Сообщество игроков в риичи-маджонг

Риичи-маджонг: правила и регламенты

Официальные правила и рекомендации для проведения турниров и игр



Версия 1.1 от 7 марта 2025 г.

Содержание

1 Введение **3**

2 Общие принципы **4**
2.1 Типы правил и ограничений . . . 4
2.2 Соблюдение требований и рекомендаций . . . 5

3 Правила игры **6**
3.1 Начало игры . . . 6
3.1.1 Игровой набор . . . 6
3.1.2 Подготовка к игре . . . 7
3.2 Ход раздачи . . . 11
3.3 Объявления в игре . . . 12
3.3.1 Объявление “пон” (ポン) . . . 13
3.3.2 Объявление “чи” (チー) . . . 13
3.3.3 Объявление “кан” (カン) . . . 14
3.3.4 Куикаэ . . . 16
3.3.5 Объявления победы . . . 16
3.3.6 Риичи . . . 17
3.4 Фуритен и временный фуритен . . . 19
3.5 Яку: условия победы . . . 20
3.5.1 Якуманы . . . 20
3.6 Дора . . . 20
3.7 Подсчет стоимости руки и порядок выплат . . . 22
3.7.1 Фу за поны и каны . . . 22
3.7.2 Фу за якухайные пары . . . 23
3.7.3 Фу за тип победы . . . 23
3.7.4 Фу за ожидание на выигрышный тайл . . . 23
3.7.5 Примеры подсчета ханов и фу в руке . . . 25
3.7.6 Подсчет очков в руке . . . 27
3.7.7 Формула перевода ханов и фу в очки . . . 28
3.7.8 Лимиты . . . 29
3.7.9 Правило пао . . . 30
3.8 Ничьи и абортивные ничьи . . . 31
3.9 Хонба и ренчан . . . 32
3.10 Нагаши манган . . . 33
3.11 Досрочное завершение игры . . . 33
3.12 Финальный расчет очков. Ума и ока. . . . 34
3.13 Нарушения и штрафы . . . 35

4 Полный список яку **36**
4.1 Комбинационные яку . . . 36
4.1.1 Яку на ценных тайлах . . . 36
4.1.2 Яку на понах и канах . . . 37
4.1.3 Яку на последовательностях . . . 38
4.1.4 Одноцветы . . . 38
4.1.5 Терминалы и благородные . . . 39
4.1.6 Особые яку . . . 39
4.2 Ситуационные яку . . . 40
4.2.1 Риичи . . . 40
4.2.2 Яку по взятию со стены . . . 40
4.2.3 Яку по взятию с другого игрока . . . 41

5 Этикет и правила поведения **43**
5.1 Начало игры . . . 43
5.1.1 Бросок кубиков, разлом, мертвая стена . . . 47
5.1.2 Набор тайлов . . . 50
5.2 Процесс игры . . . 52
5.2.1 Взятие тайлов из стены . . . 53
5.2.2 Сброс тайлов . . . 54
5.3 Объявления . . . 58
5.3.1 Объявления понов и чи . . . 58
5.3.2 Объявление канов . . . 60
5.3.3 Объявление риичи . . . 62
5.4 Победа и ничья . . . 65
5.4.1 Объявление победы . . . 65
5.4.2 Ничья . . . 70
5.4.3 Расчеты за победу/ничью . . . 71
5.5 Поведение за столом и внешний вид . . . 72

6 Дубликатный маджонг **75**
6.1 Начальная расстановка тайлов и порядок игры . . . 75
6.2 Описание ханчана . . . 76
6.3 Итоги раздач и подсчет очков . . . 77
6.4 Порядок проведения игр . . . 78
6.5 Нарушения и штрафы . . . 80

7 Проведение турниров **81**
7.1 Поиск и подготовка помещения . . . 81
7.2 Расписание, взносы и регламент . . . 82
7.3 Количество игроков . . . 82
7.3.1 Ранжирование турниров . . . 83
7.3.2 Квалификация на турнир . . . 83
7.4 Время и расписание . . . 83
7.5 Поиск наборов, столов, судейского состава, игроков замены . . . 85
7.6 Подготовка призов и приятных дополнений . . . 86
7.7 Освещение турнира в публичном поле и взаимодействие с игроками . . . 87
7.8 Обеды и афтерпати . . . 88
7.9 Междуигровые перекусы . . . 89
7.10 Непосредственно перед турниром . . . 89
7.11 Проведение турнира . . . 90
7.12 После турнира . . . 90

8 Использование электронных ассистентов **92**
8.1 Общие требования к турниру и к игрокам . . . 92
8.2 Правила проведения турнира при использовании ассистента . . . 92
8.3 Игры с публикацией на стриминговых сервисах . . . 93
8.3.1 Договоренности с организатором трансляции . . . 93
8.3.2 Дополнительные требования к играющему на трансляции . . . 93
8.4 Форс-мажоры . . . 94
8.4.1 Некорректная рассадка . . . 94
8.4.2 Выход из строя систем автоматизированного учета . . . 94
8.4.3 Выход из строя интернет-соединения WiFi . . . 94
8.4.4 Отсутствие мобильных устройств у всех игроков за столом . . . 94

9 Особенности проведения онлайн-турниров **96**
9.1 Общие положения . . . 96

9.2 Нарушения правил, специфические для онлайн-турниров . . . 96
9.3 Форс-мажоры . . . 97
9.4 Технические регламенты турниров . . . 97

10 Регламент судейства на турнире 98
10.1 Судейские роли . . . 98
10.2 Играющие судьи . . . 99
10.3 Помехи при игре . . . 99
10.3.1 Использование иных вещей игрока во время игры . . . 100
10.3.2 Выход из-за стола во время игры . . . 100
10.3.3 Передача информации во время игры . . . 100
10.4 Штрафные санкции . . . 101
10.4.1 Порядок увеличения штрафов . . . 102
10.4.2 Случаи, допускающие самостоятельное решение спорной ситуации . . . 102
10.4.3 Произвольное вмешательство судьи . . . 103
10.5 Подсчет очков . . . 103
10.6 Проблемное поведение игроков . . . 103
10.7 Игроки замены и пропуск игр . . . 104
10.7.1 Сокращение количества столов . . . 104
10.8 Порядок вынесения решений . . . 104
10.9 Обоснования для присуждения штрафов . . . 105
10.10 Стили судейства . . . 110
10.11 Чрезвычайные ситуации . . . 111

11 Словарь терминов 112

12 Организационная структура комитетов 120
12.1 Оргструктуры . . . 120
12.2 Организационный комитет . . . 120
12.2.1 Недопуск игрока на турнир . . . 120
12.2.2 Наблюдатели . . . 121
12.3 Судейская коллегия . . . 121
12.3.1 Порядок получения и обработки апелляций . . . 122
12.3.2 Получение статуса судьи . . . 122
12.3.3 Отзыв аккредитации судьи . . . 122
12.4 Комитет по правилам . . . 123

13 Приложения 124
13.1 Краткая сводка отличий от популярных наборов правил . . . 124
13.2 Требования к турнирам для аккредитации . . . 127

14 Заключение 129

1. Введение

Приветствуем всех интересующихся риичи-маджонгом, опытных игроков и желающих освоить тонкости проведения турниров и судейства. В этом руководстве мы рассмотрим все эти аспекты, дадим строгие определения и игровые правила, рекомендуемые для использования в турнирах по риичи-маджонгу.

Выражаем благодарность всем, кто участвовал в составлении и корректировке правил, всем клубам, предоставившим конструктивную критику и всем игрокам, использующим данный свод правил в качестве основного.

Регламент разделен на несколько разделов, которые нет необходимости читать каждому:

- Для *начинающих* игроков рекомендуем ознакомление только с **разделом базовых правил** игры и с **полным списком яку**.
- Для *более опытных игроков и судей* рекомендуем ознакомление с **разделом этикета и разделом по принципам судейства**, чтобы понимать какие могут быть нарушения и какие санкции за них предусмотрены.
- Для *организаторов* клубных и турнирных событий рекомендуем прочитать **раздел об организации турниров**.

Остальные разделы содержат дополнительные сведения и регуляции.

Раздел с дополнительными сведениями

Местами будут встречаться секции, оформленные таким образом. Информация в данных секциях дана скорее для общего развития, чем для строгого следования. Запоминать всё, что описано в таких секциях (и даже читать это) не обязательно, информация приведена для интересующихся.

2. Общие принципы

Раздел с дополнительными сведениями

В этом разделе мы рассмотрим общие принципы, по которым формулируются правила игры, требования к игрокам, правила этикета и иные пункты регламента.

Турнирные правила формулируются *разумным образом* — это означает, что подавляющее большинство игроков не имеют вопросов к конкретным формулировкам и согласны с ними. В случае, если у игроков возникают массовые вопросы и претензии к конкретным пунктам регламента, это является поводом для вынесения вопроса на общее обсуждение с целью пересмотрения формулировок или правил и соответствующего изменения регламента.

Регламент должен удовлетворять следующим требованиям:

- **Непротиворечивость** — пункты регламента должны быть логически согласованы между собой и не допускать противоречий в описаниях и трактовках.
- **Однозначность** — пункты регламента должны быть сформулированы таким образом, чтобы не допускать двусмысленных трактовок игровых ситуаций и возможностей по их разрешению.
- **Полнота** — пункты регламенты должны описывать максимально возможное количество игровых ситуаций. В случае, если за столами неоднократно возникает ситуация, не описанная в регламенте, регламент следует дополнить описанием данной ситуации.
- **Непредвзятость** — пункты регламента должны быть сформулированы справедливым образом, не допускающим получение необоснованного преимущества в игре.

Разрешение игровых ситуаций должно удовлетворять следующим условиям:

- Все игроки за столом должны высказать свое мнение относительно спорной игровой ситуации. Нельзя допускать молчаливого согласия или давления авторитетов.
- Если из-за неточности (в механике, в действиях игрока) возникает возможность неоднозначной интерпретации ситуации, такую неточность следует пресекать.
- Разрешение спорных ситуаций должно соответствовать принципам честной игры (fair play), то есть не допускать безосновательных перекосов в пользу того или иного игрока.

Одним из дополнительных требований к регламенту является его **интуитивность**, т.е. соответствие правил тому, к чему привыкло подавляющее число игроков. Это требование является основной причиной для того, чтобы принять правила Европейской ассоциации как базу для данного регламента. Со временем привычки игроков могут меняться, в этом случае следует отразить изменившиеся привычки в регламенте (принцип *дескриптивности*, сравните с принципом прескриптивности, когда выполнение правил требуется от игроков без учета того, к чему они привыкли).

2.1. Типы правил и ограничений

В данном регламенте вводятся следующие типы правил и ограничений:

- Рекомендации по принципу удобства — рекомендации, направленные на то, чтобы игрок совершал меньше механических и технических ошибок в процессе игры. Опытные игроки могут игнорировать данные рекомендации и играть привычным для себя образом, однако в случае возникновения спорной ситуации из-за несоблюдения таких рекомендаций, игрок не освобождается от

ответственности.

- Рекомендации fair-play — рекомендации, направленные на разрешение неоднозначностей и потенциально спорных ситуаций по принципу честной игры. Такие рекомендации относятся ко всем игрокам и их невыполнение может наказываться вежливым указанием так не делать со штрафом при повторении.
- Требования по соблюдению игровых механик — являются правилами в общем смысле и игнорирование этих требований ведет к санкциям.
- Требования по поведению — являются скорее рекомендациями, чем требованиями, однако относятся скорее к поведению игрока, не связанному с игровыми механиками. За неоднократное несоблюдение требований по поведению могут последовать санкции со стороны судей турнира или судейской коллегии (в случае неоднократных жалоб на поведение игрока).

2.2. Соблюдение требований и рекомендаций

Данный регламент не предполагает, что все игроки будут безоговорочно придерживаться всего множества описанных требований и рекомендаций — неизбежно будут возникать ситуации, что кому-то удобнее играть так, а не иначе, либо кто-то что-то забыл или перепутал.

В разделе “Правила игры” описываются базовые игровые механики, которые должен соблюдать каждый игрок. В разделе “Этикет и правила поведения” приводятся более или менее сильные рекомендации, соблюдение которых остается на совести игрока, однако, в случае возникновения спорных ситуаций из-за несоблюдения рекомендаций разрешение ситуации судьей будет проводиться в соответствии с регламентом.

За каждую ситуацию, не препятствующую ходу игры, изначально не предполагается никаких наказаний, однако при вынесении вежливого указания судья должен четко объяснить что было сделано неправильно и как нужно делать правильно. Со временем это должно привести к тому, что у игроков сформируется привычка действовать таким образом, чтобы не допускать возникновения спорных ситуаций за игровым столом.

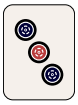
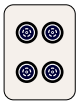
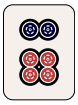
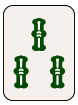
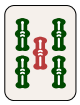
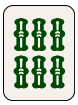
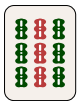
3. Правила игры

3.1. Начало игры

3.1.1. Игровой набор

Для игры используются 136 специальных костей, которые чаще называют *тайлами*. Есть 34 вида тайлов, и каждый из них встречается в наборе ровно четыре раза (34 x 4 = 136). На одной стороне тайла находится значимое изображение, другая же, рубашка, у всех тайлов одинакова.

Тайлы мастей:

Масть/номинал	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Ман									
Пин									
Соу									
Японское чтение	ии	рян	сан	суу	уу	ро	чии	паа	чуу

Благородные тайлы (обратите внимание, порядок важен):

Ветра	 Восток	 Юг	 Запад	 Север
Японское чтение	тон	нан	ся	пей

Драконы	 Белый	 Зеленый	 Красный
Японское чтение	хаку	хацу	чун

Для подсчета очков в игре используются палочки следующих номиналов:

	10000 очков	x1
	5000 очков	x2
	1000 очков	x9
	100 очков	x10

Иногда можно встретить в наборах палочки номиналом 500 очков, обычно они выглядят так же, как палочки на 100 очков, но окрашенные в зеленый цвет.

Общее количество очков в начале игры у каждого игрока равно 30000. Количество палочек в наборе может также отличаться, например может быть три палочки по 5000 и четыре по 1000, главное чтобы общее количество соответствовало указанному.

Также в игре используются:

- Индикатор первого дилера — небольшая пластинка с изображением восточного ветра (東) с одной стороны и южного ветра (南) с другой;
- Два шестигранных кубика с цифрами от 1 до 6

Помимо упомянутого, можно также использовать специальный компас с указанием ветров, который кладется в центр стола на время раздачи и убирается на время перемешивания тайлов. Такие компасы обычно не входят в состав наборов для маджонга и могут быть заказаны отдельно либо изготовлены вручную.



Рис. 1: Специальный компас с указанием ветров

3.1.2. Подготовка к игре

В риичи-маджонг играют вчетвером. Для игры используют небольшой квадратный стол (~75x75 см), с каждой стороны которого садится по игроку. Каждому месту за столом присваивается условная сторона света, и расположены они в порядке тайлов ветров против часовой стрелки: восток (東), юг (南), запад (西), север (北), т. е. порядок “неправильный” и отличается от настоящего расположения сторон на карте мира[1]. Выбор мест производится по

[1]Порядок ветров соответствует расположению сторон света на карте звездного неба.

договоренности или по жребию: на стол кладутся четыре разных тайла ветров рубашкой вверх, игроки берут их по очереди, и каждый занимает соответствующее место. Ветер, соответствующий месту игрока, называется *ветром места*.

Игрок, вытянувший восток, становится первым *дилером* в игре и рядом с ним в начале игры кладется индикатор первого дилера. Обычно дилер выбирает место за столом, остальные рассаживаются относительно него согласно вытянутым ветрам.

Игра делится на раунды, также названные по сторонам света — восточный (первый) и южный (второй), и раздачи. Существует два варианта партий:

- короткая игра, где играется только восточный раунд, называется *тонпусен*;
- длинная игра, и с восточным, и с южным раундом — *ханчан*.

Ветер, соответствующий текущему раунду, называется *ветром раунда*. Раунд по умолчанию состоит из четырех раздач (хотя в отдельных случаях, оговоренных правилами, могут назначаться дополнительные раздачи), и каждую новую раздачу происходит сдвиг сторон света за столом на одно место против часовой стрелки: игрок, в первой раздаче бывший на юге, во второй оказывается дилером, в третьей — севером и т. д, сами игроки при этом не пересаживаются. Таким образом, смена раунда происходит, когда дилерство возвращается к игроку, бывшему дилером в первой раздаче. Индикатор первого дилера все время остается лежать рядом с дилером первой раздачи; во время восточного раунда он повернут вверх стороной, где нарисован иероглиф востока, а с началом южного переворачивается. Для указания на дилера текущей раздачи с его стороны стола после подготовки к раздаче кладутся кубики. В случае, если используется специальный компас, кубики можно размещать в специально предусмотренном для них месте компаса на время разыгрывания раздачи.

Перед началом каждой раздачи игроки кладут все тайлы на стол рубашкой вверх и тщательно их перемешивают. После этого каждый игрок строит перед собой “стену” высотой в 2, шириной в 1 и длиной в 17 тайлов рубашкой вверх, размещая ее так, чтобы в итоге четыре участка стены от разных игроков образовали замкнутый квадрат.

После построения стены дилер однократно бросает кубики, озвучивает выпавшее на кубиках число и убирает кубики в правый нижний угол стола. Бросать кубики следует с вытянутой руки на расстоянии 10-15 см от поверхности стола, чтобы гарантировать честное случайное число, выпадающее на кубиках.

Затем дилер отсчитывает против часовой стрелки столько сторон квадрата, сколько выпало на кубиках суммарно, начиная со своей стороны (на рисунке показан пример для выпавшей суммы 8).

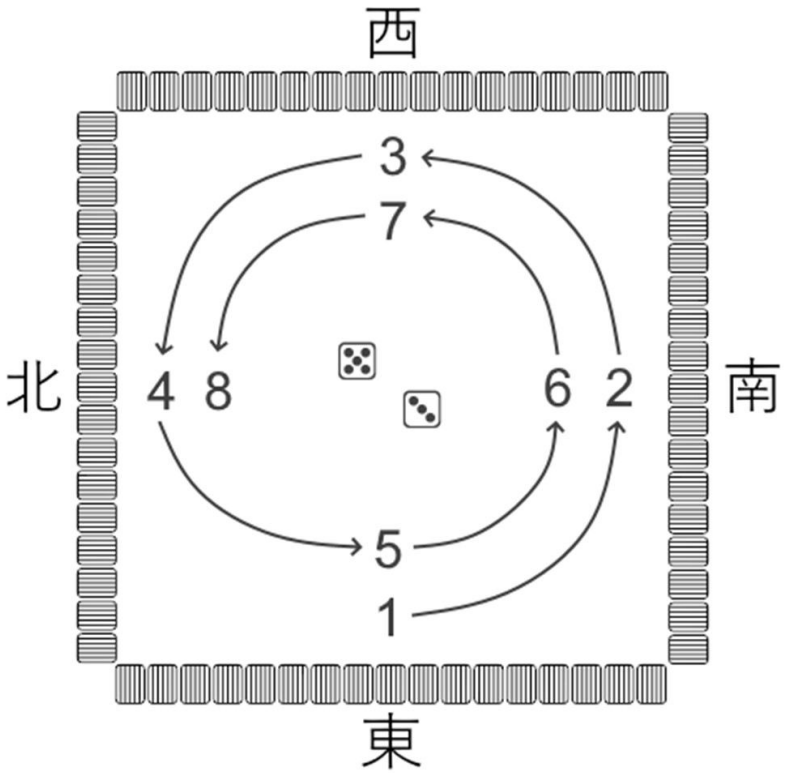


Рис. 2: Определение разлома стены

Затем игрок, на чью сторону указал дилер (в примере выше — север), отсчитывает от правого конца своей стороны стены столько тайлов, какое число выпало на кубиках до этого (в примере — 8) и немного отодвигает их от соседних тайлов вправо, создавая разлом стены. После этого он отсчитывает от разлома в обратную сторону 7 тайлов и немного отодвигает получившуюся группу из 14 тайлов (см. следующий рисунок). Эта группа называется мертвой стеной и не разбирается[2] в процессе игры. Оставшаяся часть стены называется живой стеной и используется во время раздачи для получения игроками тайлов (наподобие колоды карт). Разбирается она по одному тайлу (сначала берется верхний тайл в стопке, потом нижний) по часовой стрелке, заканчивая нижним тайлом последней стопки перед мертвой стеной. Стена считается непрерывной, и переход через углы не имеет никакого значения как при формировании мертвой стены, так и при последующем разборе.

Третий верхний тайл от конца мертвой стены переворачивается рубашкой вниз (на рисунке это 6 ман) и служит в данной раздаче индикатором доры — тайла, дающего дополнительные очки при его наличии в руке. Подробно о дорах и принципе работы индикаторов рассказано в разделах далее.

