

# Règles de Compétition du Mah-Jong (MCR)

Traduction de l'édition 2014 de la WMO – Version 09



# Règles internationales MCR

Traduction commentée de l'édition'14

Fédération Française de Mah-Jong





# Règles de Compétition du Mah-Jong (MCR)

Traduction de l'édition 2014 de la WMO – Version 09

## Préface de la Fédération Française de Mah-Jong

En Septembre 1998, les premières règles internationales unifiées pour le Mah-Jong ont été établies. Plus tard, en 2006, l'Organisation mondiale du Mah-Jong (WMO) fut créée avec Monsieur Guangyuan, Yu en tant que président. Cette même année la WMO publie les Règles de Compétition du Mah-Jong (Mah-Jong Competition Rules) en Chinois. Elles seront traduites en Anglais et en Japonais. Finalement en 2014 la WMO publie la dernière Version des règles, mais la Version en Chinois reste prédominante en cas de différent sur la lecture des règles

Avec cette traduction en langue Française, la Fédération Française de Mah-Jong (FFMJ) veut donner accès à ces règles internationales, édition 2014, à tous les Français et unifier la pratique du Mah-Jong, qui se doit conviviale et de haut niveau, à l'échelle locale et nationale.

Ont servi pour référence les « Mahjong Competition Rules », dites le « Green Book » (ed. 2014) édité par la WMO en Chinois, Japonais et Anglais, complétées par les « pratiques en usage » pour les tournois en Europe de l'EMA (European Mah-Jong Association), i.e. les « MERS regulations MCR-vs.1.1 August 2010 » et le « Referee Manual – vs. 1.0 August 2008 » tous deux dans la Traduction de Jérôme Bonifas.

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 FFMJ et avec le logo  quand le commentaire se réfère aux règles EMA « EMAR »).

Cette traduction est valable pour toutes les compétitions MCR. Modifications et précisions à cette traduction commentée seront transcrites par la Commission d'arbitrage de la FFMJ selon le règlement intérieur de la Fédération.

### Fédération Française de Mah-Jong

#### Annotation

*D'abord nous avons traduit à partir de la version anglaise et vous retrouverez dans certains passages une construction de phrase britannique. Mais la version anglaise est peu précise et souffre d'une syntaxe approximative. En conséquence nous avons traduit les paragraphes confus à partir du Chinois, signalée par par « trad.cn ». Pour la nomenclature chinoise, signalée par « (cn) », nous avons opté pour le Pinyin. Bien que nous ayons retravaillé leur définition, nous avons gardé tous les noms des « fans » qui sont aujourd'hui d'usage en France.*

Sven-Hendrik Gutsche  
Responsable commission arbitrage  
11 mars 2016



# Règles de Compétition du Mah-Jong (MCR)

Traduction de l'édition 2014 de la WMO – Version 09

## Préface

La culture du Mah-Jong est vaste et profonde, elle est la cristallisation intellectuelle du jeu humain.

Du fait de son contenu culturel bien perceptible, ainsi que de ses caractéristiques particulières (intéressant, compétitif et développant la réflexion et l'amitié) le jeu de Mah-Jong a été très tôt un agréable passe-temps, un loisir, un divertissement ou un sport d'esprit partout dans le monde.

En Octobre 2005, sur proposition conjointe des Fédérations nationales de Mah-Jong de Chine, du Japon, des Etats-Unis, d'Allemagne, de France, du Danemark, des Pays-Bas et de Hongrie, l'Organisation mondiale de Mahjong a été domiciliée à Beijing. Parallèlement au développement de l'intelligence de jeu, les compétitions de Mah-Jong et le nombre des membres de club et d'adeptes est en constante augmentation.

Afin d'élargir et de développer l'esprit olympique, et de se faire l'avocat d'une culture du Mah-Jong scientifique et conviviale dans un environnement sain, et afin d'améliorer la transmission et le développement du jeu de Mah-Jong en compétition, nous avons édité et traduit avec la participation de toutes les Fédérations de Mahjong du monde entier ces règles internationales du Mah-Jong de compétition.

Ces règles sont parues en reliure en langue chinoise uniquement, et parallèlement en trois langues (Chinois, Anglais, Japonais). Tous les membres de l'Organisation Mondiale du Mah-Jong (WMO) peuvent traduire ces règles dans leur langue nationale après avoir eu l'autorisation du Centre Mondial de Compétition en Mah-Jong (WMCC).

Les divergences qui pourraient naître de traductions fautives ou d'interprétation différentes, doivent être tranchées en référence à l'édition chinoise. Le Copyright est réservé au World Mahjong Contest Center (WMCC).

**The World Mahjong Organization**



# Règles de Compétition du Mah-Jong (MCR)

Traduction de l'édition 2014 de la WMO – Version 09

## Table des matières

Préface de la Fédération Française de Mah-Jong .....	2
Préface .....	3
CHAPITRE I : Règlement général.....	8
1.1. Les principes :.....	8
1.2. L'application de ce règlement : .....	8
1.2.1. Ces règles s'appliquent à toutes les compétitions hébergées par le WMCC et approuvées par la WMO, tenues par des pays membres, et aux compétitions sur Internet autorisées par la WMO .....	8
1.2.2. Lors de l'application de ce règlement, les changements qui s'avèrent nécessaires seront retranscrits par le WMCC.....	8
1.2.3. Le WMCC a l'autorité exclusive pour l'interprétation de ce règlement. ....	8
CHAPITRE II : Règles de comportement.....	9
2.3. Notifications .....	9
2.3.1. Toute organisation de Mah-Jong et tout Joueur de Mah-Jong de tout pays et région, qui s'inscrivent dans les principes du Mah-Jong et respectent le règlement du WMCC sont invités à s'inscrire et à participer aux compétitions. ....	9
2.3.2. Un joueur se doit être d'une moralité exemplaire, doivent se conformer aux exigences à la morale, rester équitable dans l'adversité, obéir aux jugements des arbitres, respecter les autres joueurs, et rechercher à s'améliorer mentalement eux-mêmes au cours de la partie. ....	9
2.3.3. Les joueurs sont tenus à s'habiller proprement, sans provocation et agir avec politesse. Il est défendu de fumer ou de consommer tout autre produit, qui pourrait altérer le jeu ou l'humeur du joueur et des joueurs. ....	9
2.3.4. Les arbitres et le personnel des compétitions doivent être spécialement formés et exécuter leurs tâches sérieusement, sincèrement, équitablement et correctement selon les règles. 9	
CHAPITRE III : Règles générales de jeu en compétition .....	10
3.4. Nomenclature et règles générales .....	10
3.4.1. Un tour à vide (« Lún », (cn = chinois)) .....	10
3.4.2. Une donne (« Pan » (cn)) ou un jeu .....	10
3.4.3. Une manche (« round » (en=anglais); « Quan » (cn)).....	10
3.4.4. Une session (« Ju » (cn)) .....	10

3.4.5. Vent dominant .....	10
3.4.6. Vent du joueur .....	10
3.4.7. La disposition des joueurs .....	10
3.4.8. Ouvreur (« dealer »(en)) et joueurs .....	10
3.4.9. La Rotation des sièges .....	11
3.4.10. Les tuiles dans la main, dites « la main » .....	11
3.4.11. La Paire (« jiàngpái »(cn)) .....	11
3.4.12. Le Chow (« Shùn zi » (cn)) .....	11
3.4.13. Le Pung (brelan ; « kè zi » (cn)) .....	11
3.4.14. Une paire (« Duì zi » (cn)) .....	11
3.4.15. Les Honneurs (« Zì pái » (cn)) .....	11
3.4.16. Les Extrémités (« Yāo jiǔ pái » (cn)) .....	11
3.4.17. Annoncer un Chow (« Chī pái » (cn)) .....	11
3.4.18. Annoncer un Pung (« Pèng pái» (cn)) .....	12
3.4.19. Annoncer un Kong (« Gāng pái » (cn)) .....	12
3.4.20. Tuile de remplacement d'une fleur (« Bǔ huā » (cn)) .....	12
3.4.21. L'attente .....	12
3.4.22. Victoire, ou faire un Mah-Jong (« Hé pái » (cn)) .....	12
3.4.23. Le Tiré soi-même .....	12
3.4.24. Gagner sur défausse .....	12
3.4.25. Annoncer .....	12
3.4.26. Les figures ("FAN") d'une main .....	12
3.4.27. Une défausse obligatoire .....	12
3.4.28. La tuile gagnante .....	13
3.4.29. Nombre incorrect de tuiles .....	13
3.4.30. Jeu nul .....	13
3.4.31. Faux Hu (Faux Mah-Jong) .....	13
3.4.32. Le Mur .....	13
3.4.33. La défausse .....	13
3.5. Les formats des compétitions .....	14



# Règles de Compétition du Mah-Jong (MCR)

Traduction de l'édition 2014 de la WMO – Version 09

3.5.1. Le tirage au sort des parcours.....	14
3.5.2. Le format d'une compétition .....	14
3.5.3. Les classements lors d'une compétition.....	14
3.5.4. Les types de parcours .....	14
3.5.5. La salle et son équipement pour une compétition : .....	14
3.5.6. Le temps de jeu : .....	16
3.5.7. Le déroulement d'une compétition .....	16
3.6. Comment jouer .....	19
3.6.1. La réglementation des annonces pendant le jeu .....	19
3.6.2. Un tour de jeu.....	19
3.6.3. Comment piocher une tuile du mur .....	19
3.6.4. Comment défausser une tuile.....	19
3.6.5. Comment exposer des tuiles (étalage ou exposition).....	20
3.6.6. L'Appel au Chow .....	20
3.6.7. L'Appel au Pung.....	20
3.6.8. Comment faire un Kong .....	21
3.7. Comment assembler une main complète au Mah-Jong.....	22
3.7.1. La procédure pour faire Mah-Jong .....	22
3.7.2. Exigences pour une main complète de Mah-Jong.....	22
3.8. Les différents sortes de figures "Fan" et leur valorisation .....	23
3.8.1. Les 81 figures « fan » : .....	23
3.9. Comment marquer des points lors des Compétitions .....	30
3.9.1. Comment valoriser une main gagnante.....	30
3.9.2. Les différents points de marque d'une partie complète (« ju » (cn) : quatre manches) 32	
3.10. Le Classement des joueurs lors des compétitions et le système « Pin ».....	32
3.10.1. Les joueurs sont classés selon les points de table qu'ils ont marqués lors de la compétition. Dans le cas où plusieurs joueurs seraient ex aequo, le joueur avec la plus grosse somme de mini-points, sera le mieux classé (La somme des points de session se calcule à partir de tous les scores finaux de toutes les sessions jouées.) .....	32
3.10.2. Le système honorifique « Pin » du Mah-Jong : .....	32



# Règles de Compétition du Mah-Jong (MCR)

Traduction de l'édition 2014 de la WMO – Version 09

3.11. Irrégularités et pénalités .....	34
3.11.1. Avertissement.....	34
3.11.2. Déchéance de points.....	34
3.11.3. Interdiction de gagner la donne en cours .....	35
3.11.4. Interdiction de participer à des tournois futurs.....	35
3.11.5. Annulation de classement et disqualification .....	35
3.11.6. Transgressions spécifiques et pénalités correspondant.....	35
3.12. Contester les décisions de l'arbitre .....	42
3.12.1. Le droit de contester.....	42
3.12.2. Les délais d'un recours .....	42
3.12.3. Le recours par écrit .....	42
3.12.4. La transmission du recours .....	42
3.13. Procédures de recours .....	42
3.13.1. Les recours concernant les règles.....	42
3.13.2. Les autres recours.....	42
3.13.3. Jugement des recours .....	42
Les Annexes .....	43
4.2.1. Faute de jeu pendant la distribution : .....	48
4.2.2. La tenue de la feuille de score :.....	48

## CHAPITRE I : Règlement général

### 1.1. Les principes :

Les règles visent à répandre un esprit olympique dans le jeu du Mahjong, se référant à la culture chinoise du Mahjong qui se veut scientifique et amical, en promouvant l'amitié et les échanges culturels entre les différents pays et régions, en organisant des compétitions standardisés et de haut niveau, avec une attitude civilisée, noble et polie, ou les joueurs cherchent à améliorer leur niveau de compétence, et à faire évoluer et promouvoir cette culture du Mahjong.

