
- (ii) Entrevista televisiva del locutor anfitrión.
- (iii) Entrevista de televisión de una emisora local.
- (iv) Entrevista de WTT Newsfeed.
- (v) Entrevista en las redes sociales del torneo o aparición en video.
- (vi) Entrevista en radio o televisión local.
- (vii) Entrevista uno a uno.
- (viii) Sesión de autógrafos.
- (ix) Sesiones de pantalla verde.

ii. Actividades mediáticas previas al torneo

Se requiere que todos los jugadores, si se les solicita, participen en la actividad de medios previa al evento, que incluye pero no se limita a:

- (a) Rueda de prensa o mesa redonda.
- (b) Entrevista televisiva de la emisora anfitriona.
- (c) Entrevista de televisión de una emisora local o
- (d) Entrevista de WTT Newsfeed.

iii. Torneo/Patrocinador WTT Sesiones de autógrafos y visitas de hospitalidad

Se requerirá que todos los jugadores, si se les solicita, participen en visitas de hospitalidad, sesiones de autógrafos u otros actividades similares relacionadas con patrocinadores.

IV. Recorridos por TV/Radio Satelital

Se requerirá que todos los jugadores, si se les solicita, participen en giras de radio y televisión satelital.

v. Entrevistas individuales

Se requerirá que todos los jugadores, si se les solicita, realicen un mínimo de doce (12) entrevistas uno a uno por

Año de la serie WTT (además de cada sesión de promoción de eventos WTT).



vi. Oportunidades fotográficas

Se requerirá que todos los jugadores, si se les solicita, participen en un mínimo de cuatro (4) oportunidades de fotografía por año. Cada una de esas oportunidades fotográficas será acordada conjuntamente por la WTT y el jugador.

vii. Patrocinador/Eventos especiales WTT

Se requerirá que todos los jugadores, si así lo solicitan, participen en un mínimo de cuatro (4) eventos especiales de patrocinador/WTT. eventos por año.

La WTT deberá proporcionar al menos sesenta (60) días de aviso de la fecha y ubicación de cualquier evento especial del patrocinador/WTT. evento.

viii. Ceremonia de entrega de premios WTT

Se requerirá que todos los jugadores, si así lo solicitan, asistan a la Ceremonia de entrega de premios de la WTT o a cualquier premio afiliado. ceremonia organizada por la ITTF.

ix. Actividad de los medios/patrocinador del país de origen

Se requiere que todos los jugadores, si se les solicita, participen en un mínimo de dos (2) actividades de los medios/patrocinador para el Patrocinador principal de WTT en o para los medios de mercado del país de origen de dicho jugador por año.

X. Sesiones de pantalla verde

Se requiere que todos los jugadores, si se solicita, participen en sesiones de pantalla verde de captura de contenido de formato corto durante todo el año, sin exceder los treinta (30) minutos por sesión a menos que el jugador lo acuerde.

xi. Sesiones fotográficas

Se requiere que todos los jugadores, si así lo solicitan, participen en la sesión de fotos anual de la WTT cada uno, sin exceder dos (2) horas.

xiii. Eventos Promocionales

Durante el año, WTT podrá designar otras actividades como obligatorias, incluyendo, pero no limitándose a:

- (a) Evento ceremonias o eventos especiales de dedicación.
- (b) Patrocinador y actividades fuera de la cancha relacionadas con la WTT, como ceremonias de entrega de premios, fiestas de jugadores y patrocinar eventos especiales; y



(c) Actividades de marketing y publicidad para la WTT o los patrocinadores de la WTT; sin embargo, cada uno de esos marketing o la actividad publicitaria en un Evento no excederá de una (1) hora.

XIII. Otras actividades

Los jugadores deberán realizar eventos publicitarios y actividades benéficas (es decir, visitas al hospital, eventos de celebridades). oportunidades de fotografía).

1.5 Notificación de actividades WTT HERO

Cuando sea posible, los jugadores serán notificados por carta o correo electrónico de todas las solicitudes confirmadas relacionadas con un Evento determinado. a más tardar una (1) semana antes del Evento. Tenga en cuenta que debido a horarios de juego desconocidos, las solicitudes pueden continúen surgiendo durante el Evento y WTT puede solicitar que un jugador participe en cualquier programa WTT HERO a su entera discreción.

