



# Règles du Mah-Jong Japonais (RIICHI)

Traduction de l'édition 2016 de l'EMA Version V04

## Règles EMA du Mah-Jong japonais

-

## Riichi Competition Rules

Traduction commentée de l'édition '16

Fédération Française de Mah-Jong





# Règles du Mah-Jong Japonais (RIICHI)

Traduction de l'édition 2016 de l'EMA Version V04

## Préface

Au cours des dernières années, nous avons connu un développement étonnant et enthousiaste du Jeu de Mah-Jong dans le monde entier. Il semble que de plus en plus de joueurs dans de nombreux pays découvrent l'attrait de ce jeu le plus fascinant du monde. En Europe, il est clair que le nombre de tournois continue de croître, ainsi que le nombre de Clubs de Mah-Jong.

Notre monde d'aujourd'hui, mondialisé, avec ses connexions Internet à grande vitesse, permet de se connecter plus facilement que jamais, à travers pays et continents à des tables de Mah-Jong virtuelles. Ces jeux en ligne et leurs discussions tournent autour de beaucoup de différentes règles de Mah-Jong, mais la variante japonaise, « riichi », semble avoir un statut néanmoins particulier et des partisans particulièrement enthousiastes, probablement inspirés par les joueurs de Riichi professionnels du Japon, le seul pays dans le monde où il existe du Mah-Jong Professionnel.

La première édition des règles EMA du Riichi a été établie lors des préparations du premier Championnat du Riichi européen en 2008 à Hanovre, en Allemagne. Les règles étaient basées sur la façon dont le Riichi avait été joué, avec à peu près les mêmes règles, de manière indépendante, aux Pays-Bas et au Danemark, et ceci pendant des années. Les règles ont été revisitées en 2012 pour être plus proche des règles japonaises actuelles de Riichi, mais toujours avec certaines variantes retenues.

En préparation de l'événement du premier Championnat mondial de Riichi à Paris, en France, en 2014, les « World Riichi Championship rules » ont été compilées par Sylvain Malbec en collaboration avec des partenaires à travers le monde, notamment la Ligue professionnelle japonaise du Mahjong. Après l'événement, les règles WRC ont été légèrement retravaillées en 2015 et il est apparu évident que les règles EMA du Riichi devaient elles aussi être adaptées à la lumière des règles WRC.

Cette brochure décrit les règles Riichi standard de l'Association européenne du Mah-Jong révisée en 2016.

Tina Christensen  
European Mahjong Association  
April 2016

## Remerciements

Nous remercions Sjef Strik, Jenn Barr et Benjamin Boas pour leur aide précieuse afin de faire la lumière sur les différents règles et usages, et pour leurs conseils inestimables.

Pour cette dernière version, nous devons un énorme « merci » à Sylvain Malbec pour ses efforts pour son sondage mondial sur les règles Riichi et sa préparation des « World Riichi Championship rules ». En marge du premier Championnat mondial de Riichi à Paris en 2014, de précieuses discussions ont eu lieu avec Sylvain Malbec, Scott Miller, Jenn Barr, Gemma Collinge et Garthe Nelson. Je suis très reconnaissante à ces trois derniers de leurs conseils sur



# Règles du Mah-Jong Japonais (RIICHI)

Traduction de l'édition 2016 de l'EMA Version V04

le jeu professionnel au Japon. Reconnaissance et remerciements aussi à la commission des règles EMA Riichi (Gemma Collinge, Sven-Hendrik Gutsche, Ans Hoogland, Simon Naarman, Krzysztof Sasinowski et Alexander Wankmüller) pour les discussions fructueuses.

Tina Christensen  
EMA Riichi Rule Committee  
Avril 2016

## Annotations

Les règles ont été revues afin d'éliminer les ambiguïtés et afin de mieux s'accorder aux règles actuelles du Riichi Japonais et aux règles appliquées lors du Championnat du monde.

Les changements par rapport à l'édition 2012 les plus en vus sont listés ci-après :

- il n'y a plus de cinq rouges
- Tanyao (Tout ordinaire) n'est plus forcément une main cachée.
- Renho (Bénédiction de l'Homme) est rétrogradé du yakuman au mangan.
- Dai suushii (Quatre Grands Vents) est rétrogradé du double au simple yakuman.
- Les mains limites de 13+ han sont comptées sanbaiman et non plus yakuman.
- La limite des 3 secondes pour appeler une tuile pour un kong ou pung est annulée.
- Interdiction du "Kuikae" (« Swap-Calling » (en) ou Appel de substitution)
- Le furiten temporaire prend fin quand le joueur pioche ou réclame une tuile.
- La règle des cinq compteurs est supprimée.
- Il n'y a plus d'Annulation de partie.
- Nagashi Mangan n'existe plus.
- Le bonus/malus « uma » est minoré à 15,000/5,000/-5,000/-15,000
- La pénalité Chombo est réévaluée en tournoi à 20,000 points après le bonus/malus.
- Les règles de pénalité sont un peu plus clémentes dans certains cas.

Les différences par rapport aux WRC 2015 :

- Des gagnants multiples sont autorisés
- 4-30 n'est pas arrondi au mangan
- Les priorités sont différentes; EMA: le pung a la priorité sur le chow
- Les mises Riichi non-attribuées à la fin d'une partie complète vont au vainqueur.

Le document est sous licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. Téléchargeable sur le site <http://mahjong-europe.org>.

European Mahjong Association,  
Avril 2016



# Règles du Mah-Jong Japonais (RIICHI)

Traduction de l'édition 2016 de l'EMA Version V04

## Préface de la Fédération Française de Mah-Jong

Avec cette traduction en langue Française, la Fédération Française de Mah-Jong (FFMJ) a pour but de donner accès à ces règles Riichi européennes, dites « RCR édition 2016 », à tous les joueurs français et d'unifier la pratique du Mah-Jong japonais, qui se doit d'être conviviale et de haut niveau, à l'échelle locale et nationale.

Ont servi pour base la traduction en langue française par Sylvain Malbec du 4 mars 2012 des « Règles pour le Mahjong Japonais », dites les « RCR » (ed. 2012) éditées par l'European Mahjong Association (EMA) et les « Riichi Rules for Japanese Mahjong » édition 2016.

Les commentaires et précisions du texte original seront ajoutés aux paragraphes les concernant et marqués avec le logo  quand il s'agit d'un commentaire de la Commission d'arbitrage de la FFMJ.

Cette traduction est valable pour toutes les compétitions Riichi en France. Modifications et précisions à cette traduction commentée seront transcrites par la Commission d'arbitrage de la FFMJ.

## Fédération Française de Mah-Jong

### Remerciements

*Je tiens à remercier les correspondants arbitrage qui ont relu et corrigé toutes les fautes et erreurs lors de la traduction. En particulier Sylvain Malbec, Simon Picard, Yulong Zhao et Sylvie Valognes.*

*Et je remercie aussi au nom de la FFMJ le club de Chuuren Potos (Marseille) qui nous a gentiment autorisé à reproduire ses « bonnes manières au Mah-Jong » du 17 Juillet 2014 (voir 5.1) et son tableau des scores.*

*Sven-Hendrik Gutsche*

*Responsable commission arbitrage*

*11 mars 2017*

## Table des matières

1.	Les tuiles .....	8
1.1	Les trois familles.....	8
1.2	Honneurs.....	8
1.3	Tuiles supplémentaires.....	8
1.4	Équipement supplémentaire .....	8
2.	Préparation.....	9
2.1	Vent du joueur .....	9
2.2	Vent dominant .....	9
2.3	Affectation des places autour de la table .....	9
2.4	La construction du mur.....	9
2.5	L'ouverture du mur .....	10
2.6	Le mur mort .....	10
2.7	L'indicateur de dora.....	10
2.8	La distribution .....	11
3.	Déroulement du jeu .....	12
3.1	Phases du jeu .....	12
3.2	Main valide.....	12
3.3	Le tour d'un joueur.....	12
3.3.1	Règles de priorité et de séquence lors des appels .....	13
3.3.2	Appel de substitution (« swap calling » ou « kuikae »).....	14
3.3.3	Le Chow exposé .....	14
3.3.4	Le Pung exposé .....	14
3.3.5	Kong exposé .....	14
3.3.6	Promouvoir un pung exposé en kong exposé .....	14
3.3.7	Kong caché .....	15
3.3.8	Exposer des éléments .....	15
3.3.9	Responsabilité : 3 <sup>ième</sup> pung de dragon exposé et 4 <sup>ième</sup> pung de vent exposé.....	16
3.3.10	La limite du 4 <sup>ième</sup> kong.....	16
3.3.11	Mahjong sur un écart (ron) .....	16
3.3.12	Mahjong sur pioche ou « tiré » (tsumo) .....	16

# Règles du Mah-Jong Japonais (RIICHI)

Traduction de l'édition 2016 de l'EMA Version V04

3.3.13	En attente (Tenpai ) .....	16
3.3.14	Le Riichi .....	17
3.4	Fin d'une donne .....	18
3.4.1	Dernière tuile.....	18
3.4.2	Donne nulle .....	18
3.4.3	Annulation d'une donne .....	18
3.4.4	Gestion des mises de Riichi après les donnes nulles .....	18
3.4.5	Furiten : Une attente contrainte .....	18
3.4.6	Chombo .....	20
3.4.7	Main morte.....	20
3.4.8	Irrégularités mineures.....	21
3.4.9	Quand une victoire est annoncée.....	22
3.4.10	Compteurs.....	22
3.4.11	Rotation de la position de l'ouvreur (Joueur EST) .....	22
3.5	Continuation de la partie .....	23
3.6	Fin de la partie.....	23
3.6.1	Bonus du vainqueur (uma).....	23
4.	Score.....	24
4.1	Évaluer une main gagnante .....	24
4.1.1	Minipoints .....	24
4.1.2	Calcul exact de la valeur de la main.....	26
4.1.3	Tables de score « han » empruntées au Club de Mah-Jong « Chuuren Potos » .....	26
4.2	Vue d'ensemble des figures « Yaku » .....	27
4.2.1	« Yaku » à un han.....	28
4.2.2	Yaku à deux han.....	30
4.2.3	Yaku à trois han .....	31
4.2.4	Yaku à cinq han.....	31
4.2.5	Yakuman.....	31
4.2.6	Les mains obsolètes .....	32
4.3	Exemples de comptage du score.....	33
4.3.1	Exemple 1 .....	33



# Règles du Mah-Jong Japonais (RIICHI)

Traduction de l'édition 2016 de l'EMA Version V04

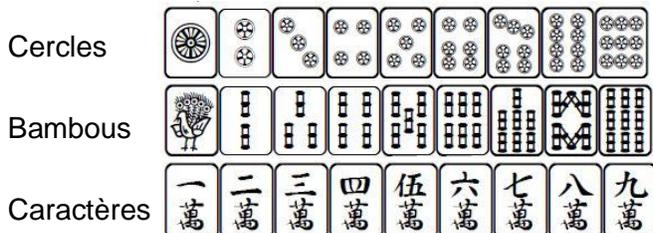
4.3.2	Exemple 2 .....	33
4.3.3	Exemple 3 .....	33
4.3.4	Exemple 4 .....	33
4.3.5	Exemple 5 .....	34
4.3.6	Exemple 6 .....	34
4.3.7	Exemple 7 .....	34
4.3.8	Exemple 8 .....	34
4.3.9	Exemple 9 .....	35
4.3.10	Exemple 10 .....	35
5.	Etiquette et règles de tournoi.....	35
5.1	Les bonnes manières FFMJ au Mah-Jong .....	35
5.1.1	Les choses à faire (par ordre approximatif d'importance) : .....	35
5.1.2	Les choses à ne pas faire (par ordre approximatif d'importance).....	36
5.2	Erreur lors de l'appel d'une tuile.....	37
5.2.1	Oubli de prendre la tuile appelée .....	37
5.2.2	Annonces vides .....	37
5.2.3	Changement d'annonce .....	38
5.2.4	Annonce d'un élément invalide.....	38
5.3	Révéler des tuiles .....	38
5.3.1	Prendre une tuile depuis la mauvaise partie du mur .....	39
5.4	Erreurs en relations avec une annonce de Riichi .....	39
5.5	Transmettre des informations .....	39
5.6	Triche et obstruction .....	39
5.7	Téléphone .....	40
5.8	Joueur en retard lors d'un tournoi .....	40
5.9	Joueurs de substitution .....	40
5.10	Sessions en tournoi .....	41
6.	Tableau des Yaku et des minipoints : .....	42
7.	Tableau des scores : .....	43

## 1. Les tuiles

Les 34 tuiles de base sont présentées ici. Un jeu de tuiles de mahjong complet contient quatre tuiles identiques de chacune d'entre elles.

