



MERS 1 - 16 avril 2016



Déroulement du tournoi

Déroulement de la journée - Règles - Bâtons de points
Fiche de score (fin de partie) - Matériel

Déroulement de la journée

Le tournoi se déroule au magasin «La Crypte du Jeu», situé au 7, cours Lieutaud.



L'accueil des joueurs se fera à partir de 9h30. Vous tirerez au hasard une carte indiquant votre numéro de joueur et les tables où vous jouerez. Vous pourrez aussi vous en servir pour noter vos scores si vous le souhaitez. En ce qui concerne les horaires :

- 10h00 - 11h30 : premier hanchan
- 12h00 - 13h00 : repas
- 13h00 - 14h30 : deuxième hanchan
- 15h00 - 16h30 : troisième hanchan
- 17h00 - 18h30 : quatrième hanchan
- 19h00 : remise des prix

Veillez noter que ces horaires sont données à titre indicatif. En particulier, les pauses entre chaque partie sont très longues, 30 minutes, afin de garder une marge de sécurité en cas de retard. Dans la pratique, 15 minutes devraient être suffisantes, et nous essayerons de viser cette durée, d'une part parce que des pauses interminables nuisent à la concentration, et d'autre part parce que certains joueurs rentreront par le dernier TGV qui est à 19 heures, et qu'il serait dommage qu'ils soient obligés de se presser une fois leur dernière partie terminée.

Règles

Les règles appliquées sont les règles EMA. Veuillez noter qu'elles ont été révisées récemment, aussi il est conseillé de prendre connaissance des changements afin d'être en mesure de jouer. Les règles complètes sont disponibles en anglais à l'adresse suivante (avec un récapitulatif des changements dans les premières pages) :

<http://mahjong-europe.org/docs/Riichi-rules-2016-EN.pdf>

Pour les joueurs marseillais, ils pourront se référer à l'article suivant qui liste les différences entre les règles locales et les règles EMA :

<http://www.chuuren.fr/regles-ema>

En particulier, certains yaku ont été modifiés, soit que leur valeur en han ait changé, soit qu'ils aient tout simplement disparu, ou bien dans le cas de tanyao qu'il soit autorisé avec une main ouverte. Afin de vous aider à compter les points, vous aurez accès aux fiches du club Chuuren potos. Cependant, comme elles reprennent les yaku appliqués dans les règles du club, il y a certaines différences. Vous êtes donc invités à en prendre connaissance en avance ou à préparer vos propres fiches. Les fiches Chuuren potos sont disponibles aux adresses suivantes :

<http://www.chuuren.fr/vrac/yakus.pdf> : liste détaillés des yaku

<http://www.chuuren.fr/vrac/fiche-mahjong.pdf> : liste récapitulative des yaku et comptage des points

Les parties se dérouleront en temps limité : 75 minutes après le début de la partie un signal retentira, suite à quoi les joueurs pourront terminer la donne en cours et en jouer une autre avant que la partie ne s'achève (à moins que la partie complète ait déjà été jouée).

Bâtons de points

Lors de ce tournoi, les points seront comptés à l'aide de bâtons de points et non d'une méthode manuscrite. Plutôt que de partir de zéro, chaque joueur commence la partie avec un capital de points représentés par des bâtons, à la manière des jetons de poker. En début de partie chaque joueur a en sa possession 30 000 points répartis tels qu'expliqué sur l'image suivante :



À la fin de chaque donne, la valeur de la main sera donc payée directement en points au joueur ayant remporté la donne. Étant donné qu'il n'y a pas de faillite en règles EMA, si un joueur se trouve dans l'impossibilité de payer, il recevra une avance de 20 000 points dont il faudra tenir compte à la fin de la partie. En cas de chombo, aucun échange de point n'a lieu sur le moment, mais les joueurs devront en tenir compte à la fin de la partie (voir section suivante).

Les bâtons de points ont aussi un autre usage : ils servent de mises de riichi ainsi qu'à compter les honba (compteurs en cas de donne nulle ou de victoire du donneur). Pour les mises de riichi c'est très simple, il suffit quand on déclare riichi de poser un de ses bâtons de 1000 points au milieu de l'espace de jeu. En ce qui concerne les honba, c'est au donneur qu'incombe la responsabilité d'en tenir le compte. Pour ce faire, il doit utiliser ses bâtons de 100, qu'il posera dans le coin à sa droite. Il ne s'agit que d'un moyen de compter et ces bâtons restent les siens, aussi lorsque le donneur tourne le donneur actuel reprend ses bâtons et le donneur suivant reprend le compte le cas échéant.

