

Règle Mondiale de Riichi de Compétition

Livre de Règle
2015

16/06/2015

Sylvain Malbec

Traduction : 17/05/2016, Sylvain Malbec

Nous nous sommes efforcés de faire une traduction aussi proche que possible du document 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 document. But in case of disagreement, the official English document takes precedence.

This rule book is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

It reuses some text from the EMA Riichi rule book by Tina Christensen.

1	PRÉFACE	4
2	GLOSSAIRE	5
2.1	Termes en relation avec les groupes	5
2.2	Termes en relation avec l'ensemble de la main	5
2.3	Termes en relation avec le score	6
3	TUILES	7
3.1	Les trois familles	7
3.2	Les honneurs	7
3.3	Tuiles supplémentaires	7
3.4	Équipement supplémentaire	7
4	MISE EN PLACE	8
4.1	Score de départ	8
4.2	Vent du joueur	8
4.3	Vent dominant	8
4.4	Affectation des places autour de la table	8
4.5	Construction du mur	8
4.6	Ouverture du mur	9
4.7	Mur mort	9
4.8	Indicateur de dora	9
4.9	Distribution	10
5	DÉROULEMENT DU JEU	11
5.1	Phases du jeu	11
5.2	Main valide	11
5.3	Le tour d'un joueur	11
5.4	Former un groupe	11
5.4.1	Priorité et timing pour les déclarations	12
5.4.2	Chow exposé	13
5.4.3	Chow caché	13
5.4.4	Pung exposé	13
5.4.5	Pung caché	13
5.4.6	Grand kong exposé	13
5.4.7	Petit kong exposé	14
5.4.8	Kong caché	14
5.4.9	Quatrième kong	14
5.4.10	Exposer des groupes	14
5.5	Victoire sur un écart (ron)	15
5.6	Victoire sur pioche (tsumo)	15
5.7	Fin de la main	15
5.7.1	Dernière tuile	15
5.7.2	Partie du mur	15
5.7.3	Pas d'annulation de partie	16
5.7.4	Gestion des mises de riichi après les parties du mur	16
5.7.5	Furiten	16
5.7.6	Quand une victoire est déclarée	17
5.7.7	Compteurs de continuation	17
5.7.8	Rotation du donneur	17
5.8	Continuation du jeu	17
5.9	Fin de la partie	18
5.9.1	Pas d'agari yame	18
5.9.2	Score du hanchan et uma	18
6	SCORE	19
6.1	Évaluer une main gagnante	19
6.2	Responsabilité de paiement	20
6.3	Minipoints (Fu)	20
6.4	Dora	21
6.5	Liste des yaku	22
6.5.1	Yaku à un han	22
6.5.2	Yaku à deux han	24

6.5.3	Yaku à trois han	24
6.5.4	Yaku mangan	25
6.5.5	Yaku à six han	25
6.5.6	Yaku yakuman	25
7	FAUTES ET PÉNALITÉS	27
7.1	Types de pénalités	27
7.2	Fautes	28
8	TOURNOIS	31
8.1	Organisation des tournois	31
8.2	Hanchans lors des tournois	31
8.3	Tenue du score	31
8.4	Étiquette	32

1 PRÉFACE

La Règle de Riichi Mondial de Compétition (World Riichi Championship Rules) ne peut pas être qualifiée de "règle mondiale" si elle n'est pas basée sur les règles de compétition utilisées par les principales organisations de part le monde. À cette fin, les règles des organisations suivantes ont été prises en compte lors de la rédaction des WRCR :

- European Mahjong Association
- 101 101 競技規定
- Japan Professional Mahjong League 日本プロ麻雀連盟
- Korean Mahjong League 한국마작연맹은
- Mu Mahjong μ! 麻将連合
- Nihon Pro Mahjong 日本プロ麻雀協会
- Real Mahjong Unit
- Saikouisen 最高位戦
- United States Professional Mahjong League

Neuf organisations, totalisant treize règles et variantes.

La plus part des auteurs anglophones utilisent les termes "chii" et "pon" sans distinguer si le groupe est exposé ou caché. Ceci prête à confusion, puisqu'en Japonais ces termes réfèrent uniquement à l'action de réclamer une tuile pour exposer. Étant donné que les championnats mondiaux s'adressent à une audience internationale, et que le document de référence est rédigé en Anglais, les termes "chow", "pung" et "kong" seront utilisés pour indiquer les groupes correspondants, car ils sont déjà largement diffusés parmi les anglophones [NDT : et les francophones] et pour éviter toute ambiguïté.

La règle a été révisée pour le compte du Comité du Riichi Mondial de Compétition (World Riichi Championship Committee) :

- David Bresnick Président de l'USPML
- Garthe Nelson Joueur professionnel de mahjong (JPML)
- Gemma Sakamoto Présidente du Comité WRC
- Jenn Barr Joueuse professionnelle de mahjong (JPML)
- Martin Rep Conseiller
- Scott D. Miller Éditeur de Mahjong News et érudit en mahjong
- Shigekazu Moriyama Président de la JPML
- Sylvain Malbec Auteur de la Règle de Riichi Mondial de Compétition
- Tina Christensen Présidente de l'EMA

La Bénédiction de l'Homme ne se cumule plus avec les autres yaku, la priorité et le timing pour les déclarations ont été révisés, les pénalités ajustées, et une grande partie du texte reformulée.

Sylvain Malbec
30 Décembre 2013
21 Mai 2014

Pour le compte du Comité du Riichi Mondial de Compétition :
16 Juin 2015

Traduction : Sylvain Malbec, 17 Mai 2016

2 GLOSSAIRE

2.1 Termes en relation avec les groupes

	Japonais	Signification
GROUP	mentsu 面子	Groupe de trois ou quatre tuiles. Soit un chow, un pung ou un kong.
CHOW	shuntsu 順子	Groupe de trois tuiles consécutives de la même famille.
CHOW CACHÉ	anjun 暗順	Chow formé uniquement avec des tuiles piochées soi-même.
CHOW EXPOSÉ	minjun 明順	Chow formé en réclamant une tuile.
CHII	chii チー	Déclaration de la réclamation d'une tuiles pour former un chow.
PUNG	kōtsu 刻子	Groupe de trois tuiles identiques.
PUNG CACHÉ	ankō 暗刻	Pung formé uniquement avec des tuiles piochées soi-même.
PUNG EXPOSÉ	minkō 明刻	Pung formé en réclamant une tuile.
PON	pon ポン	Déclaration de la réclamation d'une tuiles pour former un pung.
KONG	kantsu 槓子	Groupe de quatre tuiles identiques.
KONG CACHÉ	ankan 暗槓	Kong formé uniquement avec des tuiles piochées soi-même.
KONG EXPOSÉ	minkan 明槓	Soit un grand kong exposé, soit petit kong exposé.
GRAND KONG EXPOSÉ	daiminkan 大明槓	Kong formé en réclamant sur un pung caché.
PETIT KONG EXPOSÉ	shōminkan 小明槓	Kong formé en promouvant un pung exposé.
KAN	kan カン	Déclaration de la formation d'un kong (exposé ou caché).
PAIRE	toitsu 対子	Deux tuiles identiques.

CACHÉ

Un groupe est caché s'il est formé en utilisant uniquement des tuiles piochées soi-même.

EXPOSÉ

Un groupe est exposé s'il est formé en réclamant une tuile.

2.2 Termes en relation avec l'ensemble de la main

TENPAI

La main d'un joueur est tenpai si elle remplit toutes ces conditions :

1) La main de 13 tuiles nécessite seulement une tuile supplémentaire pour former une main complète de quatre groupes et une paire, ou sept paires différentes, ou le yaku Treize Orphelins.

2) La tuile complétant la main doit exister, même si elle n'est plus disponible.

Une main nécessitant cinq tuiles identiques ne peut jamais être complétée, elle n'est donc pas tenpai.

Cela n'a pas d'importance si toutes les tuiles complétant la main ont été écartées, ou si elles sont bloquées dans les mains des autres joueurs, ou si elles sont dans le mur mort. Seulement les 13 tuiles de la main sont prises en considération pour déterminer si la main est tenpai ou noten.

3) Le joueur n'est pas sous une pénalité de "main morte".

Durant le tour d'un joueur, la main de 14 tuiles est tenpai si elle se conformera aux conditions énoncées ci-dessus après avoir écarté.

NOTEN

Une main est noten si elle n'est pas tenpai.

MAIN GAGNANTE

La main d'un joueur est une main gagnante si elle remplit toutes ces conditions :

- 1) Elle a quatre groupes et une paire, ou sept paires, ou le yaku Treize Orphelins.
- 2) Elle a au moins un yaku.

FERMÉ

Une main est fermée si elle est constituée uniquement de tuiles piochées soi-même, en dehors de la tuile gagnante.

Si la main est complétée en réclamant une tuile (ron), le dernier groupe est exposé mais la main reste fermée.

OUVERT

Une main est ouverte si elle n'est pas fermée.

I.e. une main est ouverte si elle a au moins un groupe exposé avant la tuile gagnante.

2.3 Termes en relation avec le score

YAKU

Un yaku est une combinaison valorisable. Chaque yaku rapporte un ou plusieurs han.

DORA

Chaque dora rapporte un ou plusieurs han.

HAN

Une des deux unités de comptage utilisées pour évaluer le score d'une main. Obtenu par les yaku et dora.

MINIPOINTS / FU

Une des deux unités de comptage utilisées pour évaluer le score d'une main. Obtenu par les groupes, paires et événements lors de la victoire.

HANCHAN (parfois appelé SESSION)

Rounds Est et Sud.