1.6 Responsabilidades adicionales del jugador más allá del programa WTT HERO

Además de los requisitos de HERO, todos los jugadores de individuales y dobles del cuadro principal deben disponibles para las actividades que se indican a continuación,

una. Entrevista previa al partido

Los jugadores deben realizar una (1) entrevista televisiva previa al partido con la emisora anfitriona o antes del partido WTT entrevista en redes sociales, que será coordinada por la WTT. Dicha entrevista no deberá durar más de tres (3) minutos de duración y se llevará a cabo antes del comienzo del partido en uno (1) de los siguientes ubicaciones:

- i. La entrada a la cancha.
- ii. Los tribunales de práctica.
- iii. El área de llamada, o
- IV. Cualquier otra ubicación determinada por WTT.

b. Actividades mediáticas posteriores al partido

i. Alcance

Los jugadores deben estar disponibles durante al menos veinte (20) minutos, pero no más de sesenta (60) minutos para participar en actividades mediáticas posteriores al partido, gane o pierda, que deben incluir:



- (a) Realización de entrevistas con los medios en la zona mixta con la emisora anfitriona, la emisora local y el equipo de medios de WTT.
- (b) Una (1) entrevista de WTT Newsfeed.
- (c) Una (1) visita al estudio en vivo del locutor anfitrión por semana, si así lo solicita.
- (d) Una (1) sesión para conocer y saludar al patrocinador, si se solicita, si un jugador gana un partido en la mesa principal,
- (e) Una (1) entrevista radial; siempre que, sin embargo, si un jugador ha cumplido con las otras actividades de medios en (a)-(c) y (d), si aplica, arriba, la entrevista de radio es opcional.

ii. Sincronización

Se requiere que un jugador asista a la zona mixta inmediatamente después de la conclusión de sus individuales o dobles. partido y emprender todas las demás actividades mediáticas posteriores al partido dentro de los sesenta (60) minutos posteriores al partido, excepto si:

- (a) Reciben una prórroga por parte de un miembro del personal de WTT Events.
- (b) Están programados para otro partido dentro de una (1) hora después de su primer partido, en el cual caso, deben completar sus actividades de prensa posteriores al partido después de la finalización de ambos partidos o
- (c) Están programados para jugar dos (2) partidos, individuales o dobles, en el mismo día. En este caso, o bajo circunstancias atenuantes, según lo determine el personal de WTT, un jugador puede optar por hacer lo actividades requeridas por los medios inmediatamente después de su segundo partido. Sin embargo, si un jugador elige realizar las actividades mediáticas requeridas inmediatamente después de su segundo partido, deben proporcionar una declaración y/o citas para los medios de comunicación dentro de los quince (15) minutos siguientes a la finalización de la primer partido.

Además, si el segundo partido del jugador se reprograma para el día siguiente, el jugador estará obligado a llevar a cabo las actividades requeridas de los medios el mismo día, si así lo solicitan.

En cualquier caso, si una jugadora está programada para la semifinal o la final de dobles y/o individuales, se le requerirá hacer quince (15) minutos de actividades mediáticas posteriores al partido después de la semifinal o final de individuales (ganar o perder) y antes de los dobles (o viceversa dependiendo del orden de los partidos).



1.7 Función de contenido WTT

Se requiere que todos los jugadores, si se les solicita, participen en un mínimo de seis (6) funciones de contenido impulsadas por WTT por año.

1.8 Práctica

Se exigirá a los jugadores que permitan la filmación de sus prácticas en el lugar mediante fotografías y medios de difusión, siempre que tales medios permanecen fuera de la cancha.

WTT Media puede realizar entrevistas con los medios con los jugadores en la práctica y estas actividades no contarán hacia el programa WTT HERO.

El incumplimiento de los requisitos de esta sección dará lugar a una multa según el Código de jugador WTT de Conducta.