☉ *Bien que le « Livre Vert » MCR édité par la WMO soit la référence pour tous les tournois MERS, l'objet des commentaires EMA – se référant à l'édition 2006 - est de clarifier certaines règles et pénalités, plus précisément celles mentionnées dans le paragraphe 3.11 du livre officiel des règles. Ces commentaires décrivent les « pratiques en usage » pour les tournois MERS en Europe aujourd'hui.*

🌐 *La FFMJ s'inscrit dans les « pratiques en usage » pour les tournois MERS en Europe. Avec ses commentaires, la FFMJ veut unifier sur tout le territoire Français l'interprétation et l'application des règles internationales, dépassant le cadre des MERS regulations MCR-vs.1.1 August 2010 .*

### 1.2. L'application de ce règlement :

1.2.1. Ces règles s'appliquent à toutes les compétitions hébergées par le WMCC et approuvées par la WMO, tenues par des pays membres, et aux compétitions sur Internet autorisées par la WMO

🌐 *Cette traduction commentée des règles est valable pour toutes les compétitions validées et approuvées par la FFMJ.*

1.2.2. Lors de l'application de ce règlement, les changements qui s'avèrent nécessaires seront retranscrits par le WMCC.

1.2.3. Le WMCC a l'autorité exclusive pour l'interprétation de ce règlement.

🌐 *Modifications, précisions à cette traduction commentée appartiennent exclusivement à la Commission d'arbitrage de la FFMJ.*

## CHAPITRE II : Règles de comportement

### 2.3. Notifications

2.3.1. Toute organisation de Mah-Jong et tout Joueur de Mah-Jong de tout pays et région, qui s'inscrivent dans les principes du Mah-Jong et respectent le règlement du WMCC sont invités à s'inscrire et à participer aux compétitions.

 *La FFMJ demande à tous les joueurs français, voulant participer aux compétitions, de posséder une licence en cours de validité, selon le règlement intérieur de la Fédération.*

2.3.2. Un joueur se doit être d'une moralité exemplaire, doivent se conformer aux exigences à la morale, rester équitable dans l'adversité, obéir aux jugements des arbitres, respecter les autres joueurs, et rechercher à s'améliorer mentalement eux-mêmes au cours de la partie.

 *L'EMA invite tous les compétiteurs à jouer avec fair play et à favoriser l'auto-arbitrage autant que possible. La langue officielle d'un tournoi est l'anglais ; si les quatre joueurs d'une même table ont la même langue maternelle, ils peuvent bien sûr parler dans leur propre langue. Il faut veiller à parler à voix basse. (réf. EMAR 1.1. & 1.2.)*

 *Dans le respect des règles, soyez le plus exigeant avec vous-même. Jouez dans les règles et acceptez les conséquences en cas de faute. N'implorez-pas le pardon ou ne faites pas semblant de ne pas connaître la règle : Soyez les premiers à vous octroyer la conséquence de la faute prévue par ces règles.*

2.3.3. Les joueurs sont tenus à s'habiller proprement, sans provocation et agir avec politesse. Il est défendu de fumer ou de consommer tout autre produit, qui pourrait altérer le jeu ou l'humeur du joueur et des joueurs.

2.3.4. Les arbitres et le personnel des compétitions doivent être spécialement formés et exécuter leurs tâches sérieusement, sincèrement, équitablement et correctement selon les règles.

 *L'EMA considère que les arbitres sont présents pour rendre le jeu plus fluide et pour arbitrer les différends entre les joueurs. Un arbitre explique les motifs ou les raisons de son jugement d'une manière qui sera acceptée par tous les joueurs impliqués.*

 *La FFMJ demande à tous les arbitres Français d'être porteur d'un Passeport Arbitrage de la FFMJ, délivré selon le règlement intérieur de la Fédération.*

## CHAPITRE III : Règles générales de jeu en compétition

### 3.4. Nomenclature et règles générales

#### 3.4.1. Un tour à vide (« Lún », (cn = chinois))

Tous les joueurs ont successivement défaussé une tuile.

#### 3.4.2. Une donne (« Pan » (cn)) ou un jeu

Toutes les actions de jeu entre la distribution des tuiles et une déclaration de « Mah-Jong » ou la défausse de la dernière tuile d'un « jeu nul ». Une manche se compose de quatre donnes. (En anglais le terme "Hand" peut désigner la donne ou toutes les tuiles dans la main d'un joueur).

#### 3.4.3. Une manche (« round » (en=anglais); « Quan » (cn))

Tous les joueurs ont été alternativement une fois à la distribution. Quatre manches forment une partie de Mah-Jong.

#### 3.4.4. Une session (« Ju » (cn))

Ce sont quatre manches, ou, dans un tournoi, le temps de jeu accordé pour les quatre manches.

#### 3.4.5. Vent dominant

Une partie complète (une session) se compose de quatre manches à quatre jeux avec un « Vent dominant » chaque. Ces « Vents dominants » sont désignés d'après les quatre points cardinaux : Le premier « Vent dominant » est le Vent d'Est, le second le Vent du Sud, le troisième le Vent d'Ouest et finalement le Vent du Nord.

#### 3.4.6. Vent du joueur

A chaque donne les sièges des joueurs sont également désignés par les quatre vents. Le siège de l'ouvreur est dit être à l'Est, le joueur à la droite de l'ouvreur est dit assis au Sud, le joueur en face de l'ouvreur est dit désigné par l'Ouest, et le siège du joueur à gauche de l'ouvreur est appelé le Nord.

#### 3.4.7. La disposition des joueurs

Etant donné un numéro de table, pour déterminer quel joueur sera assis sur quel siège, les joueurs peuvent laisser décider le hasard par un tirage au sort ou alors la disposition a été prédéfinie d'emblée, selon le règlement.

#### 3.4.8. Ouvreur (« dealer »(en)) et joueurs

L'Ouvreur est le joueur assis sur le siège actuellement désigné par Est. Les autres joueurs sont «non-ouvreur» (ou simplement «joueurs»). Après l'achèvement d'une

donne, l'ouvreur doit passer les dés à sa droite, indépendamment du fait qu'il ait gagné le jeu précédent ou pas.

#### 3.4.9. La Rotation des sièges

Les joueurs se replacent pendant une session selon les règles.

#### 3.4.10. Les tuiles dans la main, dites « la main »

Chaque joueur doit avoir treize tuiles après la distribution, y compris toute figure exposée, soit Chows, Pungs ou Kongs. Les Tuiles posées debout devant le joueur sont des tuiles cachées, non défaussées par le joueur. Dans ces treize tuiles du joueur ne sont pas incluses les tuiles de remplacement pour des fleurs ou des Kongs. Les tuiles qui n'ont pas été dévoilées pendant le jeu (avant l'annonce d'un Mah-Jong « Hu ») sont dites des tuiles « cachées ».

#### 3.4.11. La Paire (« jàngpái » (cn))

Quand vous réussissez à faire une structure normale, ou main complète (comme décrite à la section 3.7.2.1), la main comprend une paire dite « La Paire ».

#### 3.4.12. Le Chow (« Shùn zi » (cn))

(Nom.) 3 tuiles consécutives dans la même famille.

#### 3.4.13. Le Pung (brelan ; « kè zi » (cn))

(Nom.) 3 tuiles identiques indépendamment qu'elles soient cachées ou exposées.

#### 3.4.14. Une paire (« Duì zi » (cn))

2 tuiles identiques.

#### 3.4.15. Les Honneurs (« Zì pái » (cn))

Toutes les tuiles des Vents et des Dragons, dans leur ensemble, sont appelés «les Honneurs.» Il y a quatre sortes de tuiles de vent, au nombre de quatre exemplaires chacune: Est, Sud, Ouest et Nord. Il y a trois sortes de tuiles de dragon, au nombre de quatre exemplaires chacune: le Dragon Blanc, le Dragon Rouge et le Dragon Vert.

#### 3.4.16. Les Extrémités (« Yāo jiǔ pái » (cn))

Les tuiles aux extrémités d'une suite, i.e. les tuiles numérotées 1 et 9.

#### 3.4.17. Annoncer un Chow (« Chī pái » (cn))

(Verb.) Pour prendre la tuile écartée auparavant par le joueur à votre gauche et l'assembler avec deux de vos tuiles de votre main, en les exposant devant vos tuiles « cachées » et en combinant toutes les trois pour faire un Chow, vous annoncez d'abord « Chi » (Chi Pai).

## 3.4.18. Annoncer un Pung (« Pèng pái » (cn))

(Verb.) Pour prendre la tuile écartée auparavant par un autre joueur, et l'assembler avec deux des tuiles de votre main, en les exposant devant vos tuiles « cachées » et en combinant toutes les trois pour faire un Pung, vous annoncez d'abord « Pung » .

## 3.4.19. Annoncer un Kong (« Gāng pái » (cn))

(Verbe). Pour exposer et composer quatre tuiles identiques. Le terme "kong" est aussi utilisé comme un substantif pour désigner une annonce de quatre tuiles identiques.

## 3.4.20. Tuile de remplacement d'une fleur (« Bǔ huā » (cn))

Lorsque vous piochez une tuile de fleurs, vous pouvez l'exposer, en annonçant « fleur » («hua» (cn)), et prendre une tuile de remplacement de l'extrémité arrière du mur, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de tuiles de fleurs dans votre main.

## 3.4.21. L'attente

Etre en position d'attente d'une tuile pour compléter votre main.

## 3.4.22. Victoire, ou faire un Mah-Jong (« Hé pái » (cn))

Vous gagnez le jeu, lorsque vous prenez une tuile écartée ou vous piochez une tuile du mur, et les quatorze tuiles de votre main forment une structure adéquate et complète selon les règles, et que la valeur de votre main est d'au moins 8 points.

## 3.4.23. Le Tiré soi-même

Gagner un jeu en piochant la tuile gagnante du mur.

## 3.4.24. Gagner sur défausse

Gagner un jeu en prenant la tuile gagnante dans la défausse immédiate d'un autre joueur.

## 3.4.25. Annoncer

Pour annoncer vous devez vocaliser « Chi » (pour faire un Chow), « Pung » (« Peng »), « Kong » (« Gang »), « Hua » (pour un remplacement de fleur) ou « Hu » (pour annoncer un Mah-Jong), avant d'agir.

## 3.4.26. Les figures ("FAN") d'une main

Les noms des compositions d'éléments qui permettent de valoriser une main selon les règles.

## 3.4.27. Une défausse obligatoire

Une tuile, obligée d'être jetée au tour suivant suite à une exposition erronée.

## 3.4.28. La tuile gagnante

La tuile que vous prenez pour faire un Mahjong (« Hu ») doit être rangée hors de votre rangée de tuiles, pour permettre la vérification par les autres joueurs. Il est interdit de mettre cette tuile gagnante entre vos autres tuiles avant l'exposition de la main complète.

## 3.4.29. Nombre incorrect de tuiles

Quand ce n'est pas le tour du joueur, il doit toujours avoir treize tuiles dans sa main (sans compter les fleurs exposées). Avec plus ou moins treize tuiles dans sa main entre les tours, le joueur a fait une erreur, il est disqualifié pour ce jeu et ne peut plus annoncer « Hu ».

## 3.4.30. Jeu nul

Lorsque la dernière tuile du mur a été piochée et défaussée et qu'aucun joueur n'a su constituer une main gagnante pour annoncer un Mah-Jong.

## 3.4.31. Faux Hu (Faux Mah-Jong)

Quand un joueur annonce « Hu », mais il s'avère qu'il n'a pas une main gagnante valide selon les règles.

## 3.4.32. Le Mur

Après avoir aligné les piles de tuiles, tout le monde a 18 piles de 2 tuiles devant lui. Les murs des quatre joueurs sont collectivement appelés le mur (ou parfois, la Grande Muraille).

## 3.4.33. La défausse

La zone carrée entourée par les murs (tuiles) des quatre joueurs.

## 3.5. Les formats des compétitions

 Les clubs qui souhaitent organiser un tournoi, doivent poser leur candidature selon le règlement intérieur de la FFMJ en donnant les dates du tournoi, le lieu du tournoi, les règles du tournoi, le nombre de joueurs pouvant être accueillis, le programme du tournoi, le format des classements, le niveau de certification MERS souhaitée, la composition du corps d'arbitrage, le nom du responsable informatique, les noms des 3 joueurs remplaçants et de joindre une "attestation" de salle, un plan de la salle, un budget prévisionnel et une présentation du tournoi.

### 3.5.1. Le tirage au sort des parcours

L'Organisateur des compétitions devrait organiser le concours d'une manière rigoureuse, selon les principes de la transparence, équitable et impartiale. Pour les équipes qui ne sont pas présentes lorsque du tirage au sort, le comité organisateur nommera quelqu'un pour tirer au sort à leur place, et le tirage doit être considéré comme valide. Le parcours peut également être arrangé sur le principe à éviter que des joueurs d'un même pays ou d'une même région se rencontrent à une table.

### 3.5.2. Le format d'une compétition

Il doit y avoir quatre joueurs par table. Chaque table joue comme une entité indépendante.

### 3.5.3. Les classements lors d'une compétition

Le classement individuel, par équipe et par groupe.

### 3.5.4. Les types de parcours

Il existe trois types de parcours: le tournoi (Round Robin) et le parcours sportif par élimination, et le parcours mixte des deux. Dans un tournoi réglementaire il doit y avoir un minimum de six jeux ou de séances jouées.

### 3.5.5. La salle et son équipement pour une compétition :

Les équipements et le lieu pour le jeu de Mah-Jong en compétition, certifiée par la WMO et ses organisations membres, doivent satisfaire les standards pour la santé et la sécurité pour être reconnus par le WMCC, et approuvés par le comité d'organisation de la compétition.