SCORE DU HANCHAN

Après chaque hanchan, le score du hanchan est calculé suivant la formule suivante, sans arrondir : $(\text{points} - 30\,000) / 1\,000 + \text{uma}$

SCORE GLOBAL

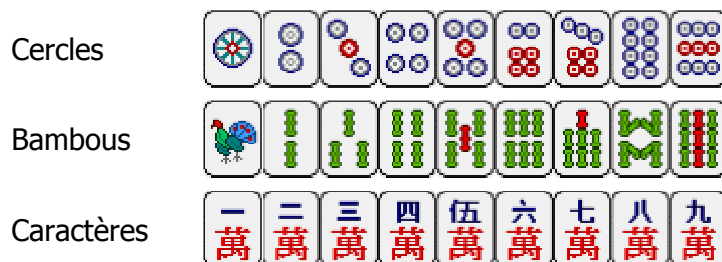
Pour chaque joueur, le score global est la somme des scores de chaque hanchan.

3 TUILES

Les 34 tuiles de base du mahjong sont présentées ci-dessous. Un jeu complet de tuiles de mahjong contient quatre exemplaires identiques de chaque tuile.

3.1 Les trois familles

Il y a trois familles ; chacune ayant des tuiles numérotées de un à neuf :



Le un de bambou est souvent représenté par un oiseau, dont le motif varie généralement d'un jeu de mahjong à l'autre. Les uns et neufs sont appelés "tuiles terminales".

3.2 Les honneurs

En plus des tuiles de familles, il y a sept différentes tuiles d'honneurs : quatre vents et trois dragons. Les vents sont classés dans l'ordre Est-Sud-Ouest-Nord. Les dragons sont classés dans l'ordre Rouge-Blanc-Vert. Le motif du dragon blanc varie d'un jeu de mahjong à l'autre ; il s'agit généralement d'une tuile vierge ou une bordure bleue.



3.3 Tuiles supplémentaires

Avec quatre exemplaires de chaque tuiles mentionnées ci-dessus, un jeu de mahjong contient 136 tuiles. Parfois, les jeux de mahjong contiennent d'autres tuiles : fleurs, saisons, cinq rouges ou jokers, qui ne sont pas utilisées dans la règle WRC.

3.4 Équipement supplémentaire

Les jeux de mahjong incluent souvent des marqueurs pour indiquer le vent dominant, ainsi que des bâtonnets utilisés pour garder le score, comme compteur de continuation, et pour les mises de riichi. Le jeu doit aussi avoir au moins deux dés.

4 **MISE EN PLACE**

Quand des tables automatiques sont utilisées, la procédure de mise en place peut être modifiée pour l'adapter aux fonctionnalités des tables automatiques, quand cela est approprié.

4.1 Score de départ

Chaque joueur commence le hanchan avec 30 000 points.
La partie continue quand le score d'un joueur passe en dessous de zéro.

4.2 Vent du joueur

Le mahjong est joué par quatre joueurs. Chacun d'entre eux est associé à un vent, dénommé le vent du joueur. Le joueur commençant la partie est Est, Sud est assis à la droite de Est, Ouest est assis en face de Est, et Nord est assis à la gauche de Est. Notez que l'ordre Est-Sud-Ouest-Nord, inverse des aiguilles d'une montre, n'est pas ce à quoi on s'attendrait d'après les points cardinaux. Entre les mains, les vents des joueurs vont changer, cf la section "Rotation du donneur". Durant une partie complète, chaque joueur est Est au moins deux fois.

4.3 Vent dominant

Au début de la partie, le vent dominant est Est. Quand le joueur qui a commencé la partie en étant Est devient à nouveau Est, après que chaque autre joueur ait joué au moins une main en étant Est, le tour Sud débute, et Sud devient le vent dominant.
Un indicateur de vent doit être placé de façon permanente à côté du joueur qui commence en étant Est, et quand ce joueur devient à nouveau Est après le premier round de jeu (Est), l'indicateur est retourné pour indiquer le nouveau vent dominant : Sud.

4.4 Affectation des places autour de la table

La place des joueurs à la table est soit déterminée par tirage aléatoire, soit prédéfinie par le planning du tournoi.
Pour tirer au sort, un exemplaire de chaque vent est utilisé. Les quatre tuiles sont mélangées face caché et chaque joueur pioche une des tuiles ; le joueur qui a mélangé les tuiles pioche en dernier. 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.

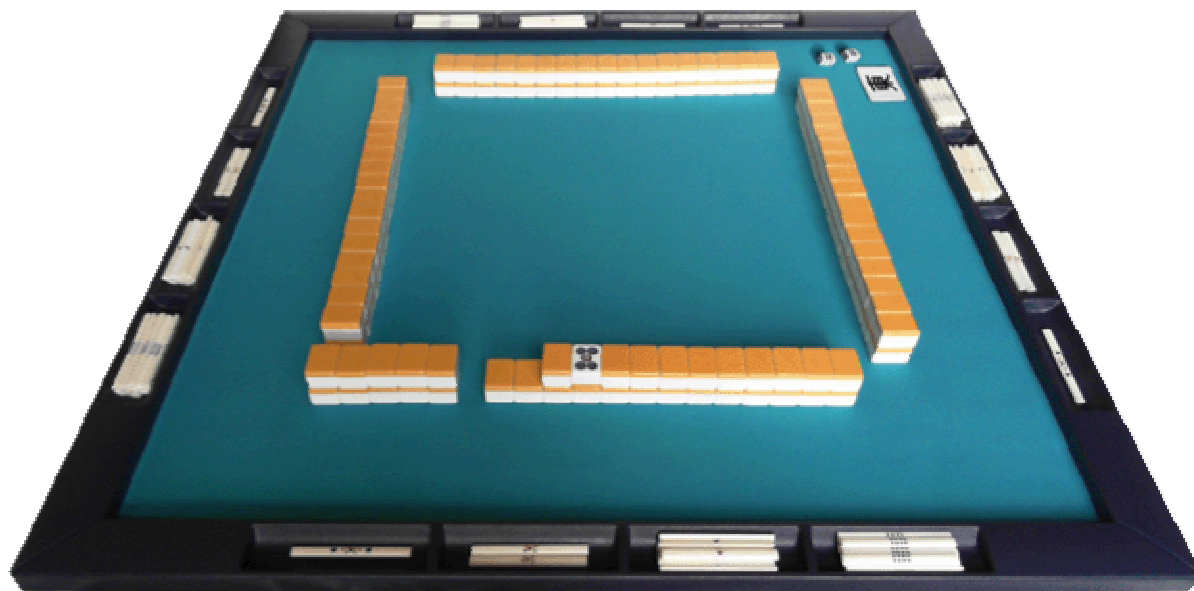
4.5 Construction du mur

Les tuiles sont consciencieusement mélangées. Chaque joueur construit en face de lui un mur de tuiles face caché, de dix-sept tuiles de long et deux tuiles de haut. Les quatre murs sont poussés ensembles pour former un carré.

4.6 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 indiqué ouvre le mur en face de lui et compte depuis la droite le même nombre de piles qu'indiqué par le dé. Après la dernière pile comptée, le mur est ouvert en séparant légèrement les deux sections du mur.

Par exemple, si Est a obtenu 12 aux dés, Nord ouvre le mur comme ceci :



4.7 Mur mort

Les sept piles (14 tuiles) à droite de l'ouverture constituent le mur mort. Le mur mort continu au delà du coin dans le mur suivant, si la fin du mur est atteinte. Les tuiles du mur mort ne sont pas utilisées en jeu, sauf pour fournir les tuiles de remplacement des kongs.

Il est recommandé au joueur qui a le mur mort en face de lui de placer la première tuile de remplacement immédiatement à gauche du mur mort, de façon à avoir d'abord deux tuiles seules et ensuite six piles de tuiles. Ceci permet de réduire le risque de renverser et révéler la première tuile de remplacement.

4.8 Indicateur de dora

Comptez trois piles de tuiles dans le mur mort à partir de l'ouverture initiale du mur, et retourner la tuile du haut face visible 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 de la même famille, e.g. si l'indicateur de dora est le six de bambou, alors la dora est le sept 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, suivant l'ordre suivant : Rouge indique Blanc, Blanc indique Vert et Vert indique Rouge. Pour les vents, de la même manière, l'ordre suivant s'applique : Est-Sud-Ouest-Nord-Est.

4.9 Distribution

Le joueur Est prend les quatre premières tuiles du mur après l'ouverture initiale. Les tuiles sont prises dans le sens des aiguilles d'une montre dans le mur, alors que les tours des joueurs sont dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre. 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. Est continue en prenant deux tuiles : celles en haut de la première et de la troisième pile dans le mur. Sud, Ouest et Nord prennent chacun une tuile. (Ceci correspond à ce que Est prenne une tuile, attende que les autres joueurs prennent une tuile chacun, et qu'ensuite Est prenne sa quatorzième tuile.) Est a maintenant une main de départ de quatorze tuiles, alors 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 voir leurs faces. Les dés sont placés à la droite du joueur Est ; de cette façon tous les joueurs savent en permanence de façon claire quel joueur est Est.

5 DÉROULEMENT DU JEU

L'objectif du jeu est de former une main complète. L'objectif final du jeu est d'accumuler le plus de points à partir des mains gagnantes. Le nombre de mains gagnées par chaque joueur n'a pas d'importance ; le gagnant est déterminé par le score total.

5.1 Phases du jeu

Le tour d'un joueur commence quand il prend une tuile, et se termine quand il écarte une tuile. Durant un tour de jeu normal, tous les joueurs ont leur tour une fois. Un tour de jeu normal est interrompu si une tuile est réclamée pour un chow, un pung ou un kong, ou si un kong caché est déclaré.

