

Table des matières

1	Les tuiles	5
1.1	Les trois familles	5
1.2	Honneurs	5
1.3	Tuiles supplémentaires	5
1.4	Équipement supplémentaire	5
2	Préparation	6
2.1	Vent du joueur	6
2.2	Vent dominant	6
2.3	Affectation des places autour de la table	6
2.4	Construction du mur	7
2.5	Ouverture du mur	7
2.6	Le mur mort	7
2.7	L'indicateur de dora	7
2.8	La distribution	8
3	Déroulement du jeu	9
3.1	Phases du jeu	9
3.2	Main valide	9
3.3	Le tour d'un joueur	9
3.3.1	L'écart le plus récent	10
3.3.2	Kong exposé	10
3.3.3	Pung exposé	11
3.3.4	Chow exposé	11
3.3.5	Exposer des éléments	11
3.3.6	Troisième pung de dragon exposé et quatrième pung de vent exposé	12
3.3.7	Étendre un pung exposé en kong	12
3.3.8	Kong caché	12
3.3.9	Quatrième kong	12
3.3.10	Mahjong sur un écart (ron)	12
3.3.11	Mahjong sur pioche (tsumo)	13
3.3.12	Riichi	13
3.4	Fin de la main	13
3.4.1	Dernière tuile	13
3.4.2	Partie du mur	14
3.4.3	Annulation de partie	14
3.4.4	Gestion des mises de riichi après les parties nulles	14
3.4.5	Furiten	14
3.4.6	Chombo	15
3.4.7	Main morte	15
3.4.8	Irrégularités mineures	16
3.4.9	Quand une victoire est déclarée	16
3.4.10	Compteurs	16
3.4.11	Cinq compteurs	16
3.4.12	Rotation du donneur	16
3.5	Continuation de la partie	17

3.6	Fin de la partie	17
3.6.1	Bonus du gagnant	17
4	Score	18
4.1	Évaluer une main gagnante	18
4.1.1	Minipoints	18
4.1.2	Calcul exact de la valeur de la main	19
4.1.3	Tables de score	20
4.2	Vue d'ensemble des Yaku	20
4.2.1	Yaku à un fan	20
4.2.2	Yaku à deux fan	22
4.2.3	Yaku à trois fan	22
4.2.4	Yaku à cinq fan	22
4.2.5	Yakuman	23
4.3	Exemples de comptage du score	24
4.3.1	Exemple 1	24
4.3.2	Exemple 2	24
4.3.3	Exemple 3	24
4.3.4	Exemple 4	24
4.3.5	Exemple 5	25
4.3.6	Exemple 6	25
4.3.7	Exemple 7	25
4.3.8	Exemple 8	25
4.3.9	Exemple 9	26
4.3.10	Exemple 10	26
5	Etiquette et règles de tournoi	27
5.1	Erreur lors de la réclamation d'une tuile	27
5.1.1	Oubli de prendre la tuile réclamée	27
5.1.2	Déclaration vide	27
5.1.3	Changement de déclaration	27
5.1.4	Déclaration d'un élément invalide	28
5.2	Révéler des tuiles	28
5.2.1	Révéler des tuiles du mur	28
5.2.2	Révéler des tuiles du mur mort	28
5.2.3	Révéler des tuiles de sa propre main	28
5.2.4	Révéler des tuiles de la main d'un adversaire	28
5.2.5	Prendre une tuile depuis la mauvaise partie du mur	28
5.3	Erreurs en relatons avec une déclaration de riichi	28
5.4	Transmettre des informations	29
5.5	Triche est obstruction	29
5.6	Joueur en retard lors d'un tournoi	29
5.7	Joueurs de substitution	30
5.8	Sessions en tournoi	30

Préface

Le riichi (mahjong Japonais moderne) a été introduit dans plusieurs pays Européens de manière indépendante, et en conséquence les règles présentent de légères différences à travers le continent. Avec l'organisation du premier Championnat Européen de Riichi en 2008, le besoin de standardiser les règles du riichi dans le contexte de l'European Mahjong Association est survenu.

Ce livret décrit les règles standard du riichi de l'European Mahjong Association. Nous remercions Sjef Strik, Jenn Barr et Benjamin Boas pour leur aide précieuse afin de faire la lumière sur les différentes règles et usages, et pour leurs conseils inestimables.

Certaines règles qui se sont enracinées en Europe sont différentes au Japon, notamment ces trois cas :

1. Tout Ordinaire ne peut être comptabilisé que pour une main cachée.
2. Quand cinq compteurs sont sur la table, un minimum de deux fan est nécessaire.
3. Il est autorisé de réclamer une tuile pour un chow et d'écarter une tuile identique de sa main.

Tina Christensen
European Mahjong Association
14 Mai 2008
<http://mahjong-europe.org/>
Traduit par Sylvain Malbec
20 Novembre 2008

Les règles ont été revues afin d'éliminer les ambiguïtés et des exemples de score ont été ajoutés pour plus de clarté. L'uma a été augmenté, les doubles yakuman sont omis, sauf pour Quatre Grands Vents, et les règles sur l'étiquette et les tournois ont été ajoutés.

Tina Christensen
European Mahjong Association
8 Janvier 2012
<http://mahjong-europe.org/>
Traduit par Sylvain Malbec
4 mars 2012

Nous nous sommes efforcés de faire une traduction aussi proche que possible du document EMA original. Mais en cas de désaccord, le document officiel en Anglais fait référence.

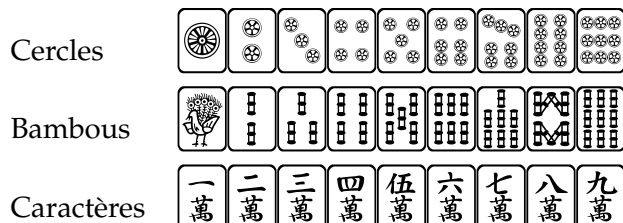
We have tried to make a translation as close as possible to the original EMA document. But in case of disagreement, the official English document takes precedence.

1 Les tuiles

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

1.1 Les trois familles

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



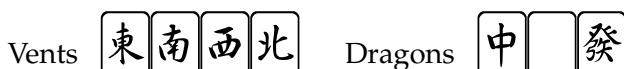
Le un de bambou est généralement décoré avec un oiseau, le dessin de celui-ci varie souvent d'un jeu de mahjong à l'autre. Les uns et les neufs sont appelés tuiles terminales.

Trois cinqs rouges sont utilisés : un dans chaque famille. Les cinqs rouges remplacent les cinqs normaux, de sorte que chaque famille a un cinq rouge et trois cinqs normaux :



1.2 Honneurs

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



1.3 Tuiles supplémentaires

Avec quatre exemplaires de chacune des tuiles ci-dessus, un jeu de mahjong comporte 136 tuiles. Parfois les jeux de mahjong contiennent d'autres tuiles : fleur, saison ou joker, qui ne sont pas utilisées au riichi.

1.4 Équipement supplémentaire

Les jeux de mahjong ont souvent des indicateurs pour indiquer le vent dominant et des bâtonnets utilisés pour garder le score, utilisés comme compteurs, et comme mises de riichi. Un jeu doit aussi avoir au moins deux dés.

2 Préparation

2.1 Vent du joueur

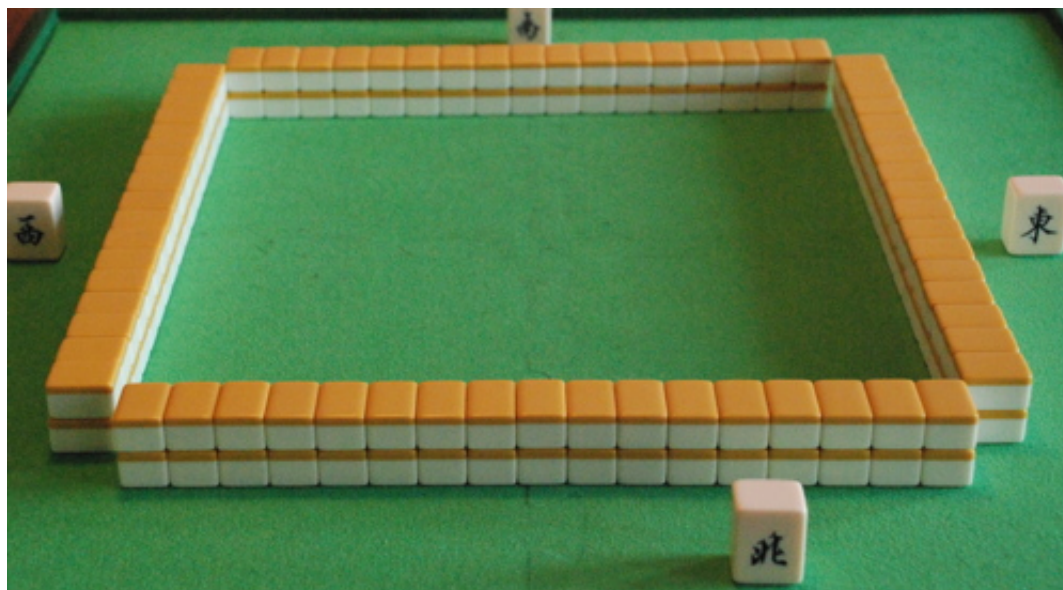
Le mahjong est joué par quatre joueurs, à chacun est associé un vent, dénoté vent du joueur. Le joueur qui commence est Est. Le joueur Sud est assis à la droite de Est, le joueur Ouest est assis en face de Est, et le joueur Nord est assis à la gauche de Est. Notez que l'ordre inverse des aiguilles d'une montre Est-Sud-Ouest-Nord n'est pas ce à quoi l'on pourrait s'attendre par rapport aux directions d'une boussole. Entre les mains les Vents des joueurs vont changer, voir § 3.4.12. Pendant une partie complète, chaque joueur est Est au moins deux fois.