#### 3.5.5.1. Les tuiles de Mah-Jong

Durs, lisses et uniformes, toutes de taille identique, chiffres et symboles clairement distinguables et avec des couleurs vives. Une figure sur le dos des tuiles doit être identique en couleur et forme sur toutes les tuiles.

3.5.5.1.1. Un set complet comprend 6 sortes avec au total 42 dessins (caractères, cercles, bambous, vents, dragons et fleurs). Il y a au total 144 tuiles.

3.5.5.1.2. Les 108 tuiles numériques sont divisées en trois familles :

3.5.5.1.2.1. Les caractères (« Wan » (cn)) :  
de 1 à 9, 4 exemplaires de chaque, soit 36 tuiles au total

3.5.5.1.2.2. Les cercles (« Tong » (cn)) :  
de 1 à 9, 4 exemplaires de chaque, soit 36 tuiles au total

3.5.5.1.2.3. Les bambous (« Tiao » (cn)) :  
de 1 à 9, 4 exemplaires de chaque, soit 36 tuiles au total

3.5.5.1.3. Il y a 28 Honneurs et on distingue deux familles :

3.5.5.1.3.1. Les Vents :  
Est, Ouest, Sud, Nord, 4 exemplaires de chaque, soit 16 tuiles au total

3.5.5.1.3.2. Les Dragons :  
Rouge, Vert et Blanc, 4 exemplaires de chaque, soit 12 tuiles au total

3.5.5.1.4. Les Fleurs : 8 tuiles avec des images différentes.

D'ordinaire elles sont désignées par Printemps, Été, Automne, Hiver ; Prunes, Orchidée, Bambou et Chrysanthème. Il n'existe qu'une seule tuile par fleur, soit 8 au total.

3.5.5.2. Les dés

Ce sont deux cubes (avec une dimension réglementaire de 1 à 1.5 cm), solides, lisses et durs, chacun marqué avec des points aux nombres de 1, 2, 3, 4, 5, 6, gravés sur les 6 faces du cube. La face avec 1 point est à l'opposé de la face avec 6 points, la face avec 2 points est à l'opposé de la face avec 5 points, la face avec 3 points est à l'opposé de la face avec 4 points. Leur centre de gravité doit être le centre du cube.

Sur les dés chinois seuls les points du 1 et du 4 sont peints en rouge. Tous les autres points sont peints en bleus ou noirs. Les couleurs des points doivent être brillantes et facilement repérables.

3.5.5.3. La salle de compétition

La salle doit être assez grande pour pouvoir accueillir tous les joueurs en même temps. L'environnement doit être silencieux, bien aéré et bien éclairé. Miroirs et toute autre surface réfléchissante dans le dos des joueurs sont interdits. La salle doit avoir une sortie de secours.

3.5.5.4. La table de jeu

La table de jeu doit être carrée et solidement installée. La longueur des côtés est entre 80 et 95 cm et son hauteur doit être appropriée. La surface de jeu est couverte d'un velours ou de toute autre étoffe avec une épaisseur en dessous de 0,3 cm. Il est autorisé d'utiliser des tables automatiques qui sont validées par le WMCC.

### 3.5.5.5. Les chaises

Toutes les chaises doivent être présentes et elles doivent être appropriées aux tables de jeu.

### 3.5.5.6. L'équipement de marquage des scores

La saisie des scores se fait sur une feuille de scores ou par un outil informatique validé par le WMCC ou par le comité organisateur.

- La feuille de scores favorisée par la FFMJ est décrite en Annexe I. Les outils informatiques favorisés par la FFMJ sont le Matoso et le MMC.

### 3.5.5.7. L'affichage du temps de jeu (« timer » (en))

Le temps de jeu doit être affiché de sorte que tous les joueurs dans la salle puissent le voir facilement ; un chronomètre ou un « timer » informatique peuvent être utilisés lors d'une compétition.

### 3.5.5.8. La direction de l'Est et autres signes affichés

#### 3.5.5.8.1. « Dong » (cn) (Est) :

Le sinogramme « Dong » doit être affiché dans la direction de l'est géographique. Il détermine la disposition des joueurs.

#### 3.5.5.8.2. « Pin » (cn) :

Le sinogramme « Pin » signifie un caractère d'une grande moralité et l'intégrité devant la justice.

#### 3.5.5.8.3. « Jing » (cn) (Silence) :

Le sinogramme « Jing » rappelle à tous les joueurs de baisser le niveau de bruit.

### 3.5.6. Le temps de jeu :

Il est normal que le temps d'une session soit limité à 150 min maximum (avec des arrêts de jeu n'excédant pas les 15 min). Le moment, où il ne reste plus que 15 minutes à jouer, est signalé aux joueurs par l'arbitre en chef. La session est finie quand tous les 16 jeux ont été joués ou lors de la fin du temps de jeu ; tous les jeux en cours sont immédiatement interrompus avec la fin du temps de jeu et le score final est calculé à partir des résultats des jeux précédents.

### 3.5.7. Le déroulement d'une compétition

#### 3.5.7.1. L'inscription et l'enregistrement

Les joueurs sont tenus de venir au lieu désigné à l'heure annoncée.

#### 3.5.7.2. Gagner la salle de compétition et s'asseoir à sa table de jeu :

Les joueurs sont invités à gagner la salle de compétition quelque temps avant le temps annoncé et à s'asseoir à leurs tables de jeu assignées. L'arbitre veille à ce que tous les joueurs soient présents et correctement assis. Quand l'arbitre en chef fait démarrer la partie, tous les joueurs sont invités à se lever et à se pencher en guise de

salut et à se rasseoir après le salut. Le silence est de rigueur dans la salle de compétition, seules les annonces pour le jeu sont autorisées. Joueurs et arbitres se remercient mutuellement après la fin d'une session.

### 3.5.7.3. Le mélange des tuiles

- Le mélange des tuiles est partie intégrante du jeu et débute après que l'arbitre en chef a fait démarrer la partie. Tant qu'une table n'est pas complète il est inconvenant pour les joueurs présents de commencer le mélange des tuiles.

3.5.7.3.1. Tous joueurs tournent les tuiles face cachée.

3.5.7.3.2. Les joueurs doivent mélanger les tuiles avec les deux mains pour qu'elles soient complètement et de façon aléatoire mélangées. Chaque joueur est en charge du mélange des tuiles en face de lui, et puis il les pousse au milieu de la table pour continuer à les mélanger.

3.5.7.3.3. Si l'arbitre estime que les tuiles ne sont pas suffisamment mélangées, il a le droit d'ordonner aux joueurs de continuer à mélanger. Les machines automatiques, si disponibles, sont autorisées à être utilisées.

### 3.5.7.4. La construction du mur

Chaque joueur est invité à prendre 36 tuiles, pour les empiler par 2 tuiles et pour aligner un mur devant lui en utilisant les 18 piles de 2 tuiles (pile-paire). Les quatre murs sont accolés pour former un carré au centre de la table. Si un des joueurs a des objections à la façon dont le mur a été formé, le joueur peut élever la main pour appeler un arbitre. Le jeu suivant ne peut commencer qu'une fois la reconstruction du mur achevée.

- La construction du mur ne débute qu'après que l'arbitre en chef a fait démarrer la partie. Tant qu'une table n'est pas complète les joueurs présents ne doivent pas commencer la construction du mur.

### 3.5.7.5. Jeter les dés et commencer le jeu

- Il est interdit de jeter les dés et commencer la distribution avant que la construction du mur soit terminée. Jeter les dés et commencer la distribution ne peut se faire qu'en présence des quatre joueurs.

3.5.7.5.1. Les dés doivent être jetés à deux reprises. Les deux dés doivent être saisis d'une main et jetés par l'ouvreur entre les 4 murs au centre de la table, à partir d'une hauteur de 10-20 centimètres au-dessus de la table.

- 3.5.7.5.2. L'ouvreur est le premier à lancer les dés ; le nombre obtenu est utilisé pour déterminer qui va jeter les dés pour la deuxième fois. Comptez le nombre à partir de l'ouvreur dans le sens inverse des aiguilles. (La somme de 5 ou de 9 signifie que l'ouvreur jettera les dés de nouveau ; 2, 6, ou 10 signifie que le joueur à la gauche de l'ouvreur, donc le Sud, va jeter les dés ; 3, 7 ou 11 signifie que le joueur en face de l'ouvreur, c.à.d. l'Ouest, va jeter les dés ; 4, 8, ou 12 signifie que le joueur à la droite de l'ouvreur, le Nord, va jeter les dés).
- 3.5.7.5.3. Le nombre résultant du deuxième jet des dés est ajouté au nombre du premier jet de dés, et la somme détermine où, dans le mur, commercera la pioche (ouverture du mur ou « brèche »).
- 3.5.7.5.4. On commence à compter dans le mur du joueur, qui a jeté les dés la deuxième fois et ce à partir de la droite. Le mur sera ouvert (brèche) après la pile-paire désignée par la somme des deux jets de dés. L'ouvreur prend les 4 premières tuiles (2 piles-paire), dans le sens des aiguilles sur le côté gauche de la brèche ; le joueur suivant, Sud, prend les 4 prochaines tuiles, et ainsi de suite. Après que les 4 joueurs ont chacun pris 4 tuiles 3 fois, pour un total de 12 tuiles, l'ouvreur continue à prendre des tuiles, mais cette fois-ci, il prend la tuile supérieure sur la pile-paire à l'extrémité du mur, et la tuile supérieure sur le mur de la troisième pile-paire ("un et trois"). Les trois autres joueurs prennent une tuile chacun à leur tour, à partir de la première pile-paire que l'ouvreur a entamé, et en finissant avec la tuile inférieure de la seconde pile-paire. Après une distribution complète, l'ouvreur a au total 14 tuiles, tandis que chacun des autres joueurs détient 13 tuiles.
- 3.5.7.6. Trier ses tuiles et remplacer les fleurs
- Chaque joueur peut ranger ses tuiles de distribution par types, familles, et dans l'ordre des numéros. Les joueurs peuvent ensuite chacun vérifier si parmi leurs tuiles, se trouvent des tuiles Fleurs. Dans ce cas, chaque joueur les expose entre le mur et sa rangée de tuiles et pioche pour chaque tuile Fleur exposée une tuile de remplacement sur l'autre extrémité du mur, le côté droit de l'ouverture. L'Ouvreur remplace en premier ses tuiles Fleurs, jusqu'à ce que la tuile de remplacement ne soit plus une tuile Fleur, puis c'est au tour du Sud, puis à l'Ouest et puis au Nord, jusqu'à ce qu'aucun des joueurs n'ait plus de tuiles Fleur cachées dans sa main. Après le remplacement des tuiles Fleur, si l'ouvreur ne peut pas déclarer « hu », il va défausser une tuile indésirable de sa main. Le temps du réarrangement des tuiles jusqu'à la première défausse de l'ouvreur ne doit pas dépasser les 20 secondes.
- Ⓢ *A tout moment, vous devez laisser vos tuiles visibles pour les autres joueurs. Ne séparez pas vos tuiles, ne les placez pas les unes sur les autres ou à l'envers sur la table et ne jouez pas « sans raison » avec vos tuiles. (réf. EMAR 1.5.)*

## 3.6. Comment jouer

### 3.6.1. La réglementation des annonces pendant le jeu

Au cours du jeu, le joueur doit déclarer verbalement toutes les annonces pour réclamer une tuile de la défausse, pour faire un Chow, Pung, ou Kong, et pour exposer une tuile Fleur ou pour déclarer Mah-Jong. Pour annoncer un Chow (Chi Pai) le joueur doit dire « Chi ». Pour annoncer un Pung (Peng Pai), le joueur doit dire « Pung ». Pour annoncer un Kong (Gang Pai), le joueur doit dire « Kong » (ou « Gang »). Pour annoncer un Mah-Jong (Hu Pai), le joueur doit dire « Hu ». Lorsque le joueur prend une tuile de remplacement pour une tuile Fleur (Bu Hua), le joueur doit dire « Hua ». Le joueur n'est pas censé annoncer les noms des tuiles qu'il défausse, et il est interdit de discuter, bavarder ou communiquer dans sa langue maternelle ou dans toute autre langue étrangère.

☞ *Les annonces d'usage sont hua, chow, pung, kong et hu. Pour hua (resp. hu), « fleur » (resp. « mahjong ») sont tolérés – d'autres annonces ou prononciations diverses sont autorisées, si cela ne prête pas à confusion. (réf. EMAR 1. 3.)*

☞ *Il est interdit de discuter de stratégie, de donner des indications, d'avertir un joueur ou de donner des informations. Si vous vous apercevez qu'un joueur n'a pas le bon nombre de tuiles, qu'il a fait une erreur dans la composition d'une figure ou qu'il a oublié de prendre une tuile (de remplacement), ne faites aucun commentaire. (réf. EMAR 1.4.)*

### 3.6.2. Un tour de jeu

Le processus du jeu comprend : la pioche d'une tuile, la défausse d'une tuile, le Chow (Chi), le Pung (Peng), le Kong (Gang), et remplacer une tuile Fleur, jusqu'à déclarer Mah-Jong (Hu) ou tirer soi-même, les joueurs doivent se relayer dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, à partir de l'ouvreur.

