



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TAROT

CODE D'ARBITRAGE

Version du 1^{er} novembre 2010

Rectificatif	Date de mise en application	Pages concernées	Nom de fichier
V.O.	1 ^{er} septembre 2008	1 à 18	CA200809.pdf
1	1 ^{er} octobre 2008	1 ; 17-18	CA200810.pdf
2	1 ^{er} juillet 2009	1 ; 6 ; 9 à 13 ; 17	CA200906.pdf
3	1 ^{er} juillet 2010	1 ; 5 ; 11 à 13	CA201006.pdf
4	1 ^{er} novembre 2010	1 ; 10 ; 12 ; 13 ; 15 ; 16	CA201011.pdf

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



SOMMAIRE

DEFINITION DES FAUTES ET INTERVENTION DE L'ARBITRE.....	3
Généralité.....	3
Attitude de l'arbitre.....	3
Fautes contre l'éthique.....	3
TOURNOI EN DONNES LIBRES.....	4
Intervention de l'arbitre en libre.....	4
Définitions.....	4
Fausse donne.....	4
Erreur sur le Donneur.....	4
Fautes rectifiables.....	5
Fautes non rectifiables.....	5
Carte exposée.....	5
Carte jouée.....	5
Carte jouée hors tour.....	5
Renonce.....	6
Faux écart.....	6
Fautes contre l'éthique.....	6
Autres cas prévus par le code d'arbitrage.....	7
Faute dans la présentation de la poignée.....	8
TOURNOI DUPLICATE (EN DONNES DUPLIQUEES).....	9
Points particuliers.....	9
Pénalité.....	9
Marque ajustée.....	9
En individuel et en triplettes.....	9
En match par équipes.....	9
En quadrettes.....	9
Fautes et incidents de jeu en duplicate.....	10
Mauvaise reconstitution de la donne.....	13
Faute dans la présentation ou la composition d'une poignée.....	14
Quelques exemples de marques ajustées et de pénalités en quadrettes et en équipes.....	15
Abréviations sur la feuille ambulante.....	17



DEFINITION DES FAUTES ET INTERVENTION DE L'ARBITRE

Généralité

Dès qu'une irrégularité, faute ou incident de jeu de quelque sorte que ce soit est découvert, le jeu doit s'interrompre et l'arbitre être appelé immédiatement (même si la faute a été commise plusieurs levées auparavant et découverte ultérieurement).

Ceci est valable pour les fautes de jeu (faux-écart, jeu hors-tour, carte exposée, renonce etc.) ainsi que pour toute anomalie (hésitation injustifiée, maniérisme d'un joueur, nombre incorrect de cartes, jeu mal replacé dans l'étui en duplicate, etc.).

Il est formellement interdit aux joueurs de régler entre eux un incident de jeu ou d'adopter à l'amiable une solution. Ne pas appeler l'arbitre au moment où la faute est découverte interdit ipso facto toute contestation ultérieure et constitue une faute grave.

Attitude de l'arbitre

L'arbitre doit veiller au bon déroulement du tournoi et au respect du règlement officiel (et le cas échéant du règlement des compétitions).

Lorsqu'une faute en cours de jeu est vue par l'arbitre, mais non décelée par les joueurs à table, l'arbitre doit intervenir en fin de partie et appliquer les sanctions prévues par le présent code d'arbitrage.

Cas particulier : l'arbitre peut intervenir à tout moment, même en milieu de partie, lorsqu'il s'agit de faute contre l'éthique.

Fautes contre l'éthique

Chaque joueur doit toujours avoir une attitude courtoise vis-à-vis de ses partenaires ou de ses adversaires. Il doit soigneusement éviter toute remarque ou tout agissement qui pourrait énerver ou gêner un autre joueur, ou gâcher le plaisir du jeu. La modération dans le ton et dans les remarques est une garantie du bon déroulement du tournoi.

Les fautes qui relèvent d'un manquement à l'éthique sont des fautes graves et l'Arbitre devra pénaliser avec d'autant plus de sévérité que le classement des joueurs en cause est élevé.



TOURNOI EN DONNES LIBRES

Intervention de l'arbitre en libre

En tournoi libre, l'arbitre doit être appelé pour tout sur contrat (Garde Sans le Chien et Garde Contre). Avant d'accorder un sur contrat l'arbitre doit demander à chaque joueur de compter ses cartes. Une fois le sur contrat accordé, l'arbitre vise la feuille de marque.

Définitions

Fausse donne

Faire fausse donne, c'est ne pas respecter les règles de la donne.