2.2 Vent dominant

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

2.3 Affectation des places autour de la table

Les places des joueurs autour de la table sont déterminées par un tirage aléatoire si elles ne sont pas prédéfinies par la planification du tournoi. Pour faire le tirage aléatoire une tuile de chaque vent est utilisée. Les quatre tuiles sont mélangées face cachée et chaque joueur pioche une de ces tuiles ; le joueur qui a mélangé est le dernier à prendre une tuile. Le joueur qui a pioché la tuile Est commencera la partie en tant que joueur Est. Le joueur qui a pioché la tuile Sud commencera la partie en tant que joueur Sud. Le joueur qui a pioché la tuile Ouest commencera la partie en tant que joueur Ouest. Le joueur qui a pioché la tuile Nord commencera la partie en tant que joueur Nord.

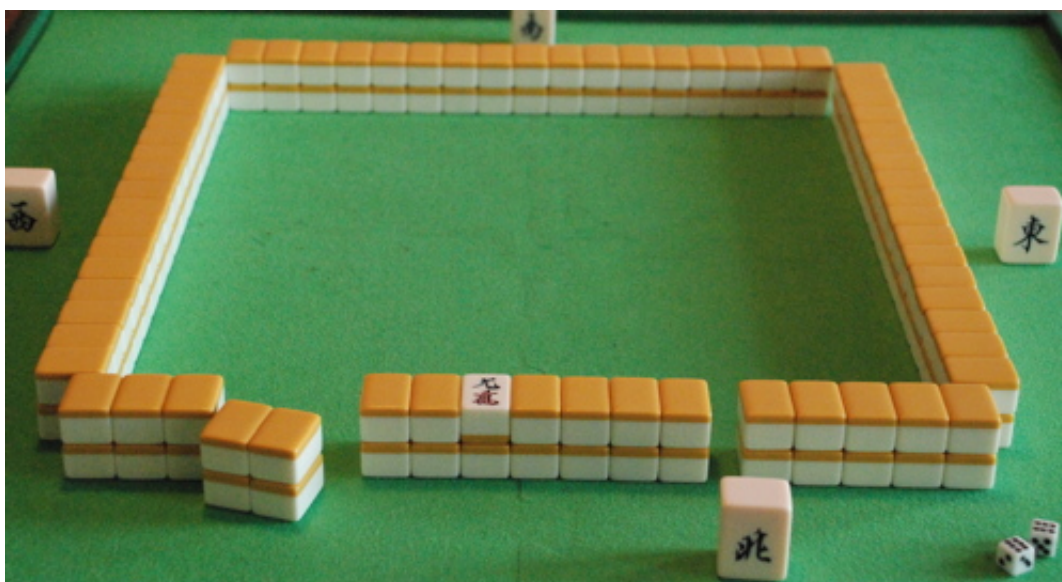


2.4 Construction du mur

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

2.5 Ouverture du mur

Le joueur Est lance deux dés et compte ce nombre de joueurs dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par lui-même. Le joueur ainsi déterminé ouvre le mur devant lui, en comptant depuis la droite le même nombre de piles qu'indiqué par les dés. Après la dernière pile comptée, le mur est ouvert en poussant les deux sections du mur un peu sur le côté. Si le jet de dé du joueur Est est 12, Nord ouvre le mur comme ceci :



2.6 Le mur mort




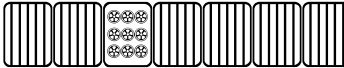




Les sept piles de tuiles à la droite de l'ouverture constituent le mur mort. Le mur mort continu au-delà du coin sur le mur suivant, si la fin du mur est atteinte. Après la septième pile de tuiles, les deux sections du mur sont poussées légèrement pour séparer le mur mort de la fin du mur. Les tuiles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

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

2.7 L'indicateur de dora

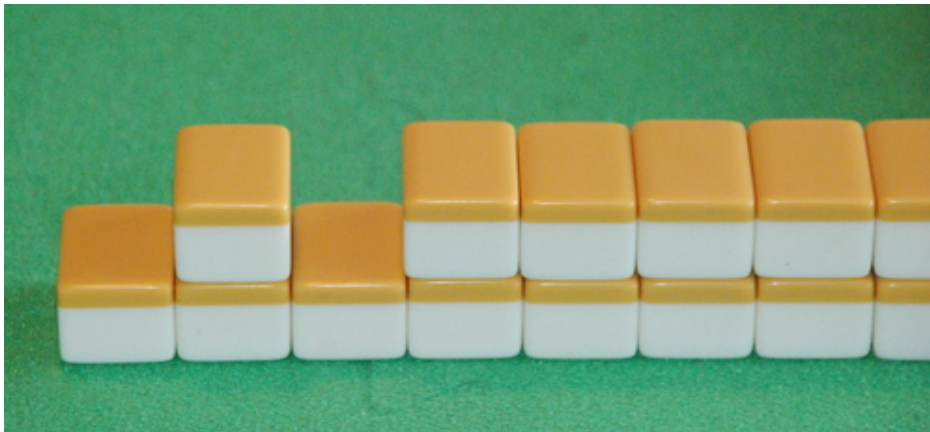
Comptez trois piles de tuiles dans le mur mort depuis l'ouverture initiale du mur, et retournez la tuile du haut pour déterminer l'indicateur de dora. Cette tuile indique quelle tuile est la dora. Si l'indicateur de dora est une tuile de famille, la dora est la tuile suivante dans la même famille, e.g.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

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

	est la dora quand l'indicateur est	
	est la dora quand l'indicateur est	
	est la dora quand l'indicateur est	
	est la dora quand l'indicateur est	

2.8 La distribution

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



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

3 Déroulement du jeu

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


3.1 Phases du jeu

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

3.2 Main valide

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

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

Chow  Pung  Kong 

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

3.3 Le tour d'un joueur

Les joueurs prennent leurs tours dans l'ordre. Le joueur Est commence, et l'ordre du tour se fait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Un joueur commence son tour en piochant une tuile. Toutefois, comme Est commence avec quatorze tuiles, Est ne pioche pas de tuile lors de son premier tour. Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas déclarer une victoire ou un kong, le joueur termine son tour en écartant une de ses tuiles cachées.

Les écarts sont placés de façon ordonnée, six par ligne, devant chaque joueur et dans l'enceinte du mur, de façon que l'on voit clairement qui a écarté quelles tuiles et dans quel ordre.



3.3.1 L'écart le plus récent

L'écart le plus récent peut être réclamé par n'importe quel autre joueur, à condition qu'il puisse compléter une main valide, un kong ou un pung. Un kong ou pung réclamé peut provoquer la perte de tour de joueurs, puisque le jeu continu depuis le joueur ayant réclamé, pas depuis le joueur ayant écarté. Si un joueur réclame une tuile pour gagner, toute réclamation simultanée pour un kong, pung ou chow est ignoré. Il est possible pour plusieurs joueurs de gagner avec le même écart. Le joueur qui est sur le point de commencer son tour peut réclamer l'écart le plus récent pour un chow. Si ce joueur ne veut pas réclamer cet écart, il commence son tour en piochant une tuile du mur.