1.9 Actividad de mercadeo

una. Requisito

Se requiere que todos los jugadores, si así lo solicitan, participen en una (1) actividad por año (que no exceda las cinco (5) horas, incluido el tiempo de viaje) para fines importantes de marketing o publicidad para WTT o un patrocinador de WTT que se lleva a cabo en o alrededor de un Evento en el que se inscribe un jugador o en cualquier otra fecha y lugar de mutuo acuerdo, sujeto a las siguientes restricciones:

- i. Las cinco (5) horas deben estar dentro de un solo período de ocho (8) horas, a menos que el jugador.
- ii. La actividad debe ser en conjunto con la promoción de la WTT y/o Eventos.
- iii. La actividad no puede involucrar a un patrocinador de WTT que esté en conflicto de categoría con un jugador existente patrocinador.
- IV. La actividad no puede constituir un respaldo individual directo por parte del jugador de un comercial producto.
- v. El jugador debe tener la oportunidad de seleccionar las fotografías de la actividad que se utilizarán; y
- vi. Para actividades relacionadas con la fotografía de jugadores, donde la WTT puede obtener los derechos sin costo alguno, los jugadores podrán utilizar fotografías para fines no comerciales en su sitios web y en los materiales promocionales de los jugadores, luego de un posible período de retención establecido por la WTT. En ningún caso un jugador utilizará las fotografías junto con un patrocinador o una actividad de terceros. o permitir que un patrocinador u otro tercero utilice las fotografías.



b. Procedimientos

El jugador recibirá un aviso mínimo de treinta (30) días a menos que acepte menos. aviso al jugador incluirá una descripción de la actividad de marketing, incluidos los planes creativos actuales, una aproximación del compromiso de tiempo total (dentro de las restricciones establecidas anteriormente), y una descripción del propósito y uso propuesto de la creatividad resultante.

Cuando corresponda, la WTT utilizará estilistas profesionales para preparar a los jugadores para la actividad.

Si la actividad ocurre en un Evento, contará como una (1) actividad del programa HERO, sin embargo, el tiempo máximo No se considerará límite.

Si un jugador debe viajar únicamente para realizar la actividad, la WTT reservará y pagará su viaje. arreglos, incluyendo transporte aéreo, hotel y terrestre, según corresponda.

1.10 Responsabilidades del jugador al retirarse o retirarse

Tras la retirada o retiro de un jugador de un Evento, se le exige que presente una declaración que contenga el motivo del retiro o retiro y una cotización idónea que la WTT podrá divulgar a los medios de comunicación y público

Tras el retiro en el sitio de un jugador, también debe participar en una (1) actividad posterior al retiro antes de salir de la ciudad del evento según lo determine WTT.

1.11. Evento Pago por Servicios Adicionales

Los eventos son responsables de las tarifas de los jugadores por los servicios de medios/patrocinador/promocionales prestados además de los por encima de las responsabilidades detalladas del jugador. La tarifa se determinará en función del valor de un jugador dado en un mercado dado.

1.12 Beneficios comerciales, promociones y patrocinios de WTT

una. Derechos de licencia del grupo de jugadores - WTT Global Premier/Premier/Partners

Cada jugador que participa en la Serie WTT acepta que WTT, WTT Global Premier/Premier/Patrocinadores, y WTT Events pueden usar u otorgar a otros el derecho de usar su nombre, fotografía, semejanza, firma, voz, imagen y/o información biográfica (colectivamente, "Semejanza del jugador"), solo o junto con el nombre, fotografía, semejanza, firma, voz, imagen y/o información biográfica de otros, para el propósito de promover la WTT en periódicos, revistas, películas, programas, jugadores y anuarios de torneos, retransmisiones y transmisiones por televisión, materiales educativos y toda otra publicidad y materiales y medios promocionales, incluida la publicidad y la promoción en relación con un comercial



producto, siempre que dicha publicidad y promoción en relación con un producto comercial esté directamente relacionada a la publicidad y promoción de la WTT o Eventos WTT y no constituye un individuo directo patrocinio de dicho producto comercial.

WTT y WTT Global Premier/Premier/Partners utilizarán un mínimo de tres (3) jugadores o una serie de tres (3) jugadores en cada uso a menos que, a exclusivo criterio de WTT, considere apropiado utilizar menos jugadores para un promoción especial.

Los Eventos WTT deberán utilizar un mínimo de tres (3) y un máximo de cinco (5) jugadores y, no más de dos (2) jugadores de una (1) asociación miembro a menos que WTT acuerde lo contrario.

Todos los titulares de credenciales en un evento de WTT no pueden usar un producto que esté en conflicto directo con un socio de WTT producto.

b. Derechos de Televisión

Cada jugador también transmite a la WTT los derechos de televisión que pueda poseer en todos los eventos de la WTT en los que participe. Esto incluye, entre otros, cualquier evento de la serie WTT o cualquier otro evento organizado por WTT.