### 1.1 Les trois familles

Il y a trois familles, chacune a ses tuiles numérotées de un à neuf :



Le un de bambou est généralement décoré avec un oiseau, le dessin de celui-ci varie souvent d'un jeu de mahjong à l'autre. Les uns et les neufs sont appelés tuiles terminales.

### 1.2 Honneurs

En plus des tuiles des familles, il y a sept différentes tuiles d'honneur : quatre vents et trois dragons. Les vents sont représentés dans l'ordre : Est-Sud-Ouest-Nord. Les dragons sont représentés dans l'ordre : rouge-blanc-vert. Le dessin du dragon blanc varie d'un jeu de mahjong à l'autre ; généralement il s'agit soit d'une tuile vierge soit il est représenté par une bordure bleue.

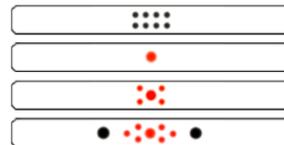


### 1.3 Tuiles supplémentaires

Avec quatre exemplaires de chacune des tuiles ci-dessus, un jeu de mahjong comporte 136 tuiles. Parfois les jeux de mahjong contiennent d'autres tuiles : fleur, saison ou joker, qui ne sont pas utilisées au Riichi. Les jeux japonais peuvent contenir trois cinq-rouges, susceptibles de remplacer une tuile de cinq dans chaque famille, de façon à ce que chaque famille contienne un cinq-rouge et trois cinq-normaux. Des mains contenant un de ces cinq-rouges valent un han de plus. Mais ces cinq-rouges ne font plus partie des règles Riichi de l'EMA.

### 1.4 Équipement supplémentaire

Les jeux de mahjong ont souvent des indicateurs pour indiquer le vent dominant et des bâtonnets, utilisés pour tenir le score, comme compteurs, et comme mises de « riichi ». Les valeurs des bâtonnets sont respectivement : 100, 1.000, 5.000 et 10.000 points. Un bâtonnet supplémentaire d'une autre couleur peut être utilisé pour la valeur de 500. Un jeu doit aussi avoir au moins deux dés.



## 2. Préparation

### 2.1 Vent du joueur

Le mahjong est joué par quatre joueurs, à chacun est associé un vent, dénoté vent du joueur. Le joueur qui commence est EST. Le joueur SUD est assis à la droite de Est, le joueur OUEST est assis en face de Est, et le joueur NORD est assis à la gauche de Est. Notez que l'ordre inverse des aiguilles d'une montre Est-Sud-Ouest-Nord n'est pas ce à quoi l'on pourrait s'attendre par rapport aux directions d'une boussole. Entre les mains, les Vents des joueurs vont changer, voir 3.4.11. Pendant une partie complète, chaque joueur est EST au moins deux fois.

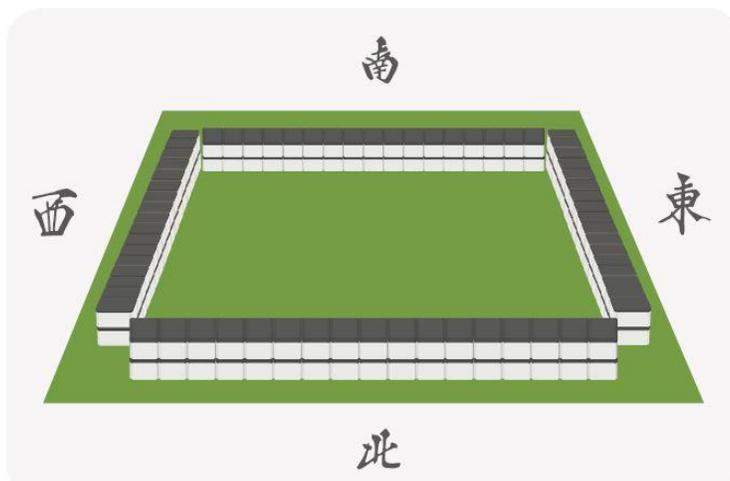
### 2.2 Vent dominant

Quand la partie commence, le vent dominant est le Vent Est. Quand le joueur qui a commencé la partie comme étant Est devient Est à nouveau, après que tous les autres joueurs ont joués au moins une main comme étant Est, le tour du Sud commence, et le vent dominant est Sud. Un indicateur de vent doit en permanence être placé du côté du joueur qui a commencé comme étant Est, et quand ce joueur devient Est à nouveau après le premier tour (Est) du jeu, cet indicateur est retourné pour indiquer le nouveau vent dominant, Sud.

### 2.3 Affectation des places autour de la table

Les places des joueurs autour de la table sont déterminées par un tirage aléatoire si elles ne sont pas prédéfinies par la planification du tournoi.

Pour faire le tirage aléatoire, une tuile de chaque vent est utilisée. Les quatre tuiles sont mélangées face cachée et chaque joueur pioche une de ces tuiles ; le joueur qui a mélangé est le dernier à prendre une tuile. Le joueur qui a pioché la tuile Est commencera la partie en tant que joueur EST. Le joueur qui a pioché la tuile Sud commencera la partie en tant que joueur SUD. Le joueur qui a pioché la tuile Ouest commencera la partie en tant que joueur OUEST. Le joueur qui a pioché la tuile Nord commencera la partie en tant que joueur NORD.



### 2.4 La construction du mur

Les tuiles sont consciencieusement mélangées. Chaque joueur construit devant lui un mur de tuiles faces cachées, de dix-sept tuiles de long et deux étages de haut. Les quatre murs sont réunis pour former un carré.

## 2.5 L'ouverture du mur

Le joueur EST lance deux dés et compte ce nombre de joueurs dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par lui-même. Le joueur ainsi déterminé ouvre le mur devant lui, en comptant depuis la droite le même nombre de piles de 2 tuiles qu'indiquent les dés. Après la dernière pile comptée, le mur est ouvert en poussant les deux sections du mur un peu sur le côté.



Si le jet de dés du joueur EST est 12, le joueur NORD ouvre le mur comme ci-après :

## 2.6 Le mur mort

Les sept piles de tuiles à la droite de l'ouverture constituent le mur mort. Le mur mort continue au-delà du coin sur le mur suivant, si la fin du mur est atteinte. Après la septième pile de tuiles, les deux parts du mur peuvent être poussées légèrement afin de marquer la séparation entre le mur mort de la fin du mur. Les tuiles du mur mort ne sont pas utilisées durant le jeu, excepté pour fournir des tuiles de remplacement pour les kongs.

Il est conseillé au joueur qui a le mur mort devant lui de placer la première tuile de remplacement immédiatement à gauche du mur mort, de telle sorte que le mur commence par deux tuiles seules et continue par six piles de tuiles. Ceci permet de réduire le risque de renverser et de révéler la première tuile de remplacement.

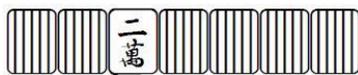
## 2.7 L'indicateur de dora

Comptez trois piles de tuiles dans le mur mort depuis l'ouverture initiale du mur, et retournez la tuile du haut pour déterminer l'indicateur de dora. Cette tuile indique quelle tuile est la dora. Si l'indicateur de dora est une tuile de famille, la dora est la tuile suivante dans la même famille, par ex. la dora est le sept de bambou si l'indicateur de dora est le six de bambou. Si l'indicateur est un neuf, la dora est le un de la même famille.

Si l'indicateur est un dragon, la dora est aussi un dragon, conformément à l'ordre suivant : rouge indique blanc, blanc indique vert, et vert indique rouge. De la même manière, on applique l'ordre suivant pour les vents : Est-Sud-Ouest-Nord-Est.



est la dora quand l'indicateur est



est la dora quand l'indicateur est





est la dora quand l'indicateur est

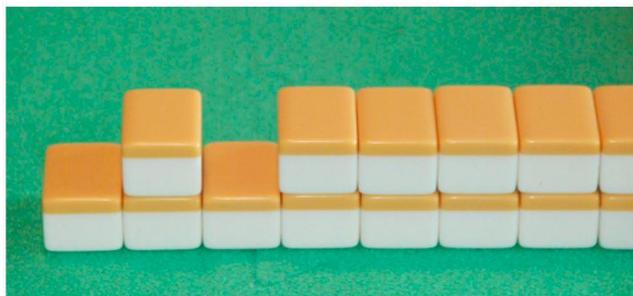


est la dora quand l'indicateur est



## 2.8 La distribution

Le joueur EST (ouvreur) prend les quatre premières tuiles du mur après l'ouverture initiale du mur. Les tuiles sont prises dans le sens des aiguilles d'une montre, alors que les tours des joueurs se déroulent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, le joueur SUD prend les quatre tuiles suivantes, OUEST les quatre suivantes, NORD les quatre suivantes, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait douze tuiles. L'ouvreur continue en prenant deux tuiles : les tuiles au sommet de la première et de la troisième pile dans le mur. Les joueurs SUD, OUEST et NORD prennent chacun à leur tour une seule tuile. (Ceci correspond à ce que le joueur EST prenne une tuile, attende que les 3 autres joueurs prennent chacun une tuile, et qu'ensuite il prenne sa quatorzième tuile). Le joueur EST (ouvreur) a maintenant une main de départ de quatorze tuiles, tandis que les autres joueurs ont treize tuiles chacun.



Chaque joueur arrange ses tuiles debout devant lui, de façon à ce qu'il soit le seul à pouvoir voir leurs faces. Les dés sont placés à la droite de l'ouvreur ; de cette façon tous les joueurs peuvent en permanence voir clairement la position du joueur EST (ouvreur).

## 3. Déroulement du jeu

L'objectif du jeu est de former une main complète. L'objectif ultime de la partie est d'accumuler le plus de points grâce aux mains gagnantes. Le nombre de mains que chaque joueur a gagné n'a pas d'importance, le score accumulé lors des différentes donnes détermine le vainqueur.

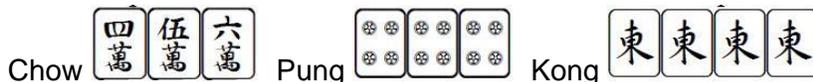
### 3.1 Phases du jeu

Le tour d'un joueur commence quand une tuile est prise et se termine quand une tuile est écartée. Durant un tour de jeu normal, tous les joueurs ont leur tour une fois. Un tour de jeu est interrompu si une tuile est réclamée pour un kong, pung ou chow, ou si un kong caché est déclaré. Une donne dure jusqu'à ce qu'un joueur ait complété une main et gagné, ou en cas de partie nulle (voir §3.4.2). Durant une manche tous les joueurs sont ouvreur chacun à leur tour. Une partie complète consiste en deux manches : la manche Est et la manche Sud.