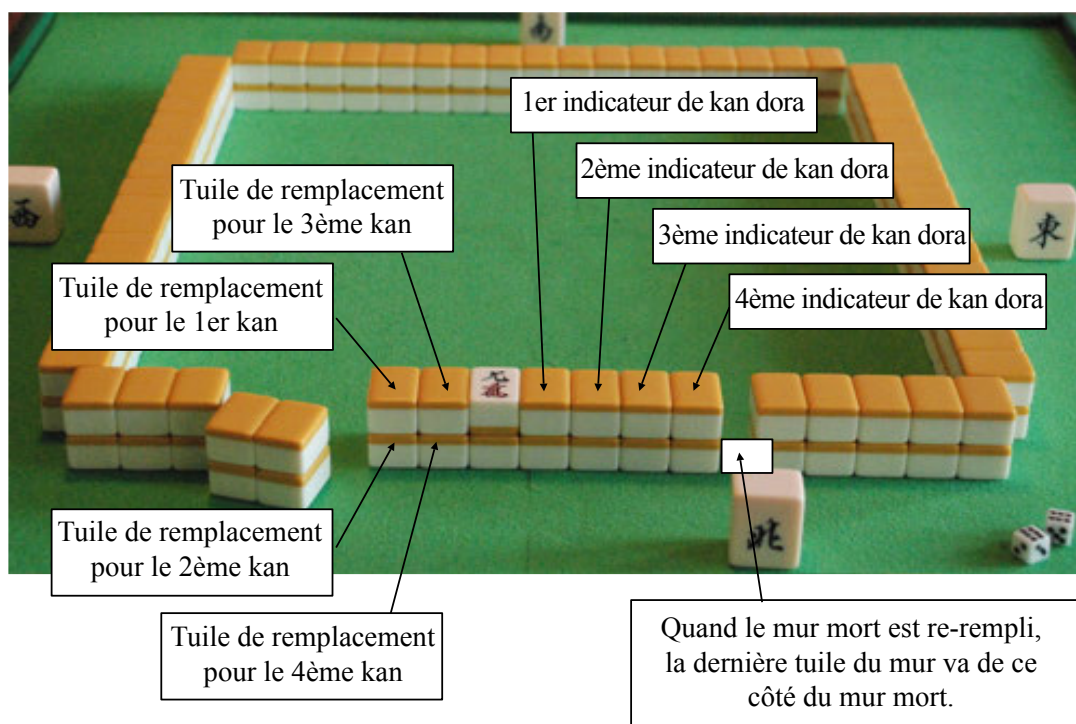
Réclamer une tuile pour gagner a priorité sur toute autre réclamation. Réclamer une tuile pour un kong ou un pung a priorité sur une réclamation pour un chow, mais doit avoir lieu dans la limite de trois secondes. Un joueur qui a réclamé une tuile pour gagner ne peut pas changer sa déclaration.

Si l'écart le plus récent est réclamé après que le joueur suivant ait pioché une tuile, mais dans la limite de trois secondes après l'écart, la tuile piochée est replacée dans le mur.

3.3.2 Kong exposé

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

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



3.3.3 Pung exposé

La réclamation de la dernière tuile écartée pour un pung est effectuée en disant clairement "pung" ou "pon" et en plaçant la tuile face visible avec les deux tuiles correspondantes de la main.

3.3.4 Chow exposé

Une tuile ne peut être réclamée pour un chow que si elle est écartée par le joueur de gauche. La réclamation de la dernière tuile écartée pour un chow est effectuée en disant clairement "chow" ou "chi", et en plaçant la tuile face visible avec les deux tuiles de la main qui complètent l'élément.

3.3.5 Exposer des éléments

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

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

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

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



3.3.6 Troisième pung de dragon exposé et quatrième pung de vent exposé

Un joueur qui nourri le troisième pung/kong de dragon à un adversaire qui a déjà deux pungs/kongs de dragons exposés, ou le quatrième pung/kong de vent à un adversaire qui a déjà trois pungs/kongs de vents exposés, doit payer la valeur totale de la main dans le cas où Trois Grands Dragons ou Quatre Grands Vents est terminé sur pioche (les deux autres joueurs ne payent rien). Dans le cas où un autre joueur donne le Trois Grands Dragons ou Quatre Grands Vents, il partage le paiement en deux parts égales avec le joueur qui a nourrit le troisième pung/kong de dragon ou le quatrième pung/kong de vent.

3.3.7 Étendre un pung exposé en kong

Un pung exposé peut être étendu en kong exposé lors du tour d'un joueur, après que le joueur ait pris une tuile du mur ou une tuile de remplacement, i.e. pas lors d'un tour où une tuile a été réclamée pour un chow ou un pung. Le joueur doit dire "kong" ou "kan" clairement, placer la quatrième tuile avec la tuile tournée du pung, laisser 3 secondes pour les déclarations de mahjong, et ensuite révéler une kan dora et prendre une tuile de remplacement. Le mur mort est réapprovisionné avec la dernière tuile du mur.

3.3.8 Kong caché

Un kong caché peut être déclaré lors du tour d'un joueur après que le joueur ait pris une tuile du mur ou une tuile de remplacement, i.e. pas lors d'un tour où une tuile a été réclamée pour un chow ou un pung. Le joueur doit dire "kong" ou "kan" clairement, révéler les quatre tuiles du kong, puis retourner les deux tuiles centrales face cachée, révéler une kan dora et prendre une tuile de remplacement. Le mur mort est réapprovisionné avec la dernière tuile du mur.

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

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

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

3.3.9 Quatrième kong

Si personne ne gagne sur l'écart après le quatrième kong, la main se termine en annulation de partie, excepté dans le cas où un seul joueur a les quatre kongs. Dans ce cas le jeu continue, mais plus aucun kong ne peut être déclaré. En aucun cas un cinquième kong ne peut être fait.

3.3.10 Mahjong sur un écart (ron)

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

3.3.11 Mahjong sur pioche (tsumo)

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

3.3.12 Riichi

Un joueur ayant une main cachée en attente peut déclarer riichi en disant clairement "riichi", en tournant la tuile écartée sur le côté et en payant 1 000 points à la table en plaçant un bâtonnet avec les écarts. Si un adversaire réclame l'écart tourné pour gagner, la déclaration de riichi est invalide et les 1 000 points sont restitués au joueur qui a fait la déclaration de riichi. Si un adversaire réclame la tuile tournée pour exposer un élément, tournez la prochaine tuile que vous écarterez.

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

Les 1 000 points sont restitués au joueur qui a déclaré riichi s'il gagne. Si un autre joueur est le gagnant de la main en cours, il récupère les 1 000 points, et dans le cas d'une partie nulle la mise de riichi reste sur la table pour être réclamée par le prochain joueur qui gagne une main.

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

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

Riichi est un yaku. Un joueur qui gagne lors du premier tour après la déclaration de riichi (incluant la prochaine pioche du joueur) peut réclamer un yaku supplémentaire pour ippatsu. La possibilité d'ippatsu est perdue si le tour est interrompu par une réclamation pour un kong, pung ou chow, incluant les kongs cachés.

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

3.4 Fin de la main

Une main peut se terminer de trois façons : par une partie du mur (personne ne déclare de victoire après l'écart après la dernière tuile), par une annulation de partie ou par un ou plusieurs joueurs déclarant une victoire. Un chombo provoque une redistribution et ne compte pas comme une main.

3.4.1 Dernière tuile

La dernière tuile du mur ne peut être réclamée que pour gagner, pas pour un kong, pung ou chow. Dans le cas où un kong est déclaré sur l'avant-dernière tuile, la tuile de

remplacement devient la dernière tuile. Il n'est pas autorisé de déclarer un kong caché sur la dernière tuile.

3.4.2 Partie du mur

Une partie du mur arrive si personne ne déclare de victoire après l'écart après la dernière tuile. Les 14 tuiles du mur mort ne sont pas utilisées. Après une partie du mur les joueurs noten (joueurs qui ne peuvent pas ou ne veulent pas montrer une main en attente) payent une pénalité aux joueurs tenpai (joueurs qui montrent une main en attente). Le total de la pénalité de noten s'élève à 3 000 points. E.g. si trois joueurs sont tenpai, le joueur noten paye 1 000 à chacun, alors que si un seul joueur est tenpai il reçoit 1 000 points de chaque joueur noten. Un joueur n'est pas considéré tenpai s'il attend seulement une tuile dont il en a déjà quatre. Un joueur est considéré tenpai même si toutes ses tuiles gagnantes sont visibles parmi les écarts et les éléments exposés. Les joueurs qui ont déclaré riichi sont obligés de montrer leur main tenpai dans le cas d'une partie du mur. Après une partie du mur, un compteur est placé sur la table sur le côté droit du joueur Est.

3.4.3 Annulation de partie

Après une annulation de partie aucune pénalité de noten n'est payée, et les joueurs qui ont déclarés riichi ne sont pas obligés de montrer leur main tenpai, sauf dans le cas de quatre déclarations de riichi. Après une annulation de partie, un compteur est placé sur la table sur le côté droit du joueur Est. Une annulation de partie peut arriver dans quatre cas :

- Un joueur qui après sa première pioche durant le premier tour ininterrompu a au moins neuf terminales et honneurs différentes peut déclarer l'annulation de partie.
- Personne ne gagne après l'écart après le quatrième kong, et les quatre kongs n'appartiennent pas à un seul joueur.
- Tous les joueurs écartent le même vent durant le premier tour ininterrompu.
- Tous les joueurs ont déclarés riichi, et personne ne déclare de victoire sur l'écart que fait le quatrième joueur en déclarant riichi. Tous les joueurs sont obligés de montrer leur main tenpai.