Le retournement d'une carte lors de la distribution constitue également un cas de fausse donne dans la mesure où cette carte est une carte habillée ou un atout ou l'Excuse. Si c'est une carte inférieure au valet, la donne continue.

En cas de fausse donne due à une faute du donneur, le donneur procède à une nouvelle distribution et ne peut participer aux enchères sur cette nouvelle donne.

En cas de fausse donne due à une carte retournée, le donneur procède à une nouvelle distribution et c'est le joueur responsable du retournement de la carte qui ne peut participer aux enchères sur cette nouvelle donne.

Cas particuliers :

- Si la fausse donne est découverte après l'annonce d'un contrat (nombre de cartes erroné entre la main du donneur et le chien) mais avant d'avoir commencé à jouer :
 - la donne est annulée,
 - + pénalité de 500 points au donneur qui n'a pas signalé la fausse donne (faute contre l'éthique),
 - + interdiction d'annoncer un contrat à la donne suivante.
- Si la fausse donne est découverte après l'annonce d'un contrat (nombre de cartes erroné entre les mains de 2 autres joueurs) mais avant d'avoir commencé à jouer :
 - la donne est annulée,
 - + interdiction d'annoncer un contrat à la donne suivante.
- Si la fausse donne est découverte en cours de jeu : la donne sera comptabilisée en cas de gain mais annulée en cas de chute (afin de ne pas pénaliser le preneur).
- Lorsqu'un joueur donne à la place d'un autre (handicapé) : s'il fait fausse donne, il n'est pas sanctionné (pas de pénalité, et possibilité d'annoncer un contrat au tour suivant).

Erreur sur le Donneur

- Si l'erreur est constatée avant la fin de la distribution : le jeu est redistribué.
- Si l'erreur est constatée après la fin de la distribution : la donne est entérinée.



Fautes rectifiables

La rectification n'empêchant pas la suite de la donne, le coup est rétabli et le résultat est maintenu sans autre pénalité qu'un avertissement au(x) joueur(s) fautif(s).

Fautes non rectifiables

La rectification empêcherait la suite normale de la donne :

- Carte exposée importante (sauf pour le preneur),
- Renonce consommée,
- Faux écart,
- Jeu avec un nombre incorrect de cartes, etc.

Les points illicitement gagnés sont rendus au camp non fautif : de plus si le camp fautif est gagnant la donne est annulée, si le camp fautif est perdant la donne est comptabilisée.

NB : dans les cas 2 l'arbitre pourra appliquer une pénalité de 100 points.

Carte exposée

Une carte est dite exposée lorsqu'elle est montrée aux autres joueurs à un moment non régulier (carte tombée du jeu, plusieurs cartes jouées en même temps par le même joueur, carte de renonce, jeu hors tour non couvert ...).

NB : Après accord de l'arbitre, la carte exposée est remise dans son jeu par le joueur fautif qui la jouera à son gré :

- Carte exposée par la Défense : avertissement puis 100 points de pénalité si récidive.
- Carte exposée par le Preneur : pas de pénalité.

Si une carte est exposée par un défenseur suite à une carte exposée d'un autre partenaire, le camp fautif ne reprend pas les cartes qui ne font pas faute.

Si un joueur coupe à faux, il doit indiquer au camp adverse s'il est singleton ou pas.

Carte jouée

Une carte est dite jouée lorsqu'elle est sortie du jeu d'un joueur. Elle ne peut alors être changée qu'avec l'intervention de l'arbitre et lorsqu'elle fait faute.

Carte jouée hors tour

Une carte est dite jouée hors tour lorsqu'elle est jouée à un moment non régulier.

Le preneur doit choisir :

- Soit il accepte la carte jouée par le joueur fautif (le jeu se déroule normalement comme si c'était le joueur fautif qui était en main),
- Soit il exige que le défenseur ayant normalement la main rejoue au choix du preneur :
 - dans la couleur jouée par le joueur fautif,
 - ou dans une autre couleur sans imposer une couleur particulière.

Si le défenseur qui doit avoir la main joue l'Excuse, la règle s'applique aussi au joueur suivant.

Quel que soit le choix du preneur, il faut appliquer la pénalité de carte exposée.



Renonce

La renonce c'est ne pas respecter les règles du jeu de la carte.

Une renonce est dite consommée lorsque la 1^{ère} carte du pli suivant est jouée; dans le cas contraire, appliquer la faute carte exposée.

En cas de renonce absolument évidente, il relève du fair-play de la signaler à l'adversaire fautif avant qu'elle ne soit consommée. Mais une telle remarque ne peut être le fait que des joueurs participant à la donne et en aucun cas d'un spectateur, ni un partenaire ne jouant pas.

