

Contents

1. CADRUL GENERAL ȘI ACCESIBILITATEA.....	1
2. ORGANIZAREA ETAPELOR SĂPTĂMÂNALE.....	1
3. SISTEMUL DE JOC.....	2
4. CLASAMENTUL UNEI ETAPE ȘI DEPARTAJAREA.....	3
5. RATINGUL DE PERFORMANȚĂ – ELO.....	4
6. RATINGUL DE START SI STATUTUL JUCĂTORILOR NOI – NEW ENTRY (NE).....	4
7. FACTORUL K ȘI JUCĂTORII NOI.....	5
8. PROMOVAREA ȘI RETROGRADAREA.....	5
9. COEFICIENTUL DE PREZENȚĂ ȘI CONSTANȚĂ.....	6
10. CLASAMENTUL GENERAL – SCORUL TOTAL.....	6
11. RETRAGERI ȘI ABSENȚE.....	7
DISPOZIȚIE FINALĂ.....	7

REGULAMENTUL LIGII DE TENIS DE MASĂ „SMART SPIN” IAȘI

SEZONUL 2026

1. CADRUL GENERAL ȘI ACCESIBILITATEA

1.1. Liga de tenis de masă „Smart Spin” Iași este o competiție locală independentă, organizată pe etape săptămânale pe o perioadă de 12 săptămâni, iar în săptămâna 13 va avea loc Cupa Smart Spin și premiarea festivă. Competiția este administrată tehnic prin platforma online dedicată competiției.

1.2. Competiția se va desfășura pe două categorii valorice distincte: START (ST) și ADVANCED (AD). Categoriile superioare PRO (PR) și PEAK (PK) vor fi introduse într-un sezon ulterior.

1.3. Jucătorii sunt repartizați în categorii pe baza Ratingului de Performanță (MP):

- START (ST): Prag MP < 10,00.
- ADVANCED (AD): Prag MP între 10,00 – 23,99.
- PRO (PR): Prag MP între 24,00 – 37,99 (pentru sezoanele următoare).
- PEAK (PK): Prag MP ≥ 38,00 (pentru sezoanele următoare).

1.4. Jucătorii care nu au istoric sau puncte în circuitul AmaTur sunt eligibili pentru participare și vor fi integrați în sistemul competițional sub statutul de New Entry (NE).

1.5. Participarea la Liga „Smart Spin” presupune acceptarea prezentului regulament și respectarea principiilor de fair-play, respect și comportament sportiv.

2. ORGANIZAREA ETAPELOR SĂPTĂMÂNNALE

2.1. Liga se desfășoară prin etape săptămânale, fiecare etapă reprezentând o competiție distinctă, ale cărei rezultate contribuie la Clasamentul General al sezonului.

2.2. Numărul maxim de participanți la o etapă este stabilit în funcție de capacitatea spațiului și de numărul de mese disponibile.

2.3. Pentru desfășurarea unei etape sunt necesari minimum 6 jucători.

2.4. În funcție de numărul de participanți și de condițiile logistice, organizatorul va stabili formatul de joc astfel încât etapa să se desfășoare în condiții optime.

2.5. Organizatorul își rezervă dreptul de a adapta formatul unei etape în funcție de numărul efectiv de participanți, timpul disponibil și condițiile logistice.

2.6. Înscrierile se realizează prin canalele oficiale comunicate de organizator, respectiv grupul dedicat de WhatsApp sau platforma online a Ligii.

3. SISTEMUL DE JOC

3.1. În funcție de numărul de participanți înscriși, etapa se poate desfășura în unul dintre următoarele formate competiționale:

a) Sistemul „Fiecare cu fiecare” (Round Robin Complet): Toți participanții sunt plasați într-o singură grupă unică de joc. Se dispută meciuri directe între toți concurenții, astfel încât fiecare joacă cu absolut toată lumea. Clasamentul final al etapei și ierarhia unică se extrag direct din linia grupei.

b) Grupe Inferioare (Inițiale): Jucătorii sunt împărțiți în mai multe grupe inițiale, pe baza clasamentului existent (capi de serie) și prin aplicarea regulii șarpelui (Serpentine Draft). În fiecare grupă inițială se joacă în sistem campionat (fiecare cu fiecare), scopul fazei fiind stabilirea ierarhiei valorice inițiale în interiorul fiecărei grupe.