Une main se termine quand un joueur a une main complète et gagne, ou en cas de partie du mur. Durant un round, tous les joueurs sont Est à tour de rôle. Un hanchan complet consiste en deux rounds : le round Est et le round Sud.

5.2 Main valide

Une main valide complète est constituée de quatre groupes et une paire, ou de sept paires différentes, ou du yaku Treize Orphelins. Un groupe peut être un chow, un pung ou un kong. Chaque groupe peut être exposé ou caché. De plus, une main complète doit avoir au moins un yaku. Un joueur furiten n'est pas autorisé à gagner sur un écart.

- Un chow est composé de trois tuiles consécutives de la même famille. Un chow ne peut pas être formé avec des vents ou des dragons. 8-9-1 dans la même famille 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.

5.3 Le tour d'un joueur

Les joueurs jouent chacun à leur tour. Le joueur Est commence, et l'ordre du tour se poursuit dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre. Un joueur commence son tour en piochant ou réclamant une tuile, et termine son tour en écartant une tuile. Toutefois, comme Est commence avec quatorze tuiles, il ne pioche pas lors de son premier tour.

Les écarts sont placés de manière ordonnée, en rangées de six tuiles devant chaque joueur et à l'intérieur de l'espace délimité par le mur, de sorte d'indiquer clairement qui a écarté quelle tuile et dans quel ordre. Il est autorisé d'étendre la troisième rangée d'écarts au-delà de six tuiles.

5.4 Former un groupe

- L'écart le plus récent peut être réclamé par n'importe quel autre joueur, à condition qu'il puisse compléter une main gagnante, un pung ou un kong. Réclamer un pung ou un kong peut provoquer la perte du tour d'un joueur ; en effet, le jeu continu à partir du joueur ayant réclamé la tuile, et non pas du joueur ayant écarté.

- Le joueur sur le point de commencer son tour peut réclamer l'écart le plus récent pour former un chow. Si le joueur ne veut pas réclamer l'écart, il commence son tour en piochant la prochaine tuile du mur.


Pour réclamer une tuile pour un chow, un pung ou un kong, le joueur doit d'abord clairement déclarer "chii", "pon" ou "kan" respectivement. Ensuite, il révèle les tuiles correspondantes de sa main. Et finalement il écarte une tuile de sa main et prend la tuile qu'il a réclamé. Pour cette troisième étape, l'ordre des deux actions n'a pas d'importance : le joueur peut prendre la tuile réclamée d'abord et écarte ensuite, et inversement.

Les erreurs commises dans l'ordre ci-dessus doivent être notifiées au joueur, mais ne sont pas pénalisées.

Le joueur doit prendre la tuile réclamée avant que les deux joueurs suivants aient écartés. Manquer de prendre la tuile réclamée dans les temps est pénalisé par une main morte, puisque le joueur se retrouvera avec un groupe invalide.

L'appel d'échange (swap-calling / kuikae) n'est pas autorisé. Il est interdit de :

- Réclamer une tuile et immédiatement écarte la même tuile.

(E.g. : réclamer , exposer , et écarte )

- Réclamer une tuile pour un chow et immédiatement écarte la tuile de l'autre côté du chow.

(E.g. : réclamer , exposer , et écarte )

5.4.1 Priorité et timing pour les déclarations

La dernière tuile écarté peut être réclamée pour un chow, un pung ou un kong jusqu'à ce que le joueur suivant ait pioché. Mais elle peut être réclamée pour une victoire jusqu'à ce que le joueur suivant ait écarté.

La réclamation d'une tuile pour une victoire est prioritaire sur les autres types de réclamations. Quand plusieurs joueurs déclarent une victoire sur la même tuile écarté, le joueur le plus proche du jeteur, dans l'ordre du tour, est prioritaire.

Si personne ne déclare de victoire, la première réclamation pour un chow, pung ou kong est prioritaire. Si les réclamations sont simultanées, ou s'il n'est pas clair qui était en premier, alors les réclamations pour un pung ou un kong sont prioritaires sur les réclamations pour un chow.

Le temps de jeu n'est pas limité, mais les joueurs sont supposés jouer à un rythme raisonnable. Un joueur piochant trop vite pour que les autres joueurs aient le temps de réclamer, ou prenant un temps excessif, peut être pénalisé pour obstruction à la discrétion de l'arbitre.

Si un joueur pioche trop vite pour que les autres joueurs aient le temps de réclamer, la réclamation est tout de même valide et la tuile piochée doit être remplacée dans le mur.

Par courtoisie, le joueur Est est supposé attendre que les autres joueurs aient triés leurs tuiles avant de faire son premier écart.

5.4.2 Chow exposé

Une tuile ne peut être réclamée pour un chow que par le joueur immédiatement à la droite du jeteur. Pour réclamer la dernière tuile écartée pour un chow il faut annoncer clairement "chii" et placer la tuile face visible avec les deux autres tuiles de la main qui complètent le groupe.

5.4.3 Chow caché

Un joueur peut former un chow avec seulement des tuiles qu'il a pioché lui-même. Il ne le déclare pas.

5.4.4 Pung exposé

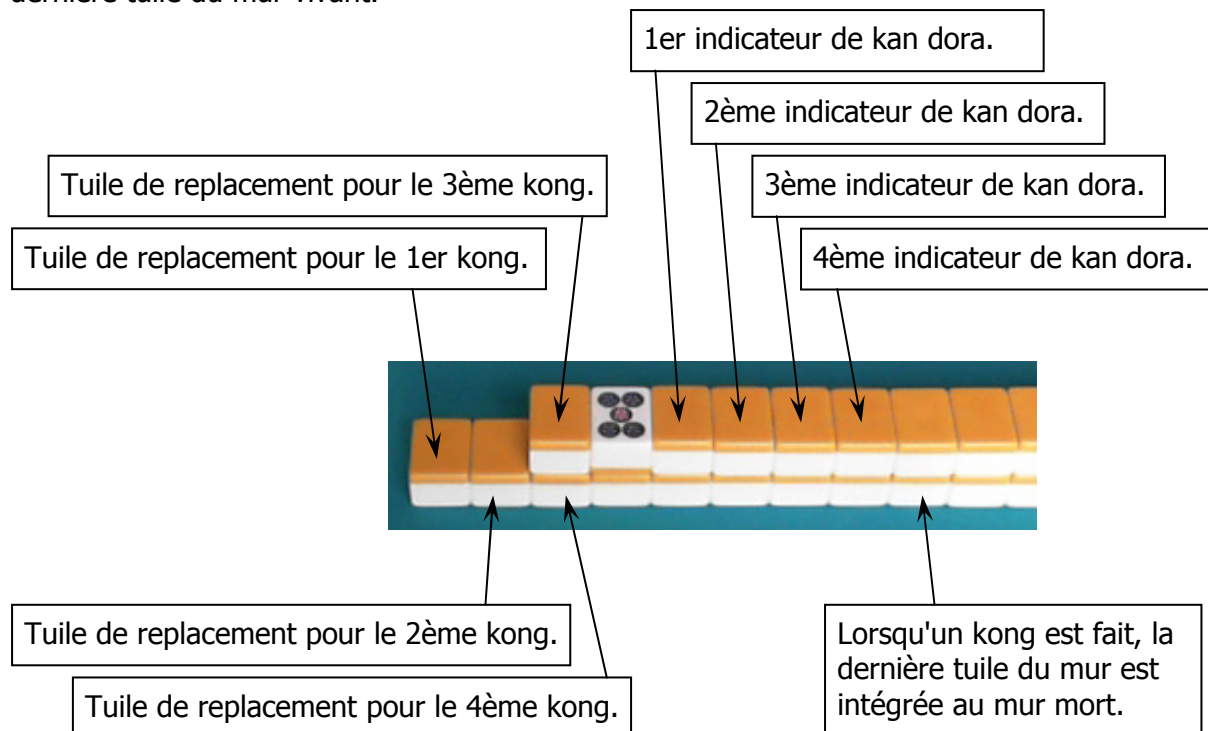
Pour réclamer la dernière tuile écartée pour un pung il faut annoncer clairement "pon" et placer la tuile face visible avec les deux tuiles correspondantes de la main.

5.4.5 Pung caché

Un joueur peut former un pung avec seulement des tuiles qu'il a pioché lui-même. Il ne le déclare pas.

5.4.6 Grand kong exposé

Pour réclamer la dernière tuile écartée pour un kong exposé il faut annoncer clairement "kan" et placer la tuile face visible avec les trois tuiles correspondantes de la main. Après avoir révélé un nouvel indicateur de dora, le joueur prend une tuile de remplacement dans le mur mort et continue son tour comme s'il avait pioché une tuile du mur. Comme le mur mort contient toujours 14 tuiles, après qu'un kong soit fait le mur mort est re-rempli avec la dernière tuile du mur vivant.



5.4.7 Petit kong exposé

Un pung exposé peut être promu en kong exposé lors du tour du joueur, après que le joueur ait pris une tuile du mur (par une pioche normale ou comme tuile de remplacement), i.e. pas lors d'un tour où une tuile a été réclamée pour faire un chow ou un pung. Le joueur doit annoncer clairement "kan", placer la quatrième tuile avec le tuile tournée du pung, laisser un temps raisonnable pour les déclaration de victoire des autres joueurs, et ensuite révéler un nouvel indicateur de dora et prendre une tuile de remplacement. Le mur mort est re-remplis avec la dernière tuile du mur vivant.

5.4.8 Kong caché

Un kong caché peut être déclaré lors du tour du joueur, après que le joueur ait pris une tuile du mur (pour une pioche normale ou comme tuile de remplacement), i.e. pas lors d'un tour où une tuile a été réclamée pour faire un chow ou un pung. Le joueur doit annoncer clairement "kan", révéler les quatre tuiles du kan, puis retourner les deux tuiles du bord face caché, révéler un nouvel indicateur de dora et prendre une tuile de remplacement. Le mur mort est re-remplis avec la dernière tuile du mur vivant.