Faux écart

Le faux écart consiste à ne pas respecter les règles de l'écart.

La faute ne peut être imputée à la défense qui n'aurait pas demandé au preneur de compter ses 6 cartes mises à l'écart.

En tournoi libre :

- Dans un faux écart à 7 cartes, le dernier pli de 3 cartes revient à la défense et l'arbitre doit rendre à la défense la carte de l'écart qui possède la valeur la plus élevée.
- Dans un faux écart à 5 cartes, le dernier pli de 1 carte revient au preneur. Si c'est le Petit, il n'y aura pas de prime de Petit au Bout.

Si le preneur gagne, la donne est annulée. S'il perd, la donne est comptée normalement.

Fautes contre l'éthique

Rentrent dans cette catégorie des fautes graves :

- Incorrection, commentaires discourtois envers les adversaires ou les partenaires
- Hésitation injustifiée (jeu de la carte) : si le joueur reconnaît avoir hésité : en libre, mettre un avertissement puis une pénalité de 100 points. Avec l'Excuse en main, il est très difficile de considérer une hésitation donc pas de pénalité. Sans pouvoir prouver l'hésitation il ne faut rien faire.
- Hésitation sur l'annonce d'un contrat en libre, l'arbitre doit évaluer « réflexion ou hésitation volontaire ». Si l'hésitation est volontaire, il faut mettre un avertissement puis une pénalité de 100 points.
- Maniérisme et marque d'approbation ou de désapprobation.
- Enchère de « kamikaze » qui relève d'une attitude injurieuse vis-à-vis des adversaires.
- Etat d'ébriété : donner un avertissement au joueur en cas de perturbation, et le scratcher si récidive.

Pour ces fautes, l'Arbitre appliquera la sanction qu'il juge appropriée, du simple avertissement à l'exclusion du tournoi.

Il pourra annuler une donne, appliquer une marque ajustée ou une pénalité en pourcentage etc.



Autres cas prévus par le code d'arbitrage

Un joueur étale ses dernières cartes en croyant fermer : l'arbitre fait jouer les cartes de la manière la plus désavantageuse pour le joueur fautif.

Erreur sur la feuille de marque :

- Total des scores non égal à zéro 100 points
- Absence de n° de table, noms, et n° des joueurs 100 points
- Non-retour de la feuille de marque à la table de contrôle 400 points

Lenteur de jeu : en cas de lenteur excessive, l'arbitre peut décider de supprimer une ou plusieurs donnes et applique une pénalité de 100 points au(x) joueur(s) concerné(s) et une pénalité de 200 points au(x) joueur(s) concerné(s) en cas de récidive.

Contrat annoncé mais jeu jeté sur la table par erreur et vu : il faut redistribuer les cartes de la défense et faire jouer la donne. Si le preneur gagne, la donne est comptabilisée. Si le Preneur chute la donne n'est pas comptée.

Sur contrat refusé par l'arbitre : si un joueur avait enchéri (Prise ou Garde) et que le sur contrat est refusé par l'arbitre, le joueur qui avait fait la prise ou la garde peut jouer ou refuser de jouer son contrat.

Chien vu sur un sur contrat accordé :

- Si seul la défense a vu le chien :
 - Si le preneur chute son sur contrat = donne annulée,
 - Si le preneur gagne son sur contrat = score marqué normalement.
- Si le demandeur du sur contrat a également vu le chien :
 - Le score est marqué en cas de chute ou de gain.

L'arbitre peut appliquer directement une pénalité de 100 points au(x) joueur(s) fautif(s).

Jeu avec un nombre incorrect de cartes chez un défenseur découvert en cours du jeu : il faut laisser finir la donne : si le preneur gagne alors la donne est comptabilisée, si le Preneur chute la donne est annulée. Le camp qui n'a pas le bon nombre de cartes ne peut pas gagner la donne.

Interdiction de fumer : en libre : pénalité de 100 points.

Donne annulée : si une donne est annulée pour x raisons alors elle ne compte pas comme donne jouée.

Un joueur touche les cartes ou relève son jeu durant la distribution : l'arbitre adresse un avertissement au joueur fautif puis en cas de récidive une pénalité de 100 points.