[2]За исключением одного особого случая при объявлении кана, см. далее

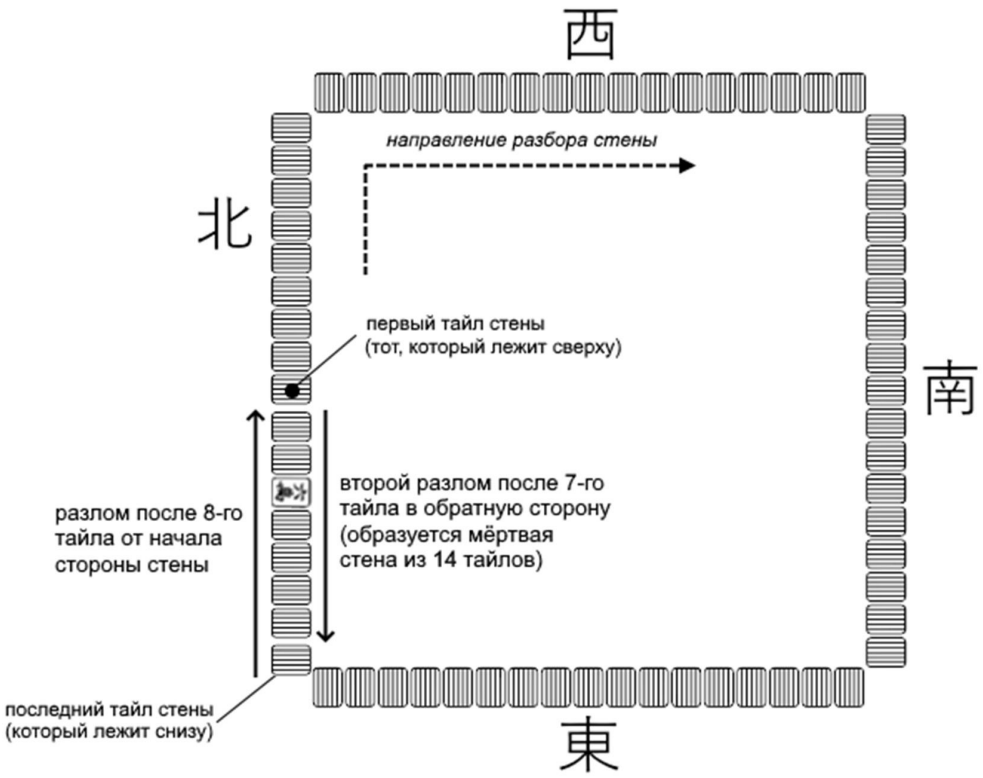


Рис. 3: Мертвая и живая стены

После открытия индикатора доры игроки начинают набор своих стартовых рук со стены[3]. Начиная с дилера по очереди против часовой стрелки игроки начинают брать от начала живой стены по четыре тайла (две стопки по 2), пока у каждого не окажется 12 тайлов. После этого дилер берет один крайний тайл со стены и тайл через один от него, далее игрок на юге берет нижний тайл, игрок за западе - верхний тайл перед тем, который уже взял дилер, и игрок на севере забирает один оставшийся тайл.

Таким образом, в начале раздачи дилер имеет 14 тайлов, а остальные — по 13, а стена начинается с одной неполной стопки, имеющей только один нижний тайл. Тайлы своих рук игроки расставляют перед собой в ряд вертикально изображением к себе, так, чтобы остальные видели только их рубашки. Сортировка тайлов в руке оставляется на усмотрение игрока, однако в случае показательных игр (например, при игре на камеру) рекомендуется сортировать тайлы в руке.

[3]Допускается открыть индикатор доры после того как руки набраны, но нужно это сделать до первого сброса дилера

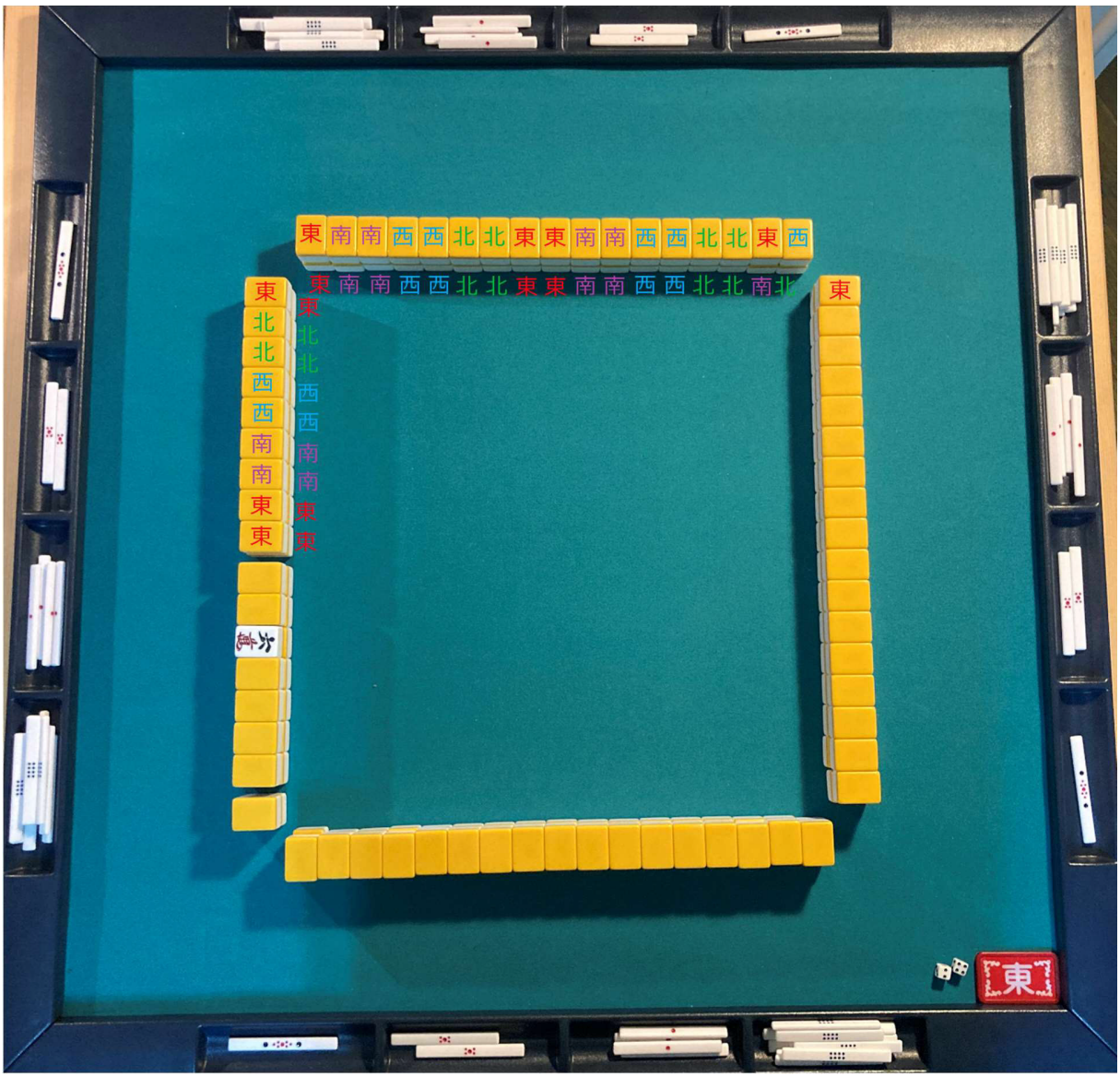


Рис. 4: Порядок разбора стены, фото

Обратите внимание на подписи тайлов — они показывают, какой игрок должен их взять (верхние тайлы стены подписаны прямо на рубашке, нижние — рядом). Предположим, что сейчас идет первая раздача восточного раунда: на индикаторе первого дилера указан восток, а кубики, как индикатор текущего дилера, лежат рядом с ним, т. е. первый дилер является дилером в этой раздаче.

3.2. Ход раздачи

В ходе раздачи, которая начинается сразу же после набора и сортировки всеми стартовых рук, игроки изменяют состав своих рук, набирая в них по одному новые тайлы с живой стены и сбрасывая ненужные. Цель каждого игрока в раздаче — собрать в руке четыре сета и одну пару (два одинаковых тайла). При объявлении кем-либо победы с готовой рукой раздача заканчивается. Цель всей игры — набрать как можно больше очков.

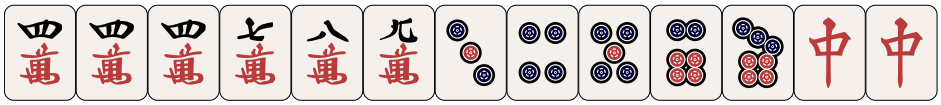
Сет — это определенная комбинация из трех или четырех тайлов. Они бывают трех видов:

- Три одинаковых тайла — *пон*;
- Четыре одинаковых тайла — *кан* (должен быть *объявлен*, про объявления см. далее);
- Последовательность из трех тайлов одной масти подряд (по типу 1-2-3, 3-4-5 и т. п.) — *чи*.

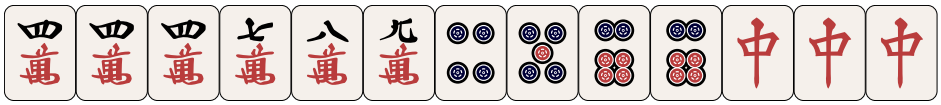
Последовательности можно собирать только из тайлов мастей, и в них не должно быть перехода через девятку: 8-9-1 и 9-1-2 не засчитываются как чи.

Один тайл не может одновременно входить в два сета или в сет и пару, рассмотрим это на примерах.

Пример 1: в руке уже есть готовый пон из 4 ман, чи 7-8-9 ман и пара красных драконов, но последовательность 3-4-5-6-7 пин не засчитывается за два чи: для завершения этой формы в два сета требуется получить еще один тайл (2, 5 либо 8 пин).



Пример 2: в руке уже есть готовый пон из 4 ман, чи 7-8-9 ман и пон красных драконов, но форма 4-5-6-6 пин не может быть засчитана одновременно за сет и пару: для завершения этой руки требуется получить еще один тайл (3 либо 6 пин).



В руках из примеров выше 13 тайлов, как и в любой руке не-дилера в начале раздачи, но выигрышная рука должна содержать как минимум 14 тайлов (3+3+3+3+2, если же в руке есть каны, число тайлов может доходить до 18). Четырнадцатый тайл игроки получают в свои ходы во время раздачи: раздача начинается с хода дилера, который сбрасывает с руки один из своих 14 тайлов, кладя его рубашкой вниз в области сброса недалеко от центра стола; затем ход переходит к следующему игроку против часовой стрелки, который берет первый тайл из оставшейся части живой стены и также сбрасывает один тайл из своей руки (можно сбрасывать и тайл, только что взятый со стены — такой сброс называется *цумогири*). Затем ход переходит к следующему игроку. Так раздача продолжается до тех пор, пока кто-либо не соберет руку и объявит победу, или же пока в живой стене не закончатся тайлы.

Ходы в риичи-маджонге обязательны, пропускать взятие со стены либо сброс нельзя. Каны, а вместе с ними и руки, содержащие более 14 тайлов, возможно образовать специальными объявлениями, о которых рассказывается в следующем разделе. Ходы четырех игроков, начиная от дилера, образуют круг раздачи. После окончания круга ход вновь переходит к дилеру, и начинается следующий круг. Группы сброшенных тайлов в центре стола называются сбросами или *дискардами*. Каждый игрок имеет свой отдельный дискард. Тайлы следует выкладывать в сброс слева направо тремя рядами по 6 штук (начиная с ближнего к центру стола и далее по направлению к себе); четвертый же ряд обычно не начинают, а вместо этого продолжают третий.

Отметим, что нельзя забрать только что сброшенный тайл обратно в руку и сбросить другой.

3.3. Объявления в игре

Помимо взятий со стены и сбросов во время раздачи игроки могут делать различные *объявления*. Основных видов объявлений два: это объявления на тайлы (объявления сетов) и объявления победы. Помимо этого, существует отдельное объявление абортивной ничьей и особое объявление риичи, о них рассказывается в соответствующих разделах.

Объявления на тайлы позволяют ускорить сбор руки, используя для завершения сетов тайлы, сбрасываемые другими игроками. Объявить сет с чужим сброшенным тайлом можно только в момент его сброса другим игроком и до взятия со стены тайла следующим игроком — после этого тайл в дискарде считается вышедшим из игры, и больше его использовать для

объявлений нельзя. Также нельзя делать никакие объявления, кроме объявления победы, на последний сбрасываемый тайл за раздачу, когда в живой стене не остается тайлов.

Рука, в которой есть объявленные сеты с чужими тайлами, называется **открытой**, а рука без них — **закрытой**. Сет, образованный любым объявлением, считается фиксированным, и изменять его нельзя. Сбросы разрешается делать только из оставшейся закрытой части руки.

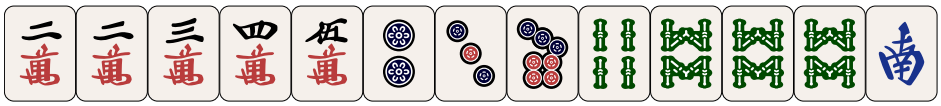
3.3.1. Объявление “пон” (ポン)

Пон — это три одинаковых тайла. Объявление пона позволяет дополнить имеющиеся в руке два одинаковых тайла третьим таким же тайлом, когда его сбрасывает другой игрок. Пон можно объявить на тайл, сброшенный любым из трех противников. Объявление пона приоритетнее, чем объявление чи (см. далее) на тот же сброшенный тайл. Последовательность действий при объявлении такова:

- После сброса нужного тайла противником в дискард нужно сказать “пон”;
- Затем следует выложить свою пару тайлов плашмя рубашкой вниз справа от руки;
- После этого нужно взять тайл из дискарда противника и положить его боком слева, между или справа от тайлов пары в зависимости от того, с игрока слева, напротив или справа был взят пон. Выглядит это так (поны с игроков слева, напротив и справа соответственно):



Например, рука



после взятия 2 ман с игрока напротив будет выглядеть так:



При этом тайлы в закрытой части руки остаются стоять вертикально, тогда как тайлы дополненного сета лежат плашмя и видны всем.

Наконец, после объявления сбрасывается тайл из закрытой части руки, и ход переходит к следующему игроку от взявшего пон против часовой стрелки, т.е. объявление нарушает порядок ходов, прерывая круг.

3.3.2. Объявление “чи” (チー)

Чи — это сет, образованный любыми тремя тайлами одной и той же масти в непрерывающейся последовательности (например, 4-5-6). Чи нельзя собрать из благородных тайлов, кроме того замыкающаяся через краевые тайлы последовательность также не считается как чи (например, 9-1-2 — это не чи).

Если в руке есть два любых тайла, которые могут входить в одну последовательность, при сбросе противником третьего тайла этой последовательности объявлением “чи” можно дополнить эти два тайла до чи. Чи можно объявлять только на тайлы, сброшенные предыдущим игроком по ходу игры (т.е. сидящим слева). Последовательность действий при объявлении “чи” такая же, как и при объявлении “пон”:

- После сброса игроком слева тайла в дискард нужно сказать “чи”;
- Затем следует выложить два тайла последовательности из руки плашмя рубашкой вниз справа;
- После этого нужно взять тайл из дискарда противника и дополнить им последовательность, положив взятый тайл боком слева от двух открытых тайлов;
- Наконец, следует осуществить сброс тайла из руки.

Взятый при “чи” тайл всегда кладется слева от двух других, даже если при этом нарушается порядок последовательности. Если с рукой из примера выше, где уже взят пон на 2 ман, взять на следующем круге чи при сбросе игроком слева 4 пин, она будет выглядеть так:



(предположим, что южный ветер был сброшен после объявления пона на 2 ман). Каждый следующий объявленный сет кладется слева либо сверху от предыдущего.

3.3.3. Объявление “кан” (カン)

“Кан” — объявление, позволяющее создавать в руке каны, одноименные сеты из четырех одинаковых тайлов. Если в закрытой части руки есть четыре одинаковых тайла, но кан не был объявлен, они не интерпретируются как кан (поскольку иначе в руке не хватит тайлов для четырех сетов и пары), но могут интерпретироваться любым другим способом. Например, в руке ниже кан не объявлен, и поэтому четыре тайла 5 ман не считаются за кан, но могут считаться за пон и часть чи 5-6-7, либо за пару, часть чи и свободный тайл и т.д.



Кан можно объявлять тремя различными способами.

Закрытый кан (*анкан*)

Если игрок имеет в закрытой части руки четыре одинаковых тайла, он в любой свой ход после взятия тайла со стены, но до сброса, может сказать “кан” и выложить эти четыре тайла плашмя справа, положив два крайних тайла рубашкой вверх, а два средних — рубашкой вниз (крайние тайлы следует предварительно показать противникам). С закрытым каном 5 ман из руки выше это будет выглядеть так:



Закрытый кан нельзя объявлять сразу после своего объявления чи или пона (но можно после другого кана). Рука с закрытым каном продолжает считаться закрытой — это единственный объявляемый сет-исключение.

Открытый кан (*дайминкан*)

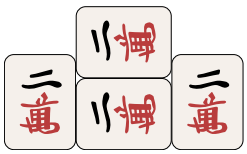
Если у игрока в закрытой части руки есть три одинаковых тайла, и любой противник сбрасывает четвертый, он может объявить на него “кан”, действуя точно так же, как и при объявлении “пон”. Тайлы кана кладутся плашмя справа таким же образом, как и после “пона”. Если кан был взят с игрока напротив, можно повернуть боком любой из двух средних тайлов. Пример: если игрок из примеров выше, до этого взявший пон и чи, берет на следующем после чи круге кан 8 соу с игрока справа, его рука будет выглядеть как на схеме ниже.



(предположим, что 4 соу была сброшена после объявления чи). Объявление кана приоритетнее объявления чи на тот же сброшенный тайл.

Дополненный кан (*шоминкан*)

Если у игрока есть открытый пон и четвертый такой же тайл в закрытой части руки, в любой свой ход после взятия со стены и до своего сброса он может дополнить пон до кана объявлением “кан”. Четвертый тайл кладется боком сверху от тайла, лежавшего боком в поне. Такой кан, как и закрытый, нельзя объявлять сразу после своего объявления “чи” или “пон” (но можно после другого любого кана). Дополненный кан считается открытым, поскольку условием для его появления служит наличие открытого пона в руке, соответственно, рука всегда уже открыта на момент появления такого кана.



После объявления любого кана в закрытой части руки начинает не хватать тайлов для ее завершения, и поэтому игрок сразу же должен взять с мертвой стены тайл замены (*риншанпай*)[4], и только потом совершить сброс. Это единственная ситуация в игре, когда берутся тайлы с мертвой стены.

Кроме того, при объявлении каждого кана открывается один индикатор *кандоры*: переворачивается соседний с индикатором доры верхний тайл с “длинной” стороны мертвой стены. Новый индикатор открывается *сразу* после объявления и до взятия игроком тайла замены с мертвой стены[5].

При дополнении пона до кана, дополняющий тайл может быть затребован для победы, в таком случае новый индикатор не открывается, так как кан фактически не был объявлен.

Ход после объявления кана, открытия кандоры и сброса переходит следующему игроку против часовой стрелки от объявившего, как и при других объявлениях сетов.

В мертвой стене всегда должно сохраняться 14 тайлов. Поэтому при взятии тайла замены последний тайл живой стены перекладывается в мертвую стену, и живая стена укорачивается на один тайл с конца.

Следует придерживаться следующего порядка при объявлении кана:

- Четко объявить вслух “кан”
- Открыть тайлы из руки (четыре для закрытого кана, три для большого открытого кана и один для малого открытого кана) и переместить их вправо от руки;
- Взять тайл замены из мертвой стены;
- Перевернуть новый индикатор кандоры;
- Сбросить тайл из руки и продолжить ход.

Победу на дополняющем тайле (*чанкан*) следует объявлять не ранее, чем четвертый тайл будет доложен в кан и не позднее, чем игрок, объявивший кан, осуществит сброс тайла в дискард либо объявит еще один кан.

[4] крайний тайл с того конца мертвой стены, около которого находится разлом

[5] В некоторых правилах, особенно в онлайн-маджонге, новый индикатор открывается сразу только в случае объявления закрытого кана, если же кан открытый, новый индикатор открывается только после сброса

Всего за раздачу может быть объявлено не более чем 4 кана: именно столько тайлов замены возможно взять с короткого конца мертвой стены, и столько индикаторов кандор можно открыть с длинного. В случае открытия четырех канов разными игроками, после объявления четвертого кана и сброса тайла, на котором в итоге никто из игроков не объявляет победу, объявляется абортивная ничья (см. раздел про ничьи далее). Если все четыре кана открыты одним и тем же игроком, игра продолжается, но игроки не вправе объявить пятый кан.