c) Grupe Superioare (Reechilibrare): O a doua fază de grupe intermediare, concepută pentru a menține un nivel ridicat de competitivitate. Jucătorii sunt redistribuiți în grupe noi folosind regula șarpelui (Serpentine Draft) sau a șarpelui decalat (Shifted Serpentine Draft), pe baza rezultatelor și pozițiilor obținute în grupele inferioare. Fiecare grupă superioară își stabilește o nouă ierarhie internă.

d) „Linie” (Meciuri pe Poziții Similare): Fază de clasament care elimină complet locurile la comun. Ocupanții acelorași poziții din faza anterioară joacă meciuri directe sau mini-grupe finale cu ceilalți jucători clasați pe aceleași poziții. Locurile I joacă strict între ele pentru podium, locurile II pentru pozițiile de mijloc, iar locurile inferioare pentru consolare, garantând un clasament final unic.

e) Sistemul Split-Swiss (Elvețian Hibrid): Sistem hibrid care rulează două sisteme elvețiene paralele și independente. Jucătorii sunt împărțiți prin regula șarpelui în două grupe (A și B). Fiecare grupă joacă un număr fix de runde în sistem elvețian (în prima rundă prima jumătate cu a doua jumătate, apoi câștigătorii cu câștigătorii și pierzătorii cu pierzătorii). Jucătorul care nu se poate împerechea cu un câștigător va juca cu cel mai bun pierzător disponibil. Ulterior, se trece la meciuri încrucișate pe poziții între cele două grupe.

f) Sistemul „X” (Tablou Complet / Eliminare Progresivă): O fază eliminatorie sau de avansare directă, în care jucătorii calificați din grupe diferite sunt împerecheați încrucișat. Ocupanții locurilor fruntașe dintr-o grupă joacă împotriva ocupanților locurilor

secunde din cealaltă grupă (ex: Locul 1 Grupa A vs Locul 2 Grupa B). Structura grafică a acestor împerecheri intersectate formează o structură în formă de „X”, permițând selectarea rapidă a finaliștilor și păstrând tablouri de consolare în oglindă pentru restul pozițiilor.

3.2. Indiferent de formatul ales, organizatorul va urmări ca fiecare participant să dispute minimum 5 meciuri în cadrul unei etape.

3.3. Formatul concret al fiecărei etape va fi stabilit în funcție de numărul de participanți și va fi comunicat înainte de începerea competiției.

3.4. Toate partidele se dispută după sistemul cel mai bun din 5 seturi (3 din 5).

3.5. Toate meciurile se dispută pe minimum două mese aprobate ITTF și cu mingi de competiție de 3 stele.

3.6. Fiecare meci disputat în cadrul unei etape reprezintă o partidă oficială și contribuie la actualizarea ratingului ELO/MP al celor doi jucători.

4. CLASAMENTUL UNEI ETAPE ȘI DEPARTAJAREA

4.1. Clasamentul final al unei etape este stabilit în funcție de numărul de victorii obținute de fiecare jucător.

4.2. În cazul egalității la numărul de victorii, departajarea se realizează în următoarea ordine:

a) Rezultatul meciului direct, în cazul în care egalitatea este strict între doi jucători;

b) Coeficientul seturilor (raportul dintre totalul seturilor câștigate și totalul seturilor pierdute), calculat strict în meciurile dintre jucătorii aflați în egalitate;

c) Punctaverajul realizat în meciurile disputate între jucătorii aflați la egalitate;

d) Disputarea unui set de departajare (până la 11 puncte) între jucătorii care se află în continuare la egalitate perfectă, în cazul în care criteriile de la lit. a)-c) nu pot departaja clasamentul.

5. RATINGUL DE PERFORMANȚĂ – ELO

5.1. Clasamentul general al Ligii utilizează un sistem de rating de tip ELO (denumit familiar MP), destinat măsurării performanței sportive individuale.

5.2. Ratingul se actualizează după fiecare meci oficial disputat în cadrul Ligii.

5.3. Actualizarea ratingului ține cont de valoarea celor doi jucători înaintea meciului și de rezultatul efectiv al partidei.