### 3.6.3. Comment piocher une tuile du mur

Le Joueur prend une nouvelle tuile dans le sens inverse des aiguilles (sens trigonométrique). L'ordre est : Ouvreur, Sud, Ouest et Nord. Après que le joueur précédent, de gauche, ait défaussé une tuile et l'ait mise sur la table, le prochain joueur peut piocher sa nouvelle tuile du mur.

### 3.6.4. Comment défausser une tuile

Après qu'un joueur ait pioché une nouvelle tuile du mur, ou qu'il ait fait un Chow, Pung, ou Kong, ou qu'il ait remplacé une Fleur, si sa main n'est pas complète et qu'il ne peut pas faire Mah-Jong, il doit rejeter une tuile dans les 10 secondes.

☞ *Le tour d'un joueur ne doit pas durer plus de 10 secondes, à savoir entre le moment où il réclame ou pioche une tuile, jusqu'au moment où lui-même défausse. Le temps imparti peut aussi être utilisé pour déterminer si vous avez obtenu une main valide pour déclarer*

*hu – ainsi vous n'avez pas à déclarer hu sous 3 secondes dans le cas d'un «tiré ». (réf. EMAR 1.8.)*

Il est permis de rejeter une tuile identique à celle qui a été prise pour un Chow ou Pung. On doit d'abord montrer la tuile rejetée aux autres en l'exposant devant sa main cachée, et ensuite il faut la poser au centre de la table entre les murs. Les tuiles ainsi défaussées doivent y être placées une à une, de la gauche vers la droite en rangs de 6 tuiles, dont la première rangée sera le plus près du centre de la table et la dernière rangée sera le plus près du bord extérieur de la table.

☉ *Quand vous défaussez une tuile, assurez-vous que les autres joueurs puissent la voir. Ne la cachez pas avec votre main ou vos doigts et prenez en compte le fait que les joueurs ne sont pas tous placés « favorablement » pour bien voir vos défausses. (réf. EMAR 1.6.)*

### 3.6.5. Comment exposer des tuiles (étalage ou exposition)

En prenant une tuile défaussée, la figure ainsi achevée, dit l'élément, doit être mis à plat pour l'exposer à la vue de tous les autres joueurs. La tuile défaussée prise, doit être tournée de 90° par rapport aux autres tuiles, et ainsi intégrée dans l'élément de façon à indiquer quel joueur l'a défaussée. Quand la tuile est prise sur la défausse du joueur précédent (assis à gauche), la tuile prise est placée sur le côté gauche de l'élément (Chow, Pung, ou Kong). Quand elle est prise pour exposer un Pung ou un Kong du joueur d'en face, la tuile prise doit être placée au milieu des autres tuiles de l'élément. Quand elle est prise pour exposer un Pung ou un Kong du joueur suivant (le joueur à droite), la tuile prise doit être placée sur le côté droit de l'élément. Les tuiles exposées doivent être placées devant la main cachée du joueur (entre la main cachée et le centre de la table).

### 3.6.6. L'Appel au Chow

Quand une tuile défaussée du joueur précédant peut être utilisée pour former un Chow avec deux de vos tuiles cachées, alors dites « Chi ». Exposez vos deux tuiles devant votre main cachée et saisissez la tuile défaussée précédemment, tournez la de 90° et placez-la ainsi à la gauche des deux tuiles exposées. Notez que vous devez attendre un moment bref avant de verbaliser votre annonce, pour être sûr que personne d'autre ne la revendique pour un Pung ou un Kong. On vous permet de « chower », « punguer », ou annoncer la victoire sur la même sorte de tuile à laquelle vous aviez renoncé précédemment, ou qui vient d'être défaussée par un autre joueur.

☉ *Prenez le temps quand vous voulez exposer pour un chow – sinon une annonce d'un autre joueur sera prioritaire. (réf. EMAR 1.7.)*

### 3.6.7. L'Appel au Pung

Quand une tuile défaussée par un autre joueur correspond à une paire parmi vos tuiles cachées, vous pouvez annoncer « Pung ». Exposez alors vos deux tuiles devant votre

main cachée et saisissez la tuile défaussée à l'instant, tournez-la de 90° et placez-la de façon, qu'elle désigne le joueur qui l'a défaussée (selon la section 3.6.5). L'annonce pour un Pung ou un Kong doit être faite dans les 3 secondes suivant la défausse. L'annonce pour un Pung (Kong) prime sur l'annonce pour un Chow.

☞ *Pour réclamer une tuile défaussée afin d'exposer une figure ou de faire hu, vous avez 3 secondes. Vous devez d'abord annoncer, puis montrer les tuiles correspondantes, et enfin prendre la tuile réclamée. (réf. EMAR 1.7.)*

### 3.6.8. Comment faire un Kong

Quand vous « konguez » (annoncez un ensemble de 4 tuiles identiques), vous devez prendre une tuile de remplacement de l'arrière du mur. Vous ne pouvez pas « konguer » au même tour que celui dans lequel vous avez appelé au Chow ou au Pung.

Il y a deux façons de « konguer » :

#### 3.6.8.1. Un Kong exposé :

Quand vous avez trois tuiles identiques dans votre main cachée, vous pouvez appeler une tuile défaussée correspondante ; dites « Kong ». Exposez alors vos trois tuiles devant votre main cachée et saisissez la tuile défaussée à l'instant, tournez la de 90° et placez-la de façon qu'elle désigne le joueur qui l'a défaussée (selon la section 3.6.5). Prenez alors une tuile de remplacement de la fin du mur. Avec un Kong exposé, la main n'est plus une main cachée (même s'il n'y a aucun autre élément exposé).

#### 3.6.8.2. Un Kong caché :

Quand vous avez quatre tuiles identiques dissimulées dans la main cachée, vous pouvez annoncer « Kong », puis en mettant les 4 tuiles face cachée devant vos tuiles cachées vous prenez une tuile de remplacement de la fin du mur. À la fin du jeu, vous êtes obligés de révéler ce Kong caché aux autres. Avec un Kong caché, on peut considérer une main comme « main cachée » à condition que rien d'autre n'est exposé).

## 3.7. Comment assembler une main complète au Mah-Jong

### 3.7.1. La procédure pour faire Mah-Jong

Quand un joueur réussit à composer une main gagnante, il doit verbaliser « Hu » ou « Hu Pai » en exposant sa main. Alors, il doit nommer quelles figures (« fan ») sa main contient et de combien de points elles sont valorisées, en utilisant des tuiles de la défausse (ou un dispositif numérique) pour compter la valeur totale de la main, aux yeux de l'arbitre et des 3 autres joueurs pour qu'ils puissent vérifier et confirmer. Les 3 autres joueurs ne doivent pas exposer les tuiles de leurs mains avant la confirmation définitive du comptage. L'annonce d'un « Hu » prime sur tout autre annonce, que ce soit pour un Kong, Pung ou Chow.

Ⓢ *Un joueur qui annonce hu ne peut pas se rétracter (réf. EMAR 2.8.1.)*

### 3.7.2. Exigences pour une main complète de Mah-Jong

3.7.2.1. Le type de base d'une main complète de Mah-Jong est composé de quatre éléments et une paire, dont les éléments sont un Chow, un Pung ou un Kong, comme suit :

- 3.7.2.1.1. 11, 123, 123, 123, 123;
- 3.7.2.1.2. 11, 123, 123, 123, 111 (ou 1111);
- 3.7.2.1.3. 11, 123, 123, 111, 111 (ou 1111);
- 3.7.2.1.4. 11, 123, 111, 111, 111 (ou 1111);
- 3.7.2.1.5. 11, 111, 111, 111, 111 (ou 1111).

3.7.2.2. Quelques-unes des mains valides utilisent des structures spéciales, comme des paires ou des tuiles seules comme suit:

- 3.7.2.2.1. 11, 11, 11, 11, 11, 11, 11 (Une main de sept paires);
- 3.7.2.2.2. 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 11 (Treize lanternes)
- 3.7.2.2.3. 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 (le serpent)

(LEGENDE : 1 = UNE TUILE ISOLEE; 11 = UNE PAIRE; 111 = UN PUNG; 1111 = UN KONG; 123 = UN CHOW)

🌐 *La FFMJ précise les structures spéciales avec la suite serpent comme valides :*

- 3.7.2.2.4. 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 111, 11 (suite serpent et un pung)
- 3.7.2.2.5. 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 123, 11 (suite serpent et un chow)

3.7.2.3. Deux façons de faire Mah-Jong :

- 3.7.2.3.1. Un tiré soi-même : faire mahjong en piochant vous-même une tuile fraîche du mur, y compris la tuile de remplacement quand vous konguez ou quand vous remplacez une tuile fleur,
- 3.7.2.3.2. Sur défausse : faire mahjong sur une tuile défaussée par un autre joueur, y compris pour voler un Kong.

3.7.2.4. Le gagnant :

Seulement un joueur peut gagner le jeu en cours. Si plus d'une personne déclare « Hu » sur une défausse, le joueur qui suit dans l'ordre de jeu et qui est le plus proche du joueur, qui a défaussé, sera le gagnant.

### 3.8. Les différents sortes de figures “Fan” et leur valorisation

En somme il y a 81 figures (« fan ») de différentes valeurs. Il y a neuf Séries : La Série des tuiles d'Honneur ; la série des tuiles de Nombre ; la série des Pungs; la série de Sept Paires ; la série des Compositions de tuiles (sauf les tuiles de Fleur) ; la série des Tout Impliqué; la série des Mains avortées (« Broken » (*en*)); la série des Façons de faire Mah-Jong et la série des Mains spéciales.

Les valeurs de points sont basées sur le degré de difficulté des figures. Il y a 12 catégories de point : 88, 64, 48, 32, 24, 16, 12, 8, 6, 4, 2 et 1. Plus d'un élément peut être compté pour valoriser une main gagnante.

#### 3.8.1. Les 81 figures « fan » :

Pts.	N° du « fan »	Désignation du « fan »	Description du « fan »
88	1	4 Grands Vents	Pungs ou Kongs des quatre tuiles de Vents
	2	3 Grands Dragons	Pungs ou Kongs des trois tuiles de Dragons
	3	Main Verte	Une main composée uniquement des tuiles vertes : 2,3,4,6,8 Bambous et le Dragon Vert.
	4	Neuf Portes	Une main composée de 1-1-1, 2-3-4-5-6-7-8, 9-9-9, cachés dans 1 des 3 familles et créer ainsi une nonuple attente sur le 1,2,3,4,5,6,7,8 ou 9. (Peut être cumulé avec le fan « Tout Caché Tiré » en piochant une des tuiles attendues.)
	5	Quatre Kongs	Toute main qui inclut 4 Kongs, cachés ou exposés.
	6	Sept Paires Pures Consécutives	Une main composée de 7 paires dans 1 famille dont les chiffres forment une séquence croissante de 1. (Peut être cumulé avec le fan « Tout Caché Tiré » en piochant la tuile attendue.)
	7	Treize Orphelins	Une main composée de 12 tuiles isolées des 1, 9 et des Honneurs avec une paire de la 13 <sup>ième</sup> tuile des Honneurs et Extrémités. (Peut être cumulé avec le fan « Tout Caché Tiré » en piochant la tuile attendue.)

<b>64</b>	8	Tout Extrémité	La Paire, les Pungs ou Kongs sont tous composés des 1 ou des 9 des tuiles numériques, sans les Honneurs.
	9	Quatre Petits Vents	Une main qui inclut 3 Pungs ou Kongs de Vents et une Paire du 4 <sup>ème</sup> Vent.
	10	Trois Petits Dragons	Une main qui inclut 2 Pungs ou Kongs de Dragons et une Paire du 3 <sup>ème</sup> Dragon.
	11	Tout Honneur	La Paire, les Pungs ou Kongs sont tous composés des Honneurs.
	12	Quatre Pungs Cachés	Une main qui inclut 4 Pungs ou Kongs cachés (accomplie sans exposition). (Peut être cumulé avec le fan « Tout Caché Tiré » en piochant la tuile attendue.)
	13	Deux Dragons dans une Famille	Une main composée de 2 Chows d'Extrémité supérieure et 2 Chows d'Extrémité inférieure avec une paire des 5 et le tout dans 1 famille.
<b>48</b>	14	Quadruple Chow Pur	4 Chows avec la même séquence numérique dans 1 famille.
	15	Quatre Pungs Purs Consécutifs	4 Pungs (ou Kongs) dans 1 famille, dont les chiffres forment une séquence croissante de 1.
<b>32</b>	16	Quatre Chows Purs Superposés	4 Chows dans une famille, avec leurs séquences numériques en décalage égale au précédent de 1 ou 2; pas de combinaison des deux décalages autorisés.
	17	Trois Kongs	Une main qui inclut 3 Kongs. (Les points pour des éléments cachés peuvent y être ajoutés.)
	18	Tout Honneur et Extrémité	La Paire, les Pungs ou Kongs sont tous composés des 1 ou des 9 des tuiles numériques, et des Honneurs.