APÉNDICE A - DESGLOSE DEL PREMIO EN DINERO DE LA SERIE WTT - 2023

A1. WTT GRAN ÉXITO

PREMIO TOTAL DEL EVENTO EN DINERO: USD \$ 2,000,000

NÚMERO TOTAL DE EVENTOS: 4

DISTRIBUCIÓN DE PREMIOS EN DINERO POR EVENTO:

INDIVIDUAL	QF INDIVIDUALES	DOBLES	MEZCLADO
750.000	92,000	72,000	72,000

DISTRIBUCIÓN DE PREMIOS EN DINERO POR SUBEVENTO / RONDA:

INDIVIDUALES – CUADRO PRINCIPAL

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32	RD 64
100,000	60.000	30,000	22,500	15,000	10,000	5,000

INDIVIDUALES – SORTEO CLASIFICATIVO

Q – RD16	Q – RD 32	Q – RD 64
2,500	1,900	1300

DOBLES

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 24
12,000	8,000	6,000	4,000	2,000	1,000

DOBLES MIXTOS

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 24
12,000	8,000	6,000	4,000	2,000	1,000



A2. FINALES WTT

PREMIO TOTAL DEL EVENTO EN DINERO: USD \$ 750,000

NÚMERO TOTAL DE EVENTOS: 2 (1 x Hombre / 1 x Mujer)

DISTRIBUCIÓN DE PREMIOS EN DINERO POR EVENTO:

INDIVIDUAL	DOBLES
642,500	70.000

DISTRIBUCIÓN DE PREMIOS EN DINERO POR SUBEVENTO / RONDA:

INDIVIDUAL

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16
90.000	70.000	56,250	42,500	25,000

DOBLES

GANADOR	FINALISTA	SF	QF
20,000	14,000	8,000	5,000

A3. CAMPEONES WTT

PREMIO TOTAL DEL EVENTO EN DINERO: 400.000 dólares estadounidenses

NÚMERO TOTAL DE EVENTOS: Hasta 8 (4 Hombres / 4 Mujeres)

DISTRIBUCIÓN DE PREMIOS EN DINERO POR RONDA:

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32
50,000	35,000	19,500	15,000	10,500	7,000



A4.1 CONTENEDOR ESTRELLA WTT - 48 CUADRO PRINCIPAL / 48 Y 64-CALIFICACIÓN

PREMIO TOTAL DEL EVENTO EN DINERO: USD \$ 250,000

NÚMERO TOTAL DE EVENTOS: Hasta 6 (tamaño variable del sorteo de individuales clasificatorios)

DISTRIBUCIÓN DE PREMIOS EN DINERO POR EVENTO

INDIVIDUAL	QF INDIVIDUALES	DOBLES	MEZCLADO
81,900	13,800	15,400	15,300

INDIVIDUALES – CUADRO PRINCIPAL

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32	RD 48
10,000	7,500	4,000	2,500	1,500	1,250	900

INDIVIDUALES – SORTEO CLASIFICATIVO – TALLA 64

Q-RD16	Q-RD 32	Q-RD 64
385	270	200

INDIVIDUALES – SORTEO CLASIFICATIVO – TALLA 48

Q-RD16	Q-RD 32	Q-RD 48
405	350	310

DOBLES

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16
3500	2,500	1,500	800	400

*No se otorgan premios en metálico de clasificación para dobles.

DOBLES MIXTOS

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16
3500	2,400	1,500	800	400

*No se otorgan premios en metálico de clasificación para dobles mixtos.



A4.2. CONTENEDOR ESTRELLA WTT – 48 CUADRO PRINCIPAL / 32-CLASIFICACIÓN

PREMIO TOTAL DEL EVENTO EN DINERO: USD \$ 250,000

NÚMERO TOTAL DE EVENTOS: Hasta 6 (tamaño variable del sorteo de individuales clasificatorios)

DISTRIBUCIÓN DE PREMIOS EN DINERO POR EVENTO

INDIVIDUAL	QF INDIVIDUALES	DOBLES	MEZCLADO
84,300	11,200	15,400	15,500

INDIVIDUALES – CUADRO PRINCIPAL

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32	RD 48
10,000	7,500	4,000	2,500	1,500	1,300	1000

INDIVIDUALES – SORTEO CLASIFICATIVO – TALLA 32

Q-RD16	Q-RD 32
550	425

DOBLES

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16
3500	2,500	1,500	800	400

*No se otorgan premios en metálico de clasificación para dobles.