3.3.4. Куикаэ

В риичи-маджонге существует правило *куикаэ* — оно определяет, можно ли осуществлять сброс такого же тайла после взятия сета, можно ли осуществлять сброс тайла, ранее дополнявшего до последовательности объявляемые два тайла, или оба действия недопустимы. В данных правилах регламентируется последний вариант. В случае нарушения данного правила никаких изменений в дискарде делать не следует (т.е. нельзя забрать тайл обратно в руку и скинуть другой тайл), при этом к игроку-нарушителю применяются санкции (подробнее о нарушениях и санкциях см. в разделе про судейство). Объявление сета, завершающееся сбросом некорректного тайла с точки зрения правила куикаэ, считается корректным и прерывает круг.

Рассмотрим пример:



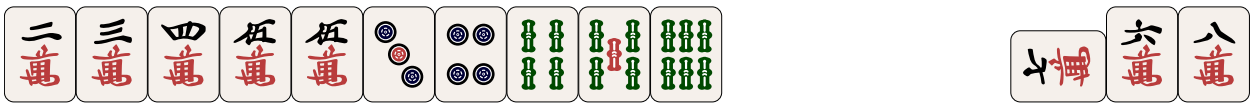
Сброс как 2 ман, так и 5 ман в данном случае недопустим из-за правила куикаэ. Аналогичным образом, после взятия пона не допускается сброс такого же тайла, какой был взят в пон.

3.3.5. Объявления победы

Когда игроку не хватает в руке до победы[6] одного тайла, говорят, что у игрока *темпай*[7]. Если на руке темпай, игрок может выиграть раздачу, получив выигрышный тайл двумя способами:

- Со стены в свой ход. Такая победа называется цумо (ツモ), и объявляется словом “цумо” после взятия выигрышного тайла.
- При сбросе другим игроком на его ходу. Такая победа называется рон (ロン) и объявляется словом “рон”.

Пример темпая:



Выигрышные тайлы, завершающие руку в четыре сета и пару — 2 и 5 пин. Игрок может объявить цумо, если один из них зайдет со стены, или рон, если какой-то из них сбросит любой из оппонентов. После объявления цумо выигрышный тайл кладется рядом с рукой, а рука показывается игрокам. Встраивать выигрышный тайл в руку при цумо не следует, потому что в некоторых случаях для определения стоимости руки имеет значение, с какого именно тайла игрок выиграл раздачу. При роне брать выигрышный тайл из дискарда сбросившего игрока не следует, а рука также показывается оппонентам.

[6] Для победы есть японский термин *агари*

[7] Также встречаются варианты “Игрок темпай”, или “Игрок в темпае”, все они означают одно и то же — состояние руки, которой до победы не хватает одного тайла

Объявление победы завершает раздачу. После показа руки производится подсчет очков и выплата за руку, и затем, если раздача не была последней, начинается следующая. Объявления победы, как и объявления сетов, не обязательны:

- рон можно пропустить, или сделать на этот тайл другое объявление — пон, кан или чи;
- цумо тоже можно не объявлять, сбросив любой тайл из руки после получения выигрышного и продолжив раздачу.

Однако такие пропуски накладывают на дальнейшие возможности победы некоторые ограничения из-за правила *фуритен*, рассмотренного далее.

Несколько игроков в темпае могут объявить рон на один и тот же сброшенный тайл одновременно. В этом случае выплаты производятся каждому из победивших игроков.

Также рон можно объявить во время объявления оппонентом дополненного кана, когда противник дополняет пон выигрышных для игрока тайлов четвертым тайлом, а в одном очень редком специфическом случае — и при объявлении противником закрытого кана (см. раздел про яку). При “роне с кана”, который также называют перехватом тайла или ограблением кана, проигравшим считается игрок, объявивший кан. При ограблении кана кан не считается объявленным, следовательно новый индикатор доры не открывается.

Когда разные игроки одновременно делают различные объявления на один тайл, забирает его тот игрок, чье объявление приоритетнее:

- Пон или кан приоритетнее чи;
- Рон приоритетнее, чем пон или кан.

Последний момент, когда можно объявить рон — непосредственно до того, как следующий по ходу игры игрок осуществляет сброс.

3.3.6. Риичи

Риичи (リーチ от англ. “reach”) — одно из самых частых условий победы, встречающихся в риичи-маджонге, давшее ему первую часть названия. Это объявление, позволяющее выиграть на любой закрытой руке, находящейся в темпае. Отметим, что объявление риичи — это единственное объявление, которое не прерывает круг (это важно для некоторых комбинаций).

Игрок может объявить риичи в любой свой ход во время сброса тайла в дискард, если соблюдаются все следующие условия:

- На руке есть темпай и этот темпай остается после сброса последнего лишнего тайла;
- Рука полностью закрытая;
- До конца живой стены осталось не менее четырех тайлов (т.е. на момент объявления риичи у игрока должен быть шанс получить еще хотя бы один тайл со стены).

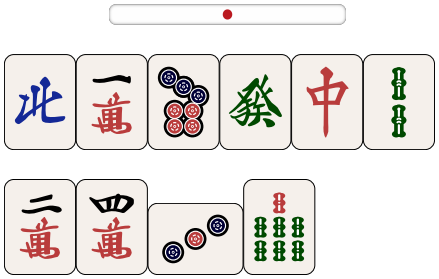
Как и все объявления, риичи необязательно: выйдя в темпай с закрытой рукой, его можно не объявлять (оставаться в *даматене*), или же объявить не сразу, а через ход или несколько. Порядок объявления риичи следующий:

- Игрок говорит “риичи”;
- Затем он сбрасывает тайл в дискард и кладет его боком;
- После этого он кладет в центр стола над своим дискардом палочку в 1000 очков — ставку риичи.

Отказаться от объявления риичи без последствий возможно только после объявления “риичи” вслух до сброса тайла. Риичи считается объявленным после того, как тайл сброшен в дискард (т.е. после этого игрок не вправе отказаться от объявления).

В случае, если другой игрок объявляет рон с тайла, на котором объявляется риичи, ставка в 1000 очков не считается сделанной и не забирается выигравшим игроком.

Рассмотрим дискард после объявления риичи:



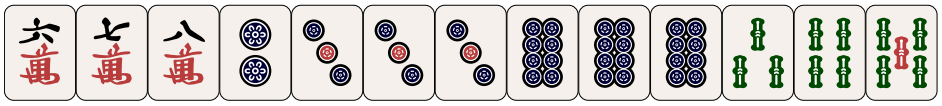
Над дискардом — палочка в 1000 очков, в самом дискарде один тайл, сброшенный при объявлении, повернут боком. Если после объявления кто-то забирает сброшенный тайл для сета, риичи-игрок обязан повернуть боком тайл, сбрасываемый на следующем ходу, чтобы один повернутый боком тайл обязательно был в дискарде. После него все сбрасываемые тайлы выкладываются обычным образом, как 7 соу на рисунке.

Ставка риичи — это сумма в 1000 очков, вычитающаяся из счета игрока. Если игрок выигрывает после объявления риичи, она возвращается ему обратно вместе с очками, полученными за руку. Если же раздачу выигрывает другой игрок, он забирает эту тысячу очков себе. В случае ничьей палочка остается лежать на кону до первой победы, и забирает ее тоже победитель.

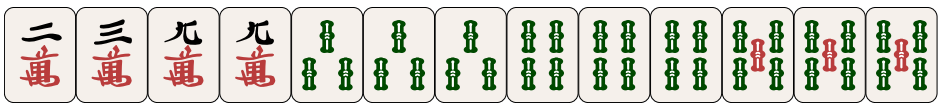
В случае двойного или тройного рона, все риичи-ставки, которые выиграли, возвращаются объявившим их игрокам. Лежащие на кону и невыигравшие ставки отдаются игроку, выигравшему первому по ходу игры от проигравшего. Если одна из победных рук не может быть засчитана по каким-то причинам (например, она является некорректной, т.к. в ней нет четырех сетов и пары), засчитываются все другие победы по рон, которые оказались корректными.

Объявив риичи, игрок не имеет права менять состав своей руки, и должен сбрасывать все приходящие со стены тайлы до получения выигрышного. Возможна победа как со стены (цумо), так и с чужого дискарда (рон); если игрок выигрывает по цумо, он получает дополнительную стоимость за полностью закрытую руку (см. описание комбинаций ниже).

После объявления риичи остается возможность объявить закрытый кан, используя закрытый пон в руке и только что пришедший тайл со стены, но только если кан никак не изменяет ожидание и возможности интерпретации сетов в руке. Никакие другие сеты после риичи объявлять нельзя. Рассмотрим примеры рук:



Эта рука ждет 1, 2 или 4 пин. Если после объявления риичи со стены придет 8 пин, кан восьмерок никак не изменит ожидание: после его объявления выигрышными тайлами все также останутся 1, 2 и 4 пин, и поэтому такой кан разрешен. Если же придет 3 пин, после объявления кана троек ожидание на 1 и 4 пин пропадет, и единственным выигрышным тайлом останется двойка, завершающая пару. Поэтому такой кан объявлять нельзя, и пришедшую со стены четвертую тройку следует сбросить.



В руке выше с объявленным риичи ни один из возможных канов 3, 4 или 5 со при заходе соответствующих тайлов объявлять нельзя, хоть они и не изменят ожидания. При объявлении такого кана исчезла бы одна из возможных интерпретаций сетов в руке: форма 333444555 может быть рассмотрена не только как три пона, но и как три чи 3-4-5, но при объявлении кана такая возможность интерпретации исчезает.

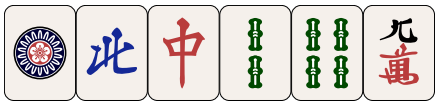
3.4. Фуритен и временный фуритен

Правило *фуритен* (フリテン), или правило упущенного сброса, запрещает игроку объявлять рон, если хоть один из тайлов, завершающих руку до выигрышной формы, лежит у него в дискарде. При этом как дискард учитываются и тайлы, взятые оттуда для сетов другими игроками. Именно из-за этого при объявлениях сетов требуется указывать какой тайл был взят и с кого из противников, кладя один из тайлов боком с соответствующей стороны.

Например, рассмотрим игрока со следующей рукой:



Предположим, дискард у игрока следующий:



В данном случае игрок не может объявить рон ни при сбросе противником 1 пин, ни при сбросе 4 пин, потому что в его дискарде есть “упущенный” выигрышный тайл 1 пин. При этом ограничений на объявление цумо нет. Если игрок перестроит свою руку так, чтобы сброшенные в дискард тайлы не завершали выигрышную форму, фуритен перестанет действовать, и он снова сможет объявлять рон. Например, это будет возможно если руку выше изменить следующим образом взятием 5 пин и сбросом 2 пин:



В этом случае ожидание на 1 пин пропадет, и игрок сможет объявить рон на сброшенную кем-либо 4 пин.

Временный фуритен — это отдельное правило, которое не позволяет игроку объявлять рон, если на текущем круге считая от хода игрока уже был сброшен какой-либо из тайлов, завершающих его руку до выигрышной формы. Действие временного фуритена заканчивается с первым же ходом игрока — в момент, когда игрок получает новый тайл со стены либо с помощью объявления, и таким образом формально может сменить ожидание. Допустим, у нас на нашем ходу имеется следующая рука:



В случае если игрок справа сбросил 9 соу и мы пропустили возможный рон, а сразу за ним игрок напротив сбрасывает восток или еще одну 9 соу, объявлять рон на этот тайл нельзя, потому что на этом круге рон уже был пропущен. Если же кто-то еще раз сбросит 9 соу или восток уже после следующего нашего хода, рон объявить будет можно.

Если игрок пропустил один рон после объявления риичи, из-за временного фуритена он не может победить по рону до конца раздачи, т. к. после риичи сменить ожидание невозможно.

3.5. Яку: условия победы

Для объявления победы необходимы не только четыре сета и пара в руке, но и выполнение хотя бы одного *яку* — условия победы, приносящего руке стоимость. Рука без яку не имеет стоимости, и с такой рукой объявлять победу нельзя, даже если собраны все сеты и пара. Яку бывают двух типов: это либо наличие определенных комбинаций тайлов в руке, либо особые игровые ситуации, при которых происходит победа. Стоимость яку измерима: каждое из них имеет фиксированную стоимость в *ханах* (яп. 飜 или 翻) — специальных единицах, используемых для удобства, которые при подсчете общей стоимости руки переводятся в очки.

Яку бывают **комбинационными** и **ситуационными**.

Комбинационные яку даются за сочетания тайлов в руке, объединенные некоторым общим принципом. Яку может давать как часть руки (например, в случае комбинации *якухай* яку дается за любой пон драконов или ветров места или раунда), так и вся рука полностью — в случае выполнения некоторого условия для всей руки без исключения (например, яку *тойтой* дается в случае если вся рука состоит только из понов).

Ситуационные яку даются за выполнение некоторых игровых условий, не связанных с формой руки (например, *риншан кайхо* дается за победу с замещающего тайла при объявлении кана).

Полный список яку с подробным описанием приведен в приложении.

Яку можно сочетать друг с другом — в таких случаях стоимости всех яку в руке суммируются (за некоторыми исключениями; все исключения описаны в приложении).

Некоторые яку невозможно сочетать, потому что их условия противоречат друг другу. Например, *чанта* не сочетается с *тан'яо*, потому что требует наличия крайних или благородных тайлов, которых в руке с тан'яо быть не может. В других случаях теоретически возможные сочетания яку запрещены правилами.

3.5.1. Якуманы

Некоторые яку, называемые *якуманами*, собираются настолько редко и тяжело, что стоят максимально возможное количество очков (32000 очков для не-дилера и 48000 для дилера). Якуманы не сочетаются ни с какими яку, кроме других якуманов — именно поэтому их стоимость обычно считают сразу в очках, хотя можно записать ее и в ханах — 13. Когда в руке несколько якуманов, они складываются, образуя двойные, тройные якуманы и т. д., а стоимость руки с каждым дополнительным якуманом возрастает еще на 32000 / 48000 очков. Якуманы также бывают как комбинационными, так и ситуационными — полный список с описаниями можно найти в приложении.

В некоторых правилах определенные виды якуманов сами по себе считаются двойными (например, дайсуши, сууанко танки по цумо или тринадцатистороннее кокуши мусо). В данном регламенте каждый якуман считается одинарным независимо от формы и допускается только сложение якуманов.

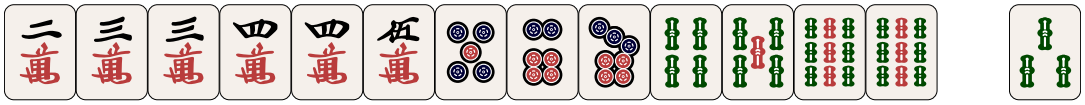
3.6. Дора

Дора (ドラ) — это тайл, наличие которого в руке увеличивает ее стоимость на 1 хан. Однако дора не дает яку, и с рукой без яку нельзя объявить победу даже если в ней есть доры. Дора в каждой раздаче определяется индикатором, который открывается в мертвой стене перед началом раздачи. Дорой считается следующий тайл после индикатора по порядку:

- Тайлы мастей: 1→2→3→4→5→6→7→8→9→1 (дора только в той же масти, что и

индикатор);
- Ветра: 東 (восток)→南 (юг)→西 (запад)→北 (север)→東 (восток);
- Драконы: красный→белый→зеленый→красный.

Например, если индикатор — 2 пин, дорой является 3 пин; если индикатор 9 соу, дора — 1 соу; если красный дракон, то дорой будет белый. Когда в руке есть несколько экземпляров дор, их стоимость складывается:



Мертвая стена: 

Эта рука будет стоить 3 хан: один за пинфу и еще по одному за две доры 4 ман.

Помимо “обычных” дор существуют дополнительные, многие из которых ранее уже упоминались. За каждый экземпляр любой из них дается дополнительный хан, как и за обычную дору:

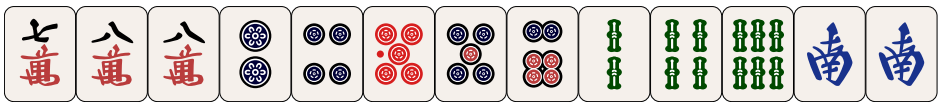
- *Кандоры*. При объявлении любого кана в мертвой стене открывается один индикатор кандоры (соседний тайл с индикатором доры с той стороны, где от него до конца стены 4 стопки тайлов). Всего их может быть открыто 4, по числу стопок от индикатора доры до конца мертвой стены (пятый кан за раздачу объявлять запрещено). Сколько в раздаче объявлено канов, столько и открыто индикаторов кандор. Индикаторы работают точно так же, как и обычные.
- *Урадоры*. При победе после объявления риичи, тайл, находящийся в мертвой стене под индикатором доры, открывается и становится дополнительным индикатором доры, которая называется урадорой. Если в выигранной руке риичи-игрока оказываются урадоры, он получает за них дополнительную стоимость.
- *Кан-урадоры*. Если во время раздачи объявлялись каны, при победе после риичи открывается и становится индикатором не только тайл под индикатором доры, но и все тайлы под открытыми индикаторами кандор. Например, если за раздачу было объявлено два кана, урадор будет три: одна обычная и две кан-урадоры.

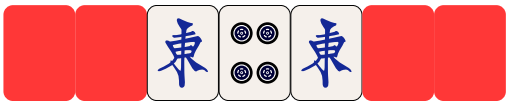
Таким образом, все тайлы мертвой стены, кроме добавляемых в нее из живой стены после объявления канов, теоретически могут быть использованы в игре либо как тайлы замены, либо как индикаторы дор.

Наконец, существуют красные доры или *акадоры*: рисунок на некоторых экземплярах пятерок мастей сделан полностью красным, и каждая такая пятерка в руке увеличивает ее стоимость на 1 хан. Акадор в наборах три, по одной в каждой масти. Наличие акадор не увеличивает количество пятерок мастей, т.е. в наборе в каждой масти будет одна акадора-пятерка и три обычных пятерки.

Обратите внимание, что если в случае объявления закрытого кана среди четырех тайлов присутствует акадора, ее следует всегда класть лицевой стороной вверх, чтобы не забыть ее посчитать в случае победы.

Если несколько одинаковых индикаторов доры указывают на один и тот же тайл, он становится двойной, тройной или четверной дорой по числу указывающих индикаторов, и такие доры дают соответственно 2, 3 или 4 дополнительных хана за каждый тайл. Если индикатор указывает на пятерку, стоимость акадоры также увеличивается на 1 хан:



Мертвая стена: 

Эта рука содержит дор на 7 хан — по 2 хан за каждый южный ветер, 1 хан за обычную пятерку-дору и 2 хан за пятерку-акадору.

3.7. Подсчет стоимости руки и порядок выплат

Стоимость руки сначала считается как сумма всех ханов, полученных за яку и доры, и всех фу (符) — “мини-очков”, начисляемых за определенные сеты в руке, форму ожидания на выигрышный тайл и другие мелкие особенности руки, не дающие яку. После этого стоимость, выраженная в ханах и фу (например, 2 хан 40 фу), переводится в очки по специальной таблице или формуле, которые будут рассмотрены далее.

Мини-очки *фу* поощряют игрока за мелкие сложности в сборе руки, не дающие новых яку. Они считаются после подсчета суммарного количества ханов за яку и доры. Если в руке 5 хан или больше, фу считать не нужно: стоимость такой руки в очках будет зависеть только от количества ханов.

Фу начисляются за поны и каны в руке, якухайные[8] пары, ожидание на выигрышный тайл и тип победы. Каждая рука, если она стоит менее 5 хан, по умолчанию имеет 20 фу, и все остальные полученные фу складываются с ними. После подсчета всех фу получившееся число округляется вверх до десятков (например, если при суммировании получилось 54 фу, итоговым значением будет 60). Единственное исключение — чиитойцу (7 пар): любая рука, содержащая чиитойцу (опять же, если ее общая стоимость — менее 5 хан) оценивается в 25 фу, никакие дополнительные фу к ним не прибавляются, и это число не округляется вверх до 30. Если чиитойцу не засчитывается (например, в том случае, если в руке рянпейко, и оно исключает чиитойцу), то фу считаются по обычной схеме.

3.7.1. Фу за поны и каны

Количество фу зависит от открытости сетов (не всей руки!) и тайлов, из которых они состоят:

	Открытый сет	Закрытый сет
Пон средних тайлов	+ 2 фу	+ 4 фу
Пон крайних или благородных тайлов	+ 4 фу	+ 8 фу
Кан средних тайлов	+ 8 фу	+ 16 фу
Кан крайних или благородных тайлов	+ 16 фу	+ 32 фу

Фу начисляются за каждый отдельный пон и кан в руке в зависимости от его типа по таблице. Если пон образовался в руке с получением выигрышного тайла, он считается открытым, если тайл получен по рону, и закрытым, если по цумо. За чи, как более простые в сборе сеты, фу не дается.