24	19	Sept Paires	Une main composée de 7 paires. (Peut être cumulé avec le fan « Tout Caché Tiré » en piochant la tuile attendue.)
	20	Grand Serpentin	Composée des 7 Honneurs isolés et de 7 tuiles numériques isolés, dont les chiffres appartiennent à des différentes séquences tricotées (par ex. 1-4-7 des bambous, 2-5-8 des caractères et 3-6-9 des cercles). (Peut être cumulé avec le fan « Tout Caché Tiré » en piochant une des tuiles attendues.)
	21	Tout Pung Pair	Une main composée de Pungs ou Kongs des tuiles 2, 4, 6 ou 8, y compris La Paire.
	22	Main Pure	Une main composée uniquement de tuiles d'une famille
	23	Triple Chow Pur	3 Chows avec la même séquence numérique dans 1 famille.
	24	Trois Pungs Purs Consécutifs	3 Pungs (ou Kongs) dans 1 famille, dont les chiffres forment une séquence croissante de 1.
	25	Les Trois Derniers	Une main composée uniquement de tuiles numériques avec les chiffres 7, 8 ou 9
	26	Les Trois Milieux	Une main composée uniquement de tuiles numériques avec les chiffres 4, 5 ou 6
	27	Les Trois Premiers	Une main composée uniquement de tuiles numériques avec les chiffres 1, 2 et 3
16	28	Grande Suite Pure	Une main qui inclut une tuile de chaque chiffre de 1 à 9 dans 1 famille, formant ainsi trois Chows consécutifs.
	29	Deux Dragons dans Trois Familles	Une main composée de 1-2-3 et 7-8-9 dans une famille (2 Chows d'Extrémité) et 1-2-3 et 7-8-9 dans une autre famille, avec une paire des 5 dans la 3 <sup>ème</sup> famille restante.
	30	Trois Chows Purs Superposés	3 Chows dans une famille, avec leurs séquences numériques en décalage égale au précédent de 1 ou 2; pas de combinaison des deux décalages autorisés.

	31	Cinq Partout	Une main composée d'éléments (Chows, Pungs, Kongs et la Paire) qui contiennent tous le chiffre 5.
	32	Triple Pung	3 Pungs (ou Kongs) du même chiffre, dans les 3 familles
	33	Trois Pungs Cachés	Une main qui inclut 3 Pungs ou Kongs cachés (accomplie sans exposition).
12	34	Petit Serpentin	Composée de Honneurs isolés et de tuiles numériques isolés, dont les chiffres appartiennent aux différentes séquences tricotées (par ex. 1-4-7 des bambous, 2-5-8 des caractères et 3-6-9 des cercles ; chacune des 3 familles doit appartenir à une de ces séquences tricotées, mais pas forcément dans cet ordre). Cumulable avec le fan « Tout Caché Tiré » en piochant une des tuiles attendues.
	35	Suite Serpentin	C'est une forme spéciale d'une suite de tuiles entrelacées, qui n'est pas composée de Chows standards mais de 3 différentes séquences tricotées. Par exemple 1-4-7 des cercles, 2-5-8 des caractères et 3-6-9 des bambous, mais pas forcément dans l'ordre de l'exemple.
	36	Les Quatre Derniers	Une main composée uniquement de tuiles numériques avec les chiffres 6 à 9.
	37	Les Quatre Premiers	Une main composée uniquement de tuiles numériques avec les chiffres 1 à 4.
	38	Trois Grands Vents	Une main qui inclut 3 Pungs (ou Kongs) de Vents
8	39	Grande Suite	Une suite (les tuiles de 1 à 9) composée de Chows dans les 3 familles.
	40	Symétrie	Une main composée uniquement des tuiles de symétrie centrale, i.e. les gravures restent inchangées quand on inverse ces tuiles. Ce sont les tuiles des 1,2,3,4,5,8 et 9 Cercles, des 2,4,5,6,8 et 9 Bambous et du Dragon Blanc.

	41	Triple Chow	3 Chows avec la même séquence numérique dans 3 familles.
	42	Trois Pungs Consécutifs	3 Pungs (ou Kongs) dans 3 familles, dont les chiffres forment une séquence croissante de 1.
	43	Main Sans Valeur	Une main qui - hors sa valeur - ne contient aucun point, i.e. 0 point. (hormis les Fleurs)
	44	Dernière Tuile Tirée	Finir (faire Mah-Jong) en piochant la dernière tuile du mur. (Non-cumulable avec le fan « Tirer Soi-même ».)
	45	Dernière Tuile Jetée	Finir (faire Mah-Jong) sur la dernière défausse de la partie.
	46	Finir sur Kong	Finir (faire Mah-Jong) grâce à la tuile de remplacement d'un Kong (la tuile de remplacement d'une fleur en est exclue). Si lors du remplacement après un Kong une fleur est piochée, et le remplacement de cette fleur donne la tuile gagnante, on peut compter le Fan « Tirer Soi-même » (mais pas le « Finir sur Kong »).
	47	Voler le Kong	Finir avec la tuile, qu'un autre joueur rajoute à son Pung (pour le transformer en Kong). (Non-cumulable avec le fan « Dernière Tuile Existante ».)
	48	Deux Kongs Cachés	Une main qui inclut 2 Kongs cachés.
6	49	Tout Pung	Une main composée de 4 Pungs (ou Kongs) et 1 Paire
	50	Semi-Pure	Une main composée uniquement de tuiles d'une des 3 familles avec des Honneurs.
	51	Trois Chows Superposés	3 Chows dans les 3 familles, avec leurs séquences numériques en décalage égale au précédent de 1
	52	Tout Type	Une main composée de 5 éléments (Chows, Pungs, Kongs et la Paire), dont chacun est composé d'un autre type de tuile (Caractères, Bambous, Cercles, Vents et Dragons).
	53	Tout Exposé	Tous les éléments de la main (Chows, Pungs, Kongs et la Paire) doivent tous avoir été achevés en intégrant des tuiles défaussées par les autres joueurs. Tous les

			éléments doivent être exposés, et le joueur finit sur la défausse d'un autre joueur en composant La Paire.
	54	Deux Dragons	Une main qui inclut 2 Pungs (ou Kongs) de Dragon.
4	55	Extrémité ou Honneur partout	Tous les éléments de la main, y compris La Paire, doivent contenir au moins une Extrémité ou un Honneur.
	56	Tout Caché Tiré	Composer une main valide en piochant la tuile gagnante sans avoir rien exposé.
	57	Deux Kongs Exposés	Une main qui inclut 2 Kongs exposés (1 Kong caché + 1 Kong exposé valent 6 points)
	58	Dernière Tuile Existante	Finir avec la 4 <sup>ème</sup> tuile quand les 3 autres sont visibles (dans la défausse ou dans les expositions) aux autres joueurs.
2	59	Pung de Dragon	1 Pung ou Kong de Dragon
	60	Vent Dominant	1 Pung ou Kong du Vent Dominant de la manche en cours.
	61	Vent du Joueur	1 Pung du Vent qui correspond à la désignation actuelle du siège du joueur gagnant. (Le siège de l'ouvreur est dit être à l'Est ; aux autres joueurs sont attribués dans le sens inverse des aiguilles les Vents Sud, Ouest et Nord.)
	62	Tout Caché Donné	Finir sur un écart sans avoir rien exposé
	63	Tout Chow	Une main composée uniquement de Chows et sans Honneurs.
	64	Quatre Identiques	Une main qui inclut les 4 tuiles d'un chiffre ou d'un symbole, sans former un Kong.
	65	Double Pung	2 Pungs (ou Kongs) du même chiffre dans 2 familles.
	66	Deux Pungs Cachés	2 Pungs composés sans exposition.
	67	Kong Caché	Composé des 4 tuiles d'un chiffre ou d'un symbole, toutes piochées et déclaré en Kong.

	68	Tout Ordinaire	Une main composée sans Extrémités et sans Honneurs.
1	69	Double Chow Pur	2 Chows identiques dans une famille
	70	Double Chow	2 Chows identiques dans deux familles
	71	Petite Suite Pure	2 Chows dans 1 famille, dont les chiffres forment une séquence ou suite de six tuiles
	72	Deux Chows Purs d'Extrémités	Les Chows 1-2-3 et 7-8-9 dans 1 famille
	73	Pung de Vent ou d'Extrémité	1 Pung (ou Kong) de 1, 9 ou d'un Vent. (Un Pung de Dragon vaut 2 points.)
	74	Kong Exposé	1 Kong qui est construit sur une défausse d'un autre joueur ou qui nait d'une transformation d'un Pung exposé.
	75	Une Famille Absente	Une main qui n'utilise que les tuiles de 2 familles numériques (avec aucune tuile de la 3 <sup>ième</sup> famille numérique.)
	76	Pas d'Honneur	Une main composée uniquement de tuiles numériques.
	77	Finir d'un Côté	Finir sur le 3 pour former 1-2-3 ou sur le 7 pour former 7-8-9. Ne peut pas être compté si l'attente s'avère multiple ou si ce Fan est combiné avec d'autres attentes.
	78	Finir au Milieu	Finir sur la tuile dont le chiffre est au milieu du Chow qui reste à compléter. Ne peut pas être compté si l'attente s'avère multiple ou si ce Fan est combiné avec d'autres attentes.
	79	Finir sur la Paire	Attendre uniquement sur la tuile qui complète la Paire. Ne peut pas être compté si l'attente s'avère multiple (par ex. la main contient 1-2-3-4 et le 1 et le 4 permettent de finir ).
	80	Tirer Soi-même	Finir (faire Mah-Jong) en piochant la tuile gagnante du mur.

	81	Fleur ou Saison	Toutes les tuiles qui sont d'ordinaire marqués du sinogramme pour Printemps, Eté, Automne, Hiver ; Prunes, Orchidée, Bambou et Chrysanthème récompensent le joueur gagnant d'un point. Si la tuile de remplacement pour cette fleur donne la tuile pour faire « Hu », on peut compter le Fan « Tirer Soi-même ». On ne peut pas combiner avec « Finir sur Kong ». Si la tuile de remplacement pour cette fleur n'est pas la tuile gagnante, il faut défausser.
--	----	-----------------	--

## 3.9. Comment marquer des points lors des Compétitions

### 3.9.1. Comment valoriser une main gagnante

La condition pour pouvoir valoriser une main gagnante, c'est de l'avoir annoncée. Le calcul de la valeur se fonde sur des « mini-points » ou points de session, qui seront notés sur la feuille de scores et déterminés selon les principes de marque suivants :

#### 3.9.1.1. Les prérequis pour annoncer "Hu" (Mah-Jong)

3.9.1.1.1. La main doit avoir une des structures valides décrites ci-dessus (voir paragraphe 3.7.2).

3.9.1.1.2. La somme des points des figures (Fan), qui sont dites et composent la main, doit être supérieure ou égale à 8.

3.9.1.1.3. La tuile gagnante doit avoir été obtenue selon les méthodes réglementaires décrites.

#### 3.9.1.2. Les points de structure d'une main gagnante

Ils se composent de points de « forfait », de points de base et de points de pénalité

3.9.1.2.1. Points de « forfait »: Les trois joueurs perdants paient 8 points chacun au joueur gagnant;

3.9.1.2.2. Points de base: La somme des points des figures (Fan), qui sont dites - par le joueur gagnant - et composent sa main;

3.9.1.2.3. Points de pénalité : Si un joueur a commis une faute lors d'un jeu, les points de pénalité correspondant à la faute doivent être soustraits après la fin de la donne ou après la fin de la session complète.

#### 3.9.1.3. Comment calculer la marque après la fin d'une donne.

La marque se calcule avec la formule suivante:

3.9.1.3.1. Gagner avec un tiré soi-même : (points de « forfait » + les points de base) multipliés par 3 (chacun des trois autres joueurs paient au gagnant les points de « forfait » + les points de base) ;

3.9.1.3.2. Gagner sur une défausse : Points de « forfait » × 3 + les points de base × 1 (Le joueur qui a défaussé paie les points de « forfait » + les points de base, et les deux autres joueurs paient chacun uniquement les points de « forfait »).

3.9.1.4. La procédure pour noter la marque (trad.cn) :

Le joueur gagnant doit lui-même énoncer ses points, alors les autres joueurs peuvent vérifier. En cas de litige, l'arbitre examine et décide. Le gagnant et les autres joueurs ne peuvent ni revérifier ni rajouter à la marque des figures (Fan) qui auraient été oubliées pendant l'énoncé. Conformément aux règles, l'arbitre demande que les points soient saisis dans le système d'enregistrement du tournoi, après signature des joueurs et avoir apposé sa propre signature.

