



*Au Tour de La Tuile  
Samedi 14 juillet 2018*

# Table Ronde sur le Fair Play

---

*Organisée par Simon Picard, résumée par Isabelle Marsac*

## **Qu'est-ce que le fair play ?**

Être fair play c'est suivre un code commun qui a une part d'arbitraire, tout comme la politesse. Au mahjong cela permet de comprendre ce qui se passe, fluidifier le jeu et que tout le monde puisse jouer « réglo » et équitablement, ce qui donne de la valeur à la victoire. De plus, le fair play limite les possibilités de triche mais aussi le risque de penser qu'un joueur triche.

Il faut distinguer deux manières de ne pas être fair play : de manière intentionnelle, donc avec de mauvaises intentions, ou bien de manière non intentionnelle, quand on ne connaît pas l'étiquette. Il faut garder à l'esprit que cela est parfois distinct du niveau de jeu des joueurs : des débutants désireux de bien faire se retrouvent des fois à jouer contre des joueurs chevronnés qui ne jouent pas de manière fair play.

## **Pourquoi une table ronde sur le fair play ?**

Le fair play étant un code commun, il est important de se mettre d'accord sur la conduite à adopter car tous les joueurs n'ont pas la même vision de ce qui est fair play. Au RCR, par exemple, beaucoup de choses sont admises mais non recommandées : on laisse les joueurs prendre de mauvaises habitudes pour ne pas être trop durs avec eux mais on est ensuite obligés de leur demander de réapprendre la bonne étiquette. Le but de cette table ronde est donc de réfléchir à une harmonisation des pratiques, mais aussi de savoir comment les instaurer chez les joueurs.

## **Sur quels points on peut parler de fair play ?**

A ce sujet, il faut se rappeler à chaque point que le contexte y est pour beaucoup. On ne joue pas de la même manière en partie fun, lors d'un interclub ou lors d'un championnat du monde. De plus, la table ronde étant plus constituée de joueurs RCR que de joueurs MCR, les questionnements soulevés concernaient parfois seulement le RCR.



## 1) La vitesse de jeu.

La vitesse de jeu est le premier point soulevé par les joueurs de la table. C'est le point où le contexte de jeu y est le plus important car l'enjeu n'est pas le même en tournoi ou en initiation.

Au MCR la limite de temps est définie, cependant ce n'est pas le cas au RCR. Il faut jouer de préférence rapidement par rapport au contexte, notamment en compétition où jouer lentement peut empêcher de refaire une main. En général, lorsque tout le monde à la table pense que telle personne est lente, c'est le cas. On peut appeler l'arbitre pour juger du temps utilisé pour jouer même si cela est très peu fait – pour ne pas déranger, ne pas déconcentrer la personne qui peut jouer encore plus lentement à cause du stress etc..

L'ordre de pioche au début joue sur la vitesse et la fluidité de jeu. Il faut en priorité piocher, et seulement si on a le temps révéler la dora ou regarder ses tuiles. On peut ne pas toujours trier sa main avant la première défausse si le jeu est évident (valable principalement en tournoi).

Lorsqu'on pioche une tuile, il ne faut pas la trier avant de défausser car cela prend du temps et ne permet pas de savoir quelle était la tuile piochée.

A l'inverse, il faut parfois ralentir, notamment pour laisser le temps aux joueurs d'appeler ou de voir leur jeu avant qu'Est ne jette sa première tuile. Il ne faut pas pousser les gens au-delà de leur limite, principalement hors compétition.

## 2) La communication

Parler fait passer beaucoup de choses et permet notamment de ne pas présager des intentions des joueurs. Pour ce point, l'aspect hors partie est également important : rester poli et courtois devrait être une norme partout.

Dire « bonne partie ! » ou « onegaishimasu ! » se fait beaucoup en tournoi mais on n'y pense pas en dehors.

Lorsqu'on prend du temps à son tour, il convient de s'excuser ou de prévenir les autres joueurs. Ça arrive à tout le monde d'avoir besoin de



temps pour prendre une décision de temps en temps, et cela permet aux autres joueurs de savoir si le joueur sait que c'est à son tour de jouer ou qu'il était juste dans ses pensées.