[8] пары из тайлов, которые дали бы якухай, если бы из них был собран пон

3.7.2. Фу за якухайные пары

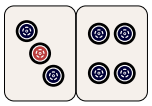
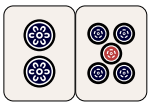
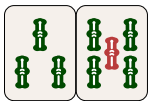
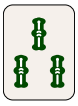
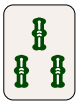
Если в руке пара состоит из тайлов, сет которых дал бы якухай (драконы или ветра раунда/места), за такую пару начисляется 2 дополнительных фу. За пару совпадающих ветров раунда и места, сет которых дал бы двойной якухай, дается 4 фу. Все это не относится к чиитойцу: такие руки всегда стоят 25 фу.

3.7.3. Фу за тип победы

- При победе по рону с закрытой рукой дается 10 дополнительных фу;
- При победе по цумо с любой рукой (открытой или закрытой) дается 2 дополнительных фу, если эта рука не содержит пинфу[9]. При победе с тайла замены (риншан кайхо) 2 фу за цумо тоже не начисляются;
- При победе по рону с открытой рукой, в которой выполняются все остальные условия для пинфу (нет понов, канов и якухайных пар, ожидание в две стороны в рянмен) дается 2 дополнительных фу. Других фу, кроме базовых, в такой руке нет, и поэтому она всегда стоит 30 фу.

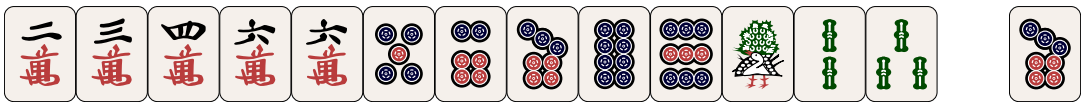
3.7.4. Фу за ожидание на выигрышный тайл

В темпае возможны пять различных базовых форм ожидания выигрышного тайла, и некоторые, наиболее “неудобные” из них, оцениваются в дополнительные 2 фу:

Название	Пример формы	Выигрышные тайлы	Фу
Рянмен (в две стороны)			не начисляется
Канчан (в “дырку”)			+2 фу
Пенчан (краевое)			+2 фу
Танки (в пару)			+2 фу
Сянпон (в две пары)			не начисляется

За сянпон как ожидание фу не дается, но 2, 4 или 8 фу начисляется за получившийся пон в соответствии с таблицей фу за сеты. Если выигрышный тайл пришел одновременно в несколько ожиданий разного типа, считается только то, с которым рука получается дороже всего в очках (о пересчете ханов и фу в очки см. далее) — это же касается и интерпретации сетов в руке. Например, если считать в руке ниже выигрышным ожиданием рянмен 5-6, а не пенчан 8-9, она получит дополнительный хан за пинфу, и поэтому будет выбрана такая интерпретация ожиданий. Соответственно, 2 фу за пенчан начислены не будут.

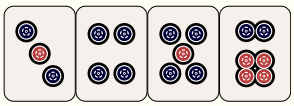
[9] Можно заметить, что все условия для пинфу подобраны так, чтобы рука в итоге не получила фу кроме базовых 20: в ней нет ни понов и канов, ни якухайных пар, ни ценных ожиданий. Действительно, буквальный перевод названия “пинфу” — это “рука без фу”. Единственное исключение — +10 фу за рон на закрытой руке.



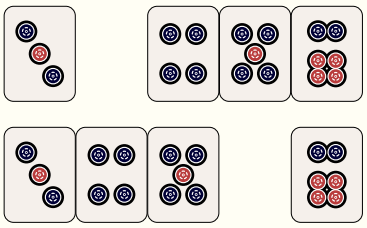
Раздел с дополнительными сведениями

В случае более сложных ожиданий, эти ожидания всегда можно свести к базовым и рассчитать соответствующую стоимость. Например, формы *нобетан* и *санментан* всегда ждут только в пару (пусть и несколько разновидностей тайлов), тогда как форма *рянтан* может рассматриваться как рянмен и как танки (отсюда и название формы). Рассмотрим примеры таких форм.

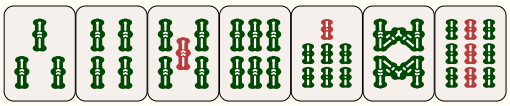
Нобетан



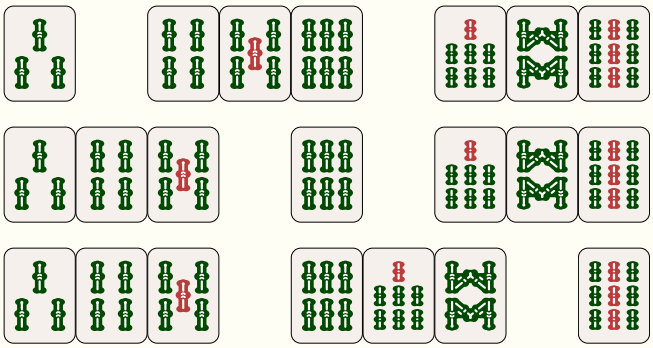
Эту форму можно рассмотреть как чи + ожидание в пару двумя способами:



Санментан



Тут аналогично, но способов уже три:

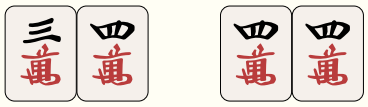


Рянтан



Эту форму можно рассмотреть либо как пон + ожидание в пару, либо как пару + ожидание в две стороны:





Существуют и другие комплексные формы ожиданий, но каждую из них можно разложить до базовых форм тем или иным способом.

3.7.5. Примеры подсчета ханов и фу в руке

Пример №1.



Мертвая стена: 

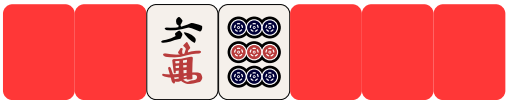
(раунд южный, игрок на востоке, победа без ситуационных яку)

Якухай	1 хан
Открытая чанта	1 хан
Доры	1 хан
Базовые фу	20 фу
Открытый пон благородных тайлов	4 фу
Ожидание в канчан	2 фу
Итого	**3 хан 30 фу**

Пример №2.



Мертвая стена: 

Нижний ряд мертвой стены: 

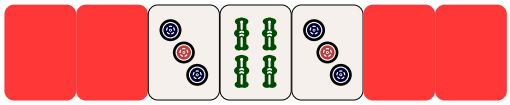
(раунд восточный, игрок на юге, победа по риичи без иппацу и других ситуационных яку с другого игрока)

Риичи	1 хан
Акадора	1 хан
Урадора	1 хан
Базовые фу	20 фу
Закрытый кан крайних тайлов	32 фу
Открытый пон средних тайлов (4 соу)	2 фу
Якухайная пара	2 фу
Закрытый рон	10 фу
Итого	**3 хан 70 фу**

Пример №3.



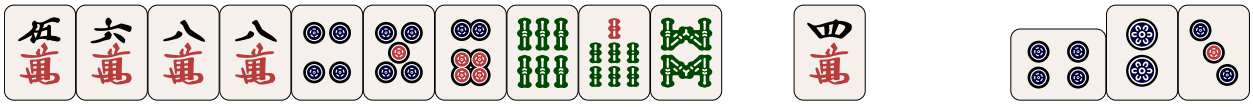
Мертвая стена:



(раунд южный, игрок на севере, победа с тайла замены)

Якухай	1 хан
Открытое хон’ицу	2 хан
Риншан кайхо	1 хан
Доры	2 хан
В руке больше 4 хан, фу не подсчитываются	
Итого	**6 хан**

Пример №4.



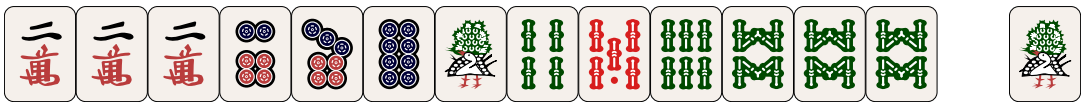
Мертвая стена:

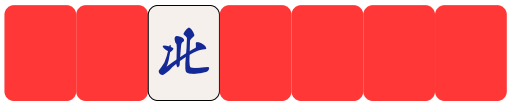


(раунд восточный, игрок на востоке, победа без ситуационных яку)

Тан’яо	1 хан
Базовые фу	20 фу
Рон с “открытым пинфу”	2 фу
Итого	**1 хан 30 фу**

Пример №5.



Мертвая стена: 

(раунд южный, игрок на западе, победа с закрытым цумо без других ситуационных яку)

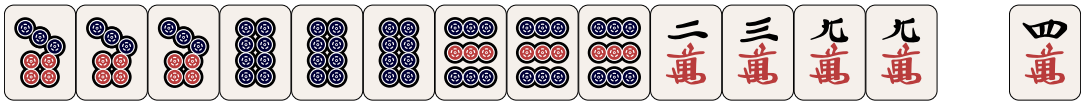
Мензен цумо	1 хан
Акадора	1 хан
Базовые фу	20 фу
Два закрытых пона средних тайлов	8 фу
Ожидание в танки (в пару)	2 фу
Цумо	2 фу
Итого	**2 хан 40 фу**

3.7.6. Подсчет очков в руке

В риичи-маджонге все игроки начинают игру с 30000 очков, и в процессе игры только обмениваются очками друг с другом: больше очки ниоткуда не появляются и никуда не исчезают. Поэтому сумма очков за столом всегда равна 120000.

Выплаты за собранные руки производятся сразу после объявления победы и подсчета очков, перед началом следующей раздачи. После рона всю стоимость руки победителю выплачивает игрок, сбросивший выигрышный тайл, а при цумо выплата делится между всеми тремя оставшимися игроками. При двойном или тройном роне игрок, сбросивший выигрышный тайл, платит всем победителям.

Победитель раздачи должен после показа руки противникам назвать стоимость руки в очках; опционально также перед этим перечислить яку и назвать число дор, например, “иццу, хон’ицу, одна дора — 7700”. Если в руке возможны несколько интерпретаций сетов с разными стоимостями, выбрать нужно самую дорогую по стоимости в очках (о переводе ханов и фу в очки см. далее). Также рекомендуется при подсчете очков выделить интерпретацию руки, разделив сеты. Пример (победа не-дилера без риичи и других ситуационных яку, кроме мензен цумо, дор также нет):



Если считать форму в пинах за три чи 7-8-9, то это пинфу, ипейко, мензен цумо — 3 хана 20 фу, 2700 очков. Если же за три пона, то это сан’анко и мензен цумо — 3 хана 40 фу, 5200 очков. Рука должна быть посчитана по варианту с сан’анко.

Для перевода ханов и фу в очки пользуются таблицей выплат. Далее приведена небольшая часть этой таблицы для самых частых стоимостей рук, а полную таблицу можно найти в приложении в конце правил. Для рук дилера используется отдельная таблица: рука дилера всегда стоит примерно в полтора раза больше очков, чем рука не-дилера с таким же количеством ханов и фу. Однако при цумо другого игрока дилер выплачивает примерно в два раза большую долю стоимости руки, чем не-дилер. При цумо дилера все выплачивают равные части стоимости.

В каждой ячейке сверху большими цифрами указана выплата при победе по рону, ниже — выплаты каждого из игроков при цумо: в не-дилерской таблице после дроби указана выплата дилера, перед дробью — каждого из оставшихся игроков, а в дилерской есть только одно число — выплата каждого из трех остальных игроков. Например, если дилер возьмет цумо с рукой в 2 хан 40 фу, каждый заплатит ему по 1300 очков, и вся рука будет стоить 3900. При цумо не-дилера с рукой в 1 хан 30 фу дилер заплатит ему 500 очков, а оставшиеся два игрока — по 300, и вся рука будет стоить 1100 очков.

Если в ячейках стоят прочерки, это значит, что такого количества ханов и фу при соответствующем типе победы в руке не может быть. В этом можно убедиться, вспомнив, с какими яку рука может иметь такое количество фу: 20 фу — это пинфу-цумо без дополнительных фу за рон (минимум 2 хан из-за мензен цумо), а 25 фу — это чиитойцу, которое тоже невозможно получить по цумо без дополнительного хана за мензен цумо.

Не-дилер	20 фу	25 фу	30 фу	40 фу	50 фу	60 фу
1 хан	– –	– –	1000 300 / 500	1300 400 / 700	1600 400 / 800	2000 500 / 1000
2 хан	– 400 / 700	1600 –	2000 500 / 1000	2600 700 / 1300	3200 800 / 1600	3900 1000 / 2000
3 хан	– 700 / 1300	3200 800 / 1600	3900 1000 / 2000	5200 1300 / 2600	6400 1600 / 3200	7700 2000 / 3900/
4 хан	– 1300 / 2600	6400 1600 / 3200	7700 2000 / 3900	8000 2000 / 4000		

Дилер	20 фу	25 фу	30 фу	40 фу	50 фу	60 фу
1 хан	– –	– –	1500 500	2000 700	2400 800	2900 1000
2 хан	– 700	2400 –	2900 1000	3900 1300	4800 1600	5800 2000
3 хан	– 1300	4800 1600	5800 2000	7700 2600	9600 3200	11600 3900
4 хан	– 2600	9600 3200	11600 3900	12000 4000		

3.7.7. Формула перевода ханов и фу в очки

Раздел с дополнительными сведениями

В таблицах можно заметить закономерность: **удвоение фу эквивалентно +1 хану**. Эту закономерность полезно знать для лучшего запоминания, кроме того она позволяет быстро рассчитать очки для рук с большим числом фу, например рука стоимостью в 1 хан и 100 фу будет иметь точно ту же стоимость, что и рука в 2 хан 50 фу, и ту же стоимость, что и рука в 3 хан 25 фу. Почему так происходит?
Значения выплат в таблице получены по **одной и той же формуле**. Во время игры можно пользоваться таблицей, и поэтому знать формулу не нужно, но она может быть

полезна для понимания принципов перевода ханов и фу в очки. Выглядит она так:

$$Base = Fu \cdot 2^{Han+Bazoro} \quad (1)$$

Бадзоро — это базовый коэффициент, обычно равный двум. В данных правилах бадзоро всегда имеет именно такое значение.
Из базового значения легко получить конкретное количество очков по простой формуле:

$$Points = \lceil Base * k \rceil \quad (2)$$

Обратите внимание на округление вверх до сотен — оно производится *после* умножения базы на коэффициент *k*.
k — это коэффициент, зависящий от типа победы и дилерства победителя:

- При не-дилерском роне: *k=4*;
- При дилерском роне: *k=6*;
- При не-дилерском цумо дилер выплачивает победителю сумму, подсчитанную по формуле с *k=2*, а каждый не-дилер — с *k=1*;
- При дилерском цумо каждый выплачивает дилеру сумму с *k=2*.

Из формулы легко вывести еще несколько закономерностей:

- Дилерская рука всегда примерно в 1,5 раза дороже такой же не-дилерской (может быть не совсем точно из-за округления);
- Каждый дополнительный хан при неизменном количестве фу увеличивает стоимость руки в 2 раза;
- Выплата дилера при не-дилерском цумо равна выплате не-дилера при цумо дилера с такой же рукой;
- Суммарная стоимость руки при цумо может быть немного больше стоимости такой же руки при роне из-за того, что при цумо округляется вверх больше чисел. Например, рука в 1 хан 30 фу для не-дилера при роне будет стоить 4*30*8 = 960, округленно 1000 очков, а при цумо будут выплачены суммы в 1*30*8 = 240 (300), еще такие же 300 от другого не-дилера и 2*30*8 = 480 (500) от дилера — итого получается 1100.

3.7.8. Лимиты

Формула выше применяется только для рук, общая стоимость которых по ней получается не выше 8000 очков для не-дилера или 12000 для дилера. Для более дорогих рук стоимости фиксированы — поэтому такие выплаты и руки называются лимитами — и зависят только от числа хан. Это все руки с числом хан от 5 и более (поэтому фу для них считать не нужно), руки в 4 хан и более, чем с 30 фу, и руки в 3 хан и более, чем с 60 фу.

Лимиты точно так же стоят в полтора раза дороже для дилера, но остальные закономерности для рук, считаемых по формуле, с ними не работают. Начиная с 5 хан, стоимость руки с каждым следующим ханом растет не в 2 раза, а гораздо медленнее, а иногда дополнительный хан и вовсе может ее не увеличивать.

Каждый лимит имеет свое название:

Название лимита	Число хан	Стоимость для не-дилера	Стоимость для дилера
Манган (満貫)	3 хан и от 70 фу, 4 хан и от 40 фу, 5 хан	8000 2000 / 4000	12000 4000
Ханеман (跳満)	6-7 хан	12000 3000 / 6000	18000 6000
Байман (倍満)	8-10 хан	16000 4000 / 8000	24000 8000
Санбайман (三倍満)	11-12 хан	24000 6000 / 12000	36000 12000
Якуман (役満)	13 хан и более	32000 8000 / 16000	48000 16000

Якуман — это максимально возможная стоимость руки, получаемая комбинацией “обычных” яку и дор: после 13 хан стоимость в очках больше не увеличивается. Больше очков можно получить только если собрать два и более комбинационных или ситуационных якумана.

Якуман, полученный за счет “обычных” яку и дор называется *счетным* или *казоэ-якуманом*. Счетный якуман не суммируется с другими якуманами.

3.7.9. Правило пао

Пао — это правило, устанавливающее особый порядок выплат за некоторые якуманы: дайсанген, и дайсуши. Пао применяется к игроку, который в процессе раздачи сбросом тайла позволил собрать последний из объявленных сетов якумана.

- Если после этого якуман был собран по цумо, вместо обычных трех выплат “ответственный” игрок платит всю стоимость, как при роне с него;
- Если якуман был собран благодаря рону с другого игрока, “ответственный” игрок делит с ним выплату пополам вне зависимости от дилерства.

Если условия для пао не выполняются, или же якуман к концу раздачи не собрался (руку собрал другой игрок или произошла ничья), выплаты производятся как обычно.

Условия для пао:

- Дайсанген. Если у игрока, собирающего дайсанген, есть два объявленных сета драконов, и другой игрок сбрасывает дракона третьего вида, с которого собирающий объявляет пон или кан, сбросивший игрок становится ответственным.
- Дайсуши. Если у собирающего игрока есть три объявленных сета ветров, игрок, сбросивший четвертый ветер ему в пон или кан, становится ответственным.

Применение правила пао не зависит от того, объявлял ли риичи игрок, сбросивший последний ветер или последнего дракона для якумана. Однако если последний пон собран игроком самостоятельно на закрытой руке, либо если игроком объявлен закрытый кан последнего ветра или дракона, правило пао не применяется.

3.8. Ничьи и абортивные ничьи

Ничья (рюкёку) — это ситуация, когда к концу живой стены ни один игрок не объявил победы. При ничьей перед началом следующей раздачи игроки без темпая (*нотен*-игроки) выплачивают игрокам в темпае суммарно 3000 очков. Если за столом один игрок темпай, три других игрока выплачивают ему по 1000 очков, если два темпая — каждый из них получает 1500 очков от одного из оставшихся игроков, если три темпая, то единственный нотен-игрок платит каждому по 1000. Если все за столом темпай, или все нотен, никаких выплат не производится.

Все темпай-игроки перед выплатами должны показать другим свои руки, чтобы подтвердить свой темпай. Первым это делает дилер, далее открывают руки все темпай-игроки по ходу игры. Если у игрока нотен, он не обязан открывать свою руку. Если у игрока, не объявлявшего риичи, темпай, но он не хочет его показывать, он также вправе не показывать руку, и тогда ему будет зачтен нотен. Для игроков, объявивших риичи в ходе раздачи, открыть руку и показать темпай строго обязательно (в ином случае последуют санкции).

Темпай без комбинационных яку в руке во время выплат при ничьей — это все еще темпай. Однако в случае, если *все без исключения* возможные выигрышные тайлы уже находятся в руке игрока (в закрытой части и в объявленных сетах), темпай не засчитывается.

Ставки риичи при ничьей остаются на столе и кладутся на кон. Их забирает первый же победитель в следующей раздаче, или, если несколько раздач подряд заканчиваются ничьей, то в первой последующей раздаче, завершившейся победой.

Отметим отдельно, что игроку **не позволяется** не выложить последний тайл в дискард. Несмотря на то, что игрок может быть нотен, и для него не имеет значения показать ли нотен или заработать мертвую руку, не сбросив последний тайл (и тоже показать нотен), последний сброс является важным элементом игры и не может быть проигнорирован.