DOBLES MIXTOS

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16
3500	2,600	1,500	800	400

*No se otorgan premios en metálico de clasificación para dobles mixtos.



**A5. CONTENDIENTE WTT - 32 CUADRO PRINCIPAL - CLASIFICACIÓN VARIABLE (SIN PREMIO CLASIFICATORIO)
DINERO)**

PREMIO TOTAL DEL EVENTO EN DINERO: USD \$ 75,000

NÚMERO TOTAL DE EVENTOS: hasta 14

DISTRIBUCIÓN DE PREMIOS EN DINERO POR EVENTO

INDIVIDUAL	QF INDIVIDUALES	DOBLES	MEZCLADO
27,400	-	5,425	5,600

INDIVIDUALES – CUADRO PRINCIPAL

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32
5,000	2,500	1,500	1,025	700	450

DOBLES

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16
1,000	725	450	300	200

DOBLES MIXTOS

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16
1,000	800	500	300	200



A6. SERIE DE ALIMENTADORES WTT

A. PREMIO TOTAL DEL EVENTO:

20.000 dólares estadounidenses

INDIVIDUALES – CUADRO PRINCIPAL 64

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32	RD 64
550	300	245	185	135	100	70

INDIVIDUALES – CUADRO PRINCIPAL 48

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32	RD 48
600	310	255	195	160	120	100

INDIVIDUALES – CUADRO PRINCIPAL 32

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32
650	450	350	300	200	150

DOBLES / DOBLES MIXTOS

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16
250	190	140	120	100



A6. SERIE DE ALIMENTADORES WTT

B. PREMIO TOTAL DEL EVENTO: USD \$ 25,000

INDIVIDUALES – CUADRO PRINCIPAL 64

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32	RD 64
680	370	310	230	180	125	85

INDIVIDUALES – CUADRO PRINCIPAL 48

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32	RD 48
750	380	320	245	200	150	125

INDIVIDUALES – CUADRO PRINCIPAL 32

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32
820	570	440	380	250	185

DOBLES / DOBLES MIXTOS

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16
310	240	175	150	125



A6. SERIE DE ALIMENTADORES WTT

C. PREMIO TOTAL DEL EVENTO: USD \$ 30,000

INDIVIDUALES – CUADRO PRINCIPAL 64

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32	RD 64
820	450	375	280	220	150	100

INDIVIDUALES – CUADRO PRINCIPAL 48

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32	RD 48
900	460	380	295	240	180	150

INDIVIDUALES – CUADRO PRINCIPAL 32

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32
990	690	530	460	300	220

DOBLES / DOBLES MIXTOS

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16
370	290	210	180	150



A6. SERIE DE ALIMENTADORES WTT

D. PREMIO TOTAL DEL EVENTO: USD \$ 35,000

INDIVIDUALES – CUADRO PRINCIPAL 64

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32	RD 64
960	530	440	330	260	175	115

INDIVIDUALES – CUADRO PRINCIPAL 48

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32	RD 48
1050	540	440	345	280	210	175

INDIVIDUALES – CUADRO PRINCIPAL 32

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32
1160	810	620	540	350	255

DOBLES / DOBLES MIXTOS

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16
430	340	245	210	175



A6. SERIE DE ALIMENTADORES WTT

E. PREMIO TOTAL DEL EVENTO:

40.000 dólares estadounidenses

INDIVIDUALES – CUADRO PRINCIPAL 64

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32	RD 64
1100	610	505	380	300	200	130

INDIVIDUALES – CUADRO PRINCIPAL 48

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32	RD 48
1200	600	500	400	320	240	200

INDIVIDUALES – CUADRO PRINCIPAL 32

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16	RD 32
1330	930	710	620	400	290

DOBLES / DOBLES MIXTOS

GANADOR	FINALISTA	SF	QF	RD 16
490	390	280	240	200



APÉNDICE B: Reglamento TTWR de la ITTF

Enlace directo al Reglamento del Ranking Mundial de Tenis de Mesa de la ITTF.

[Reglamento de clasificación mundial de tenis de mesa de la ITTF](#)



DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

Tenga en cuenta que toda la información contenida en este documento es válida en el momento de su publicación.

WTT se reserva el derecho de modificar o complementar el Manual de vez en cuando, y los usuarios aceptan implementar cualquier cambio realizado.