Ⓞ *Quand un joueur annonce hu Les autres joueurs ne sont pas autorisés à aider le gagnant dans le comptage de ses points – ils peuvent seulement contester les points en surplus. (réf. EMAR 2.8.2.)*

🎲 *Il est de bon ton que le gagnant énonce ses fan un à un, en ayant préparé le décompte en amont de l'annonce de la victoire. Il est très impoli de chercher les fan avec un pense-bête à la main. Ne faites pas durer le temps du décompte inutilement. Ne recomptez pas systématiquement! A la fin de son compte le gagnant énonce ses points de base (voir 3.9.1.2.2.). Il est d'usage que le marqueur, que ce soit l'arbitre ou un joueur de la table qui tient la feuille de score, demande confirmation, et qu'il ne note le score qu'après l'avoir reçue. Une fois noté, le score n'est plus modifiable.*

🎲 *L'arbitre peut déléguer la marque des points à un ou plusieurs joueurs de la table. Il serait équitable que chaque joueur acceptait la marque des scores à tour de rôle, lorsqu'il est assis en Est. Mais l'arbitre peut désigner le joueur de son choix, qui marquera après chaque jeu les points énoncés sur la feuille de scores et demandera l'approbation des 4 joueurs pour sa marque.*

3.9.1.5. La méthode pour enregistrer la marque :

Des feuilles de scores peuvent être utilisées ou des équipements d'enregistrement autorisés par le WMCC ou par le comité organisateur d'une compétition autorisée. L'enregistrement de la marque d'une compétition doit être équitable, systématique et correct.

🎲 *La FFMJ invite tous ses clubs à utiliser la feuille de scores représentée dans les annexes.*

3.9.1.6. Les principes du calcul des points de base :

La liste ci-dessus énumère toutes les 81 figures possibles. En premier il faut déterminer la figure de base, qui est la figure avec la plus grande valeur de points. Puis il faut ajouter les valeurs des figures mineures, en respectant les principes suivant :

3.9.1.6.1. Le principe de l'inclusion :

Quand une figure est inévitablement implicite ou incluse dans une autre figure, elles ne peuvent être comptées toutes les deux.

### 3.9.1.6.2. Le principe de non-séparation (« Unbreakable » (*en*)):

Après avoir combiné des éléments pour former une figure, il est interdit de réarranger les tuiles de ces éléments pour former d'autres éléments pour une figure différente.

### 3.9.1.6.3. Le principe du « non-identique » :

Après avoir utilisé un élément pour former une figure, il est interdit de réutiliser le même élément avec d'autres éléments pour former une figure identique.

### 3.9.1.6.4. Le Principe de l'optimisation (des points) :

Le joueur est libre de choisir la figure avec la plus grande valeur, s'il est dans le cas où il peut composer les mêmes éléments pour former deux figures de valeur différente.

### 3.9.1.6.5. Le Principe de comptage unique (« Exclusionary rule » (*en*)) :

Un élément non-utilisé ne peut être combiné qu'une seule fois avec des éléments déjà utilisés pour former une nouvelle figure.

## 3.9.2. Les différents points de marque d'une partie complète (« ju » (*cn*) : quatre manches)

### 3.9.2.1. Les points de session (mini-points) :

Le total des points marqués lors d'une session ; ces points ne sont pas rapportés à la prochaine session.

### 3.9.2.2. Les points de table :

4, 2, 1, 0 points, sont attribués, selon le positionnement final des 4 joueurs en fonction de leurs points de session respectifs.

### 3.9.2.3. Joueurs et arbitres sont censés signer de leur nom la feuille de scores à la fin de la session.

## 3.10. Le Classement des joueurs lors des compétitions et le système « Pin »

3.10.1. Les joueurs sont classés selon les points de table qu'ils ont marqués lors de la compétition. Dans le cas où plusieurs joueurs seraient ex aequo, le joueur avec la plus grosse somme de mini-points, sera le mieux classé (La somme des points de session se calcule à partir de tous les scores finaux de toutes les sessions jouées.)

### 3.10.2. Le système honorifique « Pin » du Mah-Jong :

Quand un joueur a réussi à accéder à un certain niveau de classement durant un tournoi sanctionné par la WMO, ce joueur peut postuler pour l'attribution d'un certificat honorifique « Pin ». Après une procédure de validation, par l'organisme autorisé, le Certificat « Pin » sera décerné au postulant. Le grade honorifique du « Pin » (y compris le « Net Pin ») est distribué par l'organisme autorisé par le WMCC.

# Règles de Compétition du Mah-Jong (MCR)

Traduction de l'édition 2014 de la WMO – Version 09



## 3.11. Irrégularités et pénalités

Un joueur qui commet une infraction aux règles sera pénalisé par un avertissement et/ou par une perte de points de session et/ou par une interdiction de gagner la donne en cours et/ou par une interdiction de participer à des tournois futurs et/ou par l'annulation de son classement ou de son grade ou de sa qualification à des championnats, et/ou exposé aux critiques publiques.

Ⓞ *Toute contestation sera réglée par un arbitre. Si un arbitre est demandé, le jeu s'arrête immédiatement – une fois que le jeu a repris, l'arbitrage n'est plus possible. L'arbitre a aussi toute autorité pour sanctionner un joueur surpris en train de tricher, de faire obstruction ou qui tente de gagner du temps, même si les autres joueurs ne s'en aperçoivent pas. (réf. EMAR 2.1.)*

### 3.11.1. Avertissement

Pour une infraction mineure ou pour une première infraction, un joueur qui faute, qui enfreint les règles, ou qui dérange les autres pendant une compétition, peut recevoir un avertissement d'un arbitre.

### 3.11.2. Déchéance de points

#### 3.11.2.1. Pour retard :

Après le début d'une compétition, un joueur est pénalisé de 10 points de session si son retard est de 10 minutes ou moins et de 20 points pour 11-15 minutes de retard. Ces points ne seront pas ajoutés à la marque des joueurs présents. On considère la session en cours perdue pour le joueur si son retard est de 15 minutes, toutefois il reste éligible pour les sessions futures du tournoi.

Ⓞ *Retards – un joueur qui est en retard pour une session, subit une pénalité de 10 points si le retard est inférieur à 10 minutes et de 20 points si le retard est de 10 à 15 minutes. Pendant ce temps, le jeu ne démarre pas. Au-delà de 15 minutes, le joueur est disqualifié pour la session en cours et un joueur remplaçant prend sa place. Les points sont déduits uniquement du score du joueur – s'il est disqualifié, il ne marque pas les points de table pour cette session. (réf. EMAR 2.2.)*

#### 3.11.2.2. Pour infraction aux règles :

Un joueur, qui enfreint les règles, peut se voir pénalisé de 5, 10, 20, 30, 40, 50, ou 60 points de session, selon la gravité de l'infraction (dont l'évaluation reste à la discrétion des arbitres). Ces points de sessions ne seront pas ajoutés à la marque des autres joueurs à la table.

Ⓞ *Fautes de jeu (successives) : avertissement - 5 points - 10 points - 20 points - 30 points, etc. Ces points sont déduits uniquement du score du joueur fautif. (réf. EMAR 3.1.)*

*La succession des pénalités (pour tous les joueurs) est réinitialisée au début de chaque session, sauf quand un joueur a été averti ou pénalisé pour obstruction ou tentative de gagner du temps. (réf. EMAR 3.6.)*

- ① *Décision d'arbitre : l'arbitre peut parfois décider d'une pénalité, par exemple quand un joueur détruit intentionnellement la muraille ou quand un joueur essaie visiblement de gagner du temps. (réf. EMAR 3.4.)*

### 3.11.3. Interdiction de gagner la donne en cours

Pour certaines infractions décrites dans les règles ou jugées en tant que telles par l'arbitre, le joueur fautif peut se voir interdit de déclarer Mah-Jong pendant la donne en cours.

- ① *Main morte : le joueur fautif ne peut plus faire hu mais le jeu continue. Il peut toujours réclamer des tuiles et échanger ses fleurs. (réf. EMAR 3.2.)*

### 3.11.4. Interdiction de participer à des tournois futurs

Pour des infractions importantes, jugées comme telles par le corps arbitral et les juges, le joueur fautif peut être interdit de compétitions et sera sujet de critiques publiques selon la sévérité de la faute. La durée de l'exclusion aux compétitions est communiquée par l'arbitre et l'arbitre en chef au Comité organisateur du tournoi.

### 3.11.5. Annulation de classement et disqualification

Pour des fautes volontaires ("fouls") ou pour des agissements illégaux, le joueur fautif peut se voir éliminé des classements et disqualifié de la compétition en cours, ou même de toutes futures compétitions.

- ① *Disqualification : Perturbation grave de la compétition, triche ou tentatives répétées de gagner du temps entraîneront une disqualification (immédiate). (réf. EMAR 3.5.)*

### 3.11.6. Transgressions spécifiques et pénalités correspondant

La sévérité des pénalités appliquées doit être fonction des critères formulés dans la réglementation.

#### 3.11.6.1. Tricherie

L'arbitre est en droit de disqualifier un joueur, quand ce joueur remplace une tuile cachée par une tuile volée ou cachée, ou pour toute autre tricherie.

#### 3.11.6.2. Faux Chow, Pung, Kong ou remplacement de fleur

Quand un joueur commet par erreur une faute lors d'un appel au chow, pung, kong ou d'un remplacement de fleur, il lui est interdit de gagner la donne en cours.

- ① *Erreurs sur les figures ou les tuiles*

*S'il fait une annonce et prend la tuile réclamée avant d'avoir montré les tuiles correspondantes de sa main (pour exposer), il commet une faute de jeu mais il peut terminer son action, même en cas de hu. (réf. EMAR 2.6.2.)*

*Si un joueur expose une figure fausse ou réclame à tort une tuile de remplacement d'une fleur (par exemple s'il a confondu 1 Bambou avec une fleur) et s'aperçoit de son erreur :*

- *S'il n'a pas encore défaussé ou s'il n'a pas mis la tuile de remplacement parmi les autres tuiles de son jeu – il commet une faute de jeu mais peut corriger son erreur. Cependant, il devra défausser prioritairement les tuiles montrées par erreur.*
- *S'il a déjà défaussé ou s'il a mis la tuile de remplacement parmi les autres tuiles de son jeu – sa main est morte. Les tuiles montrées restent exposées et sont considérées comme étant « sur la table ». Elles permettent toujours de compter les points pour « Dernière Tuile Existante ». (réf. EMAR 2.6.4.)*

### 3.11.6.3. Annonce précipitée d'un Chow, Pung, Kong (Retirer une annonce ensuite)

Il est interdit aux joueurs d'annoncer un élément et puis de décider de ne pas l'exposer. Cette rétractation est dite « faire une annonce vide ». Le joueur, qui fait une annonce vide d'un Chow, Pung ou Kong lors d'une donne (Pan), sera averti une première fois, pénalisé de 5 points à la récurrence, de 10 points la troisième fois, de 20 points la quatrième fois, etc...

- Ⓢ *Erreurs d'annonce : Toute figure (chow, pung, kong) annoncée doit être exposée – si le joueur s'est trompé et qu'il ne peut pas faire ce qu'il a annoncé, il commet une faute de jeu. (réf. EMAR 2.4.1.)*

### 3.11.6.4. Toucher une tuile

Toucher le mur des tuiles avant que le joueur précédent ait défaussé, est une faute de jeu. Le joueur fautif sera averti une première fois, pénalisé de 5 points à la récurrence, de 10 points la troisième fois, de 20 points la quatrième fois, etc...

Si le joueur prend une tuile par erreur, il est autorisé à replacer la tuile à sa place originale, à condition que la tuile n'ait pas été révélée. Dans le cas où la tuile a été révélée, le joueur fautif ne peut plus faire Mah-Jong durant la donne en cours, mais il doit accompagner le jeu jusqu'à la fin de la donne.

- Ⓢ *Prendre une mauvaise tuile :*

*Quand la brèche est faite dans la muraille et que des tuiles, y compris les tuiles de remplacement des fleurs, sont piochées dans le mauvais sens (sens contraire des aiguilles d'une montre), le jeu peut néanmoins commencer, mais en piochant dans le bon sens à partir de ce moment. Il n'y a pas de pénalité. (réf. EMAR 2.5.1.)*

- Ⓢ *Si un joueur prend une mauvaise tuile (à savoir du mauvais côté de la muraille) et :*

- *il ne met pas la tuile parmi les autres tuiles de son jeu – il commet une faute de jeu. La tuile est remise à sa place dans la muraille, même s'il l'a vue.*
- *Il met la tuile parmi les autres tuiles de son jeu – il doit garder cette tuile et sa main est morte. Dans ce cas précis, vous êtes autorisé à signaler l'erreur commise et ceci ne sera pas considéré comme donner des informations. (réf. EMAR 2.5.2.)*

### 3.11.6.5. L'Annonce tardive d'un Pung

Annoncer un Pung après les 3 secondes accordés après la défausse est une faute de jeu. Le joueur fautif sera averti une première fois lors de la donne, pénalisé de 5 points à la récidive, de 10 points la troisième fois, de 20 points la quatrième fois, etc...

### 3.11.6.6. L'Annonce d'un faux « Hu »

Quand un joueur annonce « Hu », il est requis que la main soit composée de 14 tuiles (non-incluses les Fleurs et la 4<sup>ème</sup> tuile d'un Kong) pour être valide, et que la valeur de la main soit d'au moins 8 points (sans compter les points des fleurs). Un défaut de l'une de ces deux conditions est considéré comme « Faux Hu » ou « Faux Mah-Jong ».