### 3.2 Main valide

Une main valide complète est composée de quatre éléments et une paire. Un élément peut être aussi bien un chow, un pung ou un kong. De plus, une main complète doit avoir au moins une figure « yaku ». Un joueur qui est « furiten » (3.4.5) n'est pas autorisé à gagner sur un écart.

Un chow est composé de trois tuiles consécutives de la même famille. Les chows ne peuvent pas être faits avec des dragons ou des vents. 8-9-1 n'est pas un chow. Un pung est composé de trois tuiles identiques. Un kong est composé de quatre tuiles identiques. Une paire est composée de deux tuiles identiques.



Au Riichi deux mains spéciales existent qui ne sont pas composées de quatre éléments et une paire : Sept Paires et Treize Orphelins.

### 3.3 Le tour d'un joueur

Les tours des joueurs se succèdent dans l'ordre. Le joueur EST (ouvreur) débute, et les tours suivants se succèdent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Un joueur commence son tour en piochant une tuile. Toutefois, comme EST commence avec quatorze tuiles, EST ne pioche pas de tuile lors de son premier tour.

Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas annoncer une victoire ou un kong, le joueur termine son tour en écartant une de ses tuiles cachées. Normalement EST attend que tous les joueurs aient vu et trié leurs tuiles respectives avant d'écartier sa première tuile.

Les joueurs sont tenus de ne pas obstruer avec leur main la vue de la tuile qu'ils écartent. Les écarts sont placés de façon ordonnée, de la gauche vers la droite et six par ligne, devant chaque joueur et dans l'enceinte du mur, de façon à que l'on voit clairement qui a écarté quelles tuiles et dans quel ordre.

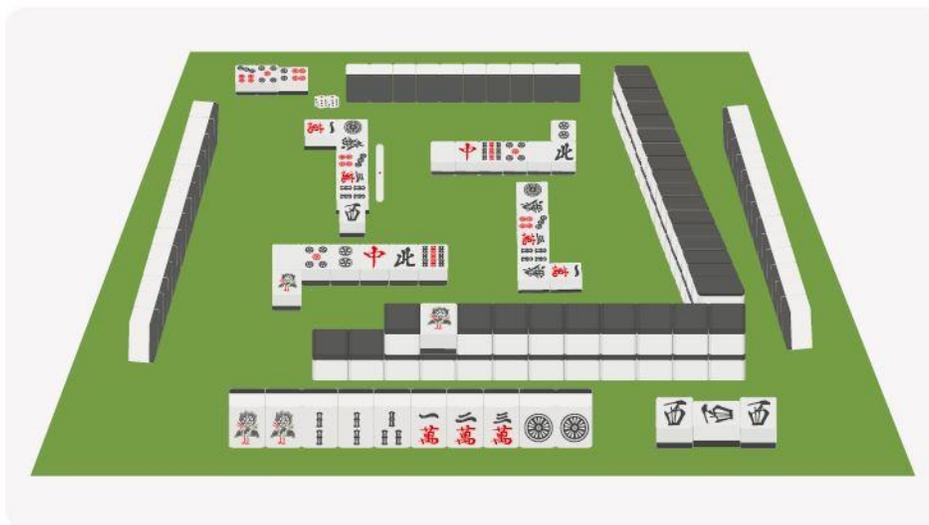
## 3.3.1 Règles de priorité et de séquence lors des appels

L'écart le plus récent peut être appelé pour compléter un *kong* ou un *pung* par n'importe quel autre joueur, à condition qu'il l'ait annoncé avant que le prochain joueur ait pioché une tuile.

L'écart le plus récent peut être appelé pour compléter une main gagnante par n'importe quel autre joueur, à condition qu'il l'ait annoncé avant que le prochain joueur ait écarté une tuile, sauf en cas de tiré « tsumo ».

Un *kong* ou *pung* appelé peut provoquer la perte de tour de joueurs, puisque le jeu continue depuis le joueur ayant annoncé et non pas depuis du joueur ayant écarté. Si un joueur annonce une victoire, tout appel simultané pour un *kong*, *pung* ou *chow* est ignoré. Il est possible pour plusieurs joueurs de gagner sur un même écart.

Le joueur qui est sur le point de commencer son tour peut appeler l'écart le plus récent pour un *chow*. Si ce joueur ne veut pas appeler cet écart, il commence son tour en piochant une tuile du mur.



Appeler une tuile pour gagner a priorité sur toute autre annonce. Appeler une tuile pour un *kong* ou un *pung* a priorité sur une annonce d'un *chow*. Un joueur qui a appelé une tuile pour gagner ne peut pas changer son annonce.

Un joueur n'est pas limité dans le temps imparti pour compléter son tour, mais un rythme raisonnable est souhaité. Un joueur qui pioche trop rapidement et empêche ainsi que les autres puissent faire leurs annonces, ou un joueur qui prendrait un temps de réflexion trop long, et cela à répétition, peut se voir pénalisé pour « obstruction » selon l'appréciation de l'arbitre.

Si l'écart le plus récent est appelé après que le joueur suivant ait pioché, mais ceci parce que la pioche s'est faite trop rapidement, l'annonce reste valide et la tuile piochée est replacée dans le mur.

## 3.3.2 Appel de substitution (« swap calling » ou « kuikae »)

Un appel de substitution (kuikae) est interdit : ainsi il est défendu d'appeler une tuile et d'écarter la même tuile dans un même tour. Aussi il est interdit d'appeler une tuile pour former un Chow et écarter dans ce même tour la tuile de l'autre côté du Chow.

Il est interdit d'appeler le  pour exposer le    et défausser le .

Il est interdit d'appeler le  pour exposer le    et défausser le  ou le .

## 3.3.3 Le Chow exposé

Une tuile ne peut être appelée pour un *chow* que si elle est écartée par le joueur de gauche. L'appel de la dernière tuile écartée pour compléter un *chow* est effectué en vocalisant clairement "chow" ou "chi". Ensuite le joueur doit exposer les deux tuiles de la main qui complètent l'élément et dans un troisième temps il écarte une tuile de sa main et intègre la tuile appelée dans l'élément. L'ordre dans lequel le joueur procède lors de la troisième étape, n'est pas important : ainsi il peut d'abord intégrer la tuile appelée et ensuite écarter une tuile ou inversement.

## 3.3.4 Le Pung exposé

L'appel de la dernière tuile écartée pour exposer un *pung* est effectué en vocalisant clairement "pung" ou "pon". Ensuite le joueur doit exposer les deux tuiles de la main qui complètent l'élément et dans un troisième temps il écarte une tuile de sa main et intègre la tuile appelée dans l'élément. L'ordre dans lequel le joueur procède lors de la troisième étape, n'est pas important : ainsi il peut d'abord intégrer la tuile appelée et ensuite écarter une tuile ou inversement.

## 3.3.5 Kong exposé

L'appel de la dernière tuile écartée pour un *kong exposé* est effectué en disant clairement "kong" ou "kan", et en plaçant la tuile face visible avec les trois tuiles correspondantes de la main. Après avoir révélé une nouvelle tuile « kan dora », le joueur prend une tuile de remplacement dans le mur mort et continue son tour comme s'il avait pioché une tuile du mur.

Le mur mort contient toujours 14 tuiles, donc après un kong le mur mort est réapprovisionné avec la dernière tuile du mur.

## 3.3.6 Promouvoir un pung exposé en kong exposé

Un *pung exposé* peut être promu en *kong exposé* lors du tour d'un joueur, après que celui-ci ait pris une tuile du mur ou une tuile de remplacement, mais pas lors d'un tour où le joueur a précédemment appelée une tuile pour un chow ou un pung. Le joueur doit dire "kong" ou "kan" clairement, placer la quatrième tuile avec la tuile tournée du pung, et ensuite révéler une kan dora et prendre une tuile de remplacement. La tuile utilisée pour promouvoir le pung fait encore partie des écarts et peut être appelée pour une victoire.

Le mur mort contient toujours 14 tuiles, donc après *un kong* le mur mort est réapprovisionné avec la dernière tuile du mur.

### 3.3.7 Kong caché

Un *kong caché* peut être annoncé lors du tour d'un joueur après que le joueur ait pris une tuile du mur ou une tuile de remplacement, mais pas lors d'un tour où le joueur a précédemment appelée une tuile pour un chow ou un pung. Le joueur doit clairement prononcer "kong" ou "kan", révéler les quatre tuiles du kong, puis retourner les deux tuiles centrales face cachée, révéler un nouvel indicateur dora (kan dora) et prendre une tuile de remplacement. Le mur mort contient toujours 14 tuiles, donc après un *kong caché* le mur mort est réapprovisionné avec la dernière tuile du mur.

Un joueur a toujours une main cachée après avoir annoncé un *kong caché*, si le joueur n'a pas exposé d'élément.

Un *kong caché* ne peut pas être volé, sauf pour gagner avec Treize Orphelins.

Notez que quatre tuiles identiques forment un kong seulement si un *kong caché* est déclaré.



### 3.3.8 Exposer des éléments

Les tuiles dans les éléments exposés ne peuvent pas être réarrangées pour former d'autres éléments, et ne peuvent pas être écartées.

Après avoir appelé une tuile, les tuiles de la main qui sont en rapport sont immédiatement exposées. Il est autorisé d'écartier avant de prendre la tuile réclamée. Si la tuile appelée n'est pas prise dans la limite des tours des deux adversaires suivants, c'est-à-dire avant que deux autres écarts soient faits, le joueur a une main morte.

Les éléments exposés sont placés à la droite des tuiles du joueur, de façon à être clairement visibles des autres joueurs. Les tuiles appelées sont tournées pour indiquer quel joueur a fait l'écart. Si la tuile a été écartée par le joueur assis à droite, la tuile réclamée est placée du côté droit de l'élément. Si la tuile a été écartée par le joueur assis en face, la tuile réclamée est placée au milieu de l'élément. Si la tuile a été écartée par le joueur assis à gauche, la tuile réclamée est placée du côté gauche de l'élément.

Un kong exposé a une tuile tournée. Un kong formé en promouvant un pung exposé, a deux tuiles tournées : la tuile ajoutée est placée avec la tuile précédemment tournée.



### 3.3.9 Responsabilité : 3<sup>ième</sup> pung de dragon exposé et 4<sup>ième</sup> pung de vent exposé

Un joueur qui fournit le 3<sup>ième</sup> pung/kong de dragon à un adversaire qui a déjà deux pungs/kongs de dragons exposés, ou le 4<sup>ième</sup> pung/kong de vent à un adversaire qui a déjà trois pungs/kongs de vents exposés, doit payer la valeur totale de la main dans le cas où Trois Grands Dragons ou Quatre Grands Vents est terminé sur pioche (les deux autres joueurs ne payent rien).

Dans le cas où un autre joueur donne le Trois Grands Dragons ou Quatre Grands Vents, il partage le paiement en deux parts égales avec le joueur qui donne la tuile pour le troisième pung/kong de dragon ou le quatrième pung/kong de vent.

### 3.3.10 La limite du 4<sup>ième</sup> kong

Après l'annonce d'un 4<sup>ième</sup> kong le jeu continue, mais plus aucun kong ne peut être déclaré pendant cette donne. En aucun cas un 5<sup>ième</sup> kong ne peut être fait.