Fiche de score (fin de partie)

Même si les points sont comptés avec des bâtons en cours de partie, à la fin de la partie ils sont rapportés sur une fiche qui sera à remettre aux organisateurs. En particulier, cette fiche aidera les joueurs à calculer le score final à partir des points qu'ils ont en leur possession et des éventuels dettes et pénalités. Voici cette fiche vide, ainsi qu'un exemple rempli afin d'en comprendre le fonctionnement :



MERS 1 - 16 avril 2016
Table n°... - Hanchan n°...

	東	南	西	北
Numéro (Number)				
Nom (Name)				
Points				
Dette (Debt)	x20	x20	x20	x20
	- 30 -	- 30 -	- 30 -	- 30 -
Sous-total				
UMA				
(+15/+5/-5/-15)				
Chombo				
Total				



MERS 1 - 16 avril 2016
Table n°...A - Hanchan n°!..

	東	南	西	北
Numéro (Number)	1	2	3	4
Nom (Name)	Simon	Seiko	Matthieu	Mathieu
Points	11.2	32	40	56.8
Dette (Debt)	1 x20	0 x20	0 x20	0 x20
	- 30 - 20	- 30 - 0	- 30 - 0	- 30 - 0
Sous-total	-38.8	+2	+10	+26.8
UMA	-15	-5	+5	+15
(+15/+5/-5/-15)	-53.8	-3	+15	+41.8
Chombo	0	0	-20	0
Total	-53.8	-3	-5	+41.8

Dans cet exemple il s'agit de la table A au premier hanchan (match) de la journée. Les joueurs sont : Simon, 11 200 points ; Seiko, 32 000 points ; Matthieu, 40 000 points ; et Mathieu, 56 800. On note les milliers, soit : Simon à 11.2, Seiko à 32, Matthieu à 40 et Mathieu à 56.8.

Simon a du recaver une fois, il a donc une dette de 20 qui est comptabilisée à la ligne "dette", et reportée à la ligne en dessous (s'il avait du recaver deux fois cela ferait "II x20" et la case du dessous indiquerait "-30 -40").

Cette case indique ce qu'il faut retirer aux points pour avoir un sous-total centré sur zéro, qui est obtenu à la ligne suivante (le total de tous les scores est donc nul). Par exemple, Simon avait 11.2, auxquels il faut retirer 50 ("-30-20"), ce qui lui fait -38.8.

On applique ensuite les UMA (bonus de placement), la première ligne servant à reporter qui reçoit quoi selon le classement et la deuxième ligne donnant le résultat. Par exemple, Simon finit à -38.8, comme il est dernier il reçoit -15 d'UMA ce qui le fait finir à -53.8.

Dans l'avant-dernière ligne, on comptabilise les pénalités dues au chombo, avant de calculer le Total définitif. Par exemple, Matthieu finissait à +15 avec l'UMA mais comme il a fait chombo son score final est de -5. (On constate que grâce à ces nouvelles règles on peut bénéficier de l'UMA en tant que deuxième joueur de la table et quand même finir à la troisième place.)

Matériel

Les joueurs sont responsables du matériel, selon les recommandations suivantes :

- pas d'objets étrangers au jeu sur les tapis, pas de boissons ou de nourriture à proximité immédiate. Si vous vous appuyez sur les tapis pour remplir les fiches de score en fin de partie, merci d'utiliser un support afin de ne pas abîmer les tapis (par exemple les fiches d'aide au comptage des points qui sont plastifiées),
- en début de partie les joueurs sont invités à s'assurer qu'ils sont bien en possession des 30 000 points de départ (et en fin de partie à redistribuer les points dans leur configuration de départ),
- il se peut que certaines tuiles aient de petites marques d'usure permettant de les reconnaître. Dans ce cas, il incombe aux joueurs de faire signe à l'organisation afin que la tuile en question soit échangée (pas de réclamation possible a posteriori),
- au début de la première partie, les tuiles seront présentées de façon classée. Il est de la responsabilité des joueurs de chaque table de s'assurer que le jeu est complet.