L'aspect bluff du mahjong ne doit passer théoriquement que par les tuiles défaussées et appelées, pas par la manière dont on le fait (claquer fort les tuiles, soupirer, se plaindre...). En plus, cela peut mettre mal à l'aise les autres joueurs. Quand on peut s'empêcher d'étaler ses émotions, il faut essayer de le faire, tout en gardant à l'esprit qu'on n'est pas des robots. Il y a une marge entre sursauter en voyant une tuile ou insulter le jeu toutes les 10 secondes.

Il faut évidemment éviter de stresser excessivement les joueurs, en compétition et en dehors. En plus de favoriser les erreurs de jeu, cela instaure une mauvaise ambiance antisportive. La bienveillance est de mise.

### **3) Les actions de jeu**

Ce sont des choses précises et qui peuvent sembler rébarbatives, cependant ce sont plutôt des réflexes à prendre qui permettent réellement d'améliorer le jeu. Certaines évitent la triche, les erreurs, les maladresses, les pertes de temps inutiles et permettent de rendre le jeu plus fluide.

Le mur n'a pas besoin d'être séparé au début, ça peut être un gain de temps dans certains cas mais ce n'est pas une obligation : est peut piocher directement. A la fin, le mur ne devrait normalement pas être séparé, car si la personne qui sépare le mur à la fin se trompe, cela mène à une confusion sur la dernière tuile, ou même sur l'ura dora si on décale un étage du mur par rapport à l'autre.

Le geste de défausse doit être clair et permettre à tous les joueurs de voir la tuile rapidement et en même temps. Il faut également positionner les tuiles correctement, pour ne pas confondre tsumo ou défausse par exemple. Attention, on ne touche que ses tuiles, si on a besoin que les autres bougent les leur, on leur demande.

Piocher et défausser de la même main est particulièrement important en compétition pour éviter de renverser des tuiles ou les suspicions de triche. Pour contrer les réflexes, il existe la possibilité de se mettre une main dans le dos.



Il est important d'être clair lors des riichi car un joueur pourrait vouloir appeler une tuile ou non selon la situation. Pour cela, il faut respecter l'ordre : faire l'appel, puis jeter en tournant la tuile et enfin poser le bâtonnet de 1000 points. (dans tous les cas, ne pas faire l'appel après avoir jeté la tuile).

A la fin d'une partie, il est préférable de ne pas dévoiler sa main si l'on n'a pas gagné ou que l'on est pas tenpai. De plus, on ne doit pas les regarder les ura dora si cela n'a pas lieu d'être. En compétition, c'est simplement interdit ; dans d'autres contextes cela permet se concentrer principalement sur la main gagnante. Cependant c'est bien évidemment possible de montrer sa main hors tournoi dans certains cas si c'est une main intéressante ou bien pour discuter stratégie : cela dépend toujours du contexte.

Il ne faut pas mélanger le jeu avant que les points ne soient payés et il faut payer de manière claire sur la table et non dans la main des joueurs. Dire à voix haute les échanges de points en cas de monnaie permet que tout le monde puisse suivre les échanges de points. De plus, s'il y a erreur sur le comptage, le fait que tout ne soit pas mélangé permet de pouvoir vérifier.

#### **4) Autres points**

Se servir des tuiles dévoilées par erreur n'est pas fair play. Ce n'est pas un point facile, mais il faut se poser la question « Quel type de joueur je souhaite être ? ». Attendre pour faire riichi parce qu'on sait que la tuile gagnante est à tel endroit du mur n'est pas correct. Le cas est différent lorsque des tuiles sont face visible lors de la construction du mur : il faut alors dans l'idéal mélanger à nouveau et attendre que toutes les tuiles soient cachées pour construire le mur. On ne choisit pas de retenir facilement les tuiles, cependant on peut faire en sorte de ne pas savoir où elles sont.

Aider à compter les points est interdit au MCR car la main a la valeur que le joueur lui donne, et compter sa main fait partie du jeu. Ce n'est donc pas juste d'aider un joueur à compter. Au RCR, la main ayant une valeur dans l'absolu, aider quelqu'un qui a du mal à compter les points est fair play. Il ne faut toutefois pas remplacer le joueur lors de son comptage des points en ne le laissant pas essayer.