Faute dans la présentation de la poignée

- Présentée dans le désordre : comptée normalement
avertissement puis pénalité 100 points
- Présentée incomplète et rectifiable : comptée normalement
avertissement puis pénalité 100 points
- Présentée incomplète et non rectifiable :
 - par le preneur : non comptée
 - par un défenseur : non comptée plus donne annulée si le preneur chute**dans les 2 cas : avertissement puis pénalité 100 points**
- Présentée avec trop d'atouts par le preneur : comptée normalement
- Présentée avec trop d'atouts par un défenseur :
 - le preneur gagne : comptée normalement
 - le preneur chute : la donne est annulée**dans les 2 cas : avertissement puis pénalité 100 points**
- Présentée par le preneur avant son tour : la poignée est comptée, pas de pénalité
- Présentée après avoir joué sa 1^{ère} carte et avant que celle-ci soit recouverte : comptée normalement
avertissement puis pénalité 100 points
- Présentée à tout autre mauvais moment par le preneur :
 - le preneur gagne : non comptée
 - le preneur chute : comptée normalement**dans les 2 cas : avertissement puis pénalité 100 points**
- Présentée à tout autre mauvais moment par un défenseur :
 - le preneur gagne : comptée normalement
 - le preneur chute : la donne est annulée**dans les 2 cas : avertissement puis pénalité 100 points**
- Présentée avec l'excuse en cachant un atout :
 - le camp fautif gagne : la donne est annulée
 - le camp fautif perd : la donne et la poignée sont comptées normalement**dans les 2 cas : avertissement puis pénalité 100 points**



TOURNOI DUPLICATE (EN DONNES DUPLIQUÉES)

Points particuliers

Dans tous les tournois, il est formellement interdit de se déplacer sans autorisation de l'arbitre. Cette autorisation exceptionnelle ne permet en aucun cas des discussions avec les adversaires. Lors de déplacements non autorisés, le joueur (la triplette, la quadrette) sera sanctionné de 1% (individuel, triplette) ou 2 PM (quadrettes). Si récidive du (ou des) joueur(s), l'arbitre applique la sanction qu'il juge appropriée pour le non-respect de ces décisions.

Le preneur est responsable de l'orientation de l'étui et doit prendre son jeu en premier. Une inversion des jeux en défense ne lui est pas imputable.

Les quatre joueurs de la table sont responsables du chien : en cas de mauvaise reconstitution de la donne (erreur sur le chien) les quatre joueurs sont pénalisés.

En triplettes et équipes les coéquipiers du preneur doivent se placer derrière ce dernier et suffisamment en retrait pour que tout contact direct soit impossible (tout membre d'une équipe ne peut se placer derrière un joueur du camp adverse).

Après le jeu en triplettes ou en équipes (salle ouverte) un coéquipier n'ayant pas joué la donne peut intervenir en cas de marque erronée ou de mauvaise reconstitution de la donne.

Pénalité

En individuel et en triplettes un pourcentage est déduit à l'issue de la séance, une fois toutes les donnes topées (dont les marques ajustées).

En équipes ou quadrettes des points de match sont déduits à l'issue du match.

Marque ajustée

En individuel et en triplettes

- Donne neutralisée : lorsqu'une donne est neutralisée par l'arbitre, le pourcentage final du joueur ou de la triplette sera établi sur l'ensemble des autres donnes. L'arbitre peut toutefois attribuer une note Zéro à l'un des joueurs ou l'une des triplettes sur cette donne (cette note 0 étant prise en compte pour le calcul du pourcentage final).
- Zéro collectif : les deux camps marquent 0 sur la donne.
- Maxi 40%, mini 60% : la note du camp fautif ne peut excéder 40% sur la donne; la note du camp non fautif ne peut pas être inférieure à 60% sur la donne.

En match par équipes

- Donne neutralisée : aucune équipe ne marque de PM sur cette donne
- Plus 4 PM est la marque minimum que peut obtenir l'équipe non fautive.
- Il faut rajouter 1 point de Pénalité à l'équipe fautive.

En quadrettes

- Donne neutralisée : chaque équipe marque 0 PM sur cette donne
- Moins 4 PM est la marque maximale que peut obtenir la quadrette fautive.
- Plus 4 PM est la marque minimum que peut obtenir la quadrette non fautive.
- Il faut rajouter 1 point de Pénalité à l'équipe fautive.