3.4.4 Gestion des mises de riichi après les parties nulles

Dans le cas d'une partie nulle (que ce soit une partie du mur ou une annulation de partie), toutes les mises de riichi restent sur la table pour être réclamées par le prochain joueur à déclarer une victoire.

3.4.5 Furiten

Si un joueur en attente peut former une main valide en utilisant l'un de ses précédents écarts, il est furiten et n'est pas autorisé à déclarer une victoire sur un écart.

Un joueur qui est furiten peut choisir de changer sa main pour éviter d'être furiten (sauf s'il a déclaré riichi).

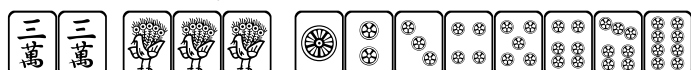
Un joueur qui est furiten peut toujours gagner sur une tuile piochée.

Un joueur qui manque de déclarer une victoire sur un écart qui complète une main valide, est temporairement furiten, même si la tuile passée ne lui donne pas de yaku, et il ne peut pas déclarer de victoire sur un écart durant le tour en cours. Si le tour est interrompu par une déclaration de kong, pung ou chow, le joueur n'est plus "temporairement furiten".

L'état de "temporairement furiten" s'arrête toujours quand le joueur pioche une tuile, i.e. aucun joueur ne peut être considéré furiten sur une tuile piochée.

Furiten – exemple 1 Si un joueur en attente peut former une main valide en utilisant un de ses précédents écarts, il est furiten et n'est pas autorisé à déclarer une victoire sur un écart, même si la main complétée avec l'écart précédent ne comporte pas de yaku.

Considérons un joueur avec la main suivante :



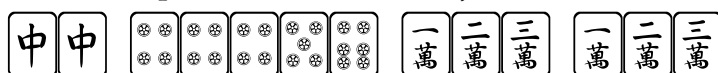
Le joueur as une triple attente 3-6-9. Le joueur est furiten si n'importe laquelle des trois tuiles attendues sont parmi ses écarts.

Furiten – exemple 2 Considérons un joueur avec la main suivante :



Le joueur est en attente sur 1-4 cercle. Un 7 cercle écarté ne met pas le joueur furiten. Le joueur est furiten seulement si une de ses tuiles attendues (1 ou 4 cercle) est parmi ses écarts.

Furiten – exemple 3 Considérons un joueur avec la main suivante :



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

3.4.6 Chombo

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

La pénalité pour chombo est de la même valeur qu'un paiement de mangan : 4 000 à Est, 2 000 à chacun des autres joueurs. Si le joueur fautif est Est, il paye 4 000 à chacun des autres joueurs.

Les infractions suivantes sont sujettes à une pénalité chombo :

- déclaration de victoire invalide
- déclaration de riichi sur une main qui n'est pas en attente (déterminé seulement en cas de partie nulle)
- faire un kong caché invalide après une déclaration de riichi (déterminé seulement si le joueur fautif déclare une victoire ou en cas de partie nulle)
- révéler plus de cinq tuiles du mur, de la main du joueur ou de la main d'un adversaire
- réclamer une tuile après que la main ait été déclarée être une "main morte"

Après un chombo les mises de riichi sont restituées aux joueurs qui ont déclarés riichi, et la main est redistribuée. Aucun compteur n'est placé, et le donneur ne tourne pas.

3.4.7 Main morte

Certaines irrégularités qui ne sont pas punies par chombo sont punies à la place par une "main morte". Un joueur qui a une main morte n'est pas autorisé à déclarer une victoire, un

kong, pung ou chow, et ne peut jamais être considéré tenpai.

Les irrégularités suivantes sont punies par une main morte :

- trop ou trop peu de tuiles dans la main
- révéler des tuiles de la main d'un adversaire ou du mur mort
- faire un kong, pung ou chow invalide

3.4.8 Irrégularités mineures

Les irrégularités mineures ne sont généralement pas pénalisées. Veuillez vous référer à la Section 5 : Etiquette et règles de tournoi.

3.4.9 Quand une victoire est déclarée

Quand une main se termine avec un ou plusieurs joueurs déclarant une victoire, la/les main(s) est/sont évaluée(s). Seuls les gagnants sont payés.

S'il y a plus d'une possibilité pour laquelle la tuile gagnante fini la main, on choisi toujours la possibilité qui rapporte le score le plus élevé.

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

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

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

3.4.10 Compteurs

Un compteur est placé sur la table sur le côté droit du joueur Est après une main où Est a déclaré une victoire et après une partie du mur ou une annulation de partie.

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

Tous les compteurs sont retirés après une main où un joueur autre que Est déclare une victoire et le joueur Est ne le fait pas.

3.4.11 Cinq compteurs

Dans le cas où cinq compteurs ou plus sont sur la table, un minimum de deux fan est nécessaire pour déclarer une victoire. Ceci peut être obtenu en combinant deux (ou plus) combinaisons validantes (yaku) valant chacune (au moins) un fan ou en faisant une main avec une combinaison validante valant au moins deux fan à elle seule. Les deux fan doivent venir des combinaisons validantes (yaku), pas des doras ni des cinq rouges.

3.4.12 Rotation du donneur

Après la fin d'une main, il est déterminé si le joueur Est reste Est ou si ce privilège est passé au joueur suivant.

Les joueur Est reste Est s'il déclare une victoire ou s'il est tenpai lors d'une partie du mur. S'il y a plusieurs gagnants, le joueur Est reste Est s'il est un des gagnants. Sinon, la

donne tourne, et le joueur qui était Sud devient maintenant Est, pendant que le joueur Ouest devient Sud, le joueur Nord devient Ouest et le joueur Est devient Nord.

En cas de chombo et en cas d'annulation de partie, il n'y a pas de changement du donneur : le joueur Est reste Est.

3.5 Continuation de la partie

Quand la rotation du donneur est résolue, les tuiles sont mélangées face cachée, et on commence une nouvelle main.

Quand le joueur qui a commencé la partie en étant Est devient à nouveau Est après que chaque adversaire ait eut au moins une main en tant que Est, le round Sud commence.

Quand le joueur qui a commencé la partie en étant Est devient à nouveau Est après que chaque adversaire ait eut au moins une main en tant que Est durant le tour Sud, la partie s'arrête.

3.6 Fin de la partie

Quand le round Sud se termine, et que la partie est terminée, le gagnant est le joueur qui a le plus de points. Le nombre de mains gagnées est sans importance, la somme totale des points détermine le gagnant. Des égalités peuvent survenir. Toutes les mises de riichi restant sur la table sont collectées par le gagnant.

3.6.1 Bonus du gagnant

A la fin de la partie un bonus/malus (uma) est appliqué aux scores. Les deux joueurs les mieux classés reçoivent un bonus de la part des deux joueurs les moins bien classés de la partie, suivant ce schéma : Le gagnant reçoit 30 000 points, le second reçoit 10 000 points, le troisième est pénalisé avec -10 000 points et le dernier est pénalisé avec -30 000 points.

En cas d'égalité, les points pour les places en question sont partagés entre les joueurs en égalité. E.g. si deux joueurs sont à égalité à la première place, chacun reçoit un bonus de 20 000 points.

4 Score

4.1 Évaluer une main gagnante

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

En premier, trouvez le nombre de fan (doubles) : Additionnez le nombre de fan donnés par le yaku (au moins un), le nombre de cinq rouges, de tuiles dora, kan dora, et en cas de riichi le nombre d'ura dora dans la main. Cette somme est la valeur en fan de la main.

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

La valeur de la main peut maintenant être trouvée sur les tableaux à la page 31. Les tableaux sont décrits en détail au §4.1.3. À la valeur dans la table est ajoutée 100 pour chaque compteur sur la table en cas de victoire sur pioche, et 300 en cas de victoire sur un écart. En plus toutes les mises de riichi provenant des joueurs qui n'ont pas gagné la main sont collectées par le vainqueur.

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

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

4.1.1 Minipoints

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

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

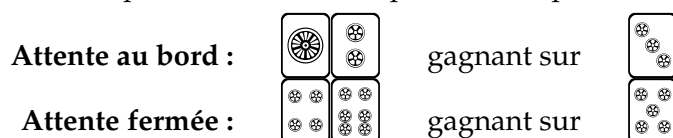
Ajoutez les minipoints pour les pungs et les kongs de la main. Les chows ne rapportent pas de minipoint. Si la tuile gagnante termine un pung, il compte comme un pung caché dans le cas d'une victoire sur pioche, et il compte comme un pung exposé dans le cas d'une victoire sur un écart.

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

En plus, 2 minipoints sont ajoutés pour chaque :

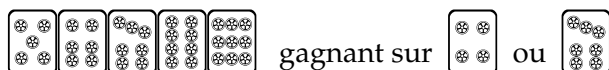
- Paire de dragon
- Paire de vent du joueur
- Paire de vent dominant
- Gagner sur une attente au bord, fermée ou sur la paire
- Gagner sur pioche (sauf en cas de pinfu)
- Pinfu Ouvert

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




La possibilité offrant le plus grand score décide quel élément est terminé par la tuile gagnante.