### 3.3.11 Mahjong sur un écart (ron)

Un joueur qui peut former une main valide avec au moins un yaku avec le dernier écart, peut gagner en déclarant clairement "ron" ou "mahjong", à moins qu'il soit en semblant d'attente « furiten ».

### 3.3.12 Mahjong sur pioche ou « tiré » (tsumo)

Un joueur qui peut former une main valide avec au moins un yaku avec une tuile qu'il vient juste de piocher dans le mur ou dans le mur mort, peut gagner en annonçant clairement « tsumo » ou "mahjong". Le joueur doit garder la tuile gagnante à l'écart du reste de la main, de façon à ce que tous les joueurs sachent clairement quelle est la tuile gagnante. Un joueur qui est « furiten » (voir 3.4.5) peut toujours gagner sur pioche.

### 3.3.13 En attente (Tenpai )

Un joueur est considéré être en attente (« tenpai ») si sa main n'a plus besoin que d'une seule tuile pour être une main gagnante. Un joueur est « tenpai » même si toutes les tuiles qui lui permettraient de composer une main gagnante se trouvent parmi les écarts ou les éléments exposés. Un joueur n'est pas « tenpai » si sa main attend uniquement une tuile dont il a déjà les 4 exemplaires dans sa main. Un joueur n'est pas « tenpai » si sa main a été annoncée main morte.

## 3.3.14 Le Riichi

Un joueur ayant une main cachée et en attente peut annoncer « riichi » en disant clairement "riichi", en tournant la tuile écartée sur le côté et en misant 1 000 points, en plaçant un bâtonnet avec les écarts.

Si un adversaire appelle l'écart tourné pour gagner, l'annonce du « riichi » est invalide et les 1.000 points sont restitués au joueur qui a fait l'annonce du « riichi ».

Si un adversaire appelle l'écart tourné pour exposer un élément, le joueur qui a annoncé « riichi » tournera la prochaine tuile qu'il écartera.

Il est interdit de déclarer « riichi » s'il reste moins de quatre tuiles dans le mur.

Les 1 000 points sont restitués au joueur qui a déclaré « riichi » s'il gagne. Si un autre joueur est le gagnant de la main en cours, il récupère les 1 000 points.

Si plusieurs joueurs sont gagnants, les 1 000 points vont au gagnant qui suit le plus près le joueur payeur.

Dans le cas d'une donne nulle la mise du « riichi » reste sur la table pour être réclamée par le prochain joueur qui gagne une main.

Un joueur qui déclare « riichi » ne peut plus changer sa main. Toutefois, il peut déclarer un kong caché s'il pioche une tuile qui correspond avec un pung caché, si cela ne change pas le motif d'attente et si les trois tuiles à être konguées peuvent seulement être interprétés comme étant un pung dans la main Riichi originale. (Dans le cas de trois pungs consécutifs de la même famille, un kong ne peut pas être déclaré, puisque les tuiles peuvent être interprétés comme étant trois chows identiques.)

Il est permis à un joueur qui est « furiten » (voir 3.4.5) de déclarer « riichi ». Un joueur qui, après avoir déclaré « riichi », choisi de ne pas gagner sur un écart qui complète la main devient « furiten ». Un joueur qui est « furiten » peut toujours gagner sur pioche.

Riichi est une figure, « yaku ». Un joueur qui gagne lors du premier tour après l'annonce du « riichi » (incluant la prochaine pioche du joueur) peut réclamer un « han » (voir 4.1.3) supplémentaire pour « ippatsu ». La possibilité d'ippatsu est perdue si le tour est interrompu par un appel pour un kong, pung ou chow, incluant les kongs cachés.

Un joueur qui gagne après avoir déclaré « riichi » révèle les tuiles sous l'indicateur de dora et les indicateurs de kan dora. Ces tuiles indiquent les ura dora, qui ne peuvent être réclamées que par le joueur qui a déclaré « riichi ».

## 3.4 Fin d'une donne

Une donne peut se terminer de deux façons : par une donne nulle (personne ne déclare de victoire après l'écart de la toute dernière tuile) ou par un (ou plusieurs) joueurs déclarant une victoire. Un « chombo » provoque une redistribution et ne compte pas comme une donne.

Après la fin d'une donne les joueurs ne doivent pas regarder les tuiles du mur.

### 3.4.1 Dernière tuile

La dernière tuile du mur ne peut être appelée que pour gagner, et non pas pour un kong, pung ou un chow. Dans le cas où un kong est annoncé sur l'avant-dernière tuile, la tuile de remplacement devient la dernière tuile. Il n'est pas autorisé de déclarer un kong sur la dernière tuile.

### 3.4.2 Donne nulle

Une donne nulle arrive si personne ne déclare de victoire après l'écart de la toute dernière tuile. Les 14 tuiles du mur mort ne sont pas utilisées. Après une donne nulle les joueurs qui ne peuvent pas ou ne veulent pas montrer une main en attente sont dits être « noten » et payent une pénalité aux joueurs qui montrent une main en attente, dits joueurs « tenpai ». Les joueurs déclarent à tour de rôle s'ils sont en « tenpai » ou « noten » : EST en premier, suivi par SUD, OUEST et finalement NORD. Il est acceptable de faire cette annonce avant son tour, mais une annonce ne peut pas être changée. Les joueurs qui ont déclaré Riichi sont obligés de montrer leur main « tenpai » dans le cas d'une donne nulle.

Le total de la pénalité de « noten » s'élève à 3 000 points. Si trois joueurs sont « tenpai », le joueur « noten » paye 1 000 à chacun. Si deux joueurs sont « tenpai », ils reçoivent 1 500 points chacun d'un des joueurs « noten ». Alors que si un seul joueur est « tenpai » il reçoit 1 000 points de chaque un des joueurs « noten ». Si personne n'est « tenpai », alors aucun point de pénalité n'est échangé.

Après une donne nulle, un compteur (100 points) est placé sur la table sur le côté droit du joueur EST. Si la fonction de l'ouvreur change de place, le nouveau joueur EST place le nombre actuel de compteur à sa droite, par ex. s'il y avait 2 bâtonnets avant la donne alors le nouveau joueur EST place 3 bâtonnets à sa droite.

### 3.4.3 Annulation d'une donne

L'annulation d'une donne n'est plus utilisée dans les règles de l'EMA .

### 3.4.4 Gestion des mises de Riichi après les donnes nulles

Dans le cas d'un done nulle toutes les mises de Riichi restent sur la table pour être réclamées par le prochain joueur annonçant une victoire.

### 3.4.5 Furiten : Une attente contrainte

Si un joueur en attente peut former une main valide en utilisant l'un de ses précédents écarts, il est dit « furiten », ou en attente contrainte au tiré, car il n'est plus autorisé à déclarer une victoire sur un écart, même si la main formée avec le précédent écart était sans « yaku ».



Le joueur est en attente sur trois tuiles : 4 et 7 cercle et dragon rouge. Si le joueur a écarté une de ces tuiles, il est « furiten ».

### 3.4.6 Chombo

Les infractions sévères sont punies par chombo, après quoi la donne en cours est redistribuée. Si une victoire est annoncée au même moment où se produit un chombo, le chombo est annulé.

En tournoi la pénalité pour chombo est de 20.000 points qui seront déduits, à la fin de la session, après l'attribution des uma (voir 3.6.1), de la somme totale qu'a obtenue le fautif lors du tournoi. Hors tournoi la pénalité pour chombo a la même valeur qu'un paiement de mangan : 4.000 à EST, 2.000 à chacun des autres joueurs. Si le joueur fautif est EST, il paye 4 000 à chacun des autres joueurs.

**Les infractions suivantes sont sujettes à une pénalité chombo :**

- annonce de victoire invalide et montrer ses tuiles. La victoire peut être invalide, parce que la main n'est pas valide ou parce que l'annonce n'était pas valide (voir section 5.1.2)
- annonce de « riichi » sur une main qui n'est pas en attente. Ceci n'est déterminé qu'en cas d'une donne nulle. Dans le cas où une main valide, annoncée « riichi », est considérée « noten » parce qu'elle aura aussi été annoncée « main morte », alors ce cas ne sera pas considéré comme chombo et seuls les pénalités du « noten » s'appliqueront.
- faire un kong caché invalide après une annonce de « riichi » (déterminé seulement si le joueur fautif déclare une victoire, ou en cas de donne nulle).
- appeler une tuile après que la main ait été annoncée être une "main morte"
- Le jeu ne peut plus continuer à cause d'une faute d'un joueur, par ex. trop de tuiles ont été révélées pour que le jeu continue dans l'équité.

Après un chombo les mises de Riichi sont restituées aux joueurs qui ont déclaré « riichi », et la main est redistribuée. Aucun compteur n'est placé, et la fonction d'ouvreur ne tourne pas.

### 3.4.7 Main morte

Certaines irrégularités qui ne sont pas punies par chombo, mais sont punies à la place par une "main morte". Un joueur qui a une main morte n'est pas autorisé à déclarer une victoire, un kong, pung ou chow, et ne peut jamais être considéré « tenpai ».

Les irrégularités suivantes sont punies par une main morte :

- déclarer une victoire mais ne pas montrer ses tuiles (voir § 5.2.2)
- annoncer « riichi » avec un élément exposé.
- Ne pas vocaliser « riichi » ou ne pas tourner le dernier écart ; (voir § 5.4)
- trop ou trop peu de tuiles dans la main
- faire *un kong, pung ou chow invalide*. Cette faute peut être corrigée – sans punition – si elle est désignée ou remarquée avant que l'écart soit fait.
- Faire un appel de substitution (« kuikae ») (voir § 3.3.2)
- Un arbitre peut décider d'une main morte, par ex. pour « passer des informations »

Dans le cas où une main valide annoncée « riichi » devient une main morte après l'annonce du « riichi », et que, par la suite la donne finit nulle, alors la pénalité « noten » est à verser mais ne justifie pas un chombo.



# Règles du Mah-Jong Japonais (RIICHI)

Traduction de l'édition 2016 de l'EMA Version V04

## 3.4.8 Irrégularités mineures

Les irrégularités mineures ne sont généralement pas pénalisées. Se référer à la §5 : Etiquette et règles de tournoi.

## 3.4.9 Quand une victoire est annoncée

Quand une main se termine avec un ou plusieurs joueurs déclarant une victoire, la/les main(s) est/sont évaluée(s). Seuls les gagnants sont payés. S'il y a plus d'une possibilité pour constituer avec les tuiles d'une main une main gagnante, on choisit toujours la possibilité qui rapporte le score le plus élevé.

Un joueur gagnant sur pioche reçoit un paiement des trois adversaires. Un joueur dont l'écart aboutit à une ou plusieurs annonces de victoire paye la totalité de chaque main au(x) joueur(s) gagnant(s).

Le joueur EST reçoit plus de points pour une victoire, mais paye plus si un adversaire gagne sur pioche.

Quand EST gagne la main (que d'autres joueurs gagnent ou non), un compteur est placé sur la table du côté droit du joueur EST.

## 3.4.10 Compteurs

Un compteur est placé sur la table sur le côté droit du joueur EST après une main où EST a déclaré une victoire et après un done nulle.

Chaque compteur sur la table augmente la valeur d'une main gagnante de 300 points. Dans le cas d'une victoire sur pioche le paiement est partagé. Ainsi chaque adversaire paye 100 points pour chaque compteur au gagnant, en plus du paiement standard pour la main.