Il est cependant important que les joueurs sachent un minimum compter leurs points en arrivant en tournoi, et il serait profitable à tous que les joueurs non compétiteurs puissent être autonomes à ce sujet (avec évidemment plus de temps et toujours de l'aide si nécessaire).

## Comment enseigner le fair play ?

Enseigner le fair play n'est pas simple car il faut trouver un bon équilibre pour donner envie aux gens de jouer correctement sans les dégoûter et sans paternalisme. Le mahjong est une pratique jeune et l'enseignement du fair play n'est pas encore au point, mais de nombreuses choses sont déjà mises en place.

Les clubs font leur part et cela commence dès l'initiation pour les nouveaux joueurs. L'initiateur doit montrer l'exemple avec bienveillance. Par la suite, laisser de l'autonomie aux joueurs leur permettrait d'apprendre tout de suite à être autonomes. Avec plus de temps et sans stresser, on remarque, par exemple, que compter les points est moins difficile qu'il n'y paraît quand on n'a jamais eu l'occasion de le faire (car les joueurs expérimentés donnent la valeur des mains tout de suite par habitude). Ce serait donc, dans ce cas, aux joueurs expérimentés de ne pas tout de suite servir sur un plateau les joueurs, mais de leur laisser du temps et de l'espace pour essayer. Cela réduirait la marche parfois présente aujourd'hui entre compétiteurs et joueurs loisir.

Au sein des clubs également, avant des tournois, des joueurs peuvent être briefés sur l'étiquette qui peut être différente de celle du club. Avant le MERS de Rennes, par exemple, un joueur de Breizh Mahjong et arbitre (Yulong Zhao) a pris l'initiative de rappeler ou d'apprendre certains points d'étiquette aux joueurs rennais dont c'était le premier tournoi. On peut également parler des « bonnes pratiques » hors contexte de compétition aux joueurs désireux de s'améliorer, et même aux autres, tout en gardant le contexte en tête : chacun fait du mahjong pour des raisons différentes.

Lors des compétitions, l'organisateur ou l'arbitre peut rappeler certains points de fair play à l'avance. Cela peut se faire à voix haute avant le tournoi (comme c'est le cas au Scrabble), par mail ou par feuille en physique, ce qui était le cas lors du championnat de France de Marseille, avec des petites feuilles pédagogiques créées par l'ex-présidente de Chuuren Potos (Seiko Hayase). Ce qui est difficile, c'est de donner envie aux joueurs de lire ou écouter les recommandations, notamment les habitués des tournois persuadés de déjà tout savoir. De plus, certains



joueurs pourraient se servir des recommandations sur le fair play contre d'autres joueurs.

Des remarques peuvent également être faites aux joueurs – toujours avec bienveillance – après les parties, afin qu'il y ait une amélioration lors des parties suivantes sans stresser le joueur sur le coup. Ce n'est pas facile car certains joueurs ne prennent pas la critique, cependant beaucoup de joueurs sont désireux de faire de leur mieux.

L'harmonisation des pratiques afin de tirer un code commun peut également se faire en jouant avec des joueurs différents : lors des interclubs, lors d'ATT, en allant jouer dans d'autres clubs... Cela permet de remettre en question ses propres pratiques et celles des autres.

Certains documents ou supports existent déjà, mais principalement pour s'améliorer au jeu : des applications, des livres pour s'entraîner avec exercices et astuces sur le comptage des points... La Fédération Française pourrait produire des documents pédagogiques pour les compétitions et les clubs, que les joueurs pourraient utiliser pour enseigner le fair play. Ceux-ci pourraient notamment être systématiquement à disposition des arbitres ou des organisateurs de compétitions, mais aussi à tous les membres de la fédération.