Существует отдельный подвид ничьих, так называемые **абортивные ничьи**, которые присуждаются при выполнении одного из следующих условий:

- Все игроки сбросили один и тот же ветер на первом круге раздачи. Круг не должен быть прерван объявлениями сетов.
- Ситуация **кюсюкюхай** — на первом ходе игрока у него в руке есть 9 или более уникальных терминальных и благородных тайлов. В этом случае игрок вправе открыть эти 9 уникальных тайлов из руки и объявить абортивную ничью. До объявления кюсюкюхай круг также не должен быть прерван объявлениями сетов, в ином случае возможность объявить абортивную ничью теряется.
- Все игроки за столом объявили риичи, и на последнем объявлении риичи никто не объявил победу.
- Было открыто 4 кана разными игроками и на последнем сбросе после объявления никто не объявил победу. В случае если все четыре кана объявлены одним и тем же игроком, игра продолжается, но игроки не вправе объявить пятый кан.
- Существует также вариация с абортивной ничьей при объявлении победы тремя игроками с одного и того же сброшенного тайла. В данном регламенте эта вариация **не применяется** — набросивший игрок платит всем троим.

Обратите внимание — в случае любой абортивной ничьей все игроки, объявившие риичи, обязаны показать свой темпай. Если у кого-то обнаруживается нотен-риичи, назначается штраф.

3.9. Хонба и ренчан

В случае ничьей (как обычной, так и абортивной), а также в случае, если в раздаче победил дилер, рядом с индикатором текущего дилера (кубиками) кладется *хонба* — палочка в 100 очков из числа запасных или палочек дилера (не вычитается при этом из его счета). Кладет ее дилер. Несмотря на то, что это палочка в 100 очков, стоит хонба 300 очков. Индикаторы хонбы могут накапливаться несколько раздач подряд, и в каждой раздаче, когда на кону лежат индикаторы хонбы, их суммарная стоимость прибавляется к стоимости выигранной в этой раздаче руки. Например, рука стоимостью в 3900 очков при двух хонбах на столе будет стоить 4500 очков.

За хонбу доплачивает набросивший игрок в случае рона или же все три игрока поровну в случае цумо вне зависимости от дилерства (получается, что каждый игрок платит по трети от каждой хонбы — 100 очков). В случае победы по двойному или тройному рону, надбавка за хонбу выплачивается каждому победителю. При выплатах по пао стоимость хонбы доплачивается ответственным игроком в случае цумо и сбросившему тайл в рон игроком в случае рона. При первой же победе не-дилера прибавка за хонбу выплачивается в последний раз, и все они убираются со стола (см. ниже о дополнительных раздачах).

Для примера рассмотрим третью раздачу восточного раунда, на столе 2 хонбы и 1 риичи-ставка с прошлых раздач.

- Восток (дилер) — 27000 очков;
- Юг — 20100 очков;
- Запад — 26900 очков, объявил риичи (счет указан за вычетом риичи-ставки);
- Север — 23000 очков, объявил риичи (счет указан за вычетом риичи-ставки).

Всего на столе получается три риичи-ставки. Игрок на востоке сбрасывает тайл и попадает им в тройной рон. Очки распределятся так:

- Юг, ближайший игрок справа к сбросившему: 20100 + 2000 (стоимость руки) + 1000 (риичи-ставка с кона) + 600 (надбавка за две хонбы) = 23700;
- Запад: 26900 + 8000 (стоимость руки) + 1000 (ставка риичи возвращается) + 600 (надбавка за две хонбы) = 36500;
- Север: 23000 + 3900 (стоимость руки) + 1000 (ставка риичи возвращается) + 600 (надбавка за две хонбы) = 28500;
- Восток: 27000 - 13900 (выплаты за руки) - 1800 (выплаты за хонбу) = 11300.

Начинается четвертая раздача восточного раунда, на столе остается 0 хонбы и 0 риичи-ставок.

Ренчан — это дополнительная раздача, которая назначается при победе дилера, либо если дилер оказался темпаем при ничьей, либо в случае абортивной ничьей. При ренчане номер раздачи и раунд сохраняется, а места не сдвигаются, т.е. дилер сохраняет в нем дилерское положение. После победы дилера, перед ренчаном, количество хонбы тоже увеличивается на единицу, как и после ничьей или абортивной ничьей, т.е. победа дилера не сбивает счетчик хонбы до нуля, как это делает победа любого другого игрока. Ренчаны могут назначаться несколько раз подряд, и при этом стоимость хонбы будет добавляться к каждой выигранной дилером руке.

Если никто из игроков не оказался темпаем при ничьей, дилерство сдвигается по ходу игры, но следующий дилер кладет рядом с кубиками увеличенное на единицу число индикаторов хонбы. Будьте внимательны — палочки номиналом в 100 очков **не передаются** далее, они всегда берутся из очков текущего дилера (другими словами, если на кону лежит три индикатора хонбы, при ничьей дилер забирает индикаторы обратно, а следующий дилер

выкладывает уже четыре индикатора из *своих* очков).

3.10. Нагаши манган

Раздел с дополнительными сведениями

*Примечание: в данном регламенте нагаши манган **не рекомендуется** к применению на турнирах, однако является допустимым, поэтому мы считаем нужным включить его описание в регламент.*

Нагаши манган — особое игровое условие, приводящее к выплатам в размере мангана. Условия, при которых назначается нагаши манган:

- Живая стена полностью исчерпана;
- У кого-то из игроков в дискарде лежат исключительно терминальные и благородные тайлы;
- Из дискарда этого игрока не было взято в сет ни одного тайла;
- Этому игроку не была назначена мертвая рука.

В случае, если назначается нагаши манган, выигравшему игроку (или игрокам, если их несколько) выплачивается стоимость мангана по цумо (т.е. 4000 с дилера и по 2000 с остальных, либо по 4000 с каждого в случае если нагаши манган собрал дилер). Выплаты по ничьей при этом не производятся.

Нагаши манган не считается выигрышной рукой. Это особая игровая ситуация (разновидность ничьей с иной механикой выплат), поэтому никакие другие механики, относящиеся к победам, не применяются, в частности:

- Риичи-палочки на кону остаются на месте (риичи, объявленные в ходе раздачи, уходят на кон и разыгрываются в следующей раздаче);
- Дополнительных выплат за хонбу не производится;
- Назначение ренчана происходит исходя из того, остался ли дилер темпай в конце раздачи (аналогично ничьей).

Игрок, собравший нагаши манган, не обязан иметь темпай к концу раздачи.

В случае, если по итогу раздачи назначается нагаши манган, но кто-либо из игроков должен получить штраф (например, за нотен риичи), приоритет имеет штраф. В случае, если кто-либо из игроков объявляет рон на последнем сбросе, приоритет имеет рон, и нагаши манган не засчитывается (это относится также и к тому случаю, когда рон объявляет игрок, потенциально собравший нагаши манган в дискарде).

Повторим, что не сбросить тайл с руки в свой ход (включая свой последний ход) недопустимо и является препятствием ходу игры, что наказывается штрафом.

3.11. Досрочное завершение игры

Существует правило *тоби*, согласно которому игра заканчивается досрочно, как только один или несколько игроков уходят в минус по очкам. Кроме того, оно не позволяет делать ставку риичи, если у игрока в наличии менее 1000 очков. В данных правилах регламентируется следующая вариация данного правила: уход в минус по очкам **не прерывает** игру, кроме того никаких ограничений на ставки риичи также не накладывается.

Для расчетов в случае ухода в минус при необходимости вводятся дополнительные палочки отрицательного номинала (как правило черного цвета, но с аналогичным обозначением номинала по количеству точек на палочке), которые выдаются игроку вместе с

дополнительными обычными палочками таким образом, чтобы общее количество очков оставалось неизменным.

Существует правило *агарияме*, которое позволяет дилеру закончить игру, если он занимает первое место по количеству очков в последней раздаче в игре. В данных правилах регламентируется следующая вариация данного правила: при победе в последней раздаче дилер **не может** закончить игру и обязан играть еще один ренчан.

3.12. Финальный расчет очков. Ума и ока.

После окончания игры каждому игроку присваивается место от первого до четвертого в порядке убывания количества очков. В случае равного количества очков у нескольких игроков, считается, что они делят место между собой. Когда порядок мест определен, количество очков каждого из игроков обычно переводят в финальный счет, выглядящий как число со знаком плюс или минус спереди (например, “+47000”, или “-2500”). Финальный счет важен на турнирах и в лигах, где финальные очки за много игр суммируются и на их основе строится общий рейтинг. Чем ниже место игрока, тем ниже его финальный счет, т. е. пересчет игровых очков в финальные не меняет порядка мест. Однако само количество финальных очков зависит не только от игровых очков, но и от места игрока, и поэтому соотношение очков между игроками после пересчета меняется: занявшие высокие места получают дополнительный “бонус”, а занявшие низкие — “штраф”.

Эти бонусы и штрафы за места называются *ума* и обычно записываются через дробь для всех четырех мест подряд, например “+30000 / +10000 / -10000 / -30000”. Размер умы для каждого места задается правилами стола: теоретически числа могут быть любыми, но обычно бонус за первое место равен штрафу за четвертое, а бонус за второе — штрафу за третье, как в примере выше. Кроме того, обычно стараются делать уму *равномерной* — чтобы между каждыми двумя соседними местами была равная разница по уме (в примере выше именно такой вариант распределения с интервалом в 20000).

Между игроками, набравшими одинаковое количество очков, ума делится поровну (пример: два игрока с одинаковыми очками на первом-втором месте при уме как выше получат по +20000 очков умы).

Еще один параметр, используемый при финальном расчете, называется *ока*. Ока — это дополнительный бонус для первого места. Часто ока считается как своего рода начальная ставка — из начальных очков всех игроков вычитается четверть оки непосредственно перед началом игры. Поэтому во многих онлайн-клиентах игра начинается не с 30000, а с 25000, в этом случае ока составляет 20000 очков.

В данных правилах регламентируются следующие рекомендуемые значения для умы и оки:

- Ума: +15000 / +5000 / -5000 / -15000 (также допускается ума +30000 / +10000 / -10000 / -30000);
- Ока: 0 (и стартовые очки, соответственно, равны 30000 для каждого игрока).

Порядок пересчета игровых очков в финальные таков:

- Из игровых очков каждого игрока вычитается 30000 очков;
- Ока прибавляется к игровым очкам победителя;
- К каждому из результатов добавляется соответствующая месту игрока ума;
- В случае турнирной игры и в случае, если игрок получил штраф во время игры, штраф вычитается из получившегося значения.

Пример расчета очков (согласно вышеописанному регламенту с умой 15000/5000):

Игровые очки	Место	Ума	Очки-30000	Итоговые очки
46500	1	+15000	16500	+31500
25300	2	+5000	-4700	+300
14100	3-4	-10000	-15900	-25900
14100	3-4	-10000	-15900	-25900

Обратите внимание, как для 3 и 4 места ума -15000 и -5000 была поделена поровну ($(-15000 - 5000)/2 = -10000$)

Риичи-палочки, оставшиеся на кону после завершения игры, отдаются в счет победителя. В случае, если победителей двое или трое, стоимость риичи-палочек на кону распределяется между ними поровну. Это может привести к ситуации, когда игроку назначено некратное количество очков (например, каждому назначается +333 очка в случае трех победителей и одной риичи-ставки на кону) — это нормально.

3.13. Нарушения и штрафы

В риичи-маджонге есть два основных наказания за нарушения правил: *чомбо* и *мертвая рука*.

Чомбо считается наиболее суровым наказанием после дисквалификации и назначается за серьезные нарушения правил, после которых раздача не может продолжаться. При таких нарушениях она немедленно прерывается и нарушителю назначается штраф в размере двойного шага умы (-20000 для умы 15000/5000 и -40000 для умы 30000/10000). Штраф чомбо применяется в конце игры после применения умы.

В клубных играх может также использоваться вариант чомбо как “обратного мангана” — это выглядит как “цумо наоборот”: если нарушитель — дилер, он платит по 4000 очков каждому, а если нет, то 4000 очков дилеру и по 2000 двум остальным игрокам, в этом случае дополнительный штраф после умы не применяется. На турнирах такой вариант считается недопустимым, поскольку ведет к необоснованному получению дополнительных очков игроками и смещению их позиций в итоговой рейтинговой таблице.

После получения кем-либо из игроков чомбо происходит перераздача, при этом дополнительная хонба на стол не выкладывается и дилерство не переходит по ходу игры, т.е. раздача, закончившаяся с чомбо, считается несыгранной и играется заново.

Некоторые частые случаи, когда игроку назначается чомбо:

- Некорректное объявление победы с последующим полным открытием руки. Это может быть объявление победы с рукой без темпая, с рукой без яку, не на выигрышный тайл или рон при действии фуритена / временного фуритена, а также любое объявление кроме “цумо” или “рон”.
- Нотен-риичи. Объявивший риичи игрок непременно показывает свою руку при объявлении им победы или при ничьей, и если там не оказывается темпая, он обязан выплатить штраф. Если после объявления игроком “неправомерного” риичи без темпая выигрывает другой игрок, руку показывать необязательно, и штраф не применяется.
- Объявление после риичи закрытого кана, меняющего ожидание или интерпретацию сетов в руке. Может быть доказано только если игрок объявляет победу, либо если раздача доходит до ничьей, при которой риичи-игрок обязан показать темпай.
- Сокрытие руки при ничьей после объявления риичи — если игрок закрывает руку, это

трактуется как признание нотена в руке.
- Любое объявление с мертвой рукой. Игрок с мертвой рукой не имеет права делать никаких объявлений.

Чомбо может применяться к нескольким игрокам одновременно (например, если два игрока объявили нотен риичи и дело дошло до ничьей). В случае ничьей, при открытии рук игроками последовательно, назначение чомбо одному из игроков не прерывает процесс - показать темпай должны все игроки, объявившие риичи.

В случае объявления мертвой руки у игрока, объявившего риичи, игрок не освобождается от обязанности показать темпай в конце раздачи. В случае отсутствия темпая на руке, назначается чомбо за нотен риичи.

В случае, если чомбо происходит одновременно с победой другого игрока (обычно это двойной рон, когда одна из рук оказывается невалидной), засчитывается победа, а штраф чомбо не применяется (игрок считается “спасенным”).

Мертвая рука — наказание за менее серьезные нарушения, после которых раздачу возможно продолжить. Когда рука нарушителя объявляется мертвой, ему до конца раздачи запрещается делать любые объявления (сетов, победы, риичи). Соответственно, с мертвой рукой невозможно выиграть раздачу. При ничьей мертвая рука в любом случае расценивается как нотен, однако если мертвая рука была назначена после объявления риичи, игрок все еще обязан показать свою руку, чтобы избежать штрафа чомбо за нотен-риичи.

Некоторые частые ситуации, когда рука игрока объявляется мертвой:

- Некорректное объявление сета. При этом если сет составлен неправильно, но игрок сразу же признает ошибку и заменяет ошибочно взятые из руки тайлы, мертвая рука не назначается. Пустые объявления “пон”, “чи” или “кан”, после которых игрок не показывает тайлы, поправляет себя и говорит, что не объявляет сет, в общем случае не наказываются, но могут повлечь вежливое указание так не делать.
- Пустое объявление победы. Ситуация, когда игрок объявляет “рон” или “цумо” и сразу же исправляется без показа тайлов руки. В отличие от пустого объявления сета, эта ситуация наказывается строже, поскольку объявление победы считается более беспокоящим других игроков.
- Замена или попытка замены тайла в руке при риичи.
- Неправильное количество тайлов в руке игрока.

Полный список штрафов и нарушений приведен в разделе “Регламент судейства”.

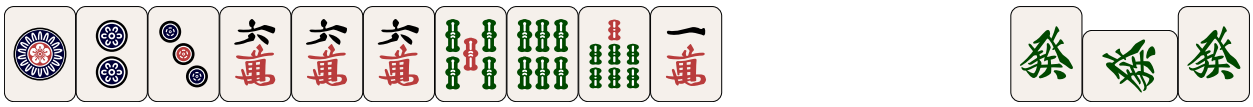
4. Полный список яку

Далее приведен полный список яку, которые действуют согласно данным правилам. В случае, если для яку не указано дополнительных уточнений насчет открытости руки, предполагается, что яку действует и на открытой, и на закрытой руке, и стоимость его от этого не изменяется.

4.1. Комбинационные яку

4.1.1. Яку на ценных тайлах

Якухай — наличие в руке пона драконов, ветров места или ветров раунда (**1 хан** за каждый).



Шосанген — наличие в руке двух понов драконов и пары драконов (**2 хан**, суммируется с якухаями за поны драконов).



Дайсанген — три пона драконов (**якуман**)



Шосуши — три пона ветров и пара ветров в руке (**якуман**)



Дайсуши — четыре пона ветров в руке (**якуман**)



Цуисо — рука, состоящая исключительно из благородных тайлов (**якуман**). Может иметь также форму семи пар.



4.1.2. Яку на понах и канах

Тойтой — рука, состоящая только из понов/канов, без последовательностей (**2 хан**)



Сан'анко — три закрытых пона (**2 хан**). В случае если последний пон закрывается по рону, то он считается открытым и комбинация не засчитывается.



Саншоку доко — три пона мастей одинакового номинала (**2 хан**).



Санканцу — три кана в руке (**2 хан**).



Сууканцу — четыре кана в руке (**якуман**)

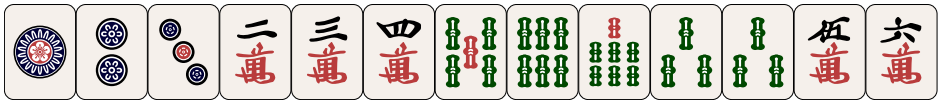


Сууанко — четыре закрытых пона в руке (**якуман**). В случае если последний пон закрывается по рону, то он считается открытым и комбинация не засчитывается — вместо нее засчитывается тойтой и сан'анко.

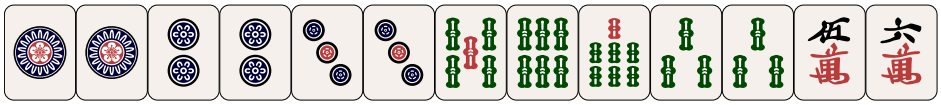


4.1.3. Яку на последовательностях

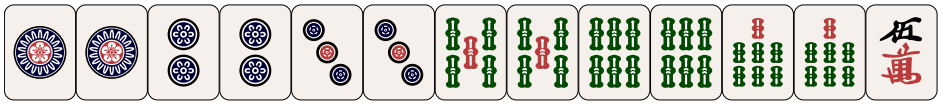
Пинфу — рука без фу (**1 хан**, работает только на закрытой руке). Должна состоять только из чи, не иметь якухайных пар и иметь ожидание в две стороны.



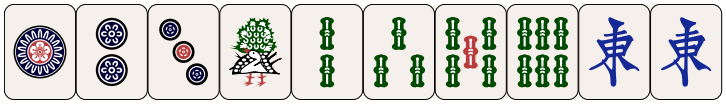
Иипейко — два одинаковых чи в руке (**1 хан**, работает только на закрытой руке). Не засчитывается, если в руке есть яку чиитойцу или рянпейко.



Рянпейко — две пары одинаковых чи в руке (**3 хан**, работает только на закрытой руке).

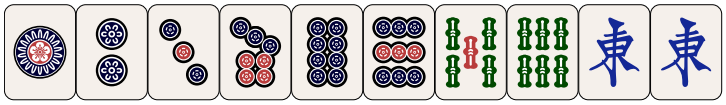


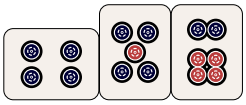
Саншоку додзюн или просто **саншоку** — три чи одинакового номинала в разных мастях (**2 хан** на закрытой руке и **1 хан** на открытой).





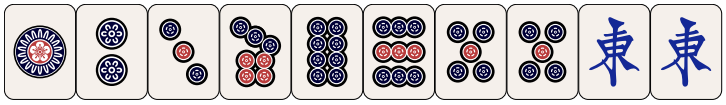
Иццу — три чи в одной масти, составляющие ряд от 1 до 9 (**2 хан** на закрытой руке и **1 хан** на открытой).

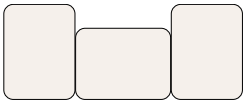




4.1.4. Одноцветы

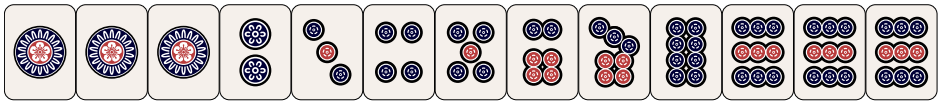
Хон'ицу — рука состоит из единственной масти и благородных тайлов (**3 хан** на закрытой руке и **2 хан** на открытой). Не засчитывается, если в руке есть чин'ицу.