Tous les compteurs sont retirés après une main où un joueur autre que EST annonce une victoire et/ou le joueur EST ne le fait pas.

## 3.4.11 Rotation de la position de l'ouvreur (Joueur EST)

Après la fin d'une donne, il est déterminé si le joueur EST reste l'ouvreur ou si ce privilège est passé au joueur suivant.

Le joueur EST reste l'ouvreur s'il déclare une victoire ou s'il est « tenpai » lors d'une done nulle. S'il y a plusieurs gagnants, le joueur EST reste l'ouvreur s'il est l'un des gagnants. Sinon, la done tourne, et le joueur qui était SUD devient maintenant EST (ouvreur), pendant que le joueur OUEST devient SUD, le joueur NORD devient OUEST et le joueur EST devient NORD.

En cas de chombo, il n'y a pas de changement de l'ouvreur: le joueur EST reste l'ouvreur.

## 3.5 Continuation de la partie

Quand la rotation de l'ouvreur est résolue, les tuiles sont mélangées face cachée, et on commence une nouvelle donne.

Quand le joueur qui a commencé la partie en étant EST devient à nouveau EST après que chaque adversaire ait eut au moins une main en tant que EST, le tour du SUD commence.

Quand le joueur qui a commencé la partie en étant EST devient à nouveau EST après que chaque adversaire ait eut au moins une main en tant que EST durant le tour du SUD, la partie est terminée.

## 3.6 Fin de la partie

Quand le tour du SUD se termine, et que la partie est terminée, le gagnant est le joueur qui a accumulé le plus de points. Le nombre de mains gagnées est sans importance, la somme totale des points détermine le gagnant. Des égalités peuvent survenir.

Toutes les mises de « riichi » restant sur la table sont collectées par le gagnant.

« Agari yame » n'est plus autorisé. Cette règle autorisait que l'ouvreur puisse stopper la partie prématurément en gagnant la dernière donne tout en étant le premier de la table.

La fin de la partie par défaut de paiement n'existe plus. La partie ne se termine pas si le score d'un des joueurs devient négatif. La partie continue sans aucune modification. Ce joueur en défaut de paiement peut emprunter des bâtonnets aux autres joueurs, ou alors auprès de l'arbitre, qui est censé être porteur de bâtonnets extras pour ces cas. Ces dettes sont à marquer sur la feuille des scores.

Pour calculer le résultat final, les joueurs comptent leur points et en déduisent les 30 000 points avec lesquels ils ont entamé la partie. Après que le bonus du vainqueur (uma) est ajouté, par souci de simplification, les résultats peuvent être divisés par 1 000.

### 3.6.1 Bonus du vainqueur (uma)

A la fin de la partie un bonus/malus (uma) est appliqué aux scores. Les deux joueurs les mieux classés reçoivent un bonus de la part des deux joueurs les moins bien classés de la partie, suivant ce schéma : Le gagnant reçoit 15 000 points, le second reçoit 5 000 points, le troisième est pénalisé avec -5 000 points et le dernier est pénalisé avec -15 000 points.

En cas d'égalité, les bonus pour les places en question sont partagés entre les joueurs en égalité, par ex. si deux joueurs se partagent la première place, chacun reçoit un bonus de 10.000 points.

## 4. Score

### 4.1 Évaluer une main gagnante

Tous les joueurs à la table ont la responsabilité de s'assurer que chaque main gagnante est évaluée correctement et pour le nombre maximum de points.

En premier, trouvez le nombre de « han » : Additionnez au nombre des hans le yaku (au moins un), le nombre de tuiles dora, de kan dora, et en cas de Riichi le nombre d'ura dora dans la main. Cette somme est la « valeur han » de la main.

Ensuite est calculée la valeur de base de la main, les minipoints. Arrondissez le nombre à la dizaine supérieure (par ex. 32 minipoints sont arrondi à 40). Dans le cas d'une main de sept paires, la main vaut 25 minipoints et on ne fait pas d'arrondi. Pour les mains à cinq han ou plus les minipoints n'entrent plus en compte.

La valeur de la main peut maintenant être trouvée sur les tableaux de la page 43. Les tableaux sont décrits en détail au §4.1.3. À la valeur dans la table sont ajoutées 100 points pour chaque compteur sur la table en cas de victoire sur pioche, et 300 points en cas de victoire sur un écart. De plus toutes les mises de Riichi provenant des joueurs qui n'ont pas gagné la main sont collectées par le vainqueur.

Dans le cas où plus d'un joueur gagne en même temps, le donneur règle les scores avec chaque gagnant individuellement. Chaque vainqueur reçoit la valeur de sa main, en incluant la valeur des compteurs en jeu.

Dans le cas où plus d'un joueur gagne en même temps, les mises de Riichi provenant de joueurs qui ont déclaré « riichi » sans gagner vont au gagnant le plus proche de la droite du donneur. Ceux qui ont déclaré « riichi » et gagné, récupèrent toujours leur mise de Riichi.

Si le paiement est réalisé avec les bâtonnets, lors de l'échange de bâtonnets (paiement) les joueurs doivent mettre leurs bâtonnets en évidence et doivent compter leur bâtonnets sur demande d'un joueur adverse. Le jeu continu même si un des joueurs a perdu tous ces bâtonnets, dans ce cas ce joueur emprunte des bâtonnets auprès d'un joueur adverse ou auprès de l'arbitre.

#### 4.1.1 Minipoints

Vous obtenez toujours des minipoints pour une de ces trois façons de gagner :

Minipoints pour une victoire	
Main cachée sur un écart	30
Sept paires (aucun autre minipoint n'est ajouté)	25
Autre (pioche ou main exposée)	20

Ajoutez les minipoints pour les pungs et les kongs de la main. Les chows ne rapportent pas de minipoint. Si la tuile gagnante termine un pung, il compte comme un pung caché dans le cas d'une victoire sur pioche, et il compte comme un pung exposé dans le cas d'une victoire sur un écart.

# Règles du Mah-Jong Japonais (RIICHI)

Traduction de l'édition 2016 de l'EMA Version V04

Minipoints pour Pung / Kong	Exposé	Caché
Pung ordinaire, 2-8	2	4
Pung, terminales/honneurs	4	8
Kong ordinaire	8	16
Kong, terminales/honneurs	16	32

En plus, 2 minipoints sont ajoutés pour chaque :

Minipoints ajoutés	
Paire de dragon	2
Paire de vent du joueur	2
Paire de vent dominant	2
Gagner sur une attente unique au bord, fermée ou sur la paire	2
Gagner sur pioche (sauf en cas de pinfu)	2
Pinfu Ouvert	2

Les 2 minipoints pour une attente au bord, fermée ou sur la paire peuvent être réclamés même si la main est en attente sur d'autres tuiles. Une attente au bord est 1-2 attendant un 3, ou 8-9 attendant un 7. Une attente fermée est une attente sur la tuile centrale d'un chow. Une attente sur la paire est une attente pour finir la paire.

**Attente au bord :** gagnant sur

**Attente fermée :** gagnant sur

La possibilité offrant le plus grand score décide quel élément est terminé par la tuile gagnante. Considérons le cas d'attente suivant :

gagnant sur ou

En gagnant sur le 7, la tuile peut finir l'attente au bord (rapportant 2 minipoints) ou finir le chow 5-6-7 avec attente des deux côtés, ne rapportant aucun minipoint, mais à la place un han pour pinfu sur une main cachée. La possibilité rapportant le plus grand score doit toujours être choisie.

Dans des cas particuliers comme



même s'il n'est possible de gagner que sur le  aucun minipoint ne peut être compté, puisque la tuile ne finit ni une attente au bord, ni une attente fermée, ni une attente sur la paire. 2 minipoints sont accordés pour avoir gagné sur une tuile piochée « tsumo ». Ceci est annulé, toutefois, dans un cas où un han était compté pour « pinfu » (voir 4.2.1.).

« Pinfu Ouvert » est une main exposée qui ne vaut aucun minipoint (sauf les 20 minipoints pour avoir gagné). Elle est récompensée de 2 minipoints. Par ex. :



## 4.1.2 Calcul exact de la valeur de la main

Au lieu de calculer manuellement la valeur de la main, il est recommandé d'utiliser les tables fournies à la page 43. Toutefois, par souci d'exhaustivité, la procédure de calcul est donnée ici. Pour les mains valant cinq han ou plus, la table des mains de limite est utilisée.

Pour les mains valant moins de cinq han, la valeur est calculée ainsi :

La valeur de base de la main (les minipoints arrondis) est doublée pour chaque han plus 2. Cette somme est la somme de base qui doit être payée par chacun des trois adversaires en cas de pioche. Pour le joueur EST, toutefois, cette somme est doublée une fois de plus. Le joueur EST reçoit le double du paiement, mais aussi paye deux fois le montant de la somme de base dans le cas d'une victoire sur pioche d'un adversaire. Les paiements sont arrondis à la centaine supérieure, mais ne dépassent jamais la valeur d'un mangan.

En cas de victoire sur un écart, le joueur qui a écarté la tuile doit payer pour tous les adversaires, y compris le joueur Est, c'est-à-dire quatre fois la somme de base si le vainqueur n'est pas EST, et trois fois le double de la somme de base si le vainqueur est EST. Le paiement est arrondi à la centaine supérieure, mais ne dépasse jamais la valeur d'un mangan.

En plus de ceci, on ajoute la valeur des compteurs et des mises de Riichi qui sont sur la table.

## 4.1.3 Tables de score « han » empruntées au Club de Mah-Jong « Chuuren Potos »

Le tableau des scores à la page 43 est divisé en trois parties selon que le gagnant est un « joueur ordinaire » ou qu'il l'Ouvreur (Joueur EST), ou que la valeur de la main dépasse 4 han.

Sur la partie du tableau appropriée, en indices (lignes) est indiqué le nombre des han (1,2,3,4) et en ordonnés (colonne) la valeur des minipoints (20,25,30,40,50,60,70,80).

La partie « Joueur ordinaire » donne trois nombres : en gras et en premier c'est le total qu'obtient le vainqueur pour une victoire sur un écart « Ron » de celui qui a écarté la tuile gagnante. Pour une victoire sur pioche « tsumo » on considère les lignes en dessous, avec d'abord le montant qu'un joueur ordinaire doit verser et ensuite (la ligne marquée avec un « O »)

ce que le joueur EST doit verser. Le plus grand nombre est le paiement du joueur EST, l'autre nombre est le paiement de chacun des deux autres adversaires.

La partie « Ouvreur » donne seulement deux nombres : en gras et en premier c'est le total qu'obtient le vainqueur pour une victoire sur un écart « Ron » de celui qui a écarté la tuile gagnante. Pour une victoire sur pioche les trois adversaires payent chacun le montant de la ligne en-dessous.

La partie inférieure donne les valeurs pour les mains de limite (>4 han). La première ligne montre les scores pour un joueur ordinaire : en gras et en premier c'est le total qu'obtient le vainqueur pour une victoire sur un écart « Ron » de celui qui a écarté la tuile gagnante. Pour une victoire sur pioche « tsumo » on considère les lignes en dessous, avec d'abord le montant qu'un joueur ordinaire doit verser et ensuite (la ligne marquée avec un « O ») ce que le joueur EST doit verser.

La deuxième ligne montre les scores de l'ouvreur : en gras et en premier c'est le total qu'obtient le vainqueur pour une victoire sur un écart « Ron » de celui qui a écarté la tuile gagnante. Pour une victoire sur pioche « tsumo » on considère la ligne en dessous, avec le montant que chacun des adversaires doit verser.