5.4. Victoria împotriva unui jucător cu rating superior produce o creștere mai mare a ratingului decât victoria împotriva unui jucător cu rating inferior.

5.5. În mod similar, înfrângerea în fața unui jucător cu rating inferior produce o scădere mai mare a ratingului decât înfrângerea în fața unui jucător cu rating superior.

5.6. Pentru calculul ratingului se ia în considerare rezultatul final al meciului, respectiv victorie sau înfrângere, indiferent dacă partida s-a încheiat 3-0, 3-1 sau 3-2.

5.7. Jucătorii care au istoric AmaTur intră în Smart Spin cu MP-ul AmaTur disponibil la momentul intrării în Ligă. Ulterior, MP-ul este actualizat prin sistemul propriu de rating al Ligii Smart Spin și nu se resetează atunci când un jucător schimbă categoria.

6. RATINGUL DE START SI STATUTUL JUCĂTORILOR NOI – NEW ENTRY (NE)

6.1. Statutul New Entry (NE) reprezintă o condiție temporară a jucătorilor care nu dețin istoric în AmaTur și participă pentru prima dată în Ligă. NE nu este o categorie de joc propriu-zisă.

6.2. La înscriere, organizatorul evaluează nivelul cunoscut sau estimat al jucătorului NE pentru a-l introduce într-o categorie potrivită (ST / AD / PR / PK).

6.3. Dacă nivelul jucătorului NE este complet necunoscut sau dacă jucătorul provine din circuitul AmaTur având un MP de start sub pragul de 8,00:

- a) Jucătorul va fi introdus inițial în categoria START (ST);
- b) MP-ul inițial de start va fi setat la 8,00;
- c) Primele sale meciuri vor servi drept calibrare pentru stabilirea ratingului real.

6.4. Dacă un jucător NE este evident de nivel PRO sau PEAK, organizatorul nu îl va introduce în etapele ST+AD doar pentru simplul fapt că nu are istoric în AmaTur.

6.5. În Ediția 1 (unde există doar ST + AD), un NE evaluat ca fiind de nivel PR sau PK va fi informat că valoarea sa depășește competiția curentă disponibilă. Acesta nu va participa la etapele curente ST+AD, urmând să fie integrat în sezoanele viitoare odată cu introducerea etapelor PR+PK. Prima sa participare de atunci va avea statut de calibrare (NE → MP Smart Spin → PR/PK).

7. FACTORUL K ȘI JUCĂTORII NOI

7.1. Factorul K reprezintă indicele de multiplicare aplicat în formula ELO care stabilește câte puncte valorice se câștigă sau se pierde după fiecare meci. Un factor K mai ridicat produce modificări mai mari ale ratingului, în timp ce un factor K mai mic oferă stabilitate.

7.2. Pentru jucătorii care au deja un rating stabilizat în sistem (cu istoric AmaTur cu MP inițial strict mai mare de 8,00, sau cu peste 5 meciuri deja jucate în Ligă) , se utilizează un factor standard $K = 150$.

7.3. Pentru primele 5 meciuri oficiale ale unui jucător nou (NE), precum și pentru jucătorii care au intrat sub incidența unificării sub pragul de MP 8 (inclusiv cei cu MP egal cu 8,00), sistemul utilizează un factor accelerat $K = 350$. Această valoare dublă permite adaptarea rapidă a ratingului la nivelul real de joc și calibrarea accelerată pe categoria potrivită.

7.4. După disputarea primelor 5 meciuri oficiale din procesul de calibrare, factorul K revine automat la valoarea standard de 32 pentru toate partidele următoare.

8. PROMOVAREA ȘI RETROGRADAREA

8.1. Categoria de joc a unui jucător nu se poate modifica în timpul desfășurării sezonului curent.

8.2. Promovările și retrogradările se realizează exclusiv la finalul sezonului, pe baza MP-ului final acumulat de jucător.

8.3. Noua categorie stabilită la finalul verificării pragurilor MP va deveni categoria oficială a jucătorului pentru întreg sezonul următor.