Considérons le cas d'attente suivant :



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

Dans des cas particuliers comme  aucun minipoint ne peut être réclamé, puisque la tuile ne finit ni une attente au bord, ni une attente fermée, ni une attente sur la paire.

2 minipoints sont accordés pour avoir gagné sur une tuile piochée soi-même. Ceci est annulé, toutefois, dans le cas où un yaku est réclamée pour pinfu.

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



4.1.2 Calcul exact de la valeur de la main

Au lieu de calculer manuellement la valeur de la main, il est recommandé d'utiliser les tables fournies à la page 31. Toutefois, par souci d'exhaustivité, la procédure de calcul est donnée ici. Pour les mains valant cinq fan ou plus, la table des mains de limite est utilisée. Pour les mains valant moins de cinq fan, la valeur est calculée ainsi :

La valeur de base de la main (les minipoints arrondis) est doublée pour chaque fan plus 2. Cette somme est la somme de base qui doit être payée par chacun des trois adversaires en cas de pioche. Pour le joueur Est, toutefois, cette somme est doublée une fois de plus. Le joueur Est reçoit le double du paiement, mais aussi paye deux fois le montant de la somme

de base dans le cas d'une victoire sur pioche d'un adversaire. Les paiements sont arrondis à la centaine supérieure, mais ne dépassent jamais la valeur d'un mangan.

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

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

4.1.3 Tables de score

Les tables de scores à la page 31 sont catégorisées suivant si le gagnant est Est ou non, et suivant si la victoire est sur un écart (ron) ou sur pioche (tsumo).

Sur le tableau approprié, utilisez la colonne qui indique la valeur de fan de la main et la ligne qui indique la valeur de minipoints de la main.

La table *Est, sur pioche (Tsumo)* donne le montant que chaque adversaire doit payer au joueur Est. La table *Autres, sur pioche (Tsumo)* donne deux nombres ; le plus grand nombre est le paiement du joueur Est, l'autre nombre est le paiement de chacun des deux autres adversaires. Les tables pour une victoire sur un écart (Ron) donnent le montant que le jeteur doit payer au gagnant. Les tables pour les mains de limite donnent le montant que chaque adversaire doit payer pour une victoire sur pioche. En cas de victoire sur un écart, le jeteur paye pour tous, e.g. pour un haneman le paiement est 18 000 pour le joueur Est ou 12 000 pour un autre joueur.

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

4.2 Vue d'ensemble des Yaku

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

Les yaku sont tous cumulatifs, ainsi plusieurs yaku peuvent être combinés dans la même main. E.g. une main cachée avec Tout Ordinaire et Trois Chows Similaires a 3 yaku et vaut 4 fan en cas de victoire sur pioche. Si la main est ouverte, elle a seulement 1 yaku et vaut seulement 1 fan. On ne peut pas obtenir plus de treize fan de cette façon.

Les yakuman ne sont pas cumulatifs.

4.2.1 Yaku à un fan

Riichi - Riichi - RIICHI Main en attente cachée déclarée avec une mise de 1 000 points. Voir §3.3.12 pour les règles détaillées sur la déclaration de riichi. Un yaku supplémentaire, IPPATSU, est accordé pour une victoire durant le premier tour ininterrompu après la déclaration de riichi, en incluant la prochaine pioche du joueur qui a déclaré riichi. Si le tour est interrompu par une réclamation de kong, pung ou chow, y compris les kongs cachés, la possibilité pour IPPATSU est perdue.

Un yaku supplémentaire, DABURU RIICHI, est accordé pour une déclaration de riichi durant le premier tour de la main, i.e. durant le tout premier tour du joueur. Le premier tour ne doit pas être interrompu, i.e. si une réclamation de kong, pung ou chow, y

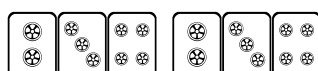
compris les kongs cachés, a eut lieu avant la déclaration de riichi, DABURU RIICHI n'est pas possible.

Tout Caché Tiré - Fully Concealed Hand - MENZEN TSUMO Victoire sur pioche sur une main cachée.

Tout Ordinaire - All Simples - TANYAO CHUU Main cachée sans terminales ni honneurs.

Pinfu - Pinfu - PINFU Main de chows cachée avec une paire sans valeur. I.e. une main cachée avec quatre chows et une paire qui n'est ni de dragon, ni du vent du joueur, ni du vent dominant. Il est requis que la tuile gagnante termine un chow avec une attente des deux côtés. Par définition la main ne vaut aucun minipoint, seulement la base de 30 sur un écart ou 20 sur pioche.

Double Chows Purs - Pure Double Chow - IPEIKOU Main cachée avec deux chows complètement identiques, i.e. de la même valeur dans la même famille, e.g. :

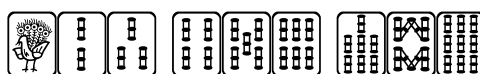


Triple Chows - Mixed Triple Chow - SAN SHOKU DOUJUN Main avec trois chows de la même séquence numérique, un dans chaque famille, e.g. :



Donne un fan supplémentaire si la main est cachée.

Grande Suite Pure - Pure Straight - ITTSUU Main avec trois chows consécutifs dans la même famille, e.g. :



Donne un fan supplémentaire si la main est cachée.

Pung de Dragon - Dragon Pung - FANPAI/YAKUHAI Pung/kong de dragon.

Vent du Joueur - Seat Wind - FANPAI/YAKUHAI Pung/kong du vent du joueur.

Vent Dominant - Prevalent Wind - FANPAI/YAKUHAI Pung/kong du vent dominant.

Terminales et Honneurs Partout - Outside Hand - CHANTA Tous les éléments contiennent des terminales ou des honneurs, avec une paire de terminales ou d'honneurs. La main contient au moins un chow. Donne un fan supplémentaire si la main est cachée.

Finir sur Kong - After a kong - RINCHAN KAIHOU Gagner sur la tuile de remplacement après avoir déclaré un kong. Compte comme étant une victoire sur pioche.

Voler un Kong - Robbing the kong - CHAN KAN Gagner sur la tuile qu'un adversaire ajoute à un pung exposé afin de former un kong, voir la section 3.3.7. Comme le kong n'a pas été déclaré avec succès, la kan dora n'est pas révélée. Compte comme étant une victoire sur un écart (ron). Voler un Kong s'applique aussi en cas de victoire sur Treize Orphelins sur une tuile utilisée par un adversaire pour faire un kong caché. Un kong caché ne peut être volé que dans le cas d'une victoire sur Treize Orphelins.

Fond de la Mer - Under the Sea - HAITEI Gagner sur pioche sur la dernière tuile du mur.

Fond de la Mer - Under the Sea - HOUTEI Gagner sur l'écart après la dernière tuile du mur. (Cet écart ne peut être réclamé que pour une victoire, pas pour un kong, pung ou chow).

4.2.2 Yaku à deux fan

Sept Paires - *Seven pairs* - CHII TOITSU Main cachée contenant sept paires différentes. Il n'est pas autorisé d'avoir deux paires identiques. La main Sept Paires vaut toujours exactement 25 minipoints ; les minipoints supplémentaires, par exemple pour une paire de dragons, ne sont pas comptés.

Triple Pungs - *Triple Pung* - SAN SHOKU DOUKOU Main contenant trois pungs/kongs du même numéro, un dans chaque famille, e.g. :



Trois Pungs Cachés - *Three Concealed Pungs* - SAN ANKOU Main contenant trois pungs/kongs cachés. Notez qu'il n'est pas requis que la main entière soit cachée.

Trois Kongs - *Three Kongs* - SAN KAN TSU Main contenant trois kongs.

Tout Pung - *All Pungs* - TOI-TOI HOU Main contenant quatre pungs/kongs et une paire.

Semi Pure - *Half Flush* - HONITSU Main ne contenant qu'une seule des trois familles, en combinaison avec des honneurs. Donne un fan supplémentaire si la main est cachée.

Trois Petits Dragons - *Little Three Dragons* - SHOU SANGEN Main avec deux pungs/kongs de dragon et une paire de dragon. Les deux yaku pour les pungs de dragon individuels sont ajoutés.

Tout Terminales et Honneurs - *All Terminals and Honours* - HONROUTOU Main ne contenant que des terminales et des honneurs. Les deux yaku pour Tout Pung (TOI-TOI HOU) ou Sept Paires (CHII TOITSU) sont ajoutés.

Terminales Partout - *Terminals in All Sets* - JUNCHAN Chaque élément et la paire contient des terminales. La main contient au moins un chow. Donne un fan supplémentaire si la main est cachée.

4.2.3 Yaku à trois fan

Deux Fois Double Chows Purs - *Twice Pure Double Chows* - RYAN PEIKOU Main cachée contenant quatre chows qui forment deux à deux Double Chows Purs, e.g. :



On ne compte pas de yaku supplémentaire pour Double Chows Purs (IPEIKOU).