Il est autorisé de retourner les deux tuiles du milieu face caché au lieu des deux tuiles du bord.

Le joueur a toujours une main fermée après avoir déclaré un kong caché, si le joueur n'a pas de groupe exposé

Un kong caché ne peut pas être volé, sauf dans le cas du yaku Treize Orphelins.

Notez que quatre tuiles identiques ne forment un kong que si elles sont déclarées comme étant un kong.

5.4.9 Quatrième kong

Seulement quatre kongs peuvent être déclarés par main. Quand le quatrième kong est fait le jeu continu, mais plus aucun autre kong ne peut être déclaré. Un cinquième kong ne peut être fait en aucune circonstance.

5.4.10 Exposer des groupes

Les tuiles dans les groupes exposés, ainsi que dans les kongs cachés, ne peuvent pas être réarrangés pour former d'autres groupes, et elles ne peuvent pas être écartés.

Après avoir réclamé une tuile, les tuiles correspondantes de la main sont immédiatement exposées. Il est permis d'écartier avant de prendre la tuile réclamée. Si la tuile réclamée n'est pas prise durant le tour des deux adversaires suivants, i.e. avant que deux autres écarts ne soient faits, le joueur a une main morte.

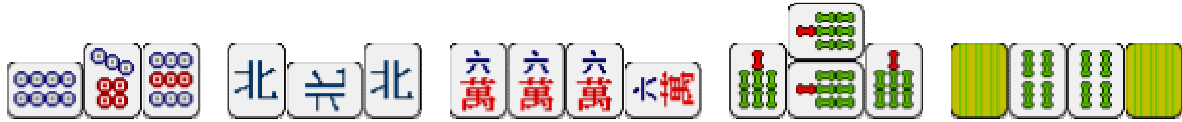
Les groupes exposés et les kongs cachés sont placés à la droite des tuiles du joueur, clairement à la vue de tous les joueurs. Les tuiles réclamées sont tournées pour indiquer quel joueur a fait l'écart.

- Si la tuile a été écartée par le joueur assis à gauche, la tuile réclamée est mise sur le côté gauche du groupe.
- Si la tuile a été écartée par le joueur assis en face, la tuile réclamée est mise au milieu du groupe.
- Si la tuile a été écartée par le joueur assis à droite, la tuile réclamée est mise sur le côté droit du groupe.

Un grand kong exposé (kong exposé formé en réclamant sur un pung caché) a une tuile tournée.

Un petit kong exposé (kong exposé formé en promouvant un pung exposé) a deux tuiles tournées : la tuile ajoutée est placée avec la tuile tournée initiale.

Un kong caché n'a pas de tuile tournée ; à la place les deux tuiles du bord (ou centrales) sont retournées face caché.



5.5 Victoire sur un écart (ron)

Un joueur qui peut former une main valide ayant au moins un yaku avec la dernière tuile écartée peut gagner en déclarant clairement "ron", à moins qu'il ne soit furiten.

5.6 Victoire sur pioche (tsumo)

Un joueur qui peut former une main valide ayant au moins un yaku avec la tuile qu'il vient de piocher depuis la mur ou le mur mort peut gagner en déclarant clairement "tsumo". Le joueur doit garder la tuile gagnante séparée du reste de la main, de façon qu'il soit clair pour tous les joueurs quelle est la tuile gagnante. Un joueur qui est furiten peut toujours gagner sur pioche.

Si un joueur échoue à garder la tuile gagnante séparée, sa victoire est toujours valide, mais il ne peut pas recevoir de minipoint ni de yaku nécessitant une attente particulière. I.e. le yaku pinfu ne peut pas être obtenu dans ce cas.

5.7 Fin de la main

Une main peut se terminer de deux façons : par une partie du mur (personne ne déclare de victoire après le dernier écart après la dernière tuile), ou par la victoire d'un joueur. En cas de chonbo, la main est redistribuée et ne compte pas comme étant une main jouée. Il n'y a pas d'annulation de partie.

5.7.1 Dernière tuile

La dernière tuile ne peut être réclamée que pour une victoire, pas pour un chow, pung ou kong. Dans le cas où un kong est déclaré sur l'avant dernière tuile, la tuile de remplacement devient la dernière tuile. Il est interdit de déclarer un kong caché sur la dernière tuile. Les quatorze tuiles du mur mort ne sont pas utilisées.

5.7.2 Partie du mur

Une partie du mur survient si personne ne déclare de victoire après la dernière tuile. Après une partie du mur, les joueurs doivent annoncer si leur main est tenpai ou noten. Les mains tenpai doivent être montrées (les tuiles sont tournées face visible). Les mains noten ne doivent pas être montrées. Un joueur qui a une main tenpai peut choisir de la déclarer noten et de ne pas la révéler, à moins qu'il n'ait déclaré riichi.

Les joueurs doivent annoncer s'ils sont tenpai ou noten dans l'ordre : le joueur Est déclare en premier, puis Sud, puis Ouest, et finalement Nord. Il est permis de déclarer en dehors de son tour, mais l'annonce ne peut pas être modifiée.

Les joueurs noten payent une pénalité aux joueurs tenpai.

Le total de la pénalité de noten s'élève à 3 000 points, partagés entre les joueurs comme indique ci-dessous :

Nombre de joueurs noten	Pénalité payée par chaque joueur noten	Points gagnées par chaque joueur tenpai
0	–	0
1	3 000	1 000
2	1 500	1 500
3	1 000	3 000
4	0	–

Les joueurs qui ont déclarés riichi ont l'obligation de montrer qu'ils ont une main tenpai en cas de partie du mur. S'ils ne peuvent pas, ou ne veulent pas, ils sont pénalisés pour noten riichi (cf "Mauvaise déclaration de riichi" dans la section des fautes).

Après une partie du mur, un compteur de continuation est placé sur la table sur le côté droit du joueur Est.

5.7.3 Pas d'annulation de partie

La règle WRC ne reconnaît aucun cas d'annulation de partie.

5.7.4 Gestion des mises de riichi après les parties du mur

En cas de partie du mur, les mises de riichi restent sur la table et seront récupérées par le prochain joueur à déclarer une victoire.

Les mises de riichi restant sur la table à la fin du hanchan restent sur la table. Personne ne les récupère.

5.7.5 Furiten

Un joueur furiten ou temporairement furiten ne peut pas gagner en réclamant une tuile. Il peut toujours gagner sur pioche.

- Un joueur est furiten s'il peut former une main valide avec un des ses précédents écarts, même si la main n'aurait pas de yaku. Un joueur furiten peut choisir de modifier sa main pour éviter d'être furiten, sauf s'il a déclaré riichi.

- Un joueur est temporairement furiten s'il ne déclare pas une victoire sur une tuile écarté qui compléterait sa main, même si la main n'aurait pas de yaku. Ceci s'applique aussi pour avoir raté l'opportunité de voler un kong.

L'état de furiten temporaire prend fin quand le joueur pioche ou réclame une tuile, à moins qu'il ait déclaré riichi. Cela n'a pas d'importance si le tour de jeu est interrompu par une réclamation de chow, pung ou kong : le joueur est toujours temporairement furiten jusqu'à sa prochaine pioche.

Si le joueur a déclaré riichi, il conserve son statut de furiten temporaire jusqu'à la fin de la main.

5.7.6 Quand une victoire est déclarée

Quand une main se termine sur la victoire d'un joueur, la main gagnante est évaluée. Seul le gagnant est payé. Si la main peut être évaluée de plusieurs façons, la possibilité rapportant le plus de points doit toujours être choisie.

Un joueur gagnant sur pioche est payé par ses trois adversaires.

Un joueur gagnant en réclamant une tuile est payé seulement par le joueur qui a écarté la tuile gagnante.

Si deux ou trois joueurs déclarent une victoire sur la même tuile, seul le joueur le plus proche du jeteur, dans l'ordre du tour, gagne et a sa main évaluée et payée. Les autres joueurs ne sont pas payés et n'ont pas à montrer leur main gagnante. Chaque main ne peut avoir qu'un seul gagnant.

5.7.7 Compteurs de continuation

Quand le joueur Est gagne ou après une partie du mur, un compteur de continuation est placé sur la table sur le côté droit du joueur Est.

Quand un joueur autre que Est gagne, tous les compteurs de continuation sont retirés.

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

5.7.8 Rotation du donneur

Après la fin de la main, on détermine si le joueur Est reste Est ou si ce privilège est passé au joueur suivant.

Le joueur Est reste Est s'il gagne ou s'il est tenpai en cas de partie du mur. Sinon, la donne tourne et le joueur qui était Sud devient Est, Ouest devient Sud, Nord devient Ouest et Est devient Nord.

En cas de chonbo, il n'y a pas de rotation du donneur : le joueur Est reste Est.

5.8 Continuation du jeu

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

Quand le joueur qui a commencé le jeu en tant que joueur Est devient à nouveau Est, après que tous les adversaires aient été Est au moins une fois, alors le round Sud commence.

Quand le joueur qui a commencé le jeu en tant que joueur Est devient à nouveau Est, après que tous les adversaires aient été Est au moins une fois lors du round Sud, alors la partie prend fin.

5.9 Fin de la partie

La partie s'achève quand le round Sud est terminé. Le gagnant final est le joueur qui a accumulé le plus de points lors du hanchan. Le nombre de mains gagnées n'a pas d'importance ; seule la somme totale des points détermine le gagnant. Les joueurs peuvent être ex aequo.

Les mises de riichi restant sur la table à la fin du hanchan restent sur la table. Personne ne les récupère.