Fautes et incidents de jeu en duplicate

FAUTE OU INCIDENT DE JEU	INDIVIDUEL	TRIPLETTES	EQUIPES	QUADRETTES
Jeu avec un nombre incorrect de cartes à la première table (donne distribuée à la table)	0.5% au(x) joueur(s) fautif(s)	0.5% à la ou aux triplettes des fautifs	1 PM à l'équipe fautive	1 PM à la quadrette fautive
La donne est annulée et redistribuée				
Lenteur de jeu	Avertissement puis 0.5% par nouveau retard pour le ou les responsables du retard. Si la lenteur est telle qu'une donne doit être neutralisée par l'arbitre : - 40% au(x) joueur(s) fautif(s)		Avertissement puis 1 PM de pénalité à l'équipe fautive L'arbitre peut annuler une ou plusieurs donnes si les 2 équipes sont fautives	
Faux écart	La donne est neutralisée. 0 sur la donne au preneur	La donne est neutralisée. 0 sur la donne à la triplette du preneur	Pénalité de 4 PM à l'équipe du preneur. La donne est annulée et remplacée par une nouvelle donne sur laquelle l'équipe fautive ne pourra pas marquer de PM	La donne est neutralisée et doit se jouer au retour : pénalité de 10 PM à la l'attaquant fautif, bonus de 4 PM à la défense. - Si pas de faute au retour : -10/+4 maintenu - Si nouvelle faute de la défense au retour : - 1PM au fautif soit -11/+4 - Si RC de l'autre attaquant au retour : le +4 est annulé : -10/-5 - Si faux écart de l'autre attaquant au retour : le +4 est annulé : -10/-10
Erreur ou anomalie sur la feuille ambulante :				
- rectifiable par l'arbitre	0.5% aux quatre joueurs	0.5% aux deux triplettes		1 PM aux deux quadrettes
- non rectifiable par l'arbitre	0 sur la donne aux quatre joueurs	0 sur la donne aux deux triplettes		4 PM aux deux quadrettes
Jeu créé à la 1 ^{ère} table et considéré par l'arbitre comme anormalement faible	La donne est neutralisée. Pénalité de 0.5% au preneur	La donne est neutralisée. Pénalité de 0.5% à la triplette du preneur		
Faute de jeu signalée par un coéquipier non joueur ou un spectateur :				
- signal d'une faute de jeu d'un adversaire		La faute est considérée comme non commise	La faute est considérée comme non commise	
- signal d'une faute de jeu par un partenaire ne jouant pas ou par un spectateur		La faute est considérée comme commise et traitée comme telle	La faute est considérée comme commise et traitée comme telle	La faute est considérée comme commise et traitée comme telle
Si carte exposée elle devient renonce consommée et traitée comme telle				



FAUTE OU INCIDENT DE JEU	INDIVIDUEL	TRIPLETTES	EQUIPES	QUADRETTES
Interdiction de consulter le diagramme une fois la 1 ^{ère} carte jouée	Si consultation du diagramme par un joueur une pénalité est appliquée			
	0.5%	0.5%	1 PM	1 PM
Consultation par inadvertance de la feuille de marque avant de jouer	Appel obligatoire de l'arbitre, l'arbitre reste durant la jouerie de la donne concernée.			
	Pénalité au joueur fautif 0.5%	Pénalité à la triplette fautive 0.5%		Pénalité à la quadrette fautive 1PM
	Si la jouerie de la donne est faussée par l'information lue l'arbitre applique une marque ajustée			
	Marque ajustée 40/60	Marque ajustée 40/60		Marque ajustée +4 -4
Hésitation Si le joueur reconnaît avoir hésité	Marque ajustée 40/60	Marque ajustée 40/60	Marque ajustée +4 PM	Marque ajustée +4 -4
	Avec l'Excuse en main très difficile de considérer une hésitation donc pas de pénalité Sans pouvoir prouver l'hésitation il ne faut rien faire.			
Consultation du chien avant d'annoncer une garde Sans ou une Garde Contre.			La donne est neutralisée. Et une éventuelle pénalité	
Chien retourné par le Preneur après l'annonce d'un sur contrat			Il joue la donne en Garde normale, l'équipe non fautive marque au minimum 4PM, et l'équipe fautive a une pénalité de 1PM	
Interdiction de fumer	Pénalité 1%	Pénalité 1%	Pénalité 4 PM	Pénalité 4 PM
Erreur de placement d'un ou plusieurs joueurs	La donne est neutralisée. 0 au(x) joueur(s) fautif(s)	En tournoi en ligne La donne est neutralisée. 0 au(x) triplette(s) fautive(s)		Neutraliser les jeux joués et appliquer le + 4 - 4
Erreur sur n° d'étuis		Howell 0 aux deux triplettes		

Attaquant hors tour (triplette ne respectant pas l'ordre pour la rotation obligatoire des attaquants) :

- Echange d'un moyen d'identification : scratchée sur-le-champ, dossier transmis à la chambre de discipline.
- Erreur de rotation : donne neutralisée, 0 à la triplette du preneur.
- Identification non apparente : 0.5% à la triplette fautive.