4.2.4 Yaku à cinq fan

Main Pure - *Full Flush* - CHINITSU Main composée entièrement de tuiles d'une seule des trois familles. Les honneurs ne sont pas autorisés. Donne un fan supplémentaire si la main est cachée.

Nagashi Mangan - *All Terminals and Honours Discard* - NAGASHI MANGAN Cette main spéciale ne peut être combinée avec aucune autre main. Après une partie du mur, un joueur peut réclamer cette main spéciale s'il a une main cachée, a écarté seulement des terminales et des honneurs et qu'aucun de ces écart n'a été réclaté. Le joueur n'a pas besoin d'être tenpai. Le joueur reçoit le paiement équivalent à un mangan pioché, plus les compteurs et les mises de riichi.

4.2.5 Yakuman

Treize Orphelins - Thirteen Orphans - KOKUSHI MUSOU Main cachée contenant chacune des 13 tuiles terminales et honneurs différentes plus une tuile de terminale ou d'honneur supplémentaire, e.g. :



Neuf Portes - Nine Gates - CHUUREN POUTOU Main cachée constituée par les tuiles 1112345678999 dans la même famille, plus n'importe quelle tuile supplémentaire de la même famille, e.g. :



Bénédictio du Ciel - Blessing of Heaven - TENHOU Le joueur Est gagne sur sa main initiale. Les kongs cachés ne sont pas autorisés.

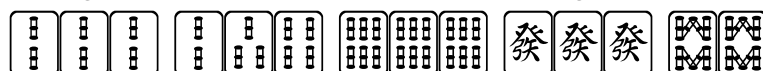
Bénédictio de la Terre - Blessing of Earth - CHIHOU Gagner sur pioche durant le tout premier tour ininterrompu. Les kongs cachés ne sont pas autorisés.

Bénédictio de l'Homme - Blessing of Man - RENHOU Gagner sur un écart durant le tout premier tour ininterrompu, avant que le joueur ait eut son premier tour. Les kongs cachés sont aussi considérés comme interrompant le tour.

Quatre Pungs Cachés - Four Concealed Pungs - SUU ANKOU Main cachée contenant quatre pungs/kongs cachés. Gagner sur un écart n'est autorisé que dans le cas d'une attente sur la paire.

Quatre Kongs - Four kongs - SUU KAN TSU Main contenant quatre kongs.

Main Verte - All Green - RYUU IISOU Main composée entièrement de tuiles vertes. Les tuiles vertes sont : dragon vert et 2, 3, 4, 6 et 8 de bambou. E.g. :



Tout Terminales - All Terminals - CHINROUTOU Main composée entièrement de tuiles terminales.

Tout Honneurs - All Honours - TSUU IISOU Main composée entièrement de tuiles d'honneur.

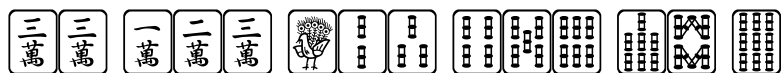
Trois Grands Dragons - Big Three Dragons - DAI SANGEN Main contenant trois pungs/kongs de dragons. Dans le cas de trois pungs/kongs de dragons exposés, le joueur nourrissant le troisième élément de dragons doit payer pour la main entière dans le cas d'une victoire sur pioche, et partage le paiement avec le jeteur en cas de victoire sur un écart. Voir la section 3.3.6.

Quatre Petits Vents - Little Four Winds - SHOU SUUSHII Main contenant trois pungs/kongs de vents et une paire de vent.

Quatre Grands Vents - Big Four Winds - DAI SUUSHII Main contenant quatre pungs/kongs de vents. Cette main rapporte le double d'un paiement yakuman. Dans le cas de quatre pungs/kongs de vents exposés, le joueur nourrissant le quatrième élément de vents doit payer pour la main entière dans le cas d'une victoire sur pioche, et partage le paiement avec le jeteur en cas de victoire sur un écart. Voir la section 3.3.6.

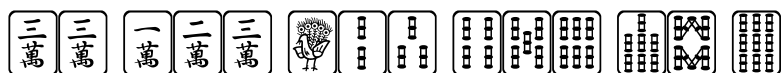
4.3 Exemples de comptage du score

4.3.1 Exemple 1



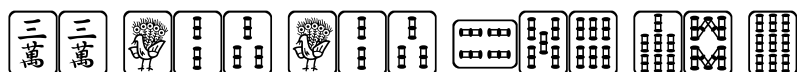
La tuile gagnante est le 9 bambou sur pioche. La main est cachée. Le joueur a déclaré riichi. La main obtient 1 fan pour Riichi, 1 fan pour Tout Caché Tiré, 1 fan for Pinfu, 2 fan pour Grande Suite Pure (car la main est cachée). Total : 5 fan. S'il n'y a pas de cinq rouge, dora, kan dora ou ura dora, la main vaut 5 fan. 5 fan est la main de limite appelée Mangan et rapporte 4 000 payé par chaque autre joueur si le gagnant est Est ; pour un total de 12 000 points. Si le gagnant n'est pas Est, il reçoit 4 000 du joueur Est et 2 000 de chaque autre adversaire, pour un total de 8 000 points.

4.3.2 Exemple 2



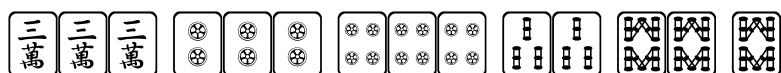
La tuile gagnante est le 9 bambou sur un écart. La main est cachée. Le joueur a déclaré riichi. La main obtient 1 fan pour Riichi, 1 fan pour Pinfu, 2 fan pour Grande Suite Pure (car la main est cachée ; notez que même si la Grande Suite Pure est terminée avec une tuile réclamée, elle rapporte quand même un fan supplémentaire car la main est cachée). Total : 4 fan. Minipoints : 30 pour avoir fini sur un écart avec une main cachée. Comme c'est une main de pinfu il n'y a pas d'autre minipoint. S'il n'y a pas de cinq rouge, dora, kan dora ou ura dora, la main vaut 4 fan, 30 minipoints, est rapporte 11 600 payé par le jeteur si le gagnant est Est. Si le gagnant n'est pas Est, il reçoit 7 700.

4.3.3 Exemple 3



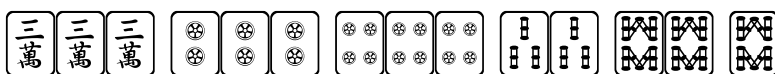
La tuile gagnante est le 9 bambou sur un écart. La main contient un élément exposé. La dora est le 7 bambou. La main obtient 1 fan pour Grande Suite Pure. Total : 1 fan. la main obtient un fan supplémentaire pour la dora. Minipoints : 20 pour avoir fini avec une main ouverte, et 2 minipoints supplémentaire pour Pinfu Ouvert. Les 22 minipoints sont arrondis à la dizaine supérieure : 30 minipoints. La main vaut 2 fan, 30 minipoints, et rapporte 2 900 payé par le jeteur si le gagnant est Est. Si le gagnant n'est pas Est, il reçoit 2 000.

4.3.4 Exemple 4



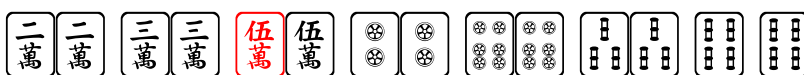
La tuile gagnante est le 8 bambou sur pioche. La main est cachée. La main obtient un yakuman pour Quatre Pungs Cachés. Les autres yaku ou dora sont sans importance puisque la valeur d'une main est limitée à yakuman. Si le gagnant est Est, il reçoit 16 000 de chaque autre joueur, pour un total de 48 000. Si le gagnant n'est pas Est, il reçoit 16 000 de Est et 8 000 de chacun des autres adversaires, pour un total de 32 000.

4.3.5 Exemple 5



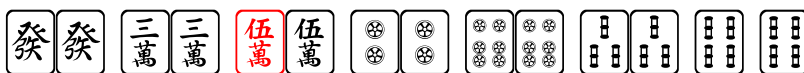
La tuile gagnante est le 8 bambou sur un écart. La main est cachée. La dora est le 4 cercle. Même si la main est cachée, le dernier pung (qui a été fini avec la tuile réclamée) n'est pas considéré caché. La main obtient 2 fan pour Trois Pungs Cachés, 2 fan pour Tout Pung et 1 fan for Tout Ordinaire. Total : 5 fan. la main obtient un fan supplémentaire pour chaque dora, pour un total de 8 fan. 8 fan est la main de limite appelée Baiman, et rapporte 24 000 points payés par le jeteur si le gagnant est Est. Si le gagnant n'est pas Est, il reçoit 16 000 points du jeteur.