5.9.1 Pas d'agari yame

Le joueur Est ne peut pas interrompre la partie lorsqu'il gagne la dernière main et qu'il a le plus de points à la table.

5.9.2 Score du hanchan et uma

À la fin du hanchan, le score du hanchan est calculé de la façon suivante, sans arrondir :
Score du hanchan = (points – 30 000) / 1 000 + uma

L'uma dépend du classement des joueurs pour le hanchan : Le gagnant reçoit +15, le second reçoit +5, le troisième est pénalisé de -5 et le dernier joueur est pénalisé de -15. En cas d'égalité, les points des places concernées sont répartis entre les joueurs ex aequo. E.g. si deux joueurs sont ex aequo à la première position, chacun reçoit un bonus de +10 ; les joueurs en troisième et quatrième position reçoivent respectivement -5 et -15.

6 SCORE

Seules les mains gagnantes sont payées.

Tous les joueurs à la table ont la responsabilité de s'assurer que la main gagnante est évaluée correctement et à sa plus forte valeur. Quand il y a plusieurs possibilités pour évaluer la main, celle rapportant le plus de points doit toujours être choisie.

Le score peut être corrigé tant que la main est intacte ou si tous les joueurs sont d'accord.

6.1 Évaluer une main gagnante

Premièrement, trouver le nombre de han : additionner le nombre de han donné par le yaku (au moins un), le nombre de dora, kan dora, et en cas de victoire d'une main riichi le nombre d'ura dora. Cette somme donne la valeur en han de la main.

Ensuite, calculer la valeur de base de la main :

- Pour les mains valant moins de cinq han, compter le nombre de minipoints (fu) et arrondir 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 n'est pas arrondi.

Les minipoints sont ensuite doublés pour chaque han, et doublés deux fois de plus, ce qui donne la valeur de base de la main. Cette valeur de base est limité à 2 000 points.

Une valeur de base de 1 920 points, étant proche d'un mangan, est arrondie à 2000 points.

- Pour les mains valant cinq han ou plus, les minipoints n'ont pas d'importance. La valeur de base est donnée par la table suivante :

Han	Nom	Valeur de base
5	Mangan	2 000
6, 7	Haneman	3 000
8, 9, 10	Baiman	4 000
11 et plus	Sanbaiman	6 000

- Pour les mains yakuman, la valeur de base est 8 000.

Il n'y a pas de yakuman compté : une main valant 13 han mais ne comportant pas de yakuman rapporte seulement sanbaiman.

Troisièmement, déterminer combien les joueurs doivent payer :

- Pour les victoires sur pioche, la valeur de base est payée par les trois adversaires.

Pour le joueur Est, toutefois, cette valeur est doublée une fois de plus. Le joueur Est reçoit le double du paiement, mais paye aussi le double de la valeur de base quand un adversaire gagne sur pioche.

- Pour les victoires sur un écart, le jeteur doit payer pour tous les adversaires, y compris le joueur Est, i.e. quatre fois la valeur de base si la gagnant n'est pas Est, et trois fois la valeur doublée si le gagnant est Est.

Les paiements sont arrondis à la centaine supérieure.

On ajoute à la valeur de la main 100 points pour chaque compteur de continuation pour les victoires sur pioche, et 300 points pour les victoires sur un écart.

De plus, le gagnant récupère les mises de riichi qui sont sur la table.

Si le score d'un joueur passe en dessous de zéro, la partie continue. Le joueur aura un score négatif et joue normalement (il peut déclarer riichi, il peut payer les autres joueurs, ...).

6.2 Responsabilité de paiement

Lorsqu'un joueur a deux pungs/kongs de dragons visibles et qu'un autre joueur lui permet de compléter un troisième pung/kong de dragons exposé, alors ce dernier est responsable si le joueur gagne avec le yakuman Trois Grands Dragons.

Lorsqu'un joueur a trois pungs/kongs de vents visibles et qu'un autre joueur lui permet de compléter un quatrième pung/kong de vents exposé, alors ce dernier est responsable si le joueur gagne avec le yakuman Quatre Grands Vents.

Un pung/kong est visible s'il est exposé or s'il s'agit d'un kong caché.

Si le joueur gagne sur pioche, le joueur responsable doit payer la valeur totale de la main, y compris tous les points pour les compteurs de continuations.

Si le joueur gagne en réclamant une tuile, le joueur responsable partage le paiement à parts égales avec le joueur ayant écarté la tuile gagnante. Seul le jeteur paye pour les compteurs de continuations.

Le joueur est responsable même si la main comporte un autre yakuman.

Il n'y a pas de responsabilité de paiement pour Quatre Kongs ni pour Finir sur Kong.

6.3 Minipoints (Fu)

	Fu	
Victoire	20	Aucun autre minipoint n'est ajouté.
Sept paires	25	
Victoire sur un écart sur une main fermée	10	Non compté dans le cas du yaku pinfu.
Victoire sur pioche	2	
Finir au bord	2	Gagner sur la tuile numéro 3 ou 7 dans un chow 1-2-3 ou 7-8-9.
Finir au milieu	2	Gagner sur la tuile centrale d'un chow.
Finir sur la paire	2	Gagner sur la tuile qui compète la paire.
Pinfu ouvert	2	Attribué lorsque une main ouverte ne vaut aucun minipoint en dehors des 20 minipoints pour avoir gagné.

	Tuiles de 2 à 8	Terminales et honneurs	Honneur majeur	Double vent
Chow	0	0	-	-
Pung exposé	2	4	4	4
Pung caché	4	8	8	8
Kong exposé	8	16	16	16
Kong caché	16	32	32	32
Paire	0	0	2	4

[NDT : Les honneurs majeurs sont les dragons, le vent du joueur et le vent dominant.]

Si la tuile gagnante termine un pung, il compte comme étant un pung caché dans le cas d'une victoire sur pioche, et il compte comme étant un pung exposé dans le cas d'une victoire sur un écart.




Les deux minipoints pour terminer au bord, au milieu ou sur la paire peuvent être réclamés même si la main est en attente sur d'autres tuiles. Finir au bord est d'avoir des tuiles 1-2 attendant un 3, ou 8-9 attendant un 7. Finir au milieu est d'attendre la tuile centrale d'un chow. Finir sur la paire est d'attendre pour finir la paire.

Dans des cas particuliers comme   , même s'il est
  , seulement possible de gagner sur  , aucun minipoint ne peut être réclamé car la tuile ne fini ni au bord, ni au milieu, ni sur la paire.

6.4 Dora

Le joueur gagnant obtient un han pour chaque dora dans sa main.

Si plusieurs indicateurs de dora pointent sur la même tuile, la dora est comptée pour chaque indicateur.

Par exemple, si l'indicateur initial de dora est  , et l'indicateur de kan dora est aussi  ,
 et le joueur gagnant a dans sa main un pung  , alors il a 6 dora, rapportant 6 han.

Les dora actives viennent de :

- L'indicateur initial de dora.
- Les indicateurs de kan dora : i.e. les indicateurs de dora révélés pour chaque kong, que le kong ait été fait par le joueur gagnant ou par un autre joueur.
- Les indicateurs d'ura dora : i.e. les indicateurs de dora sous les autres indicateurs actifs ; seulement si le joueur gagnant a déclaré riichi.

Quand un kong est déclaré, l'indicateur de kan dora doit être révélé avant que le joueur écarte.

- Si un joueur gagne en volant un kong, il n'y a pas d'indicateur de kan dora pour le kong volé. En effet, le kong volé n'a pas aboutit. Si l'indicateur de dora avait déjà été révélé avant que la victoire ne soit déclarée, l'indicateur est retourné face cachée.
- Si un joueur gagne sur la tuile de remplacement après un kong, l'indicateur de kan dora est révélé.

6.5 Liste des yaku

Plusieurs yaku nécessitent que la main soit fermée.

Quand une main fermée est gagnée sur un écart, le dernier groupe ou paire est considéré être exposé, mais la main reste fermée.

Les yaku se cumulent, sauf s'il est indiqué le contraire. Ainsi plusieurs yaku peuvent être combinés dans la même main. Les yaku yakuman ne se cumulent pas.

6.5.1 Yaku à un han

RIICHI — RIICHI— [La main doit être fermée]

Déclaration de main fermée en attente, avec une mise de 1 000 points.

Pour déclarer riichi, le joueur doit dire clairement "riichi", tourner la tuile écartée sur le côté et payer 1 000 points à la table en plaçant un bâtonnet de comptage au niveau des écarts.

Si un adversaire réclame la tuile tournée pour gagner, la déclaration de riichi est annulée et le joueur qui a déclaré riichi récupère sa mise de 1 000 points. Si un adversaire réclame la tuile tournée pour former un groupe, le joueur qui a déclaré riichi doit tourner son prochain écart.

Les joueurs ne sont pas autorisés à déclarer riichi s'il reste moins de quatre tuiles dans le mur.

Un joueur qui déclare riichi ne peut plus modifier sa main. Toutefois, il peut déclarer un kong caché s'il pioche une tuile correspondant à un pung caché, si cela ne change pas le motif d'attente et si les trois tuiles ne peuvent être interprétées que comme étant un pung dans la main d'origine. (E.g. dans le cas de trois pungs consécutifs de la même famille, on ne peut pas déclarer de kong car les tuiles peuvent être interprétées comme étant trois chows identiques.

IPPATSU — IPPATSU— [The hand must be La main doit être fermée]

Un joueur qui déclare riichi sera récompensé pour Ippatsu s'il gagne durant le prochain tour ininterrompu, y compris s'il gagne sur sa prochaine pioche.

Les appels pour chow, pung ou kong, y compris les déclarations de kong cachés, interrompent le tour, rendant Ippatsu invalide. Les déclarations de riichi n'interrompent pas le tour.