Par exemple : Pour une victoire sur pioche « tsumo » d'un joueur ordinaire avec un haneman dans la main, le paiement est de 3 000 points pour les adversaires ordinaires et de 6 000 points pour l'ouvreur (joueur EST). Pour la même victoire mais sur un écart « Ron », celui qui a écarté la tuile gagnante paye 12 000 points.

Pour une victoire sur pioche « tsumo » de l'ouvreur avec un haneman dans la main, le paiement est de 6 000 points pour les trois adversaires. Pour la même victoire mais sur un écart « Ron », celui qui a écarté la tuile gagnante paye 18 000 points.

La valeur de tous les compteurs et mises de Riichi est ajoutée à la valeur trouvée dans les tables.

## 4.2 Vue d'ensemble des figures « Yaku »

Plusieurs « yaku » nécessitent que la main soit cachée. Une main cachée peut être gagnée sur un écart. Si la tuile gagnante réclamée finit un pung, le pung est considéré comme ouvert pour évaluer les minipoints, mais la main en elle-même est malgré « tout cachée ».

Les « yaku » sont tous cumulatifs, ainsi plusieurs « yaku » peuvent être combinés dans la même main. Par ex. une main cachée avec Tout Ordinaire et Triple Chow contient 3 « yaku » et vaut 4 han en cas de victoire sur pioche. Si la main est ouverte, elle contient seulement 1 « yaku » et vaut seulement 1 han. On ne peut pas obtenir plus de treize han de cette façon.

Les yakuman ne sont pas cumulatifs.

## 4.2.1 « Yaku » à un han

	Désignation	Définition du Yaku	han
FR	<b>Riichi</b>	Main en attente cachée annoncée avec une mise de 1.000 points. Voir §3.3.12 pour les règles détaillés sur l'annonce de Riichi.	1
EN	Riichi		
J	RIICHI	IPPATSU : Un yaku supplémentaire est accordé pour une victoire durant le premier tour ininterrompu après l'annonce de Riichi, en incluant la prochaine pioche du joueur qui a déclaré Riichi. Si le tour est interrompu par une annonce de kong, pung ou chow, y compris les kongs cachés, la possibilité pour IPPATSU est perdue. DABURU RIICHI : Un yaku supplémentaire est compté pour une annonce de Riichi durant le premier tour de la donne, càd durant le tout premier tour du joueur. Le premier tour ne doit pas être interrompu, ainsi si une annonce de kong, pung ou chow, y compris les kongs cachés, a eu lieu avant l'annonce de Riichi, DABURU RIICHI n'est pas possible.	
FR	<b>Tout Caché Tiré</b>	Victoire sur pioche sur une main cachée.	1
EN	Fully Concealed Hand		
J	MENZEN TSUMO		
FR	<b>Pinfu</b>	Main de chows cachée avec une paire sans valeur. Càd une main cachée avec quatre chows et une paire qui n'est ni une paire de dragon, ni du vent du joueur, ni du vent dominant. Il est requis que la tuile gagnante termine un chow avec une attente des deux côtés. Par définition la main ne vaut aucun minipoint, seulement la base de 30 sur un écart ou 20 sur pioche.	1
EN	Pinfu		
J	PINFU		
FR	<b>Double Chows Purs</b>	Main cachée avec deux chows complètement identiques, càd de la même valeur dans la même famille, par ex. :	1
EN	Pure Double Chow		
J	IPEIKOU		
FR	<b>Tout Ordinaire</b>	Main sans terminales ni honneurs.	1
EN	All Simple		
J	TANYAO CHUU		
FR	<b>Triple Chows</b>	Main avec trois chows de la même séquence numérique, un dans chaque famille, par ex. :	1
EN	Mixed Triple Chow		
J	SAN SHOKU DOUJUN		
		Donne un han supplémentaire si la main est cachée.	



## 4.2.2 Yaku à deux han

Désignation		Définition du Yaku	han
FR	<b>Sept Paires</b>	Main cachée contenant sept paires différentes. Il n'est pas autorisé d'avoir deux paires identiques. La main Sept Paires vaut toujours exactement 25 minipoints ; les minipoints supplémentaires, par exemple pour une paire de dragons, ne sont pas comptés.	2
EN	Seven pairs		
J	CHII TOITSU		
FR	<b>Triple Pungs</b>	Main contenant trois pungs/kongs du même numéro, un dans chaque famille, par ex. :	2
EN	Triple Pung		
J	SAN SHOKU DOUKOU		
FR	<b>Trois Pungs Cachés</b>	Main contenant trois pungs/kongs cachés. Notez qu'il n'est pas requis que la main entière soit cachée.	2
EN	Three Concealed Pungs		
J	SAN ANKOU		
FR	<b>Trois Kongs</b>	Main contenant trois kongs.	2
EN	Three Kongs		
J	SAN KAN TSU		
FR	<b>Tout Pung</b>	Main contenant quatre pungs/kongs et une paire.	2
EN	All Pungs		
J	TOI-TOI HOU		
FR	<b>Semi Pure</b>	Main ne contenant qu'une seule des trois familles, en combinaison avec des honneurs.  Donne un han supplémentaire si la main est cachée.	2
EN	Half Flush		
J	HONITSU		
FR	<b>Trois Petits Dragons</b>	Main avec deux pungs/kongs de dragon et une paire de dragon. Les deux yaku pour les pungs de dragon individuels sont ajoutés.	2
EN	Little Three Dragons		
J	SHOU SANGEN		
FR	<b>Tout Terminales et Honneurs</b>	Main ne contenant que des terminales et des honneurs.  Les deux yaku pour Tout Pung (TOI-TOI HOU) ou Sept Paires (CHII TOITSU) sont ajoutés.	2
EN	All Terminals and Honours		
J	HONROUTOU		
FR	<b>Terminales Partout</b>	Chaque élément et la paire contient des terminales. La main contient au moins un chow.  Donne un han supplémentaire si la main est cachée.	2
EN	Terminals in All Sets		
J	JUNCHAN		

# Règles du Mah-Jong Japonais (RIICHI)

Traduction de l'édition 2016 de l'EMA Version V04

## 4.2.3 Yaku à trois han

	Désignation	Définition du Yaku	han
FR	<b>Deux Fois Double Chows Purs</b>	Main cachée contenant quatre chows qui forment deux à deux Double Chows Purs.	3
EN	Twice Pure Double Chows	On ne compte pas de yaku supplémentaire pour Double Chows Purs (IPEIKOU).	
J	RYAN PEIKOU		

## 4.2.4 Yaku à cinq han

	Désignation	Définition du Yaku	han
FR	<b>Main Pure</b>	Main composée entièrement de tuiles d'une seule des trois familles. Les honneurs ne sont pas autorisés.	5
EN	Full Flush		
J	CHINITSU	Donne un han supplémentaire si la main est cachée.	
FR	<b>Bénédiction de l'Homme</b>	Gagner sur un écart durant le tout premier tour ininterrompu, avant que le joueur ait eu son premier tour.	5
EN	Blessing of Man	Les kongs cachés sont aussi considérés comme interrompant le tour.	
J	RENHOU	On ne compte aucun d'autre yaku, y compris les dora.	

## 4.2.5 Yakuman

FR	<b>Treize Orphelins</b>	Main cachée contenant chacune des 13 tuiles terminales et honneurs différentes plus une tuile de terminale ou d'honneur supplémentaire, par ex. :
EN	Thirteen Orphans	
J	KOKUSHI MUSOU	
FR	<b>Neuf Portes</b>	Main cachée constituée par les tuiles 1112345678999 dans la même famille, plus n'importe quelle tuile supplémentaire de la même famille, par ex. :
EN	Nine Gates	
J	CHUUREN POTOO	
FR	<b>Bénédiction du Ciel</b>	Le joueur Est gagne sur sa main initiale. Les kongs cachés ne sont pas autorisés.
EN	Blessing of Heaven	
J	TENHOU	
FR	<b>Bénédiction de la Terre</b>	Gagner sur pioche durant le tout premier tour ininterrompu. Les kongs cachés ne sont pas autorisés.
EN	Blessing of Earth	
J	CHIHOU	







points de chacun des deux autres adversaires, si le gagnant est un joueur ordinaire (pour un total de 7 900 points).

## 4.3.9 Exemple 9



La tuile gagnante est ouest sur un écart. La dora est le 7 bambou. Le joueur est Est durant le round est. La main obtient 2 han pour Semi Pure, 1 han pour Vent du Joueur, 1 han pour Vent Dominant et 1 han pour Terminales et Honneurs Partout. Total : 5 han. La main obtient un han supplémentaire pour la dora, pour un total de 6 han. Le gagnant reçoit 18 000 points payé par le donneur.

## 4.3.10 Exemple 10



La tuile gagnante est le 7 cercle sur pioche. La main est cachée. Le joueur est SUD. La main obtient 3 han pour le yaku Semi Pure (car la main est cachée) et 1 han pour Tout Caché Tiré. Minipoints : 20 points pour avoir gagné, 8 minipoints pour un pung caché d'honneur, 2 minipoints pour pioche et 2 minipoints pour attente au bord. Noter que même s'il y a une triple attente, le gagnant choisit quel élément est complété par la tuile gagnante de façon à optimiser le score. Les 32 minipoints sont arrondi à la dizaine supérieure : 40, pour une valeur totale de la main de 4 han 40 minipoints, équivalent à un paiement de mangan : 4 000 points payés par le joueur EST et par les 2 autres 2 000 points respectivement pour un total de 8 000 points.

## 5. Etiquette et règles de tournoi

### 5.1 Les bonnes manières FFMJ au Mah-Jong

Pour la FFMJ la bonne manière de jouer au Mah-Jong c'est avant tout respecter les règles de politesse, comme dans la vie de tous les jours leur application stricte n'est pas requise dans tous les contextes. Cependant les outrepasser dans certains contextes pourra agacer les autres joueurs voire les mettre en colère. D'où l'intérêt de les connaître et de pouvoir décider en toute connaissance de cause comment on choisit de se placer par rapport à ces règles, de la même façon que l'on choisit dans la vie à quel point on se plie aux conventions !

Comme souvent les bonnes manières ne sortent pas de nulle part et ont pour la plupart une raison très claire d'exister. Il est clarifié ci-après cet aspect afin que les joueurs puissent comprendre leur raison d'être.