- Ⓢ *Erreurs dans l'annonce d'un hu : Si un joueur annonce hu, puis s'aperçoit que sa main n'est pas valide et ne montre pas ses tuiles, sa main est morte (réf.EMAR 2.9.1) et pénalité de 30 ou 60 points, selon la nature du faux hu. Ceci n'est valable que quand le joueur a montré ses tuiles – sinon, sa main est morte mais il ne paie pas de pénalité. (réf. EMAR 3.3.)*

#### 3.11.6.6.1. Valeur inférieure au score minimal :

Si le joueur annonce « Mah-Jong », mais que sa main vaut moins de 8 points, ou s'il s'est trompé sur la tuile défaussée, en pensant qu'elle était la tuile manquante à son jeu, il doit 10 points à chacun des autres trois joueurs et il lui est interdit de faire « Mah-Jong » lors de cette donne.

- Ⓢ *S'il annonce hu et il a 4 figures correctes et une paire mais n'a pas les 8 points minimum requis, il fait un faux hu; sa main est morte et il paie une pénalité de 10 points aux autres joueurs. (réf. EMAR 2.9.2.)*

#### 3.11.6.6.2. Erreur sur l'annonce « Hu »:

Si le joueur n'est pas encore en position d'attente mais annonce par erreur un "Hu" sur une défausse (peut-être s'est-il cru en attente, ou avait-il d'abord besoin d'un Chow ou d'un Pung), il doit 20 points à chacun des trois autres joueurs et il lui est interdit de faire « Mah-Jong » lors de cette donne.

- Ⓢ *S'il annonce hu et il n'a pas une main valide, par exemple figure ou nombre de tuiles incorrects, il fait un faux hu; sa main est morte et il paie une pénalité de 20 points aux autres joueurs. (réf. EMAR 2.9.3.)*

## 3.11.6.7. Comment traiter des tuiles exposées par erreur.

3.11.6.7.1. Une tuile qui est exposée lors du processus de jeu, devra être défaussée au prochain tour du joueur.

⑩ *Renverser des tuiles – à condition que les tuiles soient renversées accidentellement, un joueur ne sera pas pénalisé s'il renverse des tuiles de sa main, ou bien de la muraille. Les tuiles de la muraille sont remises en place et le joueur n'est pas obligé de défausser les tuiles de sa main qui ont été montrées. (réf. EMAR 2.7.)*

3.11.6.7.2. Si un joueur expose toutes ses tuiles après une annonce de « Hu » d'autrui, il commet une faute de jeu. S'il s'avère que la main annoncée « Hu » est valide, le joueur fautif par exposition illicite de ses tuiles, sera sanctionné par un avertissement. S'il s'avère que la main annoncée « Hu » est invalide, le joueur fautif ne pourra faire « Mah-Jong » lors de cette donne, et il sera obligé de défausser les tuiles montrées une par une, et les autres joueurs pourront les utiliser, jusqu'à ce que toutes les tuiles montrées aient été défaussées et remplacées par des tuiles neuves. De plus, un joueur qui pousse ses tuiles dans la muraille, de façon à ce que la donne ne puisse plus continuer, et qu'un arbitre vérifie ces faits comme avérés, le joueur fautif doit 30 points à chacun des autres trois joueurs.

⑩ *Jusqu'à ce que le hu soit validé et le score approuvé par tous, les autres joueurs doivent garder leur main cachée et ne doivent pas détruire ce qui reste de la muraille. (réf. EMAR 2.8.8.)*

⑩ *Si le hu n'est pas valide, un adversaire, qui a montré ses tuiles, a une main morte et devra défausser prioritairement les tuiles montrées. (réf. EMAR 2.8.9.)*

⑩ *Détruire la muraille prématurément sera considéré comme une faute de jeu et dans le cas d'un hu invalide, l'arbitre peut décider d'une pénalité supplémentaire. (réf. EMAR 2.8.10.)*

3.11.6.7.3. Un joueur qui renverse les tuiles d'un autre joueur devra au joueur offensé 5 à 60 points, selon la décision de l'arbitre. Il appartient alors à l'arbitre de faire continuer la donne ou pas.

⑩ *Renverser des tuiles Un joueur qui renverse accidentellement les tuiles de la main d'un autre joueur commet une faute de jeu – cependant l'arbitre peut décider d'une pénalité supplémentaire. (réf. EMAR 2.7.)*

3.11.6.7.4. Si un joueur annonce « Hu » et qu'il s'avère qu'il n'a pas « Hu », il ne sera pas pénalisé selon 3.11.6.7.

① *Un joueur qui a une main morte, en conséquence d'un faux hu, n'est pas obligé de défausser prioritairement les tuiles de sa main, qu'il les aient montrées ou non. (réf. EMAR 2.9.3.)*

3.11.6.8. Nombre incorrect de tuiles dans la main

Si un joueur possède, entre les tours, plus de, ou moins de 13 tuiles dans sa main, il lui sera interdit de faire « Hu » lors de la donne en cours. Le joueur continuera à piocher, défausser, annoncer et exposer des éléments, mais il ne pourra pas gagner cette donne.

3.11.6.9. Donner une information

Un joueur qui conseille un autre joueur, ou transmet des informations (fausses ou vraies) par des explications, suggestions, expressions ou tout autre comportement évident, commet une faute grave de jeu. Peu importe que les informations soient profitables ou non, le donneur d'information sera interdit de faire « Hu » durant la donne en cours.

① *Donner des informations – quand un joueur donne des informations, vraies ou fausses, il commet une faute de jeu. Selon la gravité de la faute, l'arbitre peut décider d'une pénalité supplémentaire. (réf. EMAR 2.3.)*

3.11.6.10. Perturber sévèrement la compétition

Un joueur qui, après une perturbation sérieuse et réelle, persiste à désobéir aux injonctions de l'arbitre, sera disqualifié de la compétition et se verra sujet à des critiques publiques.

3.11.6.11. Autres :

3.11.6.11.1. Après une annonce du « Chi », du « Pung » ou du « Kong », la tuile précédemment défaussée et réclamée par l'annonce, doit être prise dans un délai raisonnable. Si elle n'est pas prise et que le joueur suivant ait défaussé une nouvelle tuile et l'ait mise entre les murs, alors le joueur retardataire doit continuer à jouer, sans plus de droit de faire Mah-Jong, jusqu'à la fin de la donne.

① *Une tuile réclamée doit être prise avant que les 2 prochains joueurs terminent leur tour de jeu. En cas d'oubli, la main est morte. (réf. EMAR 2.6.3.)*

3.11.6.11.2. Après avoir annoncé « Hu » sur défausse, la tuile défaussée et réclamée par l'annonce, doit être prise avant le début du comptage des points. Une omission de la tuile constitue un Faux Hu.

Ⓢ *Oublier d'inclure la tuile gagnante dans sa main sera pénalisé avec une déduction de 10 points (seul le joueur fautif est pénalisé, ainsi aucun point n'est donné à ses adversaires). (réf. EMAR 2.8.7.)*

3.11.6.11.3. Pour annoncer une victoire un joueur ne peut pas annoncer « Chi », « Pung », ou « Kong », et annoncer « Hu » immédiatement après. Commettre cette erreur ou commettre l'erreur d'annoncer « Hu » d'une manière non standard, interdit au joueur de gagner le tour présent ; il devra défausser une tuile et espérer pouvoir annoncer « Hu » lors d'un prochain tour.

Ⓢ *Erreurs d'annonce : Une annonce ne peut pas remplacer une autre annonce. Si un joueur annonce deux choses différentes :*

- *Sans annonce de hu, par exemple pung – chow, seule la première annonce est valide et la figure doit être exposée. S'il ne peut pas faire ce qu'il a d'abord annoncé, il commet une faute de jeu – même si la deuxième annonce peut être jouée, il n'est pas autorisé à le faire.*
- *Avec annonce de hu, par exemple pung – hu, il doit faire ce qu'il a d'abord annoncé. S'il ne peut pas, il commet une faute de jeu – dans tous les cas, il devra attendre une autre opportunité pour faire hu. (réf. EMAR 2.4.2.)*

Ⓢ *Erreurs d'annonce : Si un joueur utilise un autre terme que ceux autorisés ou tolérés, il commet une faute de jeu et il ne peut pas réaliser l'action souhaitée (exposer une figure ou faire hu). Dans le cas d'un hu, sa main est morte. (réf. EMAR 2.4.3.)*

Ⓢ *La traduction anglaise ajoute « or failure to reveal his standing concealed tiles » et est ainsi différente du texte chinois. Or – selon §6 de la préface - les divergences qui naissent de traductions fautives doivent être tranchées en référence à l'édition chinoise, la FFMJ ne retient donc pas cet ajout en langue anglaise.*

3.11.6.11.4. Exposer sa main avant d'annoncer « Hu », interdit au joueur de gagner la donne en cours.

Ⓢ *Erreurs sur les figures ou les tuiles*

*Si un joueur montre ses tuiles ou prend une tuile défaussée avant d'avoir annoncé, il ne peut plus réaliser l'action souhaitée et en cas de hu, sa main est morte. Les tuiles exposées par erreur devront être défaussées prioritairement dans ses prochains tours de jeu. (réf. EMAR 2.6.1.)*

3.11.6.11.5. En tendant la main au-dessus de la défausse pour piocher une nouvelle tuile de la muraille, le joueur perd le droit de prendre la tuile présentement défaussée. Si un joueur tend la main de cette manière, mais prend quand même la tuile défaussée, il lui sera interdit d'appeler au chow, pung, et Kong et de gagner la donne en cours.

- ① *Prendre une mauvaise tuile :*  
*Toucher une tuile de la muraille signifie prendre cette tuile. Un joueur ne peut pas « changer d'avis » et décider de réclamer une tuile défaussée. (réf.2.5.3.)*  
*Tendre la main vers une tuile de la muraille sans la toucher n'est pas considéré comme une action – un joueur peut toujours réclamer une tuile défaussée. (réf. EMAR 2.5.4.)*

3.11.6.11.6. Après avoir annoncé « Hu », le joueur doit utiliser les tuiles de la défausse pour compter ses points. Chaque tuile face visible représente 1 point ; une tuile face cachée représente 10 points. Mélanger les tuiles de la main aux tuiles utilisées pour le décompte des points, est une faute de jeu. Après que l'arbitre ait vérifié l'erreur, le Mah-Jong est déclaré invalide et la donne se poursuit, mais le joueur fautif ne pourra plus gagner cette donne.

- ① *Quand un joueur annonce hu : Seules les tuiles défaussées doivent servir à compter les points d'une main gagnante; ceci concerne également les points additionnels des fleurs. (réf. EMAR 2.8.3.)*
- ① *Si un joueur ajoute ses propres fleurs pour compter les points, ces points additionnels ne sont plus pris en compte. (réf. EMAR 2.8.4.)*
- ① *La main doit rester intacte jusqu'à ce que sa valeur soit déterminée et approuvée par tous. (réf. EMAR 2.8.5.)*
- ① *Si la main n'est pas restée intacte (par exemple tuiles utilisées pour le comptage), c'est une main morte. (réf. EMAR 2.8.6.)*

3.11.6.11.7. Aucune contestation tardive n'est permise : quand une question se pose, elle doit être signalée aux arbitres immédiatement. Il est interdit de demander une consultation après que le jeu ait repris.

3.11.6.11.8. Les joueurs doivent quitter la salle de compétition après avoir terminé leur session. Les arbitres doivent donner des avertissements ou des pénalités si des joueurs causent des perturbations.

## 3.12. Contester les décisions de l'arbitre

### 3.12.1. Le droit de contester

Un joueur ou le chef de son équipe peut contester des décisions prises par un arbitre.

☞ *Un joueur peut faire appel d'une décision d'arbitrage : s'il veut faire appel, il doit le faire immédiatement, mais l'appel sera géré à la fin de la session en cours, afin de ne pas perturber davantage les autres joueurs. (réf. EMAR 2.1.)*

### 3.12.2. Les délais d'un recours

Toute contestation doit être soumise dans les 30 minutes après la fin de la session en question. La partie qui présente un recours doit payer comptant un forfait pour plainte de 200 USD, ou l'équivalent en monnaie locale. Si le joueur gagne le recours, la somme lui sera reversée, sinon l'argent sera perdu.

### 3.12.3. Le recours par écrit

La contestation doit se faire par écrit et doit être signée par le joueur et/ou son chef d'équipe.

### 3.12.4. La transmission du recours

Toutes les contestations écrites seront transmises au Comité d'Arbitrage.

## 3.13. Procédures de recours

### 3.13.1. Les recours concernant les règles

Les recours concernant les règles et le règlement d'une compétition, seront jugés par l'arbitre en chef. Si un joueur n'est pas satisfait avec ce jugement, il peut contester cette décision par écrit auprès du Comité d'Arbitrage.