DOUBLE RIICHI — DOUBLE RIICHI — DABURU RIICHI— [La main doit être fermée]

Un joueur qui déclare riichi sur son premier écart, durant le tout premier tour ininterrompu, sera récompensé pour Double Riichi.

Les appels pour chow, pung ou kong, y compris les déclarations de kong cachés, interrompent le tour, rendant les Doubles Riichi postérieurs invalides. Les déclarations de riichi n'interrompent pas le tour.

TOUT CACHÉ TIRÉ — FULLY CONCEALED HAND — MENZEN TSUMO— [La main doit être fermée]

Gagner sur pioche avec une main fermée.

PINFU — PINFU — [La main doit être fermée]

Le yaku pinfu est accordé pour avoir gagné avec une main pinfu fermée.

Une main pinfu est une main qui ne vaut aucun minipoint en dehors des 20 minipoints pour avoir gagné et des 10 minipoints pour une victoire sur un écart sur une main fermée. Les 2 minipoints pour une victoire sur pioche sont omis afin que la main se qualifie comme étant une main pinfu, et qu'ainsi on puisse compter le yaku pinfu.

Techniquement, une main pinfu a quatre chows et une paire qui n'est ni de dragons, ni du vent du joueur, ni du vent dominant ; de plus la tuile gagnante complète un chow en attente des deux côtés.

DOUBLE CHOWS PURS — PURE DOUBLE CHOW — IPEIKŌ — [La main doit être fermée]

Main fermée comportant deux chows complètement identiques, i.e. ayant les mêmes valeurs et de la même famille.

TOUT ORDINAIRE — ALL SIMPLES — TAN'YAO

Main n'ayant que des terminales et des honneurs. La main peut être ouverte ou fermée.

YAKUHAI — YAKUHAI

Pung ou kong de dragons, du vent du joueur ou du vent dominant.

Les Yakuhai se cumulent.

Si le vent du joueur est le même que le vent dominant, un pung ou kong de ce vent rapporte deux fois Yakuhai.

VOLER UN KONG — ROBBING A KONG — CHANKAN

Gagner en réclamant une tuile qu'un adversaire ajoute à un pung exposé pour le transformer en kong. Comme le kong n'est pas déclaré avec succès, on ne révèle pas de kan dora.

Voler un Kong est compté comme étant une victoire sur un écart.

Voler un Kong s'applique aussi en cas de victoire avec Treize Orphelins sur une tuile utilisée par un adversaire pour former un kong caché. Un kong caché ne peut être volé que dans le cas de Treize Orphelins.

FINIR SUR KONG — AFTER A KONG — RINSHAN KAIHŌ

Gagner sur une tuile de remplacement après la déclaration d'un kong.

Compte comme étant une victoire sur pioche ; les deux minipoints de victoire sur pioche sont accordés.

DERNIÈRE TUILE PIOCHÉE — LAST TILE DRAW — HAITEI

Gagner sur pioche sur la dernière tuile du mur vivant.

Si la dernière tuile du mur est une tuile de remplacement piochée suite à un kong, on ne peut compter que Finir sur Kong. I.e. vous ne pouvez pas compter Dernière Tuile Piochée et Finir sur Kong en même temps.

DERNIÈRE TUILE RÉCLAMÉE — LAST TILE CLAIM — HŌTEI

Gagner en réclamant l'écart après la dernière tuile du mur.

6.5.2 Yaku à deux han

SEPT PAIRES — SEVEN PAIRS — CHII TOITSU — [La main doit être fermée]

Main fermée formée de sept paires différentes. Avoir deux paires identiques invalide ce yaku. Sept Paires rapporte toujours exactement 25 minipoints ; les minipoints supplémentaires, par exemple pour une paire de dragons, ne sont pas accordés.

GRANDE SUITE PURE — PURE STRAIGHT — IKKITSUKAN / ITTSŪ — [Vaut seulement un han si la main est ouverte]

Main ayant trois chows consécutifs de la même famille.

TRIPLE CHOWS — MIXED TRIPLE CHOW — SANSHOKU DŌJUN — [Vaut seulement un han si la main est ouverte]

Main ayant trois chows de la même séquence numérique, un dans chacune des trois suites.

TERMINALES ET HONNEURS PARTOUT — OUTSIDE HAND — CHANTA — [Vaut seulement un han si la main est ouverte]

Tous les groupes contiennent des terminales ou des honneurs, et la paire est de terminales ou d'honneurs.

La main doit contenir au moins un chow.

TOUT PUNG — ALL PUNGS — TOITOI

Main de quatre pungs/kongs et une paire.

TRIPLE PUNGS — TRIPLE PUNG — SANSHOKU DŌKŌ

Main de trois pungs/kongs du même nombre, un dans chaque suite.

TROIS PUNGS CACHÉS — THREE CONCEALED PUNGS — SAN'ANKŌ

Main de trois pungs/kongs cachés.

Notez qu'il n'est pas requis que la main dans son ensemble soit fermée.

TROIS KONGS — THREE KONGS — SANKANTSU

Main de trois kongs.

TOUT TERMINALES ET HONNEURS — ALL TERMINALS AND HONOURS — HONRŌTŌ

Main contenant seulement des terminales et des honneurs.

Ajouter deux han pour Tout Pung ou Sept Paires.

Ne se combine pas avec Terminales et Honneurs Partout.

TROIS PETITS DRAGONS — LITTLE THREE DRAGONS — SHŌSANGEN

Main ayant deux pungs/kongs de dragons et une paire de dragons.

Ajouter deux han pour les pungs/kongs de dragons pris individuellement.

6.5.3 Yaku à trois han

DEUX FOIS DOUBLE CHOWS PURS — TWICE PURE DOUBLE CHOWS — RYANPEIKŌ — [La main doit être fermée]

Main fermée de quatre chows, formant deux Double Chows Purs distincts.

Ne se combine pas avec Double Chows Purs.

SEMI PURE — HALF FLUSH — HON'ITSU — [Vaut seulement deux han si la main est ouverte]

Main n'ayant que des tuiles d'une seule famille et des honneurs.

TERMINALES PARTOUT — TERMINALS IN ALL GROUPS — JUNCHAN — [Vaut seulement deux han si la main est ouverte]

Tous les groupes contiennent des terminales, et la paire est de terminales.

La main doit contenir au moins un chow.

Ne se combine pas avec Terminales et Honneurs Partout.

6.5.4 Yaku mangan

BÉNÉDICTION DE L'HOMME — BLESSING OF MAN — RENHŌ — [La main doit être fermée]

Gagner sur un écart durant le tout premier tour ininterrompu, avant que le joueur ait commencé son premier tour.

Les appels pour chow, pung ou kong, y compris les déclarations de kong caché, interrompent le tour, rendant les Bénédiction de l'Homme postérieures invalides. Les déclarations de riichi n'interrompent pas le tour.

Bénédition de l'Homme ne se cumule pas avec les autres yaku ni dora.

6.5.5 Yaku à six han

MAIN PURE — FULL FLUSH — CHIN'ITSU — [Vaut seulement cinq han si la main est ouverte]

Main composée uniquement de tuiles d'une seule des trois familles, sans aucun honneur.

Ne se combine pas avec Semi Pure.

6.5.6 Yaku yakuman

BÉNÉDICTION DU CIEL — BLESSING OF HEAVEN — TENHŌ — [La main doit être fermée]

Victoire du joueur Est sur sa donne initiale.

Non valide si le joueur déclare un kong caché.

BÉNÉDICTION DE LA TERRE — BLESSING OF EARTH — CHIHŌ — [La main doit être fermée]

Victoire sur pioche durant le tout premier tour ininterrompu.

Les appels pour chow, pung ou kong, y compris les déclarations de kong caché, interrompent le tour, rendant les Bénédiction de la Terre postérieures invalides. Les déclarations de riichi n'interrompent pas le tour.

TREIZE ORPHELINS — THIRTEEN ORPHANS — KOKUSHI MUSŌ — [La main doit être fermée]

Main fermée ayant un exemplaire de chacune des treize différentes tuiles terminales et honneurs, plus une tuile terminale ou honneur supplémentaire. La main peut être terminée sur n'importe quelle tuile ; il n'est pas nécessaire d'attendre sur treize tuiles différentes.

En tant que cas particulier, il est possible de voler un kong caché pour gagner avec Treize Orphelins.

NEUF PORTES — NINE GATES — CHŪREN PŌTO — [La main doit être fermée]

Main fermée ayant les tuiles 1112345678999 de la même famille, plus n'importe quelle tuile de la même famille. La main peut être complétée sur n'importe quelle tuile ; il n'est pas nécessaire d'attendre sur neuf tuiles différentes.

QUATRE PUNGS CACHÉS — FOUR CONCEALED PUNGS — *SŪANKŌ*

Main ayant quatre pungs/kongs cachés.

I.e. une main fermée ayant quatre pungs cachés, terminée sur pioche ou en en réclamant une tuile pour compléter la paire.

QUATRE KONGS — FOUR KONGS — *SŪKANTSU*

Main ayant quatre kongs.

MAIN VERTE — ALL GREEN — *RYŪIISŌ*

Main composée entièrement de tuiles vertes. Les tuiles vertes sont : dragon Vert et 2, 3, 4, 6 et 8 de bambou. Il n'est pas nécessaire que la main inclue le dragon Vert.

TOUT TERMINALES — ALL TERMINALS — *CHINRŌTŌ*

Main composée entièrement de tuiles terminales.

TOUT HONNEURS — ALL HONOURS — *TSŪIISŌ*

Main composée entièrement de tuiles d'honneurs.

TROIS GRANDS DRAGONS — BIG THREE DRAGONS — *DAISANGEN*

Main ayant trois pungs/kongs de dragons.

