



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TAROT

<http://www.fftarot.fr>

ZA Les Grandes Terres - Route de Saint Germain du Bois - 71380 OSLON
Téléphone : 03 85 93 66 15 Télécopie : 03 85 93 66 25 Mail : webmaster@fftarot.fr

FASCICULE 9 MARQUE AJUSTEE ET ABREVIATIONS

| Rectificatif | Date de mise en application | Pages concernées |
|--------------|------------------------------|------------------|
| V.O. | 1 ^{er} juillet 2016 | 1 à 4 |



Quelques exemples de marques ajustées et de pénalités

Dans tous les exemples présentés, il s'agit d'une renonce consommée.

Ces exemples sont valables pour toutes les fautes traitées avec une éventuelle marque ajustée : certains cas de carte exposée ou de faute dans la présentation de la poignée, mauvaise reconstitution de la donne (mais dans ce dernier cas, il n'y a pas de pénalité supplémentaire).

1°) le score est favorable au camp fautif :

Exemple 1

- Equipe A fautive
- Score attaquant A : + 64
- Score attaquant B : + 60
- La différence en PM est de 2 en faveur de A
- L'arbitre doit appliquer une marque ajustée : il saisit les scores « zéro » aux deux équipes, attribue un Bonus + 4 PM pour B, et applique une pénalité de – 1PM à A.

Toutes les fois que le score est favorable à l'équipe fautive, l'arbitre applique la marque ajustée : il remplace la marque obtenue par la marque + 4 PM pour l'équipe non fautive.

2°) le score est favorable au camp non fautif :

Exemple 2

- Equipe A fautive
- Score attaquant A : + 60
- Score attaquant B : + 64
- La différence en PM est de 2 en faveur de B
- L'arbitre doit appliquer une marque ajustée : il saisit les scores « zéro » aux deux équipes, attribue un Bonus + 4 PM pour B, et applique une pénalité de – 1PM à A.

Exemple 3

- Equipe A fautive
- Score attaquant A : + 60
- Score attaquant B : + 76
- La différence en PM est de 4 en faveur de B
- L'arbitre ne change pas la marque : + 4 PM pour B, et applique une pénalité de – 1 PM à A.

Remarque : il en serait de même si la différence en PM était supérieure à 4 PM en faveur du camp non fautif.

Lorsque le score est favorable à l'équipe non fautive :
L'arbitre applique la marque ajustée si la marque en faveur de l'équipe non fautive est inférieure à + 4 PM (exemple 6).
L'arbitre n'applique pas la marque ajustée si la marque en faveur de l'équipe non fautive est égale ou supérieure à + 4 PM (exemple 7).



MAUVAISE RECONSTITUTION :

A la table précédente, si le jeu est jouable normalement :

MR 0.5% au(x) joueur(x) fautif(s) en individuel ou à la triplette fautive

MR 1 PM à la quadrette fautive ou à l'équipe fautive.

A la table précédente, si le jeu n'est pas jouable normalement :

MR 1.5% au(x) joueur(x) fautif(s) en individuel ou à la triplette fautive

MR 3 PM à la quadrette fautive ou à l'équipe fautive

A la table en cours, concernant un seul camp avant de jouer, impossible de jouer :

MR DN

A la table en cours, concernant un seul camp donne jouée sans contrôle des joueurs

MR 1.5% au (x) fautif (s) et **DN**

MR 1.5% à la triplette fautive et **DN**

MR - 4 PM et + 4 PM en quadrette et **DN**

MR + 4 PM minimal à l'équipe non fautive

A la table en cours, concernant les deux camps avant de jouer, impossible de jouer :

MR DN

A la table en cours, concernant les deux camps donne jouée sans contrôle des joueurs

MR 1.5% au(x) joueur(x) fautif(s) et **DN**

MR 1.5% aux deux triplettes et **DN**

MR 4 PM de pénalité aux deux quadrettes et **DN**

MR 0 aux deux équipes.

CARTE OUBLIEE DANS L'ETUI :

CO + 6 à la quadrette non fautive **et - 6** à la quadrette fautive et **DN**

CO 6 PM de bonus à l'équipe non fautive et **DN**

Par le Preneur:

CO 0 au fautif et **DN**

CO 0 à l'attaquant et **DN**

Par un défenseur:

CO 0 au fautif et **DN**

CO 0 à la défense et **DN**

FAUX ÉCART :

FE *1 en individuel

FE *1 en triplette

FE *1 en quadrette

FE 4 PM à l'équipe fautive en équipe

CARTE EXPOSÉE :

La donne est jouable normalement :

CE 0.5% au joueur fautif en individuel ou à la triplette fautive

CE 1 PM en équipe ou quadrette

La donne n'est pas jouable normalement :

CE 0.5% et *6 en individuel ou triplette

CE 1 PM en équipe ou quadrette



Fascicule 9 : Marque ajustée et abréviations

POIGNÉE :

PO 0.5% en individuel ou triplète (premier cas)

PO 0.5% et *4 (preneur) ou ***6** (défenseur) en individuel ou triplète (deuxième cas)

PO 1 PM en équipe ou quadrette

RENONCE CONSOMMÉE :

RC 0.5% et *4 (preneur) ou ***6** (défenseur) en individuel ou triplète

RC 1 PM à la quadrette ou équipe fautive

SCORE OUBLIÉ :

Rectifiable :

SO 0.5% NSEO en individuel

SO 0.5% NS/EO en triplète

SO 1 PM aux 2 quadrettes

Non rectifiable :

SO *0 en individuel

SO *0 en triplète

SO 4 PM aux 2 quadrettes

CONSULTATION FEUILLE DE MARQUE :

Jouerie non faussée par l'information lue :

CM 0,5% en individuel et triplètes au(x) joueur(s) fautif(s)

CM 1PM à la quadrette fautive

Jouerie faussée par l'information lue :

CM *4 ou *6 en individuel et triplètes au(x) joueur(s) fautif(s)

CM + 4 – 4 à la quadrette fautive

Cas particuliers non gérés actuellement :

1) Lorsque vous voulez mettre zéro à un joueur et que celui-ci n'est pas le preneur (oubli d'une carte dans l'étui par exemple) : vous mettez "donne neutralisée" aux 4 joueurs (*9) et vous appliquez une pénalité au(x) joueur(s) fautif(s) de :

- 2,5 % pour 20 donnes jouées

- 2 % pour 28 donnes jouées

2) Lorsque vous devez appliquer un 40/40, vous mettez "donne neutralisée" aux 4 joueurs (*9) et vous appliquez une pénalité aux 4 joueurs de 0,5 %.