FAUTE OU INCIDENT DE JEU	INDIVIDUEL	TRIPLETTES	EQUIPES	QUADRETTES
Jeu hors tour d'un défenseur	Le preneur doit choisir : <ul style="list-style-type: none"> • soit il accepte la carte jouée par le joueur fautif (le jeu se déroule normalement comme si c'était le joueur fautif qui était en main) • soit il exige que le défenseur ayant normalement la main rejoue au choix du preneur dans la couleur jouée par le joueur fautif ou dans une autre couleur sans imposer une couleur particulière. Si le défenseur qui doit avoir la main joue l'Excuse, la règle s'applique aussi au joueur suivant. Pénalité carte exposée quel que soit le choix du preneur.			
Carte exposée	La carte exposée est remise dans son jeu par le joueur fautif qui la jouera à son gré. Carte exposée par un défenseur suite à une carte exposée d'un autre partenaire. Le camp fautif ne reprend pas les cartes qui ne font pas faute. Si un joueur coupe à faux, il doit indiquer au camp adverse s'il est singleton ou pas.			
Carte exposée par le preneur	PAS DE PENALITE			
Carte exposée par la défense (l'arbitre juge que la donne peut se jouer normalement)	0.5% au joueur fautif	0.5% à la triplette en défense	1 PM à l'équipe en défense	1 PM à la quadrette en défense
SI PLUSIEURS FAUTES SONT COMMISES PAR UN JOUEUR OU UNE DEFENSE SUR LA MEME DONNE : PAS DE CUMUL DES PENALITES				
Carte exposée par la défense (l'arbitre juge que la donne ne peut pas se jouer normalement). Il fait néanmoins jouer la donne. & Renonce consommée	0.5% au joueur fautif	0.5% à la triplette fautive	1 PM à l'équipe fautive	1 PM à la quadrette fautive
Le camp fautif ne peut pas marquer plus de 40% sur la donne. L'autre camp marquera 60% minimum. Le score est marqué normalement mais l'arbitre applique une marque ajustée appropriée (voir page 15). La pénalité de 1 PM s'ajoute à la marque ajustée. En cas de renonce consommée de l'attaquant et de la défense sur le même jeu, on applique une seule fois le +4/- 4, sans oublier les 2 pénalités d'usage (2 X 1 PM)				
L'ARBITRE DOIT RENDRE AU CAMP NON FAUTIF TOUS LES POINTS QU'IL JUGE ILLICITEMENT GAGNES PAR LE CAMP FAUTIF				
Renonce consommée sur renonce consommée	40% et 40% plus pénalité 0.5% aux joueurs fautifs.	40% et 40% plus pénalité 0.5% aux 2 triplettes.	Donne neutralisée	Donne neutralisée et pénalité 4 PM aux 2 quadrettes



Mauvaise reconstitution de la donne

Nombre de cartes incorrect, inversion des jeux, non concordance de la main avec le diagramme, mauvaise duplication en cas de donnes pré distribuées.

