RÈGLEMENT TOURNOI INTERNATIONAL PARIS 2008

Le Livre Vert (MCR V2006 WMO) est la référence.

La langue officielle du tournoi est l'anglais.

L'objet de ce règlement est de permettre un certain auto-arbitrage car le tournoi est basé sur le « fairplay ». Nous précisons ici certains points mais tout litige devra être réglé en faisant appel à l'arbitre. L'arbitre aura toute autorité pour sanctionner les fautes de jeu.

PRÉCISIONS SUR LES RÈGLES ET LE BON COMPORTEMENT

- Silence de rigueur pendant chaque partie (aucun commentaire, aucune indication).
- 5 annonces officiellement valables : chow, pung, kong, hua et hu (fleur et mahjong tolérés).

Prononciations et traductions diverses acceptées mais énoncées distinctement.

- Annoncer avant de montrer ses tuiles.
- Mettre en évidence les tuiles réclamées/piochées. Sinon pas de point pour les attentes, « Dernière Tuile Existante », « Neuf Portes ».
- Pour une main gagnante tirée soi-même, montrer la tuile avant d'exposer son jeu.
- Entre 2 défausses, temps de jeu de 10 secondes, y compris l'annonce d'un chow, mais seulement de 3 secondes pour annoncer pung, kong, hu.

Si un joueur annonce chow sans attendre 3 s, les autres annonces sont prioritaires, même si le joueur a exposé son chow et même s'il a déjà défaussé. Il doit tout remettre en place.

Sanctions durant une session

(A) Fautes de jeu

Avertissement, puis **pénalités croissantes** de 10, 20, 30 points, puis **élimination**.

Pénalité retirée du score final du joueur (total des points de la session différent de 0).

(B) Main morte

Le joueur ne peut plus déclarer « hu » mais le jeu continue normalement.

(C) Fausse déclaration de hu

Pénalité de 30 points (les autres joueurs marquent 10 points) ou **pénalité de 60 points** (les autres joueurs marquent 20 points).

Retard

inférieur à 10 min : **– 10 points**. de 10 à 15 min : **– 20 points**. supérieur à 15 min : **élimination**.

Erreur de distribution : Tuile piochée au mauvais endroit, échange des fleurs dans le désordre,...

La muraille et la donne peuvent être refaits si au moins un des joueurs le souhaite. **Pas de pénalité.**

Tuiles renversées

Un joueur renverse accidentellement une de ses tuiles ou une tuile du mur : **pas de pénalité**. Tous les joueurs prennent connaissance de la tuile renversée. Un joueur renverse une tuile d'un adversaire : **faute de jeu (A)**.

Problème de pioche: Tuile piochée au mauvais endroit, au mauvais moment,...

Le joueur n'a pas mis la tuile dans son jeu : **faute de jeu (A)**. Il remet la tuile en place.

Le joueur a mis la tuile dans son jeu : **main morte (B)**. Il garde la tuile et le jeu continue.

Le joueur touche la tuile qu'il doit piocher : il ne peut plus faire d'annonce.

Erreurs diverses

Montrer ses tuiles avant d'annoncer: faute de jeu (A).

Prendre une tuile réclamée avant de montrer ses tuiles : **faute de jeu (A)**.

Un joueur qui annonce une figure (chow, pung ou kong) peut récupérer la tuile réclamée si 1 ou 2 défausses ont suivi son tour de jeu. A partir de 3 défausses : **main morte (B)**.

« Fausse figure », « fausse fleur »

Un joueur expose une figure ou une fausse fleur (1 Bambou) et s'aperçoit d'une erreur.

- 1) Il n'a pas défaussé ou compensé : **faute de jeu (A)**. Il peut corriger son erreur et doit défausser les tuiles montrées par erreur.
- 2) Il a déjà défaussé ou compensé: **main morte (B)**. Il ne peut plus toucher sa fausse figure ou sa fausse fleur.

Les fausses fleurs et les tuiles d'une fausse figure sont considérées comme exposées. Un joueur adverse peut toujours compter, le cas échéant, la combinaison « Dernière Tuile Existante ».

Erreurs d'annonce

Une seule annonce de figure (chow, pung, kong) est possible.

En cas d'annonce multiple, seule la première est valable.

Ce qui est annoncé doit être fait. Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas : **faute de jeu (A)**.

Déclarer hu, c'est faire hu!

Le joueur se trompe :

- 1) Il ne montre pas ses tuiles : main morte (B).
- 2) Il montre ses tuiles <u>mais ne trouve pas</u> 8 points : **pénalité de 30 points (C).**
- 3) Il montre ses tuiles mais sa main n'est pas correcte (fausse figure, trop ou pas assez de tuiles, fausse fleur) : **pénalité de 60 points (C).**

En cas de fausse déclaration de hu, la partie reprend normalement. Le joueur rabat son jeu et devra défausser d'abord les tuiles montrées par erreur (mais pas les figures exposées avant).

Comptage des points

Seules les tuiles défaussées permettent de compter les points. La main gagnante doit rester intacte, y compris les fleurs, jusqu'à validation des scores. Rajouter ses propres fleurs est toléré à condition qu'elles soient mises en évidence.

Si le joueur ne récupère pas la tuile gagnante ou s'il a utilisé des tuiles de sa main pour le comptage, la main est considérée comme incomplète : **pénalité de 60 points (C).**

En cas de fausse déclaration de hu, le jeu doit reprendre normalement. Ainsi, <u>tant que le score n'est pas validé</u>, les joueurs ne doivent pas montrer leurs <u>tuiles ni détruire la muraille</u>.

- 1) Un joueur adverse a montré ses tuiles : *main morte (B)*. Il doit défausser les tuiles montrées par erreur.
- 2) Un joueur adverse a détruit la muraille : **faute de jeu (A)**. Dans cette situation, l'arbitre peut décider d'une pénalité plus importante.

La FFMJ demande aux joueurs de ne pas s'aider pour le comptage des points. En cas de désaccord, il peut y avoir faute de jeu (A).