#### 5.1.1 Les choses à faire (par ordre approximatif d'importance) :

- souhaiter une bonne partie aux autres joueurs avant de commencer.** Ou pour ceux qui en plus d'aimer le Mah-Jong aiment aussi la culture japonaise, on pourra prononcer la formule «onegaishimasu» (le masu final se prononçant « mass ») en inclinant légèrement la tête

- 
**avancer légèrement la partie droite de son mur** au tout début de la manche. Cette partie du mur étant piochée en premier, cela permet aux joueurs se situant de l'autre côté de la table de moins avoir à étendre le bras pour prendre leurs tuiles. De la même façon, il est de bon ton lorsqu'il ne reste plus que quelques tuiles à gauche de son mur de les avancer vers le centre
- 
**jouer avec une seule main.** Cela permet à tout le monde de voir ce qu'il se passe de façon claire, autant pour avoir une bonne appréciation du jeu que pour limiter la triche. Cela concerne le tour du joueur en lui-même (de la pioche à la défausse), en dehors de son tour il est tout à fait correct d'utiliser ses deux mains pour arranger sa main, avancer son mur, et bien sûr mélanger les tuiles. En particulier, ne pas piocher d'une main et défausser de l'autre, même pour aller plus vite
- 
**respecter les formes quand on prend une tuile ou qu'on gagne :** dans un premier temps l'annonce doit être faite d'une voix claire afin d'éviter aux autres joueurs de piocher alors que leur tour a été sauté et d'une manière générale de clarifier le jeu (chacun ne regarde pas forcément en permanence les mains de tous les autres joueurs) ; puis avant de prendre la tuile que l'on convoite montrer d'abord les tuiles de sa main qui sont concernées, c'est à dire les deux tuiles à compléter dans le cas d'un vol simple et l'ensemble de sa main dans le cas d'une victoire (dans ce cas exposer l'ensemble de sa main plutôt que de révéler les différents éléments un par un)
- 
**compter ses points soi-même,** et s'y préparer dans sa tête pendant les tours précédent la victoire pour pouvoir les annoncer rapidement sans passer des heures à compter (selon ses capacités bien évidemment, il ne sera jamais reproché à un débutant de ne pas compter ses points à moins qu'il ne participe à une partie où cela est explicitement ou implicitement requis)
- 
**jouer rapidement** — dans la mesure du possible, c'est-à-dire qu'il ne sera pas reproché à un joueur débutant de prendre du temps, pas plus qu'il ne sera mal vu pour un joueur confirmé de s'arrêter pour réfléchir de temps en temps. Par contre, un joueur confirmé ne devrait pas avoir besoin de s'arrêter pour réfléchir à chaque tour. C'est également valable si l'on souhaite voler une tuile. En revanche, si une annonce est faite relativement rapidement après la défausse mais que le joueur suivant a déjà pris sa tuile, il la reposera où il l'a prise même s'il l'a déjà vue
- 
**fermer sa main lorsque l'on doit s'absenter,** c'est-à-dire poser toutes les tuiles faces cachés. Autrement, des joueurs qui souhaiteraient se lever risqueraient de voir le jeu toujours ouvert, ce qui les mettrait mal à l'aise

## 5.1.2 Les choses à ne pas faire (par ordre approximatif d'importance)

- 
**ne pas piocher avant son tour,** même si l'on se contente de poser la tuile à côté de sa main sans la regarder. C'est une façon de dire au joueur précédent qu'il joue trop lentement, et c'est aussi l'occasion rêvée d'échanger des tuiles, autrement dit de tricher. Le bon moment pour piocher est quand le joueur précédent a posé sa tuile dans la défausse et que tout le monde en a pris connaissance
- 
**ne pas toucher aux tuiles sur la table avant que les points aient été payés,** ainsi s'il y a contestation sur la validité ou la valeur de la main les joueurs pourront s'appuyer sur les tuiles toujours en place pour trouver la réponse (voir 5.3)
- 
**ne pas toucher aux tuiles des autres ou à celles dont ils sont responsables,** ce qui comprend bien évidemment leur main ou leur prochaine pioche, mais aussi le mur

devant eux. Si par exemple le mur d'un joueur est mal placé, qu'il a oublié de révéler une nouvelle dora, ou qu'il met un peu longtemps à piocher, mieux vaut lui signaler gentiment que de le faire à sa place

- ❗ **ne pas laisser la tuile que l'on a piochée toucher celles dans sa main** à moins qu'on ait décidé de sa défausse, afin d'éviter les échanges frauduleux (en particulier dans le cas d'une victoire par tsumo : si la tuile gagnante a touché les autres tuiles de la main, les autres joueurs pourront demander à ce que d'éventuels points dépendant de l'attente ne soient pas comptés)
- ❗ **ne rien poser d'extérieur au jeu sur la surface de jeu**, d'une part pour éviter les salissures dues aux liquides renversés mais aussi afin de garder une vue claire du jeu (un paquet de cigarette posé devant une suite ou un brelan exposé faussera la compréhension des autres joueurs)
- ❗ **ne pas poser la tuile que l'on a piochée sur les tuiles composant sa main**, comme on peut le voir à la télévision ou dans les mangas. Dans ce contexte précis cela permet aux spectateurs de mieux voir le jeu, mais dans le contexte d'un jeu réel il convient de poser la tuile que l'on a piochée à côté de sa main
- ❗ **ne pas cogner la tuile gagnante contre le bord du plateau** de jeu lors d'un tsumo, là encore c'est un artifice très utilisé dans les mangas mais d'une part c'est grossier et d'autre part cela raccourcit la durée de vie des tuiles
- ❗ **ne pas défausser violemment** pour impressionner les autres joueurs, pour les mêmes raisons
- ❗ **ne pas faire de commentaire sur son jeu**, verbalement ou par d'autres moyens (ricanements, claquements de langue, etc.), que ce soit à des fins de bluffs ou juste pour l'ambiance

## 5.2 Erreur lors de l'appel d'une tuile

En appelant une tuile pour un kong, pung ou chow le joueur prononce d'abord « kong », « pung » ou « chow » clairement. Les annonces « kan », « pon » ou « chi » sont également valides. Ensuite, le joueur révèle les tuiles correspondantes de sa main et finalement écarte une tuile de sa main et prend la tuile réclamée. Pour la dernière étape l'ordre des deux actions n'est pas important : le joueur peut prendre la tuile réclamée d'abord et ensuite écarter, ou inversement.

Les erreurs dans l'ordre indiqué ci-dessus lors de l'appel de tuiles doivent être signalées au joueur, mais il n'y a pas de pénalité.

### 5.2.1 Oubli de prendre la tuile appelée

Bien que le joueur qui réclame une tuile puisse écarter avant de placer la tuile appelée avec ses tuiles exposées, le joueur doit prendre la tuile avant que les deux joueurs suivants n'aient écarté. Ne pas prendre la tuile durant le délai approprié résulte en une main morte, puisque le joueur aura un élément invalide.

### 5.2.2 Annonces vides

Les annonces vides d'un kong, pung ou chow (déclarer kong, pung ou chow et le regretter immédiatement avant de révéler des tuiles) ne sont pas pénalisées.

Les annonces vides de « ron » ou « tsumo » (déclarer ron, tsumo ou mahjong, mais ne pas montrer ses tuiles avant de réaliser l'erreur) résulte en une main morte.

Le joueur doit utiliser un terme valide pour annoncer une victoire. Un joueur déclarant « Ippatsu » et révélant ses tuiles est sujet à une pénalité chombo. Un joueur corrigeant immédiatement un terme invalide, par ex. « Hu - je veux dire tsumo » ou « Ippatsu - je veux dire ron » a une main valide. Les joueurs confondant les termes « ron » et « tsumo » ont une main valide, mais il doit leur être signalé qu'un terme valide doit être utilisé et des erreurs répétées de ce genre sont sujettes à une pénalité plus poussée selon la décision de l'arbitre.

## 5.2.3 Changement d'annonce

Les annonces ne sont pas supposées être changées. La première annonce doit être celle qui est valide. Toutefois, à moins qu'il s'agisse d'une annonce de victoire, une correction rapide est autorisée.

Un joueur déclarant « pung, non ron » a correctement corrigé son annonce, et l'annonce de « ron » est valide.

Un joueur déclarant "ron, non pung" a fait une annonce de victoire. Le joueur peut réclamer la tuile pour ron, mais pas pour un pung. S'il n'a pas une main gagnante, il a une main morte si aucune tuile n'a été révélée ou si deux tuiles pour l'annonce de pung ont été révélées. Si le joueur a révélé toutes ses tuiles, il reçoit une pénalité chombo.

## 5.2.4 Annonce d'un élément invalide

Si un joueur appelle et expose un faux élément, par ex.



il peut le corriger si la faute est découverte avant que le joueur écarte une tuile. Après l'écart, l'erreur ne peut plus être corrigée et résulte en une main morte.

## 5.3 Révéler des tuiles

Révéler quelques tuiles n'est pas pénalisé. Les tuiles révélées sont replacées à l'endroit du mur ou de la main d'où elles viennent.

Révéler des tuiles pendant la distribution n'est pas pénalisé. Si la situation est jugée problématique pour la continuation de la donne, la distribution devra être refaite mais aucune pénalité n'est attribuée.

Si trop de tuiles sont révélées, on peut décider que la partie ne peut plus continuer. Cette décision dépend des circonstances et de la progression de la donne. En règle générale, une donne ne peut plus continuer si une grande partie du mur est détruite ou si plusieurs tuiles d'un adversaire sont révélées. Si une donne est jugée définitivement interrompue, le joueur fautif reçoit une pénalité chombo. Si le problème se produit sans qu'il n'y ait de faute de la part d'un joueur, la distribution devra être refaite (de façon similaire à un chombo, mais sans aucun point de pénalité).

A la fin d'une donne, les joueurs ne sont pas autorisés à révéler les tuiles du mur restant ou du mur mort.

Révéler un trop de tuiles à dessein ou de manière répétée est à considérer comme une obstruction.

## 5.3.1 Prendre une tuile depuis la mauvaise partie du mur

Si l'erreur est repérée ou indiquée avant l'écart, l'erreur doit être corrigée. Après l'écart, l'erreur ne peut plus être corrigée. Dans tous les cas, il n'y a pas de pénalité.

## 5.4 Erreurs en relations avec une annonce de Riichi

Une annonce valide de Riichi doit être annoncée en trois étapes :

- 1- le joueur dit clairement « riichi »
- 2- le joueur écarte une tuile et la tourne sur le côté sur la ligne d'écart, par ex.



- 3- le joueur place un bâtonnet de 1 000 points sur la table, proche de ses écarts et proche du centre de la table, là où il est clairement visible par chacun des adversaires.

Un joueur qui complète les deux premières étapes, mais oublie de placer la mise de Riichi de 1 000 points a toujours un Riichi valide, mais doit corriger l'erreur dès qu'il s'en aperçoit ou qu'elle est signalée. Les adversaires doivent signaler l'erreur. Un joueur qui ne dit pas « riichi » ou ne tourne pas la tuile écartée n'a pas fait une annonce valide de « riichi ». La mise de Riichi lui est restituée et le joueur a une main morte.

Si un adversaire appelle l'écart tourné pour former un élément exposé, et si le joueur oublie de tourner son prochain écart, les adversaires sont tenus de le lui faire remarquer et de corriger. Il n'y a pas de pénalité.

Tenter d'annoncer « riichi » sur une main ouverte résulte en une main morte.

## 5.5 Transmettre des informations

Transmettre des informations ou des indices sur la stratégie des adversaires de quelque manière que ce soit, par ex. sur l'état d'attente, les écarts dangereux ou le yaku qu'un joueur pourrait chercher à faire est un mauvais comportement et pour des cas sérieux ou répétés le joueur peut être pénalisé d'une main morte ou de retrait de points suivant la décision de l'arbitre. Normalement les adversaires doivent donner au joueur fautif un avertissement clair, mais pour les cas sérieux ou répétés ils doivent appeler un arbitre qui peut décider de pénaliser le joueur.

Il est permis de corriger un joueur qui est sur le point de commettre une irrégularité mineure ou une faute d'étiquette, par ex. prendre une tuile depuis le mauvais côté du mur, déclarer un faux élément ou oublier de prendre une tuile de remplacement.

Il est permis de clarifier si un joueur a une main morte, par ex. pour un trop ou trop peu de tuiles.

## 5.6 Triche et obstruction

La triche et l'obstruction sont des troubles perturbateurs d'un tournoi et des troubles délibérés doivent être sévèrement punis. Les joueurs sont tenus au « fair play » et ne doivent pas abuser des règles ou exploiter les imprécisions des règles.

