



MERS - 23 & 24 juin 2018

Championnat de France



Guide du joueur

[Programme du weekend](#) - [Format du tournoi](#) - [Règles](#) - [Bâtons de points](#)
[Fiche de score \(dernière donne\)](#) - [Fiche de score \(fin de partie\)](#)
[Mini tournoi](#) - [Recommandations](#)

Programme du weekend

Le tournoi se déroule au Cercle des Phocéens situé au 22, rue Montgrand.



Horaires :

Samedi :

9h00 : inscription

9h30 – 11h00 : premier hanchan

11h20 – 12h50 : deuxième hanchan

12h50 – 13h50 : pause repas

13h50 – 15h20 : troisième hanchan

15h20 – 17h10 : quatrième hanchan

17h10 – 19h00 : cinquième hanchan

Dimanche :

9h00 – 10h30 : sixième hanchan

10h50 – 12h20 : septième hanchan

12h20 – 13h20 : pause repas

13h20 – 14h40 : huitième hanchan

15h10 – 16h40 : neuvième hanchan

17h00 : cérémonie de fin

Stage arbitrage

Un stage arbitrage EMA aura lieu en le 22 juin.

Informations sur : <http://www.chuuren.fr/vrac/seminar.docx>

Jeu libre

Une séance de jeu libre est prévue le vendredi en parallèle au stage d'arbitrage. Ce sera l'occasion de se rencontrer avant le tournoi, et également de tirer au sort les places pour le lendemain.

Le tournoi sur internet

Vous pourrez retrouver les résultats du tournoi en direct sur live.chuuren.fr, et suivre la finale en vidéo sur la chaîne Twitch de Chuuren potos : <https://www.twitch.tv/chuuren>

Mini-tournoi

Les joueurs qui n'auront pas réussi à se qualifier pour les phases éliminatoires auront la possibilité le dimanche matin de participer à un mini-tournoi orienté sur le fun et la découverte (voir [Mini-tournoi](#)).

Format du tournoi

Il s'agit d'un tournoi à élimination en 9 hanchan : les 5 premiers forment l'étape qualificative et sont jouées en toutes rondes (round-robin). À l'issue du 5ème hanchan les 8 joueurs les mieux classés accèdent aux étapes éliminatoires, le tournoi s'arrête pour les autres joueurs. Les éliminatoires consistent en deux hanchan de demi-finales, puis deux hanchan de finale pour les deux joueurs les mieux classés de chaque demi-finale, sans report de point entre chaque étape (les points gagnés en qualification ne comptent pas pour la demi-finale, ni les points gagnés lors de la demi-finale pour la finale).

Plan de table

Plusieurs plans de table seront prévus, pour pouvoir s'adapter si le nombre de joueurs est différent de celui prévu à l'origine (si par exemple quatre joueurs ou plus sont dans l'impossibilité de jouer). Ils tenteront d'éviter autant que possible que les mêmes joueurs se rencontrent plusieurs fois ou qu'un joueur donné joue plusieurs fois à la même table, mais n'attribueront pas les vents des joueurs qui seront tirés au hasard pour chaque partie. Pour les demi-finales, les joueurs seront regroupés selon la parité de leur rang au classement (joueurs pairs ensemble, joueurs impairs ensemble).

Ces plans de table ne sont pas encore définis. Afin de garantir l'équité du tournoi, les plans de tables ainsi que la méthode utilisée pour les établir seront accessibles sur demande.

Tirage des places

Afin de simplifier l'organisation, les places seront attribuées la veille du tournoi. Pour assurer l'équité du tournoi, le tirage au sort aura lieu en public, après le stage d'arbitrage soit aux environs de 18 heures. Les joueurs ne seront pas obligés d'être présents.

Remplaçants

Le samedi, trois joueurs remplaçants seront disponibles, pour pouvoir faire face à n'importe quelle configuration. Pour le dimanche par contre, puisqu'il s'agit de phases éliminatoires, si un joueur est incapable de continuer le tournoi sa place sera proposée au joueur suivant dans le classement (si ce remplacement intervient en cours de partie le joueur ne sera pas classé sur la phase éliminatoire).