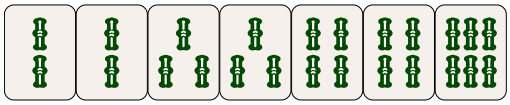


Чин'ицу — рука состоит исключительно из тайлов единственной масти (**6 хан** на закрытой руке и **5 хан** на открытой).

Чууренпото — рука, содержащая чин'ицу в форме 1112345678999 и пару к любому из тайлов (**якуман**, работает только на закрытой руке; на открытой трактуется как обычное чин'ицу). Для завершения руки может не хватать как единственного тайла из указанной формы (тогда ожидание будет в этот единственный тайл), так и пары к любому тайлу (тогда ожидание будет девятисторонним).



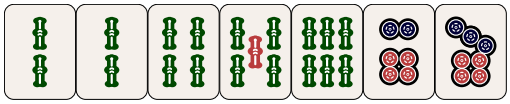
Рюисо — рука, содержащая только зеленые тайлы — 23468 в масти соу и зеленого дракона (**якуман**). Наличие пона или пары зеленого дракона не является обязательным требованием для данного яку.





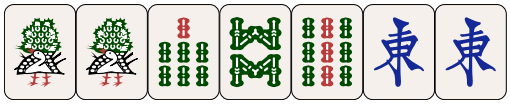
4.1.5. Терминалы и благородные

Тан'яо — рука, в которой нет ни терминальных, ни благородных тайлов, т.е. состоящая только из средних тайлов (**1 хан**).





Чанта — рука, в каждом сете которой содержится хотя бы один терминальный или благородный тайл (**2 хан** на закрытой руке и **1 хан** на открытой). Не засчитывается, если в руке содержатся яку хонрото или джунчан.





Джунчан — рука, в каждом сете которой содержится хотя бы один терминальный тайл (**3 хан** на закрытой руке и **2 хан** на открытой).



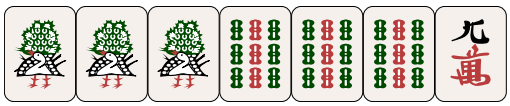


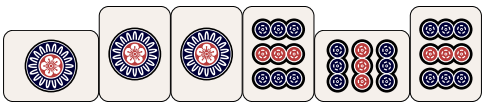
Хонрото — рука, состоящая исключительно из терминальных и благородных тайлов (**2 хан**). Может также иметь форму семи пар и таким образом сочетаться с чиитойцу.





Чинрото — рука, состоящая исключительно из терминальных тайлов (**якуман**).





4.1.6. Особые яку

Данные яку не имеют форму четырех сетов и пары, поэтому они могут быть собраны только на закрытой руке.

Чиитойцу — рука, в которой содержится семь различных пар (**2 хан**, фиксированное число фу — **25**). Не засчитывается, если в руке есть комбинация рянпейко. Две одинаковые пары в чиитойцу не допускаются.



Кокуши мусо или **13 сирот** — рука, в которой содержатся все тринадцать терминальных и благородных тайлов плюс пара к любому из них (**якуман**). Для завершения руки может не хватать как единственного тайла из указанной формы (тогда ожидание будет в этот единственный тайл), так и пары к любому тайлу (тогда ожидание будет тринадцатисторонним).

Если к темпаю собраны все 13 разных тайлов, и выигрышный ожидается в пару, образуется уникальное 13-стороннее ожидание: для завершения руки подходит пара к любому из тайлов в ней. Существует правило, по которому игрок, находясь в темпае на кокуши мусо, может объявить рон при объявлении противником закрытого кана выигрышных тайлов (пример с рукой выше: игрок мог бы объявить рон, если бы кто-то объявил закрытый кан западных ветров). Это единственный случай, когда возможен рон перехватом тайла из закрытого кана.



4.2. Ситуационные яку

Ситуационные яку даются при выполнении определенных игровых условий, не связанных с рукой игрока. Большую часть ситуационных яку невозможно собрать намеренно.

4.2.1. Риичи

Риичи — яку, даваемое за соответствующее объявление на закрытой руке (**1 хан**). Игрок обязан быть темпай, на своем ходу сделать громкое объявление “риичи”, после чего сделать сброс лишнего тайла в дискард боком, и наконец положить ставку в 1000 очков перед дискардом. Игрок лишается возможности модифицировать свою руку после объявления риичи. Риичи часто используется для того, чтобы получить хоть какое-то яку на руке, где других комбинационных яку не предвидится, либо для увеличения стоимости руки на 1 хан.

Дабл-риичи — яку, даваемое за риичи на первом круге игры (**1 хан**). Круг не должен быть прерван объявлениями сетов до объявления дабл-риичи. Всегда суммируется с простым риичи.

Иппацу — яку, даваемое за победу на первом же круге после объявления риичи (**1 хан**). Круг не должен быть прерван объявлениями сетов. Может суммироваться с мензен цумо в случае если выигрышный тайл со стены был взят сразу же, т.е. до начала следующего круга.

4.2.2. Яку по взятию со стены

Мензен цумо — яку, даваемое за победу на полностью закрытой руке (**1 хан**). Рука не должна иметь объявленных сетов и победный тайл должен быть также взят со стены.

Хайтей раюоэ или просто **хайтей** — яку, даваемое за победу на последнем тайле из стены (**1 хан**). Тайл должен быть взят со стены. Может суммироваться с мензен цумо в случае закрытой руки. Не сочетается с риншаном.

Риншан кайхо или просто **риншан** — яку, даваемое за победу на тайле замены из мертвой

стены после объявления кана (**1 хан**). Может суммироваться с мензен цумо в случае закрытой руки (и закрытого кана, соответственно). Не сочетается с хайтеем.

Тенхо — победа дилера сразу с набранной со стены рукой в начале раздачи (**якуман**).

Чихо — победа не-дилера с набранной со стены рукой на первом же круге взятием первого же тайла со стены (**якуман**). Круг не должен быть прерван объявлениями сетов.

4.2.3. Яку по взятию с другого игрока

Ренхо — победа со сброса игрока на первом круге. Круг не должен быть прерван объявлениями сетов. Ренхо стоит манган и не складывается ни с какими другими яку. В случае, если победная рука игрока на первом круге стоит больше мангана, следует зачесть руку по номинальной стоимости, не учитывая ренхо.

Хотей раоюй или просто **хотей** — победа с последнего сброшенного тайла в раздаче (**1 хан**).

Чанкан — победа с тайла, которым другой игрок дополняет свой открытый пон до кана (**1 хан**). Кан не считается объявленным при победе по чанкану (по этой причине чанкан может сочетаться с иппацу, если перед ним не было других объявлений сетов).

Не-дилер	20 фу	25 фу	30 фу	40 фу	50 фу	60 фу	70 фу	80 фу	90 фу	100 фу	110 фу
1 хан	**-** —	**-** —	**1000** 300 / 500	**1300** 400 / 700	**1600** 400 / 800	**2000** 500 / 1000	**2300** 600 / 1200	**2600** 700 / 1300	**2900** 800 / 1500	**3200** 800 / 1600	**3600** 900 / 1800
2 хан	**-** 400 / 700	**1600** —	**2000** 500 / 1000	**2600** 700 / 1300	**3200** 800 / 1600	**3900** 1000 / 2000	**4500** 1200 / 2300	**5200** 1300 / 2600	**5800** 1500 / 2900	**6400** 1600 / 3200	**7100** 1800 / 3600
3 хан	**-** 700 / 1300	**3200** 800 / 1600	**3900** 1000 / 2000	**5200** 1300 / 2600	**6400** 1600 / 3200	**7700** 2000 / 3900	манган: **8000** 2000 / 4000				
4 хан	**-** 1300 / 2600	**6400** 1600 / 3200	**7700** 2000 / 3900	манган: **8000** 2000 / 4000							
5 хан	манган: **8000** 2000 / 4000										
6-7 хан	ханеман: **12000** 3000 / 6000										
8-10 хан	байман: **16000** 4000 / 8000										
11-12 хан	санбайман: **24000** 6000 / 12000										
13+ хан	якуман: **32000** 8000 / 16000										

Дилер	20 фу	25 фу	30 фу	40 фу	50 фу	60 фу	70 фу	80 фу	90 фу	100 фу	110 фу
1 хан	**-** —	**-** —	**1500** 500	**2000** 700	**2400** 800	**2900** 1000	**3400** 1200	**3900** 1300	**4400** 1500	**4800** 1600	**5300** 1800
2 хан	**-** 700	**2400** —	**2900** 1000	**3900** 1300	**4800** 1600	**5800** 2000	**6800** 2300	**7700** 2600	**8700** 2900	**9600** 3200	**10600** 3600
3 хан	**-** 1300	**4800** 1600	**5800** 2000	**7700** 2600	**9600** 3200	**11600** 3900	манган: **12000** 4000				
4 хан	**-** 2600	**9600** 3200	**11600** 3900	манган: **12000** 4000							
5 хан	манган: **12000** 4000										
6-7 хан	ханеман: **18000** 6000										
8-10 хан	байман: **24000** 8000										
11-12 хан	санбайман: **36000** 12000										
13+ хан	якуман: **48000** 16000										

5. Этикет и правила поведения

В данном разделе описываются общепринятые правила поведения и этикета, которые позволяют играть более быстро и ясно, делать меньше ошибок и провоцировать меньше спорных ситуаций. Мы рекомендуем придерживаться этих правил в любой игре — ваши оппоненты будут вам благодарны. О потенциальных последствиях несоблюдения рекомендаций будет написано отдельно в каждом пункте, кроме того можно также заглянуть в раздел о судейских регламентах для уточнений.

Основные рекомендации в процессе игры — с одной стороны не спешить и успевать делать все четко, с другой — не затягивать раздачу.

5.1. Начало игры

Перед началом игры игроки должны тщательно перемешать тайлы. Рекомендуемый порядок перемешивания таков:

- Тщательно перемешать тайлы, игнорируя переворачивающиеся тайлы в процессе перемешивания
- Перевернуть все тайлы рубашкой вверх
- Осторожно перемешать тайлы еще раз, стараясь их не переворачивать. Хороший способ - водить руками по столу и толкать тайлы (“гладить стол”). Если какие-то из тайлов перевернулись, их следует немедленно перевернуть обратно.

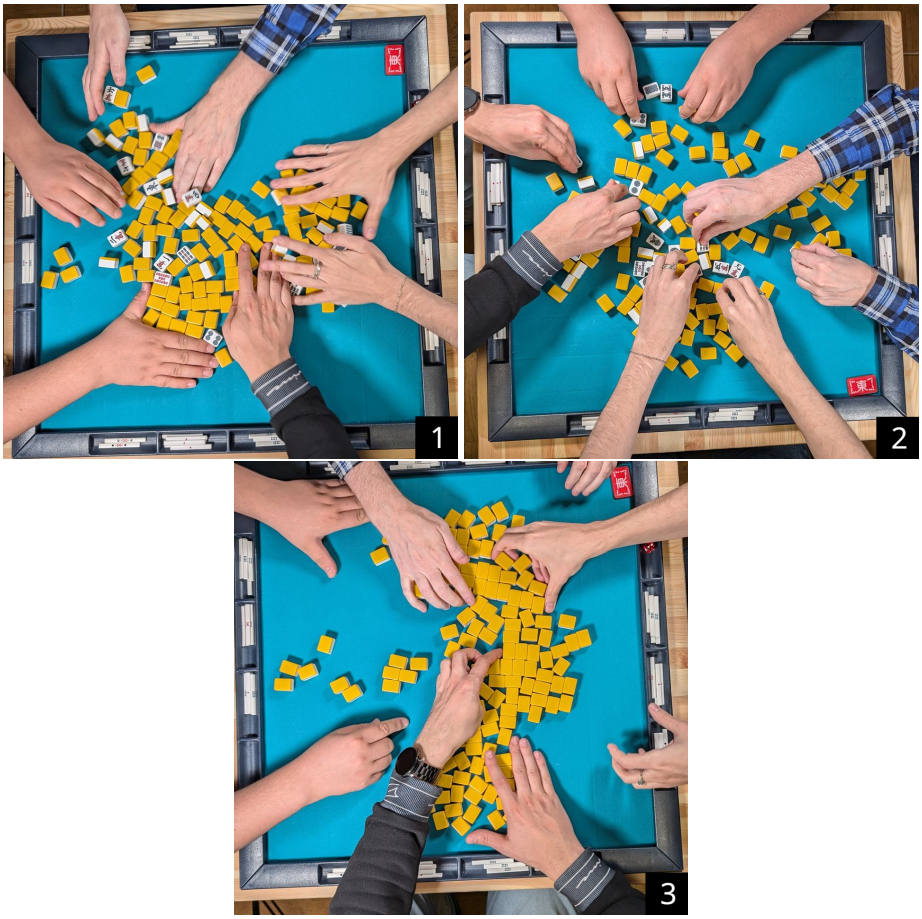


Рис. 5: Порядок перемешивания стены в три этапа

Не допускается разрушать и повторно замешивать кусок стены, который уже начал собирать другой игрок. Подобное действие считается дурным тоном и может привести к

указанию так не делать.

Некоторые игроки при постройке стены ставят дальний ряд на ближний и делают это у борта. Некоторые техники жульничества основаны на том, что проще закладывать себе тайлы для подмены на верхний ряд, поэтому лучше будет отодвинуть оба ряда от борта и поставить ближний ряд сверху дальнего. Однако и это не лучший способ — в процессе отодвигания стена может порушиться и придется перемешивать тайлы и набирать заново. Поэтому наиболее быстрый и надежный способ построения стены следующий: набираем два ряда по 17 у борта, равняем их, аккуратно отодвигаем дальний ряд туда, где будет стоять стена, отодвигаем ближний ряд от борта, после чего ставим его поверх дальнего ряда.

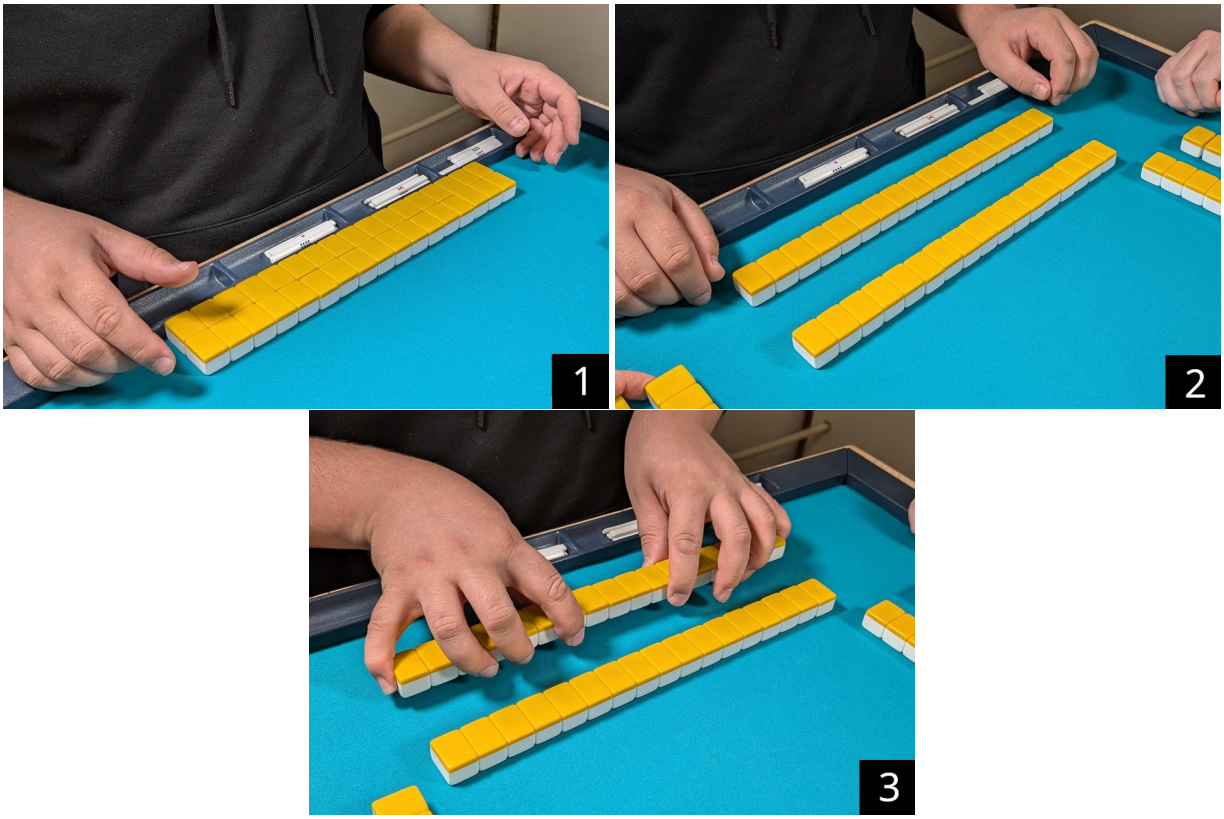


Рис. 6: Порядок построения стены

При подъеме ряда стены поверх другого ряда игрок может случайно разрушить поднимаемый ряд.

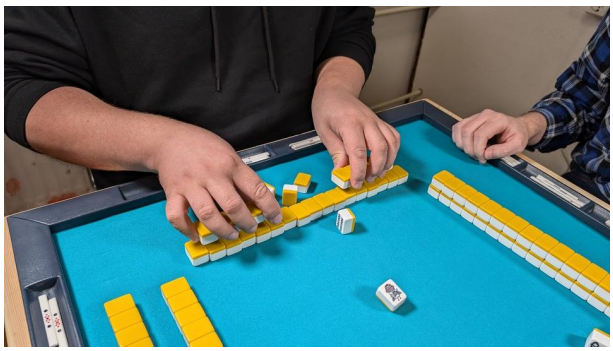


Рис. 7: Ошибка при установке верхнего ряда

В случае, если тайлы скользкие или игрок не уверен в том, сможет ли он поднять ряд стены, рекомендуется поднимать ряд стены по частям.

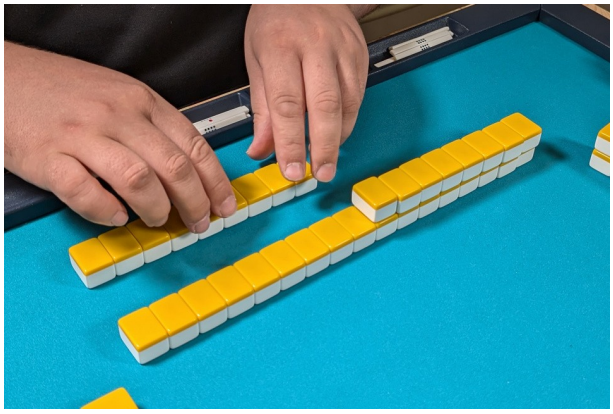


Рис. 8: Подъем ряда стены по частям

Отодвигать ряд стены следует движениями влево-вправо, чтобы исключить возможность разрушения построенного ряда.

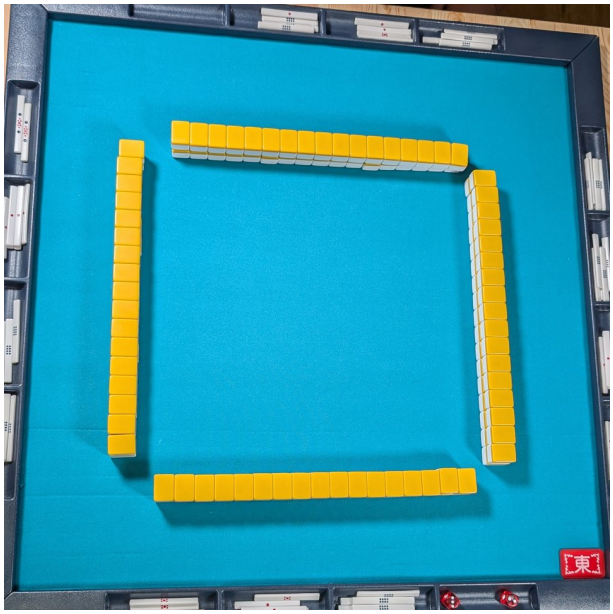


Рис. 9: Изначальное расположение стены

После построения стены рекомендуется слегка повернуть ее так, чтобы правый ряд был чуть выдвинут вперед:

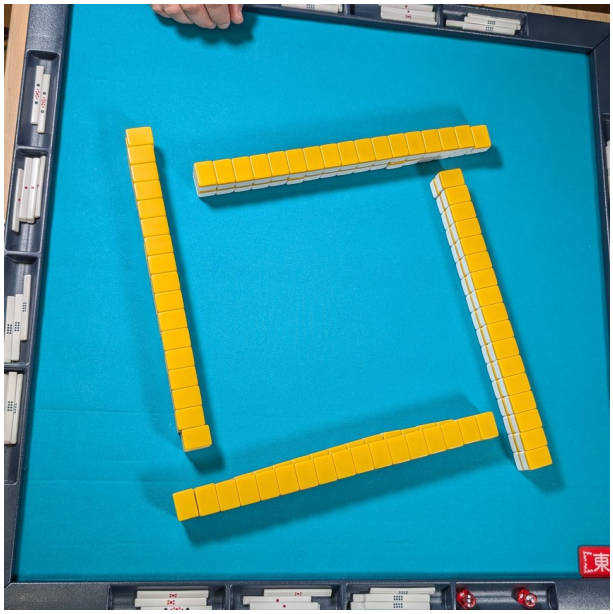


Рис. 10: Расположение стены

Это нужно, во-первых, чтобы тоймену было чуть проще тянуться за тайлом (а чтобы по мере разбора ему тянуться не стало сложнее, рекомендуется пододвигать свою стену время от времени), во-вторых, чтобы игроку слева было видно, есть ли в нижнем ряду тайл — когда стена стоит параллельно его взгляду, увидеть тайл может быть сложно, в-третьих, некоторые тайлы могут быть великоваты для конкретного стола и поворотом стен игроки получают дополнительное пространство для размещения своих рук перед собой. Двигать стену рекомендуется до броска кубиков, т.к. формально бросок кубиков является началом раздачи, и случайное разрушение стены после него может наказываться штрафом. Если места хватает для всех рук и дискардов, поворачивать стены не требуется.