TABLE	INDIVIDUEL	TRIPLETTES	EQUIPES	QUADRETTES
A la table précédente (ou aux tables précédentes)				
- Si le jeu a pu se jouer :	Pénalité de 0,5 % au(x) joueur(s) fautif(s)	Pénalité de 0,5 % à la triplette ou aux triplettes des fautives	Pénalité de 1 PM à l'équipe fautive	Pénalité de 1 PM à la quadrette ou aux quadrettes fautives
- Si le jeu n'a pas pu se jouer :	Pénalité de 1,5 % au(x) joueur(s) fautif(s)	Pénalité de 1,5 % à la triplette ou aux triplettes des fautives	Pénalité de 3 PM à l'équipe fautive	Pénalité de 3 PM à la quadrette ou aux quadrettes fautives
A la table où l'erreur est constatée	<p>1) L'erreur concerne un seul camp</p> <p>a) Avant de jouer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'arbitre rétablit et juge que la donne peut se jouer régulièrement : le score est normalement marqué - L'arbitre rétablit et juge que la donne ne peut pas se jouer régulièrement : il applique une marque ajustée appropriée (voir exemples page 15) <ul style="list-style-type: none"> en individuel : donne neutralisée et pénalité de 1,5 % au(x) camp(s) fautif(s) en triplette : donne neutralisée et pénalité de 1,5 % au(x) camp(s) fautif(s) en quadrette : pénalité de 1PM au camp fautif et la donne est jouée : le camp non fautif marque minimum + 4 PM, le camp fautif marque maximum - 4PM en équipes : pénalité de 1PM au camp fautif et la donne est jouée : le camp non fautif marque minimum + 4 PM <p>b) La donne a été jouée sans contrôle par les joueurs :</p> <p>L'arbitre applique une marque ajustée appropriée (voir exemples page 15) :</p> <ul style="list-style-type: none"> en individuel : donne neutralisée et pénalité de 1,5 % aux joueurs fautifs en triplette : donne neutralisée et pénalité de 1,5 % aux 2 triplettes +4 - 4 en quadrette (application du + 4 - 4) en équipe : la marque sera au moins de +4 PM pour l'équipe non fautive <p>cas particulier en quadrette : si la faute se situe lors de la position charnière : la pénalité est de -6 PM +6 PM.</p> <p>2) L'erreur concerne les deux camps</p> <p>a) Avant de jouer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'arbitre rétablit et juge que la donne peut se jouer régulièrement : le score est normalement marqué - L'arbitre rétablit et juge que la donne ne peut pas se jouer régulièrement : il applique une marque ajustée appropriée (voir exemples page 15) <p>en individuel et en triplette: donne neutralisée et pénalité de 1,5 % au(x) camp(s) fautif(s) en quadrette et équipe : donne neutralisée</p> <p>b) La donne a été jouée sans contrôle par les joueurs :</p> <p>L'arbitre applique une marque ajustée appropriée (voir exemples page 15) :</p> <ul style="list-style-type: none"> en individuel : donne neutralisée et pénalité de 1.5% aux joueurs fautifs en triplette : donne neutralisée et pénalité de 1.5% aux deux triplettes en quadrette : donne neutralisée et 4 PM de pénalité aux deux quadrettes en équipe : 0 PM aux deux équipes <p>Carte oubliée dans l'étui :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en Individuel: donne neutralisée et 0 pour le joueur fautif - en Triplette : donne neutralisée et 0 pour la triplette fautive - en Quadrette : donne neutralisée : + 6 pour le camp non fautif et - 6 pour le camp fautif. - en Equipe : donne neutralisée et - 6 PM à l'équipe fautive <p>Exemple de donnes considérées comme injouables :</p> <p>Mauvaise reconstitution concernant : les bouts, les cartes habillées ainsi que les atouts suivant leur hauteur et leur importance dans le jeu, etc. (l'arbitre étant seul juge).</p>			

Pas de cumul des fautes sur reconstitution

- en individuel et triplettes : 0.5 % si donne jouable ; 1.5 % si non jouable
- en équipes et quadrettes : - 1 PM si donne jouable ; - 3 PM si non jouable



Faute dans la présentation ou la composition d'une poignée

FAUTE	INDIVIDUEL	TRIPLETTES	EQUIPES	QUADRETTES
Présentée par le preneur avant son tour	LA POIGNEE EST COMPTEE NORMALEMENT. PAS DE PENALITE :			
Présentée dans le désordre Présentée incomplète et rectifiable Présentée après avoir joué régulièrement sa 1 ^{ère} carte et avant que celle-ci soit recouverte	LA POIGNEE EST COMPTEE NORMALEMENT. PENALITE :			
	0.5% au joueur fautif	0.5% à la tripléte du joueur fautif	1 PM à l'équipe du joueur fautif	1 PM à la quadrette du joueur fautif
Présentée à tout mauvais moment (autre que cas ci dessus) Excuse dans la poignée avec un atout caché dans la main	LA POIGNEE EST COMPTEE NORMALEMENT EN CAS DE CHUTE DU CAMP FAUTIF. LA POIGNEE N'EST PAS COMPTEE EN CAS DE GAIN DU CAMP FAUTIF			
	0.5% au joueur fautif	0.5% à la tripléte du joueur fautif	1 PM à l'équipe du joueur fautif	1 PM à la quadrette du joueur fautif
	Le camp auquel appartient le joueur fautif ne peut marquer au maximum que 40% sur la donne et l'autre camp au minimum 60%		Le score est marqué normalement mais l'arbitre applique une marque ajustée :-4PM +4PM en équipe ou quadrette (-4PM est la marque minimale que peut obtenir le camp fautif). La pénalité de 1 PM s'ajoute à la marque ajustée.	
Présentée avec trop d'atouts par la défense	LA POIGNEE EST COMPTEE NORMALEMENT. PENALITE :			
	0.5% au joueur fautif	0.5% à la tripléte en défense	1 PM à l'équipe en défense	1 PM à la quadrette en défense
	La défense ne peut marquer que 40% au maximum sur la donne et le preneur marquera au minimum 60%		Le score est marqué normalement mais l'arbitre applique une marque ajustée :-4PM +4PM en équipe ou quadrette (-4PM est la marque la moins défavorable que peut obtenir le camp fautif). La pénalité de 1 PM s'ajoute à la marque ajustée.	
Présentée incomplète par le preneur et non rectifiable	IL N'Y A PAS DE POIGNEE			
	0.5% au joueur fautif	0.5% à la tripléte du preneur	1 PM à l'équipe du preneur	1 PM à la quadrette du preneur
Présentée incomplète par la défense et non rectifiable	IL N'Y A PAS DE POIGNEE			
	0.5% au joueur fautif	0.5% à la tripléte en défense	1 PM à l'équipe en défense	1 PM à la quadrette en défense
	La défense ne peut marquer que 40% au maximum sur la donne et le preneur marquera au minimum 60%		Le score est marqué normalement mais l'arbitre applique une marque ajustée :-4PM +4PM en équipe ou quadrette (-4PM est la marque la moins défavorable que peut obtenir le camp fautif). La pénalité de 1 PM s'ajoute à la marque ajustée.	