Un joueur surpris en train de tricher doit être immédiatement disqualifié ; mais comme une telle accusation est très sérieuse, elle doit être clairement prouvée.

Les comportements délibérément perturbateurs sont pénalisés selon la libre décision de l'arbitre par un retrait de points de 8 000 ou 12 000 points (niveau d'un chombo), ou dans des cas sérieux ou répétés par un retrait de points entre 12 000 et 48 000. Ces points de pénalité sont déduits du score du joueur fautif à la fin d'une partie, après l'addition des bonus « uma », et en n'affectant pas ainsi le classement à la table. Ces points ne sont pas ajoutés au score des autres joueurs. Des comportements perturbateurs répétés résultent en une disqualification immédiate.

## 5.7 Téléphone

Les joueurs sont tenus d'avoir leurs téléphones en mode silencieux et d'éteindre la fonction vibreur lors des sessions de jeu. Un joueur qui contrevient peut se voir infliger des points de pénalité en fonction de la gravité de la perturbation que causent la sonnerie ou d'autres bruits du téléphone. Il est admissible qu'un joueur au préalable avertisse l'arbitre d'une raison spécifique et sérieuse pour laquelle il reste en attente d'un coup de fil et qu'ils conviennent sur le comment le joueur pourra recevoir le dit appel téléphonique.

## 5.8 Joueur en retard lors d'un tournoi

Un joueur qui est en retard de 10 minutes ou moins est sujet à un retrait de 1 000 points par minute de retard. Ainsi, un joueur qui a 1 minute de retard a 1 000 points déduits de son score, pendant qu'un joueur qui a 10 minutes de retard a 10 000 points déduits de son score. Ces points de pénalité sont immédiatement déduits du score du joueur, affectant éventuellement le classement à la table. Ces points ne sont pas ajoutés au score des adversaires.

Un joueur qui a plus de 10 minutes de retard est remplacé par un joueur de substitution.

## 5.9 Joueurs de substitution

S'il est clair pour les organisateurs qu'un joueur ne sera pas en mesure de jouer, par ex. pour cause de maladie, un joueur de substitution prendra sa place.

Les résultats des joueurs de substitution lors de la session seront toujours entrés dans le score du tournoi comme étant à -15 000 points et -15 000 de bonus « uma », soit un total de -30 000 points.

Toutefois, le score du joueur de substitution à la table compte pour déterminer l'uma des adversaires si le remplaçant a joué depuis le début de la session (également lorsque le remplacement est dû à un retard de plus de 10 minutes). Par ex. si le remplaçant gagne à la table, les autres joueurs auront des uma de 5 000, -5 000 et -15 000. Ainsi, en entrant le score dans ce cas, deux joueurs auront un uma de -15 000 et personne n'aura le bonus « uma » du gagnant de 15 000 points.

Les joueurs de substitution qui sont substitués après que la partie ait commencée à la table (dans le cas d'un joueur qui tombe malade durant la session, ou dans le cas où un joueur est disqualifié), recevront toujours le bonus « uma » de -15 000, ce qui signifie que les trois autres joueurs auront les boni « uma » de 15 000, 5 000 et -5 000 même si le joueur de substitution obtient le plus de points à la table. Ce n'est le cas que lors d'une session où le remplacement survient après que la partie ait commencée. Dans les sessions suivantes, le remplaçant jouera



# Règles du Mah-Jong Japonais (RIICHI)

Traduction de l'édition 2016 de l'EMA Version V04

depuis le début des sessions, et son score sera donc pris en compte pour déterminer les bonus « uma » des adversaires.

Un joueur disqualifié sera classé à la fin du tableau des résultats et le résultat sera pris en compte pour le classement EMA.

Un joueur qui a été remplacé recevra -15 000 points et un bonus « uma » de -15 000 points pour chaque session manquée. En cas de maladie, l'arbitre en chef et les organisateurs du tournoi, peuvent décider de retirer le nom du joueur des résultats finaux, de façon à ce que cela ne compte pas pour le classement EMA du joueur.

## 5.10 Sessions en tournoi

En tournoi il est pratique de jouer les sessions avec une limite de temps. En général, les sessions sont planifiées à 90 minutes. Quand on joue avec des sessions avec une limite de temps, un signal sonore clair doit indiquer quand il ne reste que 15 minutes. Après le signal sonore la main en cours est terminée, et une main supplémentaire sera jouée (à moins que la partie complète soit déjà achevée).

Une main commence quand les dés sont jetés après que les murs aient été construits. Si les dés n'ont pas encore été jetés au moment du signal sonore, les joueurs ne joueront que la donne à venir. Si les dés viennent juste d'être lancés, les joueurs auront à jouer deux donnes. En cas de chombo la donne est redistribuée, ce qui veut dire qu'elle ne compte pas comme étant une donne jouée.

Au début des sessions, en attendant le signal de départ, les joueurs sont autorisés à construire les murs, mais les dés ne doivent pas être lancés et la distribution ne doit pas commencer avant le signal.

## 6. Tableau des Yaku et des minipoints :

	1	2	3	4	5	6	Yakuman	Yakuman	Minipoints	E
Special Hands	Outsidehand <b>CHANTA</b> Tout Ordinaire <b>TANYAO CHUU</b>	Outsidehand caché <b>CHANTA</b> <i>concealed</i> Terminales Partout <b>JUNCHAN</b> Sept Paires <b>CHI TOITSU</b> Semi Pure <b>HONITSU</b>	Term Partout caché <b>JUNCHAN</b> <i>concealed</i> Semi Pure cachée <b>HONITSU</b> <i>concealed</i> 2 x Double Chows Purs cachés <b>RYAN PEIKOU</b>		Finir donné au 1er tour <b>RENHOU</b> Main Pure <b>CHINITSU</b> Main pure cachée <b>CHINITSU</b> <i>concealed</i>		Treize Orphelins <b>KOKUSHI MUSOU</b> Neuf Portes <b>CHUUREN POTOO</b> Main Verte <b>RYUU ISOU</b>		WIN (base) 20 7 paires +5	
CHOWS	Double Chows Purs cachés <b>IPEIKOU</b> Triple Chows <b>SAN SHOKU DOUJUN</b> Grande Suite Pure <b>ITTSUU</b> Sans Minipoints caché <b>PINFU</b>	Triple Pungs <b>SAN SHOKU DOUKOU</b> 3 Pungs Cachés <b>SAN ANKOU</b> 3 Konges <b>SAN KAN TSU</b> Tout Pung <b>TOI-TOI HOU</b>							tout caché donnée +10	
PUNGS	Pung de Dragon <b>FANPAI/YAKUHAI</b> Finir sur le kong <b>RINCHAN KAIHOU</b> Voler un Kong <b>CHAN KAN</b>						4 Pungs Cachés <b>SUU ANKOU</b> 4 Konges <b>SUU KAN TSU</b>		Pung ordinaire +2 Kong ordinaire +8	
HONNORS	Pung de Dragon Pung du Vent dom. Pung du Seatwind <b>FANPAI/YAKUHAI</b>			3 Petits Dragons <b>SHOU SANGEN</b> Tout Terminales et Honneurs <b>HONROUTOU</b>			4 Petits Vents <b>SHOU SUUSHII</b> 3 Grands Dragons <b>DAI SANGEN</b> Tout Terminales <b>CHINROUTOU</b> Tout Honneurs <b>TSUU ISOU</b>	4 Grands Vents <b>DAI SUUSHII</b>	Pung, term/honn +4 Kong, term/honn +16 Paire des FANPAI +2	
Finitions	<b>RIICHI</b> Tout Caché Tiré <b>MENZEN TSUMO</b> Finir sur le kong <b>RINCHAN KAIHOU</b> Dernière tuile du mur <b>HAITEI</b> Dernier écart <b>HOUTEI</b>	Riichi + 1 tour <b>IPPATSU</b> Riichi au 1er tour <b>DABURU RIICHI</b>			Finir donné au 1er tour <b>RENHOU</b>		EST finit avant le 1er écart <b>TENHOU</b> Finir tiré au 1er tour <b>CHIHOU</b>		Tiré +2 Attente +2	

# Règles du Mah-Jong Japonais (RIICHI)

Traduction de l'édition 2016 de l'EMA Version V04

## 7. Tableau des scores :

librement adapté du tableau du Mah-Jong Club de Marseille Chuuren potos

	Joueur ordinaire				OUVREUR			
	1	2	3	4	1	2	3	4
20		400 700 O	700 1300 O	1300 2600 O		700	1300	2600
25		<b>1 600</b>	<b>3 200</b> 800 1600 O	<b>6 400</b> 3 200 O		<b>2 400</b> 800	<b>4 800</b> 1 600	<b>9 600</b> 3 200
30	<b>1 000</b> 300 500 O	<b>2 000</b> 500 1 000 O	<b>3 900</b> 1 000 2 000 O	<b>7 700</b> 2 000 3 900 O	<b>1 500</b> 500	<b>2 900</b> 1 000	<b>5 800</b> 2 000	<b>11 600</b> 3 900
40	<b>1 300</b> 400 700 O	<b>2 600</b> 700 1 300 O	<b>5 200</b> 1 300 2 600 O	Mangan Mangan	<b>2 000</b> 700	<b>3 900</b> 1 300	<b>7 700</b> 2 600	Mangan Mangan
50	<b>1 600</b> 400 800 O	<b>3 200</b> 800 1 600 O	<b>6 400</b> 1 600 3 200 O	Mangan Mangan	<b>2 400</b> 800	<b>4 800</b> 1 600	<b>9 600</b> 3 200	Mangan Mangan
60	<b>2 000</b> 500 1 000 O	<b>3 900</b> 1 000 2 000 O	<b>7 700</b> 2 000 3 900 O	Mangan Mangan	<b>2 900</b> 1 000	<b>5 800</b> 2 000	<b>11 600</b> 3 900	Mangan Mangan
70	<b>2 300</b> 600 1 200 O	<b>4 500</b> 1 200 2 300 O	Mangan Mangan	Mangan Mangan	<b>3 400</b> 1 200	<b>6 800</b> 2 300	Mangan Mangan	Mangan Mangan
80	<b>2 600</b> 700 1 300 O	<b>5 200</b> 1 300 2 600 O	Mangan Mangan	Mangan Mangan	<b>3 900</b> 1 300	<b>7 700</b> 2 600	Mangan Mangan	Mangan Mangan
	han	<i>Mangan</i> 5 han	<i>Haneman</i> 6-7 han	<i>Baiman</i> 8-10 han	<i>Sanbaiman</i> 11+ han	<i>Yakuman</i>		
Joueur ordinaire		<b>8 000</b> 2 000 O 4 000 O	<b>12 000</b> 3 000 O 6 000 O	<b>16 000</b> 4 000 O 8 000	<b>24 000</b> 6 000 O 12 000	<b>32 000</b> 8 000 O 16 000		
Ouvreur		<b>12 000</b> 4 000	<b>18 000</b> 6 000	<b>24 000</b> 8 000	<b>36 000</b> 12 000	<b>48 000</b> 16 000		

## 8. Feuille de scores

(Conçue et réalisée par le Mah-Jong Club Tri Nitro Tiles)

TABLE

HANCHAN

MANCHE

EST

JOUEUR					Mises de richi restant sur la table	Compteurs
Vent de départ						
Valeur de la main						
Richi & compteurs						0
<b>Total</b>						
Valeur de la main						
Richi & compteurs						
<b>Total</b>						
Valeur de la main						
Richi & compteurs						
<b>Total</b>						
Valeur de la main						