Gestion des égalités

En cas d'égalités pour l'accès ou le maintien aux phases éliminatoires, les joueurs seront départagés selon les critères suivants, par ordre d'application :

- 1) meilleure moyenne de position en fin de partie
- 2) meilleur score sur une partie individuelle
- 3) pile ou face

Règles

Les règles appliquées sont les règles EMA. Les règles complètes sont disponibles en anglais à l'adresse suivante :

<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>

Afin de vous aider à compter les points, vous aurez le droit d'utiliser des fiches de points. Nous fournirons la fiche EMA (en anglais), mais vous êtes libres d'utiliser des fiches personnelles si vous en avez qui vous conviennent mieux :

http://mahjong-europe.org/portal/images/docs/riichi_scoresheet_EN.pdf

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 tel qu'expliqué sur l'image suivante :

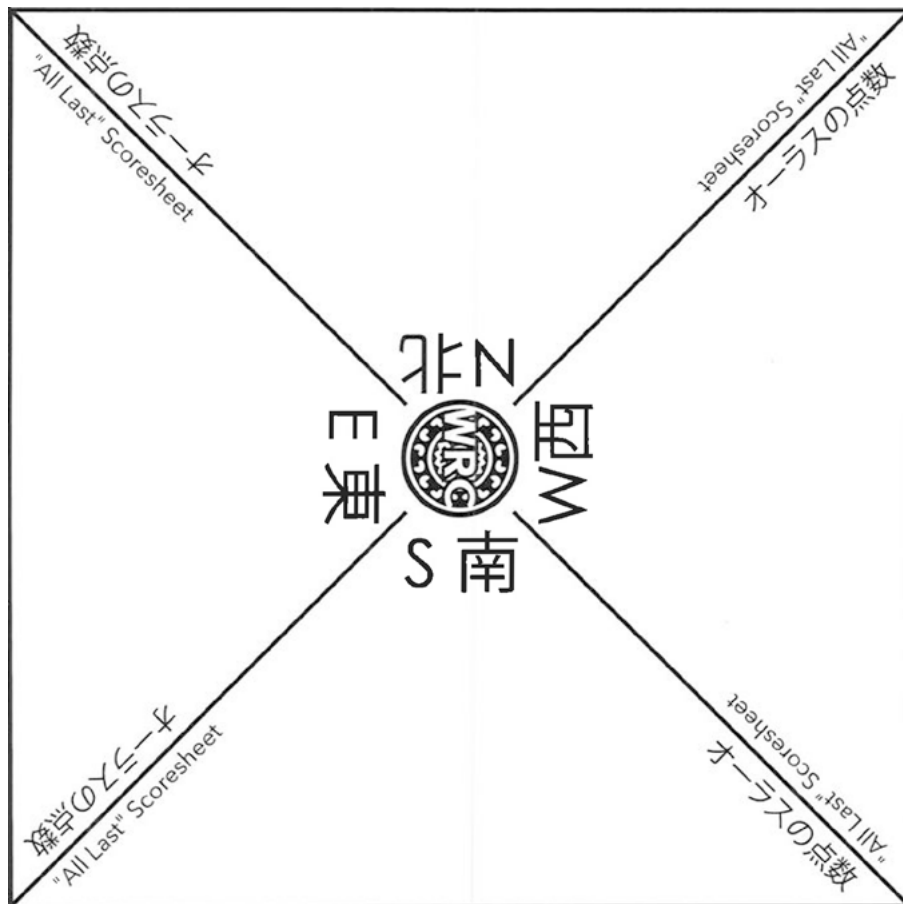


À la fin de chaque donne, la valeur de la main sera donc payée directement en points au joueur ayant remporté la donne. Étant donné qu'il n'y a pas de faillite en règles EMA, si un joueur se trouve dans l'impossibilité de payer, il recevra une avance de 10 000 points de la part de l'arbitre (en aucun cas les joueurs ne doivent se prêter de bâtonnets) 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 (dernière donne)

Étant donné l'importance de connaître son score et le score des autres pour la dernière donne, nous utiliserons les fiches créées par Sylvain Malbec pour le World Riichi Championship. Elles servent à reporter les points et sont à poser au milieu de la table :



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 - 23&24 juin 2018
Table n°... - Ronde n°...