Перемешивание тайлов, построение стены и сортировка тайлов в своей руке (как при наборе тайлов так и во время игры) — это действия, которые можно и нужно делать двумя руками, однако дальнейшие действия следует выполнять **одной рукой** (желательно доминантной). В случае, если игрок использует обе руки для взятий, объявлений и сбросов, судья может вынести вежливое указание играть единственной рукой. Мотивация данного ограничения исходит из того, что при игре двумя руками возрастает вероятность некорректных или даже намеренно обструктивных действий, поэтому такой практики следует избегать.

В некоторых источниках рекомендуют также делать разлом стены “лесенкой” 6-5-6, однако в других источниках, напротив, рекомендуют от этой практики отказаться:

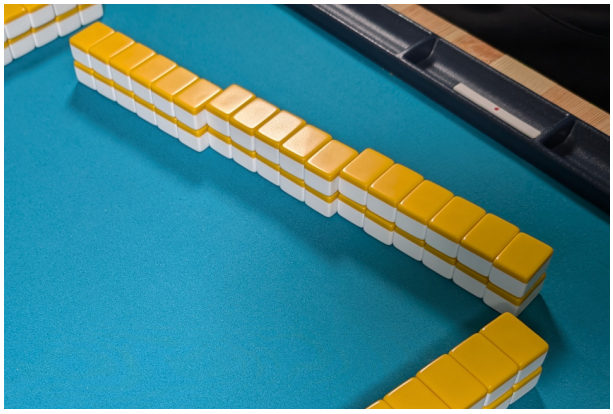


Рис. 11: Стена лесенкой

Считается, что такой разлом позволяет дилеру проще понять, где нужно сделать разлом, но это может не сработать, если самому сделать сдвиги неправильно. Другие аргументы за сдвиг:

- Если сдвинутой стене случайно толкнуть верхний ряд — не упадет верхний тайл на другом конце стены.
- Сдвиг делают, чтобы показать, что не собираются жульничать (манипуляции с такой стеной крайне затруднительны и более очевидны).

В итоге однозначных доводов против лесенки нет, однако требовать этого от всех игроков затруднительно, так что решение о сдвиге остается за игроком.

5.1.1. Бросок кубиков, разлом, мертвая стена

После броска кубиков дилеру рекомендуется вслух проговорить выброшенное число, убедиться, что все игроки увидели то же самое (бывают случаи когда кому-то показалось другое число), и сразу же забрать и отложить кубики в правый угол стола. Обратите внимание, что именно кубики обозначают текущего дилера в раздаче. Индикатор раунда является индикатором первого дилера, он должен лежать у игрока, который являлся первым дилером в игре, и не должен перемещаться во время игры (только переворачиваться в начале южного раунда).

Индикатор первого дилера и кубики должны располагаться либо в зоне сетов справа от руки, либо в лотке для очков. Не следует класть кубики или индикатор слева от руки, поскольку там располагается зона сетов другого игрока.

Разлом стены может выполнить игрок, на чью стену указал бросок кубиков, также разлом может выполнить дилер одновременно со своим первым взятием. Обратите внимание, что поскольку стена всегда содержит 17 тайлов, то, когда на кубиках выброшено больше 8 — проще отсчитать остаток с левой части стены — например 7, когда выброшено 10, или 5, когда выброшено 12.

Игрок, в чьей стене находится изначальный индикатор доры, должен перевернуть ее, не замедляя процесса набора тайлов (если до него дошла очередь взять тайлы, то следует сначала взять их, а потом, пока тайлы берут другие игроки, открыть индикатор). Следует воздержаться от переворачивания индикатора одним пальцем, чтобы случайно не разрушить мертвую стену:

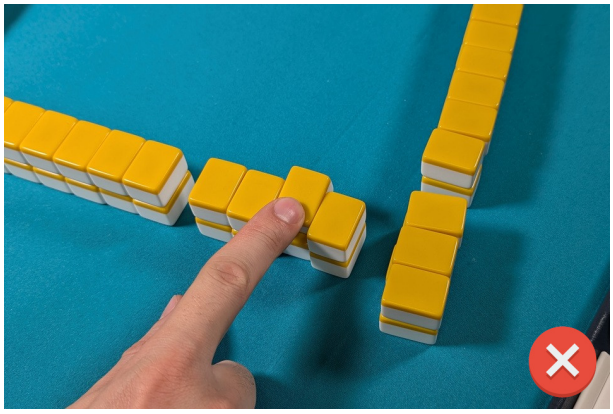


Рис. 12: Не переворачивайте индикатор одним пальцем

Снятие первого тайла замены в мертвой стене — действие не обязательное, но рекомендуемое:

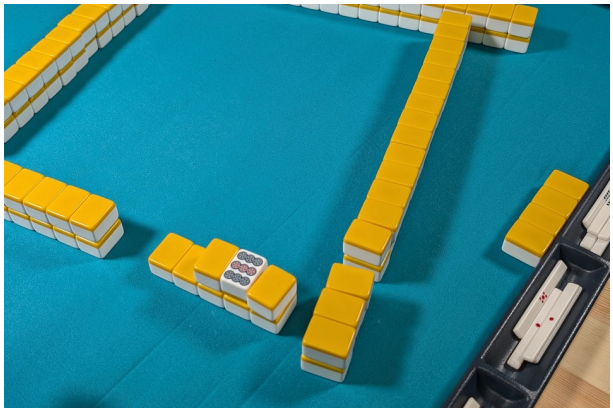


Рис. 13: Мертвая стена со снятым первым тайлом замены

Снятый тайл замены может остановить случайное взятие тайла не с того конца стены, т.к. мертвая стена будет визуально отличаться от живой, намекая что брать тайлы из нее не следует.

Также рекомендуется отделить мертвую стену от живой, сделав небольшой разлом, но опять же, не замедляя процесс набора тайлов. Данное требование не является обязательным, поскольку до третьего ряда дискарда нет особого смысла беспокоиться о том, где кончается живая стена, кроме того, в случае объявления кана исходный разлом может стать неактуальным. В случае, если игрока просят отделить мертвую стену заранее, игроку следует прислушаться к просьбе.

Не следует никаким образом трогать чужие стены — если нужно каким-либо образом подвинуть часть или всю стену, следует попросить об этом игрока, с чьей стороны находится стена. В целом, рекомендуется прикасаться к любым стенам (за исключением собственных взятий со стены) **как можно меньше**.

Недопустимо передвигать тайлы из одной стены в другую с целью полностью отделить мертвую стену — это бессмысленная трата времени, которая к тому же иногда приводит к тому, что у игрока в стене оказывается слишком много тайлов (и такую стену банально неудобно двигать). За попытку передвигать тайлы из чужой стены в свою и наоборот может последовать вежливое указание так не делать.

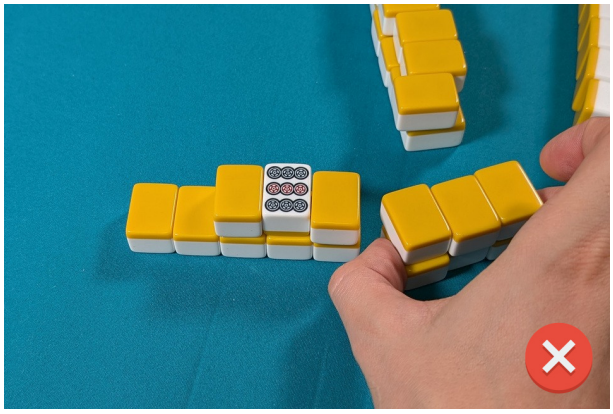


Рис. 14: Не трогайте чужие стены

При изначальном наборе тайлов не следует торопиться и брать тайлы не в свою очередь. Набор тайлов не в свою очередь дезориентирует игроков и приводит к гораздо большим потерям времени, чем если бы все игроки набирали тайлы последовательно.

Дилер в конце начального набора тайлов должен взять первый тайл и тайл через один от него. Брать тайлы следует осторожно, чтобы случайно не перевернуть еще не взятые тайлы, за неоднократное переворачивание тайлов из стены последует вежливое указание так не делать.

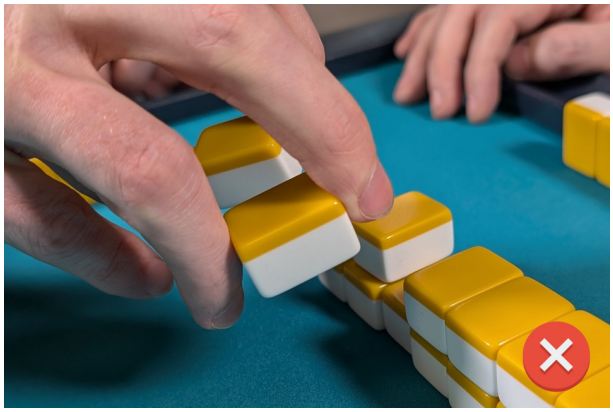


Рис. 15: Взятие двух тайлов одним движением может привести к переворачиванию тайлов в стене

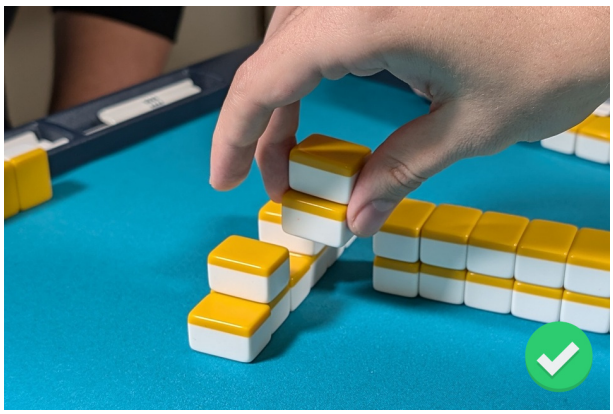


Рис. 16: Рекомендуется брать последние два тайла по одному

Не рекомендуется брать последние тайлы по одному каждым игроком, поскольку это может дезориентировать игроков (например, игрок на западе может по ошибке взять тайлы через один, как это делает дилер). Нарушение порядка разбора может привести к вежливому указанию так не делать.

5.1.2. Набор тайлов

Не рекомендуется набирать все тайлы рубашкой вверх и затем открывать всю руку. Это может привести к тому что некоторые тайлы будут вскрыты (в лучшем случае), а ближайшая стена разрушена (в худшем):



Рис. 17: Типичная ошибка при открытии руки

Даже если стол решит не штрафовать игрока и все согласятся на пересдачу тайлов — это приведет к потере времени. Кроме того, открывая тайлы сразу, игрок может быстрее понять потенциалы своей руки, что сэкономит время на обдумывание первого хода. Если при этом тайлы еще и сортировать, пока другие игроки берут свои, то время экономится еще и на сортировке.

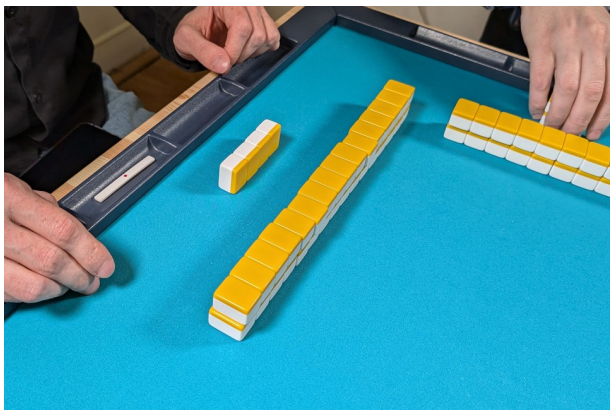


Рис. 18: Набор тайлов в руку с одновременным их открытием

Отдельно стоит упомянуть, что игроки должны не забывать взять последний тайл, а дилер не должен делать первый ход, пока все игроки не набрали тайлы. Таким образом, именно дилер должен убедиться, что у всех игроков 13 тайлов в начале раздачи, и указать на это игрокам, которые забыли взять последний тайл (чаще всего забывает взять тайл игрок на севере). Нет необходимости пересчитывать тайлы в руках игроков — достаточно взглянуть на живую стену, в ней должен быть только один свободный тайл в нижнем ряду. Также на последний тайл может обратить внимание игрок на юге, в этом случае игроку на севере следует указать на последний тайл, который не был взят.

В случае возникновения спорных ситуаций из-за невзятого тайла, разрешить ситуацию следует на первом же круге, в таком случае наказаний не последует, но дилеру и игроку, забывшему взять тайл, будет вынесено вежливое указание быть внимательнее.

После того как тайлы отсортированы, их следует размещать в один ряд без промежутков. Взятый со стены тайл нужно ставить сбоку от руки на небольшом отдалении. Также допускается класть только что взятый со стены тайл боком на руку (однако это не рекомендуется в случае игры за автостолом, чтобы не допустить случайного переворачивания тайла лицом к оппонентам из-за магнитов внутри тайлов).

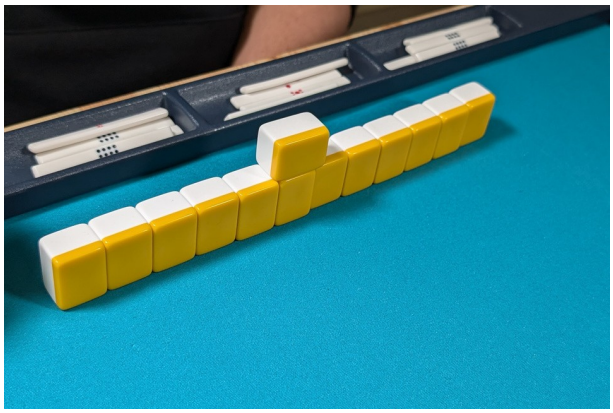


Рис. 19: Взятый тайл сверху руки

Не следует размещать сверху руки более одного тайла.

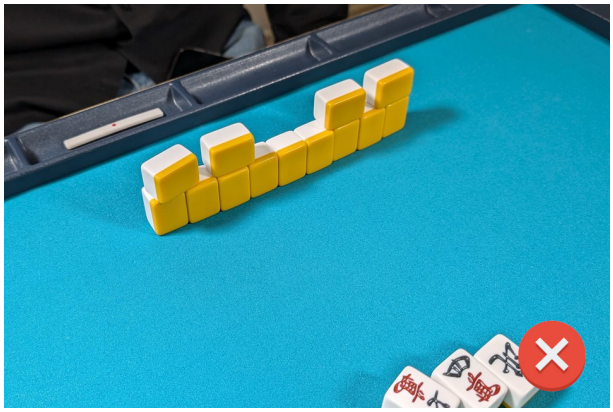


Рис. 20: Не размещайте тайлы руки сверху

5.2. Процесс игры

Стол можно условно разделить на несколько зон:

- Неиспользуемая зона в центре стола
- Зона дискардов и риичи-ставок
- Зона стены
- Зона рук игроков
- Зона сетов игроков



Рис. 21: Зонирование игрового стола

При выполнении игровых действий игроку следует класть тайлы только в соответствующие зоны. Размещение тайла в неположенном месте может быть воспринято некорректно (например, как победа, хотя вы сбрасываете тайл, или наоборот), и при возникновении спорной ситуации будет воспринято не в пользу игрока, совершившего такое нарушение.

Общая рекомендация для игроков в процессе раздачи — играть единственной (доминантной) рукой. Не рекомендуется брать тайл со стены одной рукой и сносить другой рукой.

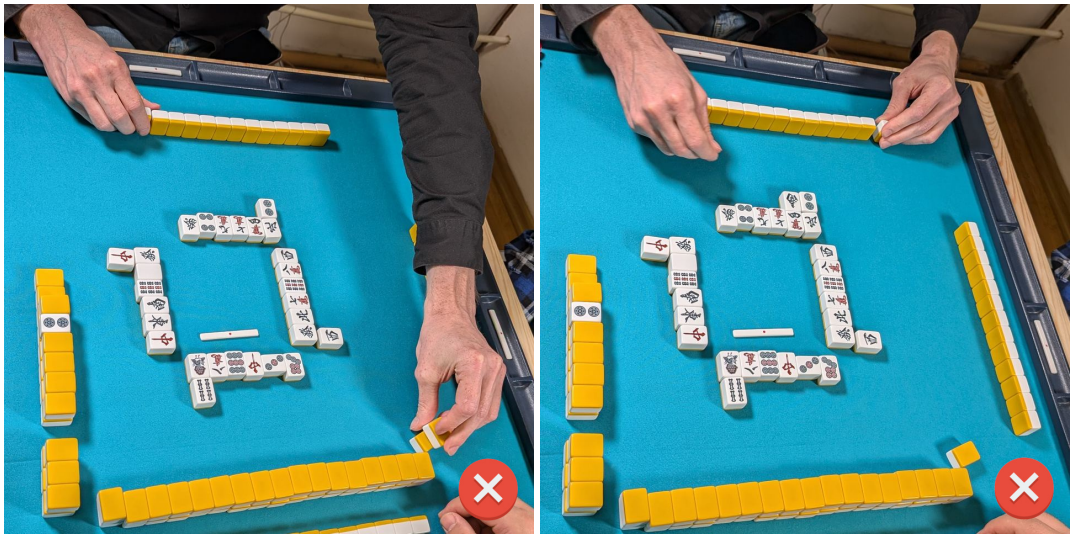


Рис. 22: Не рекомендуется играть обеими руками

5.2.1. Взятие тайлов из стены

Рекомендуется следить за тем, чтобы не показывать свои тайлы другим игрокам. Общая рекомендация — не делать лишних движений. Например, не следует поворачивать тайл лицевой стороной к себе, пока он не окажется в зоне руки, чтобы другой игрок случайно не увидел его:

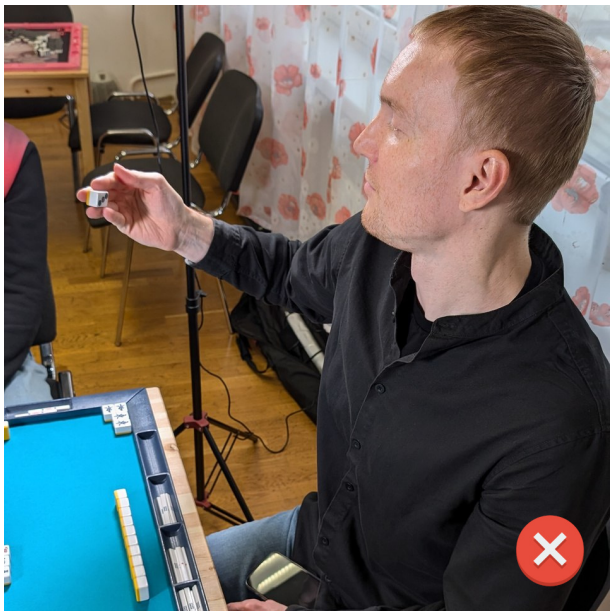


Рис. 23: Не делайте так при взятии

Встраивать взятый тайл в руку не рекомендуется до момента сброса, сам же взятый тайл допустимо располагать слева или справа от руки на небольшом отдалении. Допустимо также расположить взятый тайл сверху игровой руки, поставив его на бок, однако следует избегать этого при игре наборами для автостола, поскольку магнит внутри тайла может развернуть тайл лицевой стороной к игрокам. В случае игры на камеру следует позаботиться о том, чтобы зрителям был виден тайл, который только что был взят.