Un joueur nourrissant le dernier pung ou kong peut être responsable du paiement.

QUATRE PETITS VENTS — LITTLE FOUR WINDS — *SHŌSŪSHI*

Main ayant trois pungs/kongs de vents et une paire de vents.

QUATRE GRANDS VENTS — BIG FOUR WINDS — *DAISŪSHI*

Main ayant quatre pungs/kongs de vents.

Un joueur nourrissant le dernier pung ou kong peut être responsable du paiement.

7 FAUTES ET PÉNALITÉS

7.1 Types de pénalités

NON PÉNALISÉ — Pour les offenses triviales.

En cas d'offenses récurrentes ou de refus de se conformer aux injonctions de l'arbitre, le joueur peut être pénalisé pour obstruction à la discrétion de l'arbitre.

POINTS DE PÉNALITÉ — Pour les offenses mineures ou cas particuliers.

Les points sont soustraits du score global du joueur ayant commis la faute. Ils ne sont pas ajoutés aux scores des adversaires. Le score à la table n'est pas modifié.

(1 point du score global équivaut à 1 000 points à la table.)

E.g. si un joueur termine le premier hanchan avec 40 000 points à la table et est le mieux classé à la table, son score pour le hanchan sera 25.

Comme il s'agit du premier hanchan, son score global sera aussi 25 pour le moment.

Il commencera le second avec 30 000 points à la table (nouveau hanchan) et un score global de 25.

S'il appelle avec une main morte, il reçoit une pénalité de 20 points déduits de son score global. Après la pénalité, il aura toujours un score de 30 000 points à la table, mais un score global de seulement 5.

MAIN MORTE — Quand la main du joueur fautif ne peut plus être jouée normalement.

Le joueur fautif ne peut plus faire de chow, pung, kong, déclarer riichi, ni gagner durant cette main. Ceci inclut l'interdiction de déclarer un kong caché. Si le joueur n'a pas déclaré riichi, il peut toujours choisir quelle tuile il écarte. La main est noten.

CHONBO — Quand les mains des autres joueurs ne peuvent plus être jouées normalement.

20 points de pénalité et la main est redistribuée. Les points de pénalité sont gérés comme indiqué dans le paragraphe sur les points de pénalité.

Les mises de riichi sont restituées aux joueurs qui ont déclaré riichi. Aucun compteur de continuation n'est ajouté, et le donneur ne change pas. Il n'y a pas de "paiement mangan".

- Si un chonbo et une victoire arrivent simultanément, le chonbo est annulé : le joueur fautif n'est pas pénalisé, la main gagnante est payée, et la rotation du donneur est résolue normalement.

- Si un chonbo et une partie du mur arrivent simultanément, il n'y a pas de paiement noten et aucun compteur de continuation n'est ajouté. La main est re-distribuée.

DISQUALIFICATION — Quand le tournoi ne peut plus continuer normalement.

Le joueur fautif n'est plus autorisé à jouer pour tout le reste du tournoi.

Il ne sera pas listé dans le classement.

Les organisations concernées, comme la fédération nationale dont il dépend, en seront informées.

7.2 Fautes

Appel vide :

Un joueur faisant un appel, y compris une déclaration de riichi ou de kong caché, mais étant incapable de réaliser l'action annoncée est pénalisé pour "appel vide".

- Appel vide pour un chow, pung ou kong : Non pénalisé
- Déclaration vide de kong caché : Non pénalisé
- Déclaration vide de riichi : Non pénalisé
- Déclaration vide de victoire, si la main reste cache : Main morte
- Déclaration vide de victoire, si la main a été révélée : Chonbo

Appel d'échange (swap-calling / kuikae) :

L'appel d'échange est déterminé quand le joueur écarte, et est pénalisé par une main morte. Le groupe exposé et la tuile écartée ne peuvent pas être changés.

Groupe invalide :

Exposer un groupe qui n'est ni un chow, ni un pung, ni un kong, ou déclarer un faux kong caché, est pénalisé par une main morte. Après avoir écarté, le groupe invalide ne peut plus être modifié.

Le joueur peut corriger son erreur tant qu'il n'a pas écarté. S'il forme le groupe annoncé, il ne sera pas pénalisé. S'il retire son annonce, ce cas sera traité comme étant un appel vide.

Modifier un appel :

Les appels ne peuvent pas être modifiés. Si un joueur est incapable de réaliser le premier appel, il sera pénalisé pour "appel vide". Il ne peut pas faire le deuxième appel.

Toutefois, un joueur peut se corriger s'il se trompe de mot. La correction doit survenir immédiatement après l'appel.

Par exemple :

- Un joueur disant "chii, non! je veux dire pon" a correctement corrigé son annonce : il peut faire le pung et ne sera pas pénalisé.
- Dire "ron", prendre du temps, puis dire "pon" sera considéré comme étant un changement d'appel : le joueur doit faire le ron, ou sera pénalisé pour "appel vide". S'il expose le pung, il devra le reprendre.

Mauvais terme :

- Les termes valides pour déclarer un chow sont : "chii".
- Les termes valides pour déclarer un pung sont : "pon".
- Les termes valides pour déclarer un kong sont : "kan".
- Les termes valides pour déclarer riichi sont : "riichi", "reach".
- Les termes valides pour gagner sur un écart sont : "ron".
- Les termes valides pour gagner sur pioche sont : "tsumo".

Les joueurs sont encouragés à utiliser les termes valides.

Utiliser des termes alternatifs n'est pas pénalisé tant qu'il n'y a pas d'ambiguïté sur ce que le joueur a l'intention de faire.

Appel avec une main morte (y compris les déclarations de kong caché et de riichi) :

- Si la main n'avait pas été formellement déclarée être morte : Non pénalisé, l'appel est annulé.
- Si la main avait été formellement déclarée être morte : 20 points de pénalité, le jeu continue.

Mauvais nombre de tuiles :

- Ne pas prendre une tuile réclamée avant que les deux joueurs suivant aient écartés : Main morte
- Avoir trop ou trop peu de tuiles : Main morte

Révéler ou piocher des tuiles par erreur :

- Petit nombre de tuiles : Non pénalisé
- Si la partie ne peut pas continuer de façon équitable : Chonbo
- Durant la distribution, si cela pose problème : Refaire la distribution, pas de pénalité

Les tuiles révélées ou piochées par erreur sont replacées là d'où elles viennent.

La pénalité pour avoir révélé par erreur des tuiles ne s'applique pas durant la construction du mur, avant que les dés soient jettés pour ouvrir le mur.

Mauvaise déclaration de riichi :

- Ne pas placer la mise de 1 000 points : Non pénalisé, l'erreur doit être corrigée.
- Ne pas dire "riichi" ou "reach" : Non pénalisé.
- Ne pas tourner l'écart : Non pénalisé, l'erreur doit être corrigée.
- Déclarer riichi avec une main ouverte : Non pénalisé, la déclaration de riichi est annulée.
- Déclarer riichi avec une main noten (noten riichi) : Chonbo. ※
- Kong caché invalide après avoir déclaré riichi : Chonbo.

Dans le cas où un joueur oublie de tourner son écart et si la tuile à tourner est inconnue, la tuile écartée le plus tôt parmi celles supposées est prise en compte vis-à-vis du furiten.

Quand une déclaration de riichi est annulée, le joueur récupère sa mise de riichi et ne sera pas pénalisé pour noten riichi.

Les cas de noten riichi et de kong invalide ne sont déterminés que si le joueur gagne ou en cas de partie du mur.

※ La pénalité de noten riichi ne s'applique pas si la main du joueur est noten uniquement à cause d'une pénalité de main morte survenant après la déclaration de riichi. Pour le prouver le joueur doit montrer sa main, sinon il sera pénalisé normalement pour noten riichi. Le joueur paye quand même pour être noten, et s'il est Est la donne tourne.

Transmission d'information :

Pénalité à la discrétion de l'arbitre. Les cas mineurs ne sont pas pénalisés.

Il est permis de reprendre un joueur qui est sur le point de commettre une irrégularité mineure ou une erreur d'étiquette.

Il est permis d'expliciter si un joueur a une main morte.

Triche :

Un joueur surpris en train de tricher sera immédiatement disqualifié.

Obstruction :

Pénalité à la discrétion de l'arbitre.

Des cas répétés d'obstruction peuvent aboutir à une disqualification.

N'abusez pas des règles.

N'exploitez pas de trous dans la règle.

Faute due à la faute d'un autre joueur :

Dans le cas où un joueur commet une faute à cause d'une faute d'un autre joueur, la pénalité applicable est à la discrétion de l'arbitre.

Sonnerie de téléphone:

Points de pénalité à la discrétion de l'arbitre, en fonction du niveau de dérangement.

Utiliser un appareil électronique (walkman, ...) :

Pénalité à la discrétion de l'arbitre.

Arrivée en retard pour un hanchan :

- Retard de une à dix minutes : Un (1) point de pénalité par minute.
- Retard de plus de dix minutes : Remplacement par un joueur de substitution pour le hanchan.

Manquer un hanchan et joueurs de substitution :

Le score des joueurs de substitution est compté normalement, mais n'est pas inclus dans le classement.

Le joueur manquant un hanchan ne reçoit aucun point et a 20 points de pénalité.

Cette pénalité ne se cumule pas avec les 10 points de pénalité pour être en retard de dix minutes. Un joueur qui est en retard de dix minutes et qui est substitué aura seulement 30 points de pénalité pour avoir manqué le hanchan.

À la discrétion de l'arbitre en chef, un joueur manquant intentionnellement un hanchan sans bonne raison peut être disqualifié pour obstruction ; en particulier s'il quitte la table quand son score est en dessous de la pénalité, ou si la pénalité ne fait pas de réelle différence sur son score global.

