



Règlement – cartaping

Article 1 : date et lieu

Le club LAXOU ALEZ ; organise un tournoi cartaping le 26/06/2026 à 20h.

Ces tournois homologués sont ouverts aux joueurs et joueuses licenciés FTT, également à toute personne non licenciée présentant un certificat médical à jour.

Ces tournois sont événementiels et co-organisés avec le comité départemental de Meurthe et Moselle de Tennis de Table. Les joueurs non licenciés FTT se verront offrir une licence événementielle.

Article 2 : formule de compétition

Compétition individuelle.

But du jeu :

Le but est de remporter le match, les parties se jouent en *2 sets gagnants de 11 points*.

Les cartes :

Elles sont regroupées en 4 familles :

1. Les cartes **ROUGES** imposent une contrainte particulière à l'adversaire.
2. Les cartes **VERTES** augmentent les possibilités de leur possesseur.
3. Les cartes **VIOLETTES** modifient le jeu pour les deux joueurs.
4. Les cartes **ORANGES** n'influencent pas directement le jeu mais changent les cartes des joueurs ou leurs scores.

Chaque carte a un nom, un effet particulier, et agit pendant une durée déterminée.

Sur chaque cartes sont indiqués :

- L'effet de la carte : **“quoi”**
- A qui elle s'adresse : **“qui”**
- Pour combien de temps : **“quand”**

Déroulement de la partie :

Au début de la partie, chaque joueur tire 5 cartes dans le paquet, il les dispose de manière à les voir sans que son adversaire puisse les voir. Pour utiliser une carte le joueur la pose près du filet de son coté (afin de ne pas gêner la partie et que les deux joueurs puissent la voir) et annonce à son adversaire les effets de sa carte et sa durée. Lorsqu'une carte n'a plus d'effet (délai expiré,

annulation temporaire ou totale) on la retourne plaçant ainsi sa face contre la table. Une carte peut être posée par n'importe quel joueur (serveur ou relanceur) du moment que celui-ci la pose entre deux points.

Remarque : on peut décider de limiter le nombre de cartes actives en même temps (ex : 3 cartes par joueur)

Incompatibilité : il peut arriver que 2 cartes jouées en même temps soient incompatibles dans ce cas, l'effet de la seconde commence lorsque la première a expiré.

Article 3 : arbitrage et juge-arbitrage

L'arbitrage s'effectuera par les joueurs et joueuses.

Le juge-arbitrage sera assuré par le club organisateur. Leurs décisions seront sans appel.

Article 4 : matériel

Le tournoi se déroulera sur des tables agréées ITTF. Les balles seront fournies par les joueurs.

Article 5 : tenue sportive

La tenue sportive (t-shirt ou chemisette, short ou jupette, chaussettes, chaussures) ainsi que l'esprit sportif sont de rigueur.

Article 6 : tableaux, horaires et tarifs.

La formule du tournoi sera définie sur place en fonction du nombre de participants.

l'heure de début est fixée par le club organisateur.

Ces tournois sont gratuits.

Article 7 : pointage et forfait

Le pointage des joueurs et joueuses prendra fin 15 minutes avant l'horaire de début.

Le forfait pour non présence à la table pourra être prononcé 10 minutes après le 1^{er} appel.

Article 8 : engagement

Les inscriptions par mail seront prises au fur et à mesure de leurs arrivées : adt@cd54tt.fr

Article 9 : résultats

Les résultats ne seront pas transmis à la Fédération Française de Tennis de Table.

Article 10 : responsabilités

Le comité de Meurthe et Moselle de Tennis de Table et le club organisateur déclinent toutes responsabilités en cas de perte, de vol ou d'accident pouvant se produire dans ou au dehors des installations sportives.

L'accès aux aires de jeu est strictement réservé aux compétiteurs, organisateurs et arbitres munis de chaussures non marquantes.

Article 11 : accord

La participation à ce tournoi entraîne l'acceptation du présent règlement.