9. COEFICIENTUL DE PREZENȚĂ ȘI CONSTANȚĂ

9.1. Liga „Smart Spin” recompensează participarea constantă a jucătorilor printr-un adaos fix în puncte, aplicat direct în Clasamentul General, pentru a încuraja o comunitate activă.

9.2. Perioada de calibrare (Etapale 1-3): În primele 3 etape ale fiecărui sezon, sistemul NU acordă niciun bonus de prezență. În această perioadă, clasamentul reflectă exclusiv valoarea sportivă pură, permițând algoritmului ELO să calibreze corect ratingul inițial al tuturor jucătorilor.

9.3. Acordarea bonusului: Începând cu a 4-a etapă la care jucătorul este prezent efectiv în sezonul în curs, fiecare jucător prezent la o etapă săptămânală primește o bonificație fixă de +0,10 puncte brute. Acest bonus se adaugă la ratingul ELO final cu care jucătorul încheie etapa respectivă, rezultând Scor_Etapă conform formulei:

$$\text{Scor_Etapa} = \text{MP_Etapa_Curenta} + (\text{Etape_Bonusate_Acumulate} * 0.10).$$

9.4. Tratarea absențelor: Absența de la o etapă nu generează o penalizare directă și nu scade ratingul sportiv (MP) al jucătorului. Jucătorul pierde exclusiv oportunitatea de a adăuga cei +0,10 puncte aferenți etapei respective în istoricul său de prezențe.

10. CLASAMENTUL GENERAL – SCORUL TOTAL

10.1. Ierarhia oficială vizibilă pe platforma online în timpul sezonului în Clasamentul General este determinată în fiecare săptămână exclusiv prin aplicarea regulii celor mai bune 3 rezultate.

10.2. Formula de calcul: Platforma scanează istoricul tuturor etapelor finalizate pentru fiecare concurent în parte, extrage valorile (Scor_Etapă), le sortează în ordine descrescătoare și le adună doar pe cele mai mari 3 conform formulei:

$$\text{Scor_Total_Sezon} = \text{Scor_Etapa_Top1} + \text{Scor_Etapa_Top2} + \text{Scor_Etapa_Top3}.$$

10.3. Afișarea publică: Pentru a păstra transparența și o estetică curată, tabelul oficial de pe site va conține următoarele coloane:

Loc	Jucator	Categorie	Rating	Etape Jucate	Top 1	Top 2	Top 3	Scor Total
-----	---------	-----------	--------	--------------	-------	-------	-------	------------

10.4. Reguli de final de sezon:

Campionul Sezonului: Ierarhia oficială finală și acordarea titlului de Campion (Locul 1) sunt determinate exclusiv de Scorul Total acumulat la sfârșitul celor 12 etape, menținând importanța bonificației de prezență pe tot parcursul anului.

Promovarea și Retrogradarea: Verificarea pragurilor valorice pentru trecerea într-o altă categorie în sezonul următor **IGNORĂ COMPLET** Scorul Total sau punctele de prezență. Această decizie se bazează **EXCLUSIV** pe valoarea brută a MP-ului final (ratingul ELO pur).

10.5. În cazul unei egalități perfecte la nivelul MP-ului brut la finalul sezonului, departajarea se va face în ordine după:

- a) numărul de etape disputate;
- b) rezultatele directe obținute;
- c) alte criterii de fair-play stabilite de organizator.

11. RETRAGERI ȘI ABSENȚE

11.1. Un jucător înscris la o etapă se poate retrage fără penalizare dacă anunță organizatorul cu cel puțin 48 de ore înainte de începerea etapei.

11.2. Retragera tardivă sau neprezentarea fără un motiv justificat poate fi sancționată conform regulilor administrative stabilite de organizator.

DISPOZIȚIE FINALĂ

Prezentul regulament urmărește menținerea performanței sportive ca element central al Ligii „Smart Spin”, concomitent cu recunoașterea participării constante a jucătorilor.

Sistemul de clasament este construit astfel încât MP/ELO să reprezinte fundamentul ierarhiei sportive, iar prezența și constanța să ofere doar o bonificație moderată.

Orice modificare ulterioară a prezentului regulament va fi comunicată participanților înainte de aplicarea acesteia.