Игрок вправе решать, хочет ли он сделать объявление или взять тайл со стены, только до того момента, пока он не коснулся тайла в стене. Отмена взятия со стены и взятие сета вместо этого не допускается. В случае, если другой игрок делает объявление с последнего дискарда и последовательность ходов изменяется, игрок должен вернуть взятый тайл обратно в стену (для избежания путаницы в этом случае и введена рекомендация не встраивать тайл в руку до момента сброса).

Не спешите со взятием тайлов из стены. Если другие игроки еще не увидели сброс предыдущего игрока, не начинайте тянуться за новым тайлом.

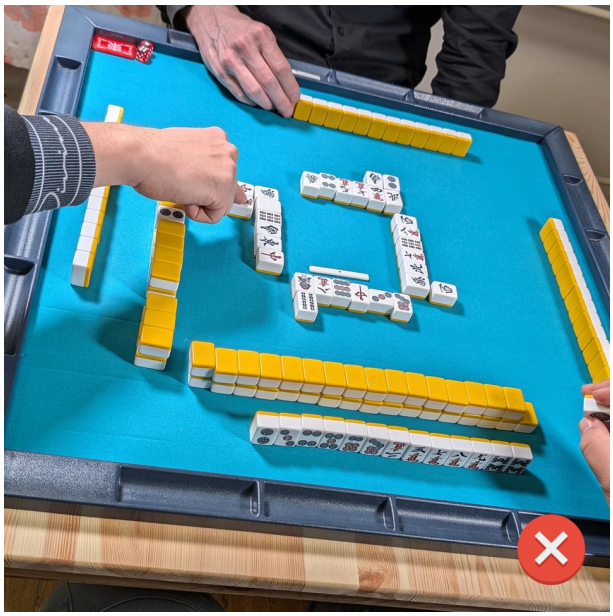


Рис. 24: Не спешите при взятии тайла со стены

5.2.2. Сброс тайлов

После первого сброса дилера, игроку на южной стороне рекомендуется убедиться, что все остальные игроки отсортировали руки и готовы продолжать игру, и только после этого делать свое взятие.

Старайтесь выполнять сброс тайла так, чтобы все игроки видели значение тайла одновременно. Некоторые игроки при сбросе тайла перекрывают видимость игроку слева, это приводит к тому, что игрок справа (чей ход следующий) видит тайл раньше игрока слева и делает свое взятие, а игрок слева, увидев тайл позже, решает объявить на нем пон или кан. Задержка приведет к тому, что игрок либо не сделает объявление, подумав что следующий тайл уже взяли (хотя технически он имеет на это право), либо к тому что пон/кан будет объявлен, но игрок справа будет знать каков следующий тайл в стене. Лучше такого избегать, в том числе, игрокам не стоит торопиться брать свой тайл после сброса слишком быстро, стоит убедиться что все игроки за столом точно видели сброс и не делают на нем объявления.

Сброс следует делать по шесть тайлов в ряд (следить за тем чтобы начинать второй ряд не раньше — после пятого тайла, и не позже — после седьмого). Первый сброшенный тайл в новом ряду допускается разместить не у левого края, но при последующих сбросах его следует выровнять:



Рис. 25: Расположение дискарда

В случае, если в третьем ряду уже лежит 6 тайлов, а тайлы в стене еще остались, следует продолжить третий ряд, а не начинать четвертый.

Сбрасываемый тайл следует класть сразу в зону дискарда. Не допускается открывать сбрасываемый тайл рядом с рукой (поскольку это могут воспринять как объявление победы).

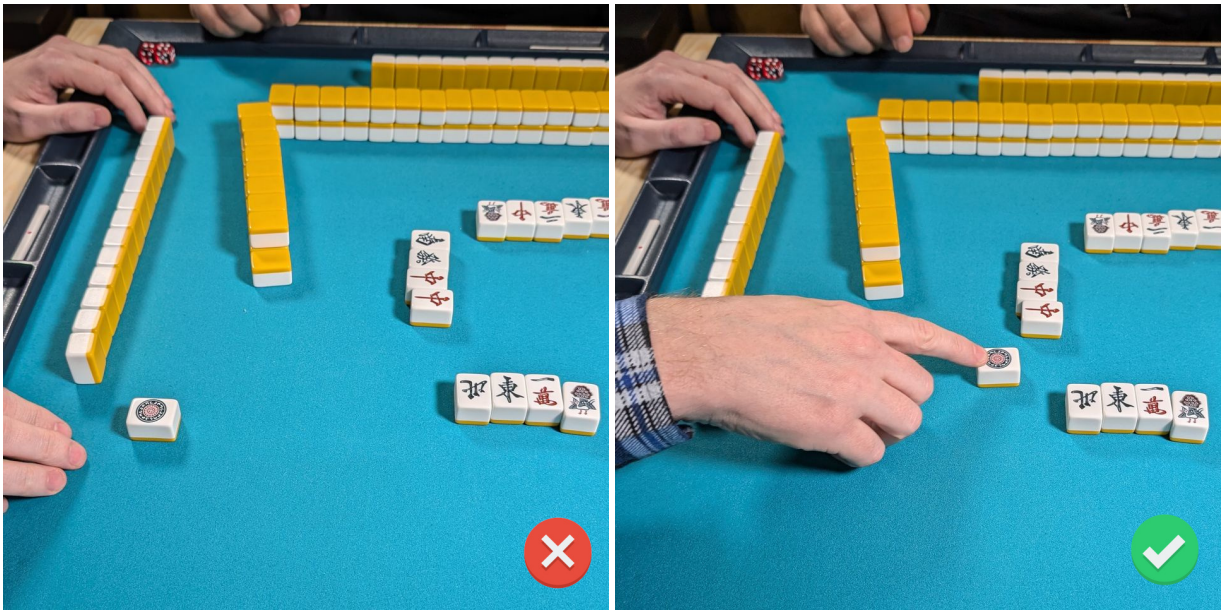


Рис. 26: Не делайте так при сбросе

Следите за упорядоченностью своего дискарда. Хаос в дискарде является дурным тоном и может вызвать спорные ситуации (например, с выявлением принадлежности тайла дискарду того или иного игрока):



Рис. 27: Хаос в дискарде у игрока справа

Допускается поправить или переместить свой дискард в процессе игры, чтобы не допустить перемешивания дискардов или для упорядочивания своего дискарда. Рекомендуется делать это двумя пальцами как показано на рисунке. Не закрывайте дискард руками при перемещении, чтобы вас не заподозрили в нечестной игре.

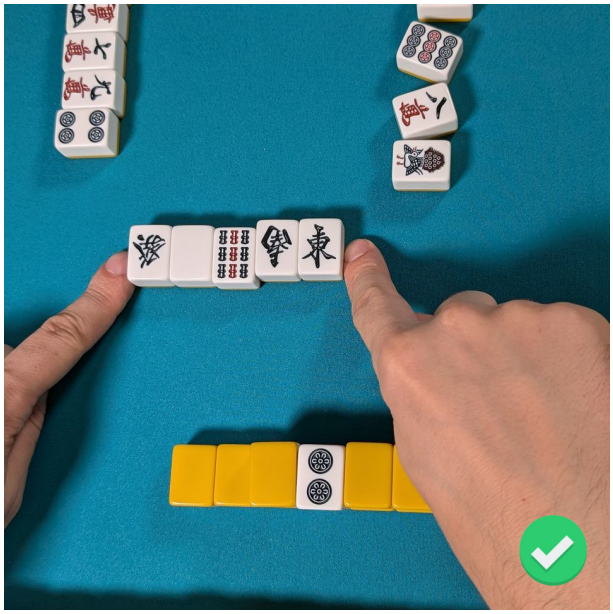


Рис. 28: Корректное перемещение дискарда или его части

Не играйте с собственным дискардом. Некоторые игроки любят перевернуть симметричную часть дискарда, или заменить тайл в верхнем ряду дискарда таким же сбрасываемым тайлом. Любые подобные действия являются дурным тоном и дают повод усомниться в честной игре, поэтому их следует избегать.

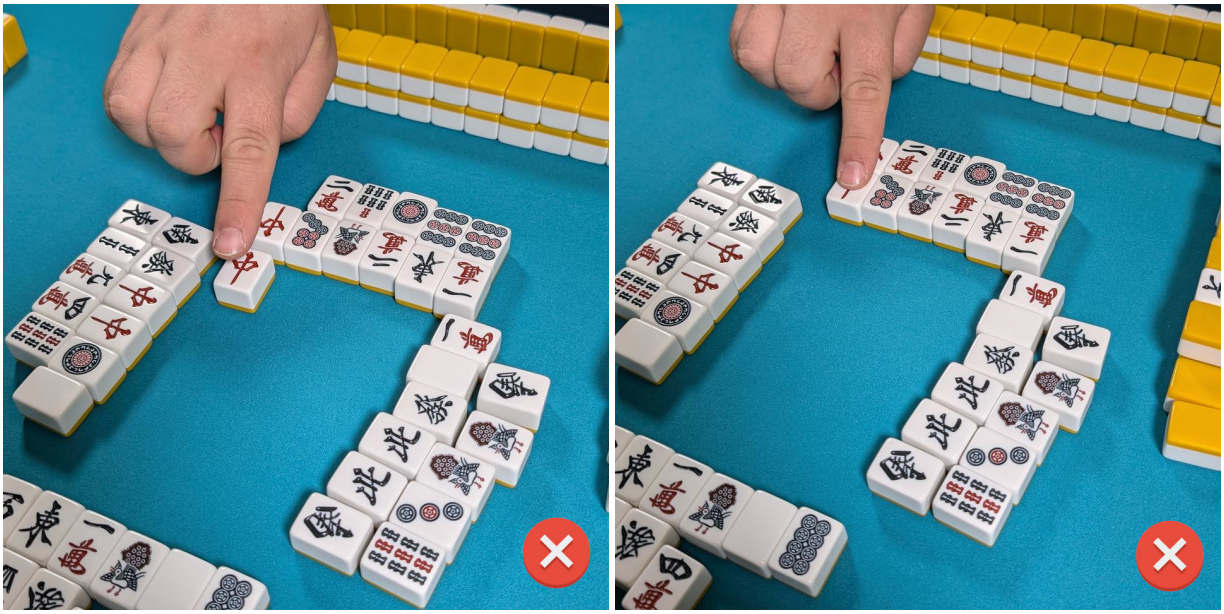


Рис. 29: Не играйте с дискардом

Не трогайте чужие дискарды. Если дискард оппонента выглядит хаотично, вы вправе попросить его поправить дискард, но не делайте это самостоятельно. Единственный случай, когда вы вправе прикасаться к чужому дискарду — это взятие тайла в сет.



Рис. 30: Не трогайте чужие дискарды

Нельзя забрать только что сброшенный тайл обратно в руку и сбросить другой - при нарушении может быть объявлена мертвая рука.

На сброс в среднем дается несколько секунд. Допускается размышление в течение 10-15 секунд над некоторыми сбросами, однако если игрок намеренно затягивает игру, сбрасывая

каждый тайл после длительного размышления, это может быть интерпретировано как препятствование ходу игры. В этом случае следует вызвать судью и зафиксировать нарушение.

5.3. Объявления

В случае объявления сета, игрок обязан делать объявление громко и четко. В случае, если игроку требуется некоторое время на раздумия, игрок вправе попросить оппонентов подождать перед следующим взятием, однако не следует злоупотреблять этим правом — если игрок слишком часто просит подождать, это может быть воспринято как затягивание игры с последующим назначением штрафа за неспортивное поведение. Не рекомендуется размышлять над взятием более 5 секунд.

Объявления должны выполняться общепринятым образом (“чи”, “пон”, “кан”, “рон”, “цумо”). В случае, если игрок использует некорректные объявления, ему может быть вынесено вежливое указание использовать корректные объявления, со штрафом при повторении. Это также касается китайских вариантов объявлений (“чоу”, “панг”, “конг”, “маджонг”, “ху”). При применении вежливого указания или штрафа объявление считается сделанным и не отменяется.

5.3.1. Объявления понов и чи

При объявлении пона с игроков справа или напротив, игроку следует стараться сделать объявление как можно быстрее, чтобы игрок, чей ход в данный момент, не успел взять и посмотреть тайл или не объявил чи. Если очевидно, что игрок не торопится сделать взятие и раздумывает над чи — также следует объявить пон как можно раньше, чтобы игрок не открыл тайлы в своем сете. Если игрок успел сказать “чи”, допустимо сказать “пон”, но следует сделать это до того как игрок открыл два своих тайла.

Некоторые игроки практикуют “пон вредности”, используя правило приоритета объявления пона над объявлением чи (ситуация: объявление “пон” непосредственно после объявления “чи”, сделанное по причине того, что оппонент решает объявить чи). Данную практику мы рассматриваем как дурной тон и не рекомендуем ее использовать исходя из принципов честной игры. Однако, поскольку невозможно точно определить, является ли объявление “поном вредности” или игрок просто задумался и сделал объявление с запозданием, запретить такие объявления мы не можем и оставляем их на совести игроков. Наказаний за “пон вредности” также не предусматривается из-за сложности доказательства намерения. Игроку, который хочет объявить чи, рекомендуется выждать пару секунд, убедившись что никто не планирует объявлять пон, и только потом делать объявление. В случае объявления пона во время паузы, ситуация разрешается обычным образом в пользу объявления пона.

После объявления (которое нужно сделать достаточно громко, убедившись что все услышали и никто не пытается взять следующий тайл и продолжить игру) следует последовательно открыть два тайла из руки, потом отложить их справа от руки, далее забрать объявленный тайл, потом сформировать сет, корректно повернув взятый тайл, чтобы он указывал на игрока, с которого он был взят, отложить сет в правый угол стола, и наконец произвести сброс.

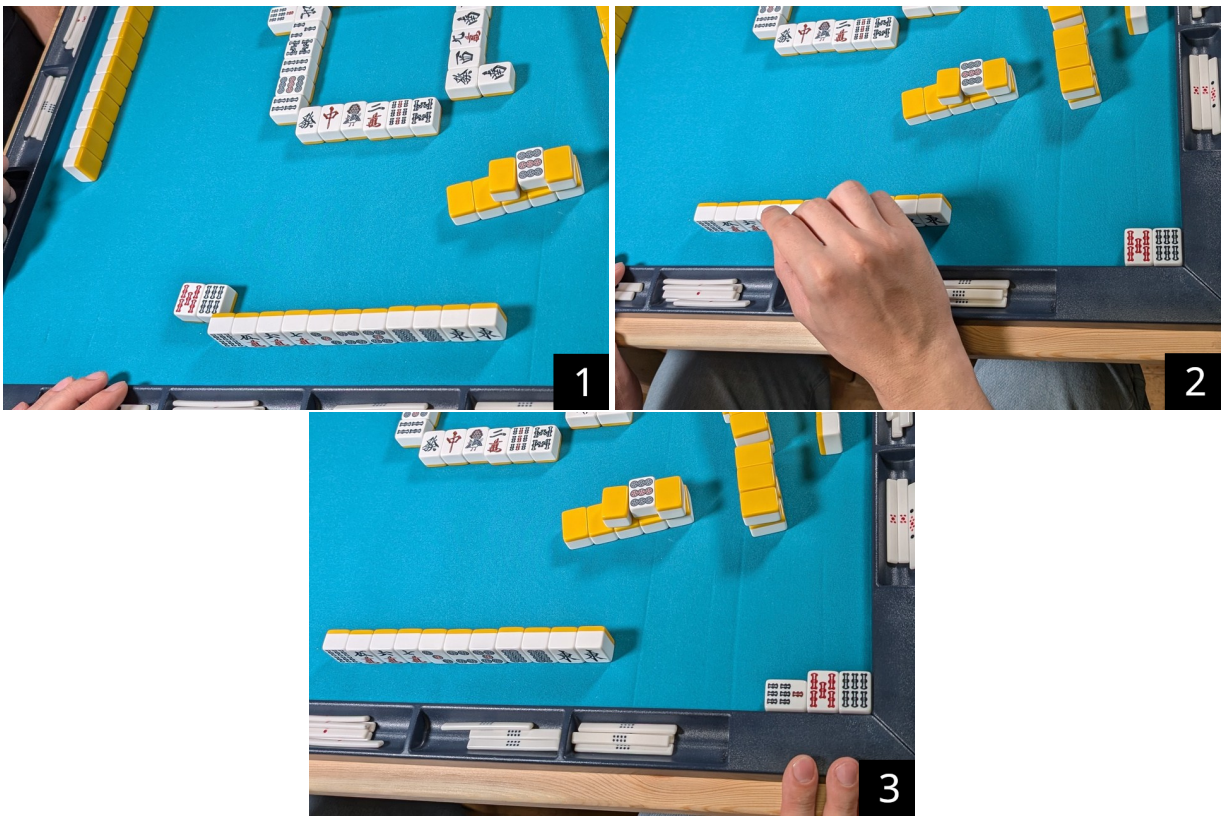


Рис. 31: Правильная последовательность объявления сета, после которой следует сброс

Допускается сначала сделать сброс, а затем забрать тайл из дискарда в сет. Рекомендуется это делать одним движением, чтобы дискард был виден для всех игроков максимальное количество времени. В случае, если на дискарде игрока, только что открывшего сет, делается еще одно объявление, следует подождать, пока игрок полностью завершит объявление и только после этого делать сброс и брать тайл из дискарда.

Некоторые игроки открывают сразу три тайла — объявляемые и тот, который пойдет в дискард. Следует отказаться от этой практики, поскольку иногда по такому открытию неочевидно, какие именно тайлы мы объявляем, а какой готовимся сбросить (например если на сбросе 2 открыть 134). Если игрок еще не решил, что именно будет сбрасывать, следует сначала подумать, и открывать сет только после того как решение принято. Открытие трех тайлов сразу может наказываться вежливым указанием и штрафом в случае повторения.

В случае если игрок случайно открыл тайлы, которые не завершают сет, и это было быстро замечено им или указано на это другими игроками, необходимо либо открыть корректные тайлы, либо, если их в руке нет, отменить объявление. Такое поведение наказывается вежливым указанием так не делать, но может и повлечь за собой штраф в случае повторения ситуации.

В случае если никто не заметил некорректного объявления сразу, игра была продолжена, а ошибка была замечена впоследствии — игроку назначают мертвую руку.

При объявлении нескольких сетов, можно выкладывать их в правом углу как справа налево, так и снизу вверх, но рекомендуется выкладывать именно снизу вверх, т.к. при трех и более объявлениях, когда тайлы выложены справа налево, мы будем перекрывать их видимость для других игроков при своем взятии из стены, а объявления должны быть всегда и всем видны. Не следует смешивать порядок — например, класть второе объявление сверху над первым, а третье слева от него. Не следует класть более ранние объявления левее/выше

более поздних, всегда должно быть однозначно видно, в каком порядке были сделаны объявления в раздаче.

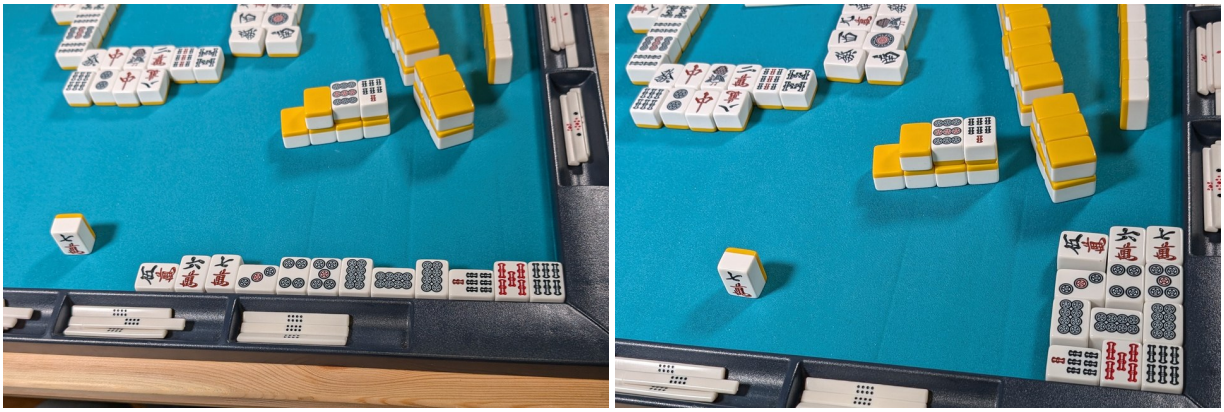


Рис. 32: Допустимый и рекомендуемый варианты размещения сетов

На последнем сбросе в раздаче никакие объявления, кроме объявления победы, недопустимы.

Недопустимо выкладывать сеты в левом углу или в середине руки. Это дезориентирует игроков и они вправе попросить так не делать, а если игрок не прислушивается к просьбе — то и вызвать судью для вынесения вежливого указания или штрафа при повторении ситуации.