	東	南	西	北
Numéro (Number)				
Nom (Name)				
Points				
Dette (Debt)	x10	x10	x10	x10
	- 30 -	- 30 -	- 30 -	- 30 -
Sous-total				
UMA				
(+15/+5/-5/-15)				
Chombo				
Total				



MERS - 23&24 juin 2018
Table n°A... - Ronde n°!..

	東	南	西	北
Numéro (Number)	1	2	3	4
Nom (Name)	Picard	Hayase	Goudeau	Chambe
Points	11.2	32	40	56.8
Dette (Debt)	II x10	0 x10	0 x10	0 x10
	- 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 de la journée. Les joueurs sont : Picard, 11 200 points ; Hayase, 32 000 points ; Goudeau, 40 000 points ; et Chambe, 56 800. On note les milliers, soit : Picard à 11.2, Hayase à 32, Goudeau à 40 et Chambe à 56.8.

Picard a du recaver deux 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 dû recaver une fois cela ferait « I x10 » et la case du dessous indiquerait « -30 -10 »).

Cette dernière 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, Picard 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, Picard 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, Goudeau finissait à +15 avec l'UMA mais comme il a fait chombo son score final est de -5.

Mini-tournoi

Ce tournoi sera axé sur le fun et la découverte : pour beaucoup de joueurs en Europe le mahjong se résume aux « règles officielles » (comprendre : les règles EMA), mais en réalité le mahjong japonais se joue selon de nombreuses variantes qui partagent une base commune mais diffèrent suffisamment pour changer la stratégie ! Nous vous proposons donc de vous essayer à des règles qui ne sont pas forcément courantes en Europe.

Chaque hanchan durera 60 minutes à l'issue desquelles les joueurs finiront uniquement la donne en cours avant de commencer la partie suivante.



Japan Professional Mahjong League
日本プロ麻雀連盟

Premier hanchan :

Règles A de la Japanese Pro Mahjong League

Principales particularités : pas d'ura/kan dora, pas d'ippatsu, aucun cinq rouge, UMA variable selon le placement, pas de banqueroute, pas d'objectif de points.

Règles complètes visibles sur

<http://ooyamaneko.net/mahjong/rratw/>

(colonne JPML A)

Deuxième hanchan :

Règles Tenhou (scores finaux divisés par deux)

Principales particularités : avec cinq rouges, UMA : 20/10, objectif de points à 30k, OKA : 20.

Règles complètes visibles sur

http://arcturus.su/wiki/Tenhou.net_rules



Troisième hanchan :

Kake-mahjong (jeu d'argent)

Joué avec de (faux) billets d'argent, capital de départ en fonction du classement au tournoi.

Identique aux règles Tenhou, sauf :

- shuugi : les joueurs qui payent une main gagnante doivent rajouter un billet de ¥1000 en cas d'ippatsu, et pour chaque cinq rouge et chaque ura-dora,
- la partie s'arrête si un joueur dépasse 60 000,
- pas de mort subite
- la partie négative du score n'est pas payée,
- chaque point gagné ou perdu vaut ¥1000 (« decapin »)

Recommandations

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,
- 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),
- les joueurs sont priés de ranger les tuiles alignées dans un coin de la table à la fin de la partie,
- au début du premier hanchan, 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.

En cours de jeu

Les joueurs sont invités à être fair-play. Pour cela, il est recommandé d'appliquer les bonnes manières traditionnelles au mahjong, qui ne sont pas inscrites dans le livret de règles mais font malgré tout partie du jeu et en garantissent le bon déroulement. En particulier, il est essentiel de jouer à une vitesse convenable, puisque les parties sont en temps limité.

Les joueurs qui ne sont pas familiers avec cet aspect du mahjong peuvent trouver des conseils sur les pages web suivantes :

<http://www.chuuren.fr/bonnes-manieres/> sur le site de Chuuren potos

<http://reachmahjong.com/en/2013/04/beginners-mahjong-4-mahjong-manners/> (anglais)

<http://osamuko.com/completely-unofficial-wrc-manner-guidelines/> (anglais)

Une fiche reprenant les points les plus essentiels vous sera également distribuée, vous pouvez en attendant la consulter à l'adresse suivante :

<http://www.chuuren.fr/vrac/fairplay.pdf>