4.3.6 Exemple 6



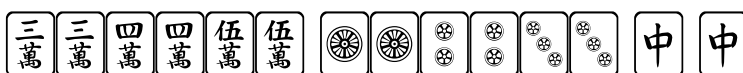
La tuile gagnante est le 4 bambou sur pioche durant le tour immédiatement après que le joueur ait déclaré riichi. La main obtient 1 fan pour Riichi, 1 fan pour Ippatsu, 1 fan pour Tout Caché Tiré, 1 fan pour Tout Ordinaire et 2 fan pour Sept Paires. Total : 6 fan. Un des cinqs est rouge donc la main vaut un total de 7 fan. C'est la main de limite appelée Haneman, et elle rapporte 6 000 de chaque autre joueur si le gagnant est Est, pour un total de 18 000 points. Si le gagnant n'est pas Est, il reçoit 6 000 de Est et 3 000 de chaque autre adversaire, pour un total de 12 000 points.

4.3.7 Exemple 7



La tuile gagnante est le 4 bambou sur un écart. Le joueur n'a pas déclaré riichi. La main obtient 2 fan pour Sept Paires. Un des cinqs est rouge donc la main vaut un total de 3 fan. Minipoints : 25 pour avoir gagné avec Sept Paires. La main ne rapporte pas d'autre minipoints même si il y a une paire de dragons et une attente sur la paire. La main vaut 3 fan, 25 minipoints, et rapporte 4 800 points payés par le jeteur si le gagnant est Est et 3 200 points sinon.

4.3.8 Exemple 8



La tuile gagnante est le dragon rouge sur pioche. La main est cachée est ne contient aucune dora. La main obtient 3 fan pour Deux Fois Double Chows Purs et 1 fan pour Tout Caché Tiré. La main ne peut pas aussi obtenir Sept Paires, car une main est constituée soit de sept paires soit de quatre éléments et une paire. Étant donné que la main rapporte plus quand elle est considérée comme ayant quatre éléments et une paire que comme ayant sept paires, la main est évaluée pour Deux Fois Double Chows Purs plutôt que pour Sept Paires. Minipoints : 20 pour avoir gagné sur pioche avec une main cachée, 2 pour l'attente sur la paire, 2 pour pioche, 2 pour la paire de dragons. Les 26 minipoints sont arrondis à la dizaine supérieure : 30 minipoints. La main vaut 4 fan, 30 minipoints et rapporte 3 900 de chaque

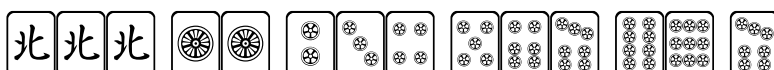
autre joueur (pour un total de 11 700) si le gagnant est Est, et elle vaut 3900 de Est et 2 000 de chacun des deux autres adversaires sinon (pour un total de 7 900).

4.3.9 Exemple 9



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

4.3.10 Exemple 10



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

5 Etiquette et règles de tournoi

5.1 Erreur lors de la réclamation d'une tuile

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

Les erreurs dans l'ordre indiqué ci-dessus lors de la réclamation de tuiles doivent être signalée au joueur, mais il n'y aura pas de pénalité.

5.1.1 Oubli de prendre la tuile réclamée

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

5.1.2 Déclaration vide

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

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

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

5.1.3 Changement de déclaration

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

Un joueur déclarant "pung, non ron" a correctement corrigé sa déclaration, et la déclaration de ron est valide.

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

5.1.4 Déclaration d'un élément invalide

Si un joueur réclame un faux élément, e.g.



il peut être corrigé s'il est découvert avant que le joueur écarte une tuile. Après l'écart, l'erreur ne peut plus être corrigé, résultant en une main morte.

5.2 Révéler des tuiles

Si trop de tuiles sont révélées, la partie ne peut pas continuer. Si plus de cinq tuiles sont révélées du mur, du mur mort ou de la main du joueur ou de celle d'un adversaire, le joueur fautif reçoit une pénalité chombo. Si le problème se produit sans qu'il n'y ait de faute de la part d'un joueur, la main est re-distribuée (de façon similaire à un chombo, mais sans aucun point de pénalité).

5.2.1 Révéler des tuiles du mur

Les tuiles révélées sont replacées dans le mur à l'endroit d'où elles viennent.

5.2.2 Révéler des tuiles du mur mort

Les tuiles révélées sont replacées dans le mur mort. Le joueur fautif a une main morte. La main morte doit être déclarée clairement immédiatement après l'erreur, afin que chaque joueur en soit conscient, puisque ce ne serait pas évident sinon.

5.2.3 Révéler des tuiles de sa propre main

Les tuiles révélées sont replacées dans la main.

5.2.4 Révéler des tuiles de la main d'un adversaire

Les tuiles révélées sont replacées dans la main. Le joueur fautif a une main morte.

5.2.5 Prendre une tuile depuis la mauvaise partie du mur

Si l'erreur est repérée ou indiquée avant l'écart, l'erreur doit être corrigée. Après l'écart, l'erreur ne peut plus être corrigée. Dans tous les cas, il n'y a pas de pénalité, sauf si une tuile du mur mort a été révélée. Si la tuile incorrectement prise vient du mur mort, le joueur fautif a une main morte. La main morte doit être déclarée clairement immédiatement après l'erreur, afin que chaque joueur en soit conscient, puisque ce ne serait pas évident sinon.

5.3 Erreurs en relatons avec une déclaration de riichi

Une déclaration valide de riichi doit être annoncée en trois étapes : premièrement le joueur dit clairement "riichi", secondement le joueur écarte une tuile et la tourne sur le côté sur la ligne d'écarts, e.g.



et troisièmement le joueur place un bâtonnet de 1 000 points sur la table, proche de ses écarts et proche du centre de la table, là où il est clairement visible par chacun des adversaires. Un joueur qui complète les deux premières étapes, mais oublie de placer la mise de riichi de 1 000 points a toujours un riichi valide, mais doit corriger l'erreur dès qu'il s'en aperçoit ou qu'elle est signalée. Les adversaires doivent signaler l'erreur. Un joueur qui ne dit pas "riichi" ou ne tourne pas la tuile écartée n'a pas fait une déclaration valide de riichi. La mise de riichi lui est restituée et le joueur a une main morte.

Tenter de déclarer riichi sur une main ouverte résulte en une main morte.

5.4 Transmettre des informations

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

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

Il est permis de clarifier si un joueur a une main morte, e.g. trop ou trop peu de tuiles.

5.5 Triche est obstruction

La triche et l'obstruction sont des troubles perturbateurs d'un tournoi et des troubles délibérés doivent être sévèrement punis.

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

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

5.6 Joueur en retard lors d'un tournoi

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

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

5.7 Joueurs de substitution

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

Les résultats des joueurs de substitution lors de la session seront toujours entrés dans le score du tournoi comme étant à 0 point et -30 000 d'uma.

Toutefois, le score du joueur de substitution à la table compte pour déterminer l'uma des adversaires si le remplaçant a joué depuis le début de la session (ainsi que si le remplacement est dû à un retard de plus de 10 minutes). E.g. si le remplaçant gagne à la table, les autres joueurs auront des uma de 10 000, -10 000 et -30 000. Ainsi, en entrant le score, deux joueurs auront un uma de -30 000 et personne n'aura l'uma pour le gagnant de 30 000 dans ce cas.

Les joueurs de substitution qui sont substitués après que la partie ait commencée à la table (e.g. si un joueur tombe malade durant la session, ou dans le cas où un joueur est disqualifié), recevront toujours l'uma de -30 000, ce qui signifie que les trois autres joueurs auront les uma de 30 000, 10 000 et -10 000 même si le joueur de substitution obtient le plus de points à la table. Ce n'est le cas que lors d'une session où le remplacement survient après que la partie ait commencée. Dans les sessions suivantes, le remplaçant jouera depuis le début des sessions, et le score du remplaçant sera pris en compte pour déterminer les uma des adversaires.

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

Un joueur qui a été remplacé recevra 0 point et un uma de -30 000 points pour chaque session manquée. En cas de maladie l'arbitre en chef et les organisateurs du tournoi peuvent décider de retirer le nom du joueur des résultats finaux, de cette façon cela ne comptera pas pour le classement EMA du joueur.

5.8 Sessions en tournoi

En tournoi il est pratique de jouer les sessions avec une limite de temps. En général, les sessions sont planifiées à 90 minutes. Quand on joue avec des sessions avec limite de temps, un signal sonore clair doit indiquer quand il ne reste que 15 minutes. Après le signal sonore la main en cours est terminée, et une main supplémentaire est jouée (à moins que la partie complète soit déjà achevée). Il n'y a pas de signal sonore à 90 minutes ; les joueurs devraient être capables de finir la dernière ou les deux dernières mains durant le temps restant, mais si ce n'est pas le cas ils continueront de jouer jusqu'à ce que les mains soient finies.