### 3.13.2. Les autres recours

Toutes les autres contestations devront être traitées par l'organisme y afférant et désigné par le Comité organisateur de la compétition.

### 3.13.3. Jugement des recours

Le Comité d'Arbitrage a tous les mêmes droits que l'arbitre en chef, prévus par ce système de règles, pour juger et vérifier, mais pas celui d'annuler une décision prise par l'arbitre en chef, dans le respect des règles et autres réglementations de la compétition.

## Les Annexes

### ANNEXE 1 : La Feuille de scores FFMJ :

Doit comporter le numéro de la session, le numéro de la table, les 4 noms des joueurs avec leurs numéros de joueurs respectifs et le nom de l'arbitre en charge de cette table. Ensuite suivent en forme de tableau pour chaque jeu la marque :

Valeur de la main	N° du gagnant	N° du donneur	Pénalités Est	Pénalités Sud	Pénalités Ouest	Pénalités Nord
			Points pour Est	Points pour Sud	Points pour Ouest	Points pour Nord
Case de contrôle	Case de contrôle	Case de contrôle	<b>Somme EST</b>	<b>Somme SUD</b>	<b>Somme OUEST</b>	<b>Somme NORD</b>

Exemple : (T = tiré soi-même ; ✓ = un joueur a contrôlé la marque au-dessus)

10	EST	SUD	+10 +34	-30 -18	+10 -8	+10 -8
✓	✓	✓	<b>+44</b>	<b>-48</b>	<b>+2</b>	<b>+2</b>
15	OUEST	T	0 -23	0 -23	0 +69	0 -23
✓	✓	✓	<b>+21</b>	<b>-71</b>	<b>+71</b>	<b>-21</b>

Sur la feuille des scores figurent le numéro de la session, les noms de chaque joueur les numéros de chaque joueur, le nom de l'arbitre attribué à la table et le numéro de la table.

Après chaque jeu, on doit noter les points de base (cf.3.1.9.2.2.), le numéro du vainqueur et le numéro du perdant. Seulement une fois que l'on s'est assuré de la bonne teneur de ces trois chiffres, on calcule et on note dans les cases suivantes, la marque individuelle (cf.3.1.9.3) de chaque joueur.

En dessous de la marque individuelle, on calcule la somme des toutes les marques.

Ci-jointe la feuille de score du Club des Free Dragons en exemple.

# Règles de Compétition du Mah-Jong (MCR)

Traduction de l'édition 2014 de la WMO – Version 09



## ANNEXE 2 : Le formulaire de réception d'un recours auprès du Comité arbitrage

(A remplir par le président du comité.)

<b>1</b>	<b>Les 180 Euros sont joints en espèce ?</b>	
<input type="checkbox"/> OUI	<input type="checkbox"/> NON	➔ Réponse : <i>Il n'y a pas de contestation. La lettre ne sera pas transmise au comité arbitrage et il n'y aura pas de décision.</i>
↓		
<b>2</b>	<b>La contestation a été déposée avant les 30 min après la session litigieuse ?</b>	
<input type="checkbox"/> OUI	<input type="checkbox"/> NON	➔ Réponse : <i>La contestation est trop tardive. Elle n'est donc pas recevable. Le Forfait de 180 EUR vous sera rendu.</i>
↓		
<b>3</b>	<b>La contestation est écrite et signée par le joueur ou son capitaine d'équipe ?</b>	
<input type="checkbox"/> OUI	<input type="checkbox"/> NON	➔ Réponse : <i>La contestation est anonyme. Elle est recevable mais considérée « infondée » et donc rejetée. Le Forfait de 180 EUR ne sera pas rendu.</i>
↓		
<b>4</b>	<b>La contestation appelle une décision et un remède immédiat ?</b>	
<input type="checkbox"/> NON	➔ <input type="checkbox"/>	Réponse : <i>La décision sera prise à la fin de la prochaine session.</i>
	OU ➔ <input type="checkbox"/>	Réponse : <i>La décision sera prise à la fin du tournoi</i>
<input type="checkbox"/> OUI	➔ <input type="checkbox"/>	Réponse : <i>La procédure de décision sera lancée de suite et la décision sera rendue avant la prochaine session</i>
	OU ➔ <input type="checkbox"/>	Réponse : <i>La procédure de décision sera lancée de suite et la prochaine session sera retardée de _____ min</i>
Date	Heure	Signature du Président du comité arbitrage

## ANNEXE 3 : Le formulaire de décision sur un recours auprès du Comité arbitrage

(A remplir par le président du comité.)

Votes		OUI	NON
<b>5</b>	<b>Est-ce que le contestataire a subi un dommage important ?</b>		
<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<b>→</b> Décision : <i>Le recours est rejeté pour intérêt insuffisant et les 180 EUR seront encaissés par l'arbitre.</i>		
↓			
<b>6</b>	<b>Est-ce qu'il y a des règles qui justifieraient cette contestation ?</b>		
<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<b>→</b> Décision : <i>Votre recours est légitime et compréhensible. Mais les règles (réf. : vous sont opposées ou ne permettent pas de trancher. Le recours est <b>rejeté</b> mais nous vous reconnaissons une part de raison et 0 / 25 / 50 / 75% du forfait vous sera rendu.</i>		
↓			
<b>7</b>	<b>Il y a un moyen de remédier au problème pour les prochaines sessions ?</b>		
<input type="checkbox"/> OUI <input type="checkbox"/> NON	<b>→</b> Décision : <i>Votre recours est jugé juste et les 180 EUR vous seront rendus.</i>		
↓			
<b>8</b>	Décision : <i>Le comité d'arbitrage juge que : Le recours est jugé juste et les 180 EUR seront rendus et :</i> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <i>L'arbitre en chef doit clarifier aux joueurs ce point avant la prochaine session.</i></li> <li><input type="checkbox"/> <i>L'arbitre en chef sera remplacé avant la prochaine session.</i></li> <li><input type="checkbox"/> <i>Autres :</i></li> </ul>		
<b>Date</b>	<b>Heure</b>	<b>Signatures du Comité arbitrage (copie remise au contestataire)</b>	

## Un exemple d'arbitrage avec recours :

III<sup>ème</sup> séance sur VII ; 13h50 et il ne reste que 10 min de jeu.

16<sup>ème</sup> et dernière donne à la table 13. SUD a 30 points d'avance sur EST.

Après la 2<sup>ème</sup> défausse le Joueur OUEST découvre qu'il manque une tuile dans le mur, dans le sens de la pioche : Il y a deux tuiles uniques. Il est évident qu'un joueur s'est trompé en piochant ou en compensant une fleur. Mais personne n'a vu quelque chose. C'est OUEST qui le découvre quand il veut piocher.

EST désigne rapidement SUD comme coupable, « puisqu'il est le dernier à avoir pioché et défaussée. »

EST lui signale une main morte.

SUD appelle l'arbitre. EST dit à l'arbitre: "Tom! Signale-lui qu'il est en Main morte, STP"

L'arbitre confirme la main morte. EST gagnera la donne et la partie.

SUD écrit une lettre de contestation :

*Samedi, 01.01.2016 ; 14h15*

*Je, M.SUD, joueur No. 33, me plains d'une décision de complaisance de l'arbitre principal.*

*A la table 13, lors de la dernière donne, il m'a assignée une main morte sans raison objective. Sans aucune preuve il m'a attribué une mauvaise pioche.*

*Je soupçonne qu'il l'ait fait pour plaire à son ami, joueur EST, No. 66, qui est aussi un Français et qui vient du même club que l'arbitre principal.*

*Cette décision de complaisance m'a coûté la première place à la table, car jusqu'à cette décision j'occupais la 1<sup>ère</sup> place.*

*Je joins 180 Euros en espèces. En attente de vous lire, je reste cordialement*

*(signature)*

*SUD*

Décision du comité arbitrage :

*Le comité d'arbitrage juge que : Le recours est jugé juste et les 180 EUR seront rendus et :*

*L'arbitre en chef doit clarifier aux joueurs ce point avant la prochaine session.*

*Autres : L'intention de complaire n'est pas avéré et peu probable. La situation se prêtait à y interpréter une mauvaise pioche.*

*L'arbitre en chef clarifiera aux joueurs, que la pénalité d'une main morte pour mauvaise pioche ne pourra être attribuée que s'il y a-t-un témoin oculaire.*

## ANNEXE 4 : Exemples d'arbitrages

### 4.2.1. Faute de jeu pendant la distribution :

A mi-chemin d'une session, une nouvelle donne vient d'être entamée.

Les 4 joueurs piochent leurs 1<sup>er</sup> quartet de tuiles. L'arbitre observe qu'EST pioche du mauvais côté du mur. L'arbitre ne dit rien pour favoriser l'auto-arbitrage. Mais aucun des autres joueurs ne se manifeste. Alors la pioche devient irréversible.

Puis EST tire les 4 suivantes, encore du mauvais côté du mur, et les colle contre celles qu'il a déjà. SUD, certainement induit en erreur, pioche ses 4 tuiles suivantes aussi du mauvais côté du mur. NORD annonce à EST une main morte car il aurait pioché du mauvais côté et intégré les tuiles dans son jeu. EST appelle l'arbitre.

Décision :

L'arbitre lève la main morte et explique à NORD qu'il aurait dû signaler l'erreur de pioche plus rapidement, car ceci n'est pas considéré comme « donner une information ».

Puisque ni SUD ni EST ont révélé leurs tuiles mais seules les tuiles de SUD sont encore indentifiables, SUD doit remettre son dernier quartet à sa place et EST garde ses tuiles.

Puis l'arbitre indique à EST et SUD le bon sens de la pioche, il signale à EST qu'il a fait cette faute aussi lors de la pioche du 1<sup>er</sup> quartet et en conséquence il lui donne un avertissement pour faute répétitive. Le jeu reprend avec la 2<sup>ème</sup> pioche de SUD dans le bon sens.

### 4.2.2. La tenue de la feuille de score :

#### 4.2.2.1. Avant le début de la session les quatre joueurs s'assoient à leurs places respectives.

SUD prend la feuille de scores et inscrit tous les noms. Le joueur EST veut avoir la feuille de scores et exprime son intention de tenir les scores, parce qu'il est assis à l'est. Alors SUD lui donne la feuille de score. A la 5<sup>ème</sup> main, lors du changement de place, le joueur SUD demande la feuille de scores, car maintenant c'est lui qui est assis à l'est. Le joueur EST lui la refuse et demande aux autres deux joueurs, s'ils étaient d'accord pour qu'il continue à saisir les scores. Les joueurs NORD et OUEST sont d'accord. Le joueur SUD insiste. Les quatre joueurs font appel à l'arbitre.

Décision :

L'arbitre explique aux quatre joueurs, qu'en Europe il est d'usage que l'arbitre délègue la tenue de la feuille de score au joueur de la table, sur lequel les joueurs se sont accordés. En cas de désaccord, la FFMJ préfère déléguer la tenue de la feuille de score aux quatre joueurs à tour de rôle : Le joueur qui est assis à l'est doit tenir la marque. Si ce joueur ne souhaite pas et que les autres acceptent de le faire, il peut déléguer la tenue de la feuille de score au joueur de son choix. La FFMJ est disposée à accepter ce choix. Mais si personne ne souhaite tenir la marque, alors le joueur assis à l'est DOIT le faire, et ce, à tour de rôle. Dans ce cas, M. SUD veut tenir la feuille de score. Etant assis à l'est et aucune raison valable existe pour ne pas la lui déléguer, libre à lui et personne ne peut l'en empêcher. L'arbitre demande à EST de remettre la

# Règles de Compétition du Mah-Jong (MCR)

Traduction de l'édition 2014 de la WMO – Version 09



feuille de score à SUD. Il précise qu'au prochain changement de place, ce sera à OUEST de tenir la marque.

4.2.2.2. Un joueur fait sept paires. Avec ses fleurs, il obtient 27 points. Après avoir dit mahjong, il annonce 27 points et installe sur la table une tuile retournée qui compte 10 points et 7 tuiles. Il omet donc une tuile retournée. Il y a donc contradiction entre la main annoncée et le nombre de tuiles permettant la vérification de son comptage.

Y a t il faute ?

Décision :

S'il y a contradiction entre la valeur de la main énoncée et le nombre de tuiles permettant la vérification de son comptage, dans tous les cas c'est l'énoncé qui prévaut (règle 3.9.1.4). Le joueur avec la feuille de scores **doit** contester ou marquer le chiffre énoncé après confirmation. En aucun cas il a le droit de modifier ce chiffre.

Le joueur gagnant, qui a fait les sept paires, a énoncé 27 points. Alors la personne à la marque doit lui demander de confirmer, par ex. : "Tu me confirmes 27 points?" Si le joueur gagnant dit par ex. "Oui je confirme", alors la personne à la marque **doit** marquer les 27 points. S'il est lui-même gagnant et marqueur, il énonce et il doit noter le chiffre qu'il a énoncé, sans confirmation. Mais il peut aussi demander à un autre joueur qu'il prenne la marque pour ce jeu, qui lui devra demander la confirmation. Une fois noté, le score n'est plus modifiable.