Quelques exemples de marques ajustées et de pénalités en quadrettes et en équipes

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).

Le score indiqué est toujours celui de l'attaquant.

1) En quadrettes, lorsque le score est favorable a u camp fautif :

Exemple 1

- Quadrette A fautive
- Score attaquant A : + 68
- Score attaquant B : + 60
- La différence en PM est de 2.828 en faveur de A
- L'arbitre doit appliquer une marque ajustée :
- Il saisit les scores « zéro » aux deux quadrettes.
- En pénalité, il saisit 4 PM pour A et – 4 PM pour B (ce qui équivaut à une marque de – 4 pour A et de + 4 PM pour B)

**Toutes les fois que le score sera favorable à la quadrette fautive,
L'arbitre applique la marque ajustée – 4 PM, + 4 PM.**

2) En quadrettes, lorsque le score est favorable a u camp non fautif :

Exemple 2

- Quadrette A fautive
- Score attaquant A : + 60
- Score attaquant B : + 68
- La différence en PM est de 2.828 en faveur de B
- L'arbitre doit appliquer une marque ajustée (voir exemple 1) et une pénalité de 1 PM.

Exemple 3

- Quadrette A fautive
- Score attaquant A : + 60
- Score attaquant B : + 76
- La différence en PM est de 4 en faveur de B
- L'arbitre saisit les scores normalement et applique la pénalité de 1 PM.

Exemple 4

- Quadrette A fautive
- Score attaquant A : + 60
- Score attaquant B : + 92
- La différence en PM est de 5.657 en faveur de B
- L'arbitre saisit les scores normalement et applique la pénalité de 1 PM.



Lorsque le score est favorable à la quadrette non fautive :

L'arbitre applique la marque ajustée – 4 PM, + 4 PM si la marque en faveur de la quadrette non fautive est inférieure à + 4 PM (exemple 2).

L'arbitre n'applique pas la marque ajustée si la marque en faveur de la quadrette non fautive est égale ou supérieure à + 4 PM (exemples 3 et 4).

3) En équipe, lorsque le score est favorable au camp fautif :

Exemple 5

- 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 remplace la marque de + 2 PM pour A par la marque de + 4 PM pour B, et applique une pénalité de 1 PM 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.

4) En équipe, lorsque le score est favorable au camp non fautif :

Exemple 6

- 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 en remplaçant la marque de + 2 PM par la marque de + 4 PM, et applique une pénalité de 1 PM à A.

Exemple 7

- 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).



Abréviations sur la feuille ambulante

Arbitrage effectué avec Extar

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



POIGNÉE :

PO 0.5% en individuel ou triplette (premier cas)

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

PO 1 PM en équipe ou quadrette

RENONCE CONSOMMÉE :

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

RC 1 PM à la quadrette ou équipe fautive

SCORE OUBLIÉ :

Rectifiable :

SO 0.5% NSEO en individuel

SO 0.5% NS/EO en triplette

SO 1 PM aux 2 quadrettes

Non rectifiable :

SO *0 en individuel

SO *0 en triplette

SO 4 PM aux 2 quadrettes

CONSULTATION FEUILLE DE MARQUE :

Jouerie non faussée par l'information lue :

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

CM + 4 – 4 à la quadrette fautive