Une main commence quand les dés sont jetés après que les murs aient été construits. Si les dés n'ont pas encore été jetés quand le signal de temps retentit, les joueurs ne joueront que la main en cours. Si les dés viennent juste d'être lancés, les joueurs auront à jouer deux mains. En cas de chombo la main est redistribuée, i.e. cela ne compte pas comme étant une main jouée. Une main qui se finit en annulation de partie compte comme étant une main jouée.

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

Est, sur pioche (Tsumo)

Tsumo	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20		700	1300	2600
25			1600	3200
30	500	1000	2000	3900
40	700	1300	2600	4000
50	800	1600	3200	4000
60	1000	2000	3900	4000
70	1200	2300	4000	4000
80	1300	2600	4000	4000
90	1500	2900	4000	4000
100	1600	3200	4000	4000

Est, sur un écart (Ron)

Ron	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
25		2400	4800	9600
30	1500	2900	5800	11600
40	2000	3900	7700	12000
50	2400	4800	9600	12000
60	2900	5800	11600	12000
70	3400	6800	12000	12000
80	3900	7700	12000	12000
90	4400	8700	12000	12000
100	4800	9600	12000	12000

Autres, sur pioche (Tsumo)

Tsumo	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20		400 700	700 1300	1300 2600
25			800 1600	1600 3200
30	300 500	500 1000	1000 2000	2000 3900
40	400 700	700 1300	1300 2600	2000 4000
50	400 800	800 1600	1600 3200	2000 4000
60	500 1000	1000 2000	2000 3900	2000 4000
70	600 1200	1200 2300	2000 4000	2000 4000
80	700 1300	1300 2600	2000 4000	2000 4000
90	800 1500	1500 2900	2000 4000	2000 4000
100	800 1600	1600 3200	2000 4000	2000 4000

Autres, sur un écart (Ron)

Ron	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
25		1600	3200	6400
30	1000	2000	3900	7700
40	1300	2600	5200	8000
50	1600	3200	6400	8000
60	2000	3900	7700	8000
70	2300	4500	8000	8000
80	2600	5200	8000	8000
90	2900	5800	8000	8000
100	3200	6400	8000	8000

Mains de limite

Main	Fan	Est	Autres
Mangan	5	4000	2000 4000
Haneman	6-7	6000	3000 6000
Baiman	8-10	8000	4000 8000
Sanbaiman	11-12	12000	6000 12000
Yakuman	13+	16000	8000 16000

Les tables sont décrites au § 4.1.3, p. 20.

Riichi

Yaku à un fan *lihan yaku*

- <i>Riichi Riichi</i>	Déclaration de main en attente avec mise de 1 000 points. +1 : Mahjong au premier tour après riichi. <i>Ippatsu</i> +1 : Riichi lors du tout premier tour. <i>Daburu riichi</i>
- <i>Tout Caché Tiré Menzen tsumo</i>	Pioche sur une main cachée.
- <i>Tout Ordinaire Tanyao chuu</i>	Pas de terminales ni d'honneurs.
- <i>Pinfu Pinfu</i>	Quatre chows et une paire sans points. Doit finir sur un chow avec attente des deux cotés.
- <i>Double Chows Purs Iipeikou</i>	Deux chows identiques de la même famille.
Triple Chows <i>San shoku doujun</i>	Même chow dans chaque famille. +1 : Main cachée.
Grande Suite Pure <i>Iittsuu</i>	Les trois chows 1-2-3, 4-5-6 et 7-8-9 dans la même famille. +1 : Main cachée.
Pung de Dragon <i>Fanpai</i>	Pung/kong de dragon.
Vent du Joueur / Dominant <i>Fanpai</i>	Pung/kong du vent du joueur ou du vent dominant.
Terminales et Honn. Partout <i>Chanta</i>	Chaque élément et la paire contient des terminales ou honneurs. Au moins un chow. +1 : Main cachée.
Finir sur Kong <i>Rinchan kaihou</i>	Mahjong sur une tuile de remplacement.
Voler un Kong <i>Chan kan</i>	Mahjong quand un pung est promu en kong.
Fond de la Mer <i>Haitei</i>	Mahjong sur la dernière tuile, ou sur l'écart qui la suit.

Yaku à deux fan *Ryanhan yaku*

- <i>Sept Paires Chii toitsu</i>	Pas deux paires identiques.
Triple Pungs <i>San shoku doukou</i>	Même pung/kong dans chaque famille.
Trois Pungs Cachés <i>San ankou</i>	Trois pungs/kongs cachés.
Trois Kongs <i>San kan tsu</i>	
Tout Pung <i>Toi-toi hou</i>	Quatre pungs/kongs et une paire.
Semi Pure <i>Honitsu</i>	Une famille avec des honneurs. +1 : Main cachée.
Trois Petits Dragons <i>Shou sangan</i>	Deux pungs/kongs de dragons et une paire de dragons.
Tout Terminales et Honn. <i>Honroutou</i>	Ne contient que des terminales et honneurs.
Terminales Partout <i>Junchan</i>	Chaque élément et la paire contient des terminales. Au moins un chow. +1 : Main cachée.

Yaku à trois fan *Sanhan yaku*

- <i>2x Double Chows Purs Ryan peikou</i>	Deux fois deux chows identiques et une paire.
---	---

Yaku à cinq fan *Uhan yaku*

Main Pure <i>Chinitsu</i>	Une famille, pas d'honneur. +1 : Main cachée.
- <i>Nagashi Mangan Nagashi mangan</i>	Écart de termin./honn. (aucune réclamée), partie du mur.

Yakuman

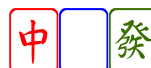
- <i>Treize Orphelins Kokushi musou</i>	Un de chaque honneur et terminale et un doublon.
- <i>Neuf Portes Chuuren poutou</i>	1112345678999 + un doublon de la même famille.
- <i>Bénédictio du Ciel Tenhou</i>	Le joueur Est fait mahjong sur ses 14 tuiles initiales.
- <i>Bénédictio de la Terre Chihou</i>	Mahjong sur pioche durant le premier tour.
- <i>Bénédictio de l'Homme Renhou</i>	Mahjong sur un écart durant le premier tour.
- <i>Quatre Pungs Cachés Suu ankou</i>	Quatre pungs/kongs cachés et une paire.
Quatre Kongs <i>Suu kan tsu</i>	
Main Verte <i>Ryuu iisou</i>	Main de bambous verts (2, 3, 4, 6, 8) et de dragons verts.
Tout Terminales <i>Chinroutou</i>	
Tout Honneurs <i>Tsuu iisou</i>	
Trois Grands Dragons <i>Dai sangan</i>	Trois pungs/kongs de dragons.
Quatre Petits Vents <i>Shou suushii</i>	Trois pungs/kongs de vents et une paire de vents.

Double yakuman

Quatre Grands Vents <i>Dai suushii</i>	Quatre pungs/kongs de vents.
--	------------------------------

European Mahjong Association 2012

Note : Les mains en italique doivent être cachées !



1 2 3 4 5 6 7 8 9 Est Sud Ouest Nord Succession des dragons

Minipoints	Ouvert	Caché
Pung, ordinaires	2	4
Pung, terminales/honn.	4	8
Kong, ordinaires	8	16
Kong, terminales/honn.	16	32

Minipoints :

Paire de dragons	2
Paire de vent du joueur / dominant	2
Attente au bord, fermée ou sur la paire	2
Pioche (sauf en cas de pinfu)	2
Pinfu Ouvert	2

Minipoints de victoire :

Main cachée, finit sur un écart	30
Sept paires (pas d'autres points ajoutés)	25
Main ouverte et/ou pioche	20

Est, sur pioche *Tsumo*

Tsumo	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20		700	1300	2600
25			1600	3200
30	500	1000	2000	3900
40	700	1300	2600	4000
50	800	1600	3200	4000
60	1000	2000	3900	4000
70	1200	2300	4000	4000

Est, sur un écart *Ron*

Ron	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
25		2400	4800	9600
30	1500	2900	5800	11600
40	2000	3900	7700	12000
50	2400	4800	9600	12000
60	2900	5800	11600	12000
70	3400	6800	12000	12000

Autres, sur pioche *Tsumo*

Tsumo	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20		400 700	700 1300	1300 2600
25			800 1600	1600 3200
30	300 500	500 1000	1000 2000	2000 3900
40	400 700	700 1300	1300 2600	2000 4000
50	400 800	800 1600	1600 3200	2000 4000
60	500 1000	1000 2000	2000 3900	2000 4000
70	600 1200	1200 2300	2000 4000	2000 4000

Autres, sur un écart *Ron*

Ron	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
25		1600	3200	6400
30	1000	2000	3900	7700
40	1300	2600	5200	8000
50	1600	3200	6400	8000
60	2000	3900	7700	8000
70	2300	4500	8000	8000

Mains de limite

Main	Fan	Est	Autres
Mangan	5	4000	2000 4000
Haneman	6-7	6000	3000 6000
Baiman	8-10	8000	4000 8000
Sanbaiman	11-12	12000	6000 12000
Yakuman	13+	16000	8000 16000