8 TOURNOIS

8.1 Organisation des tournois

Le système de placement ne doit pas assigner des joueurs à une table spécifique pour plusieurs hanchans.

Cette règle sert à empêcher les joueurs de mémoriser les tuiles si elles sont tachées ou si elles ont des défauts de fabrication.

Il est aussi recommandé de nettoyer les tuiles chaque jour.

8.2 Hanchans lors des tournois

Pour faciliter le planning des tournois, on peut appliquer une limite de temps aux hanchans. La limite recommandée est de 90 minutes.

Quand une limite de temps est appliquée, le temps restant doit être affichée et être visible de toutes les tables. Un signal sonore clair (gong) doit indiquer la fin du temps imparti.

Quand le temps est écoulé, les joueurs doivent finir la main en cours. Si les murs ne sont pas encore construits, ou si les dés ne sont pas encore lancés quand le temps est écoulé, alors le hanchan prend fin immédiatement.

Dans le cas où un chonbo survient durant la dernière main, la main n'est pas redistribuée.

Dans tous les cas, les joueurs ne peuvent pas lancer les dés après le gong.

Au début des hanchans, en attendant le signal de départ, les joueurs sont autorisés à construire les murs, mais ils ne peuvent pas lancer les dés ni commencer la distribution avant le signal de départ.

À la fin des hanchans, les joueurs ne doivent pas quitter la table et ne doivent pas remettre les bâtonnets de comptage en place avant qu'un arbitre, ou un membre du staff mandaté, ait vérifié et signé la feuille de score.

8.3 Tenue du score

Les organisateurs du tournoi sont libres d'utiliser tout moyen à leur convenance pour tenir le score durant les hanchans.

Quand des bâtonnets de comptage sont utilisés, les organisateurs doivent préparer un moyen de gérer les scores négatifs, et ils doivent en informer les joueurs. Par exemple, en faisant distribuer par les arbitres des bâtonnets supplémentaires quand nécessaire, et en enregistrant les "dettes" sur une feuille. Le jeu continu de toute façon.

Pour payer avec des bâtonnets de comptage, les joueurs doivent poser les bâtonnets sur la table de façon à ce que tout le monde les voit.

8.4 Étiquette

- Soyez polis en vérifiant vos points quand demandé.
- Piochez et écartez avec la même main.
- Les joueur sont encouragés à mélanger en poussant contre le côté des tuiles, et non pas en frottant contre le haut des tuiles. Dans tous les cas, les joueurs ne doivent pas garder des tuiles sous leurs mains.
- Pour ouvrir le mur, la bonne pratique veut que le donneur ouvre le mur lui-même en plaçant les deux premières piles sur le côté, sans déplacer d'autres tuiles.
- Les joueurs doivent quitter la zone de la compétition une fois qu'ils ont fini le hanchan en cours.

Fermé Ouvert

Riichi	Riichi	<i>Riichi</i>	立直	1		
Ippatsu	Ippatsu	<i>Ippatsu</i>	一発	1		+ 1 han pour Riichi.
Double Riichi	Double Riichi	<i>Daburu riichi</i>	ダブル立直	1		+ 1 han pour Riichi.
Tout Caché Tiré	Fully Concealed Hand	<i>Menzen tsumo</i>	門前清自摸	1		
Pinfu	Pinfu	<i>Pinfu</i>	平和	1		
Double Chows Purs	Pure Double Chow	<i>Iipeikō</i>	一盃口	1		
Tout Ordinaire	All Simple	<i>Tan'yao</i>	断么九	1	1	
Yakuhai	Yakuhai	<i>Yakuhai</i>	役牌	1	1	
Voler un Kong	Robbing a Kong	<i>Chankan</i>	搶槓	1	1	
Finir sur Kong	After a Kong	<i>Rinshan kaihō</i>	嶺上開花	1	1	
Dernière Tuile Piochée	Last tile Draw	<i>Haitei</i>	海底摸月	1	1	
Dernière Tuile Réclamée	Last tile Claim	<i>Hōtei</i>	川底撈魚	1	1	
Sept Paires	Seven Pairs	<i>Chiitoitsu</i>	七対子	2		Sept paires différentes.
Grande Suite Pure	Pure Straight	<i>Ikkitsukan / Ittsū</i>	一气通貫	2	1	
Triple Chows	Mixed Triple Chow	<i>Sanshoku dōjun</i>	三色同順	2	1	
Terminales et Honneurs Partout	Outside Hand	<i>Chanta</i>	全帯ヤオ	2	1	
Tout Pung	All Pungs	<i>Toitoi</i>	対々和	2	2	
Triple Pungs	Triple Pung	<i>Sanshoku dōkō</i>	三色同刻	2	2	
Trois Pungs Cachés	Three Concealed Pungs	<i>Sanankō</i>	三暗刻	2	2	
Trois Kongs	Three Kongs	<i>Sankantsu</i>	三槓子	2	2	
Tout Terminales et Honneurs	All Terminals and Honours	<i>Honrōtō</i>	混老頭	2	2	+ 2 han pour Tout Pung ou Sept paires.
Trois Petits Dragons	Little Three Dragons	<i>Shōsangen</i>	小三元	2	2	+ 2 han pour les deux Yakuhai.
Deux Fois Double Chows Purs	Twice Pure Double Chows	<i>Ryanpeikō</i>	二盃口	3		
Semi Pure	Half Flush	<i>Hon'itsu</i>	混一色	3	2	
Terminales Partout	Terminals in all Groups	<i>Junchan</i>	純全帯	3	2	
Bénédiction de l'Homme	Blessing of Man	<i>Renhō</i>	人和	M		Ne se cumule pas.
Main Pure	Full Flush	<i>Chin'itsu</i>	清一色	6	5	
Bénédiction du Ciel	Blessing of Heaven	<i>Tenhō</i>	天和	Y		
Bénédiction de la Terre	Blessing of Earth	<i>Chihō</i>	地和	Y		
Treize Orphelins	Thirteen Orphans	<i>Kokushi musō</i>	国士無双	Y		
Neuf Portes	Nine Gates	<i>Chūren pōto</i>	九蓮宝燈	Y		
Quatre Pungs Cachés	Four Concealed Pungs	<i>Sūankō</i>	四暗刻	Y		
Quatre Kongs	Four Kongs	<i>Sūkantsu</i>	四槓子	Y	Y	
Main Verte	All Green	<i>Ryūiisō</i>	緑一色	Y	Y	Avec ou sans dragon Vert.
Tout Terminales	All Terminals	<i>Chinrōtō</i>	清老頭	Y	Y	
Tout Honneurs	All Honours	<i>Tsūiisō</i>	字一色	Y	Y	
Trois Grands Dragons	Big Three Dragons	<i>Daisangen</i>	大三元	Y	Y	
Quatre Petits Vents	Little Four Winds	<i>Shōsūshi</i>	小四喜	Y	Y	
Quatre Grands Vents	Big Four Winds	<i>Daisūshi</i>	大四喜	Y	Y	

Est 親				Minipoints		Non-Est 子				
4 Han	3 Han	2 Han	1 Han	Fu		1 Han	2 Han	3 Han	4 Han	
2600 all 7700	1300 all 3900	700 all 2000		tsumo ron	20	tsumo ron		400 / 700 1300	700 / 1300 2600	1300 / 2600 5200
4000 all 12000	2000 all 5800	1000 all 2900	500 all 1500	tsumo ron	30	tsumo ron	300 / 500 1000	500 / 1000 2000	1000 / 2000 3900	2000 / 4000 8000
	2600 all 7700	1300 all 3900	700 all 2000	tsumo ron	40	tsumo ron	400 / 700 1300	700 / 1300 2600	1300 / 2600 5200	
	3200 all 9600	1600 all 4800	800 all 2400	tsumo ron	50	tsumo ron	400 / 800 1600	800 / 1600 3200	1600 / 3200 6400	
	4000 all 12000	2000 all 5800	1000 all 2900	tsumo ron	60	tsumo ron	500 / 1000 2000	1000 / 2000 3900	2000 / 4000 8000	
		2300 all 6800	1200 all 3400	tsumo ron	70	tsumo ron	600 / 1200 2300	1200 / 2300 4500		
		2600 all 7700	1300 all 3900	tsumo ron	80	tsumo ron	700 / 1300 2600	1300 / 2600 5200		
		2900 all 8700	1500 all 4400	tsumo ron	90	tsumo ron	800 / 1500 2900	1500 / 2900 5800		
		3200 all 9600	1600 all 4800	tsumo ron	100	tsumo ron	800 / 1600 3200	1600 / 3200 6400		
		3600 all 10600	1800 all 5300	tsumo ron	110	tsumo ron	900 / 1800 3600	1800 / 3600 7100		
				tsumo ron	25	tsumo ron		800 / 1600 3200	1600 / 3200 6400	

	Han
4000 all 12000	5
6000 all 18000	6 - 7
8000 all 24000	8 - 10
12000 all 36000	11+
16000 all 48000	Y

	Han
2000 / 4000 8000	5
3000 / 6000 12000	6 - 7
4000 / 8000 16000	8 - 10
6000 / 12000 24000	11+
8000 / 16000 32000	Y

Le côté "Est" indique les valeurs à payer quant le joueur Est gagne.

Le côté "non-Est" indique les valeurs à payer lorsque le joueur Sud, Ouest ou Nord gagne.

Les lignes "tsumo" indiquent les points payées par chaque adversaire au gagnant, ou les points payés par chaque adversaire non-Est / Est.

Les lignes "ron" indiquent les points payés par le jeteur.

La valeur des compteurs de continuation et des mises de riichi sont ajoutées aux valeurs indiquées dans la table.