De tels documents vont de pair avec une volonté d'apporter aux joueurs une façon de jouer agréable avec une étiquette commune. A l'échelle européenne, Gemma Sakamoto (membre de l'European Mahjong Association et de la Japanese Pro Mahjong League) compte participer à un groupe de travail à ce sujet. A l'échelle française, les présidents de club peuvent présenter ces idées et ces problématiques à la prochaine Assemblée Générale afin de créer des documents agréés, permettant d'enseigner le fair play plus facilement et de manière ludique.



*Au Tour de La Tuile  
Saturday 14th July 2018  
English summary*

# Round table on the topic of fair play

---

*Organized by Simon Picard, summarized by Isabelle Marsac*

## **What is fair play?**

Playing fair is following an arbitrary common code, like courtesy. In mah-jong it allows players to understand what is happening, to play fluently and to make sure nobody is cheating. Some players are not playing fair because they don't know the common code; other players are doing it on purpose.

## **Why make a round table on the topic of fair play?**

Fair play being a common code, it is important to agree on how players should behave while playing mah-jong. The goal of this round table is to harmonize playing behaviour and know how to teach it to players.

## **On what particular points can we talk about fair play?**

We have to keep in mind that context influences the playing: we don't play the same way while playing at a friendly encounter or during a world championship. Plus, there were more RCR players than MCR players participating in Au Tour de la Tuile so some issues discussed here may only concern RCR.

### **1) Speed**

Speed is the first point we talked about. We have to play fast depending on the playing context, namely during tournaments. Players can play faster by drawing in priority, then showing the dora. In general, one should not make other players wait for them. In contrast, players sometimes have to slow down to let people see their tiles before discarding. Namely outside tournaments, people should not push other players beyond their limits.



## 2) Communication

Communication is important both during and after the game: being courteous and polite should be the norm. It means not only wishing everyone a good game but also apologizing when taking time to play. This way other players know the person is not just dozing off.

Mah-jong's bluff aspect should only be about called and discarded tiles. Being loud or sigh a lot can embarrass other players. Even though we are not robots we can avoid slurring. Players should also avoid stressing out other players at any time.

## 3) Gameplay

These are mainly good habits to improve the game: avoiding mistakes, cheating and not unnecessarily losing time.

The wall does not have to be cut at the beginning, East can draw directly. In the end the wall should not be cut. Discarding should be clear and every player should be able to see the tile at the same time. Players should avoid touching other player's tiles: if it needs to be moved, they can ask. They should also draw and discard using the same hand, mainly during tournaments. Players have to call riichi, and then discard the tile when doing a riichi.

In the end of the game people should not show their hand if they're neither winner nor tenpai (of course it can be shown sometimes to talk about strategy for instance – it depends on the context), and they should not check the ura dora if not needed. Paying hands should be done clearly and before shuffling.

## 4) Other

Using tiles shown by mistake is not fair play: players should ask themselves « What kind of player do I want to be? ».

Helping people counting points in MCR is not fair because the hand value is the value given by the player. On the contrary, helping players count is fair play in RCR. However it is important that players know how to count their hands. It would be better if all players (even outside tournaments) could be autonomous (with time and help if needed).





## How can we teach fair play?

Teaching fair play is quite hard because we have to find a balance between giving people the will to play and not upsetting them.

Clubs do their part by showing how to play the right way when teaching mah-jong to new players. Then, they could let people have autonomy by letting them count their hands and not giving the points straight away so they could learn how to do it.

They can also teach players how to behave during tournaments by talking about it before an event – or even at other occasions when people are interested in knowing more about it. Doing this we should always remind ourselves that each person plays mah-jong for a different reason and some people do not wish to improve much.

Before the beginning of a tournament, the referee may mention some points of fair play by using a mail, an educational sheet (like in Marseille's 2018 French championship) or by talking about it.

Comments can also be made after the game so the player can improve during others hanchan. Some people don't take critic easily but most players want to do their best.

Some documents already exist to improve people's playing: apps, books... The FFMJ (French Federation of Mah-jong) could create educative documents about fair play, which could be used by every member of the French Federation. Such documents go together with the will to contribute to fair play in mah-jong. At a European level Gemma Sakamoto wants to do a workshop about this subject. At a French level club presidents can submit these ideas and questions to the next General Meeting to help creating documents that could be used to teach fair play more easily and in an educational way.