

Règlement des Tournois MERS – Règles de Compétition du Mahjong (MCR)

Bien que le « Livre Vert » MCR (ed. 2006) édité par la WMO soit la référence pour tous les tournois MERS, l'objet de ce document est de clarifier certaines règles et pénalités, plus précisément celles mentionnées dans le paragraphe 3.11 du livre officiel des règles. Ce document décrit les « pratiques en usage » pour les tournois MERS en Europe aujourd'hui.

1. Directives générales et règles de comportement

- 1.1. Nous invitons tous les compétiteurs à jouer avec fair play et à favoriser l'auto-arbitrage autant que possible. Ne faites pas une montagne de tout et évitez, s'il vous plaît, d'appeler un arbitre à chaque « erreur insignifiante ».
- 1.2. 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.
- 1.3. 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.
- 1.4. 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.
- 1.5. 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.
- 1.6. 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.
- 1.7. 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. Prenez le temps quand vous voulez exposer (pour un *chow*) – sinon une annonce d'un autre joueur sera prioritaire.
- 1.8. 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 « self-drawn ».
- 1.9. Mettez en évidence la tuile gagnante, qu'elle soit réclamée ou piochée. Dans le cas contraire, il n'est pas possible de compter les points pour « Finir au Bord, au Milieu, sur la Paire », « Dernière Tuile Existante » et « Neuf Portes ».

2. Irrégularités

- 2.1. 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. Un joueur peut faire appel d'une décision d'arbitre : 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. Pour les tournois supervisés par l'EMA, y compris l'OEMC et le WMC, l'acompte obligatoire (« complaint fee ») est fixé à 150€. Davantage de précisions sur la procédure d'appel peuvent être trouvées dans le paragraphe 3.12 du « Livre Vert ».
- 2.2. **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.
- 2.3. **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.
- 2.4. **Erreurs d'annonce**
 - 2.4.1. 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.
 - 2.4.2. 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*.
 - 2.4.3. 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.
- 2.5. **Prendre une mauvaise tuile** :
 - 2.5.1. 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.
 - 2.5.2. 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*.
 - 2.5.3. **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.

2.5.4. **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.

2.6. Erreurs sur les figures ou les tuiles

2.6.1. 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.

2.6.2. 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*.

2.6.3. 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.

2.6.4. 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 ».

2.7. **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.

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.

2.8. Quand un joueur annonce *hu*

2.8.1. Un joueur qui annonce *hu* ne peut pas se rétracter (voir 2.10.1).

2.8.2. 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.

2.8.3. Seules les tuiles défaussées peuvent servir à compter les points d'une main gagnante; ceci concerne également les points additionnels des fleurs.

2.8.4. Si un joueur ajoute ses propres fleurs pour compter les points, ces points additionnels ne sont plus pris en compte.

2.8.5. La main **doit rester intacte** jusqu'à ce que sa valeur soit déterminée et approuvée par tous.

2.8.6. Si la main n'est pas restée intacte (par exemple tuiles utilisées pour le comptage), c'est une main morte.

2.8.7. 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).

2.8.8. 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.

2.8.9. 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.

2.8.10. 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.

2.9. Erreurs dans l'annonce d'un *hu*

2.9.1. 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.

2.9.2. 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.
- 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.

2.9.3. 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.

3. Liste des pénalités

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

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

3.3. **Faux hu** : main morte 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.

3.4. **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.

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

3.6. 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*.

4. Règlement pour les points de tables, classement suite à des irrégularités

Etant donné qu'un joueur remplaçant « en cours de tournoi » ne peut obtenir de classement final et qu'un joueur remplacé reçoit 0 points de table pour toute session manquée, le règlement pour les points de table est le suivant :

4.1 Dans le cas où un joueur est remplacé :

4.1.1 En raison d'un **retard** : la session en cours ne commence que lorsque le joueur remplaçant a pris place. Les points de table sont attribués normalement, ce qui signifie que le remplaçant peut gagner la table et marquer 4 points.

4.1.2 En raison d'un **problème de santé** :

- Si cela arrive *avant le début de la session en cours*, le remplaçant peut gagner la table et marquer 4 points.
- Si cela arrive *pendant la session*, le remplaçant reçoit automatiquement 0 points de table et les 3 autres joueurs recevront 4, 2 et 1 points suivant leur classement.

4.2 Dans le cas où un joueur est disqualifié, pour *la session en cours*, le remplaçant marque 0 points, les 3 autres joueurs recevront 4, 2 et 1 points suivant leur classement. Pour les sessions suivantes, le remplaçant peut à nouveau gagner la table et marquer 4 points.

4.3 De fait, un joueur remplacé recevra 0 points de table pour la (les) session(s) manquées. Dans le cas d'un problème de santé, l'arbitre (en chef) et le comité organisateur peut décider de rayer le nom du joueur des résultats finaux, afin que cela ne compte pour le classement (EMA).

4.4 Un joueur disqualifié obtient un total de 0 points de table pour l'ensemble du tournoi et le résultat compte pour le classement (EMA).

MERS regulations MCR – vs. 1.1 August 2010 / Traduction Jérôme BONIFAS v 1.0 juillet 2011

*Première mise en application pour le WMC 2010
Modification du 2.1 concernant « complaint fee »
Ajout du paragraphe 4 en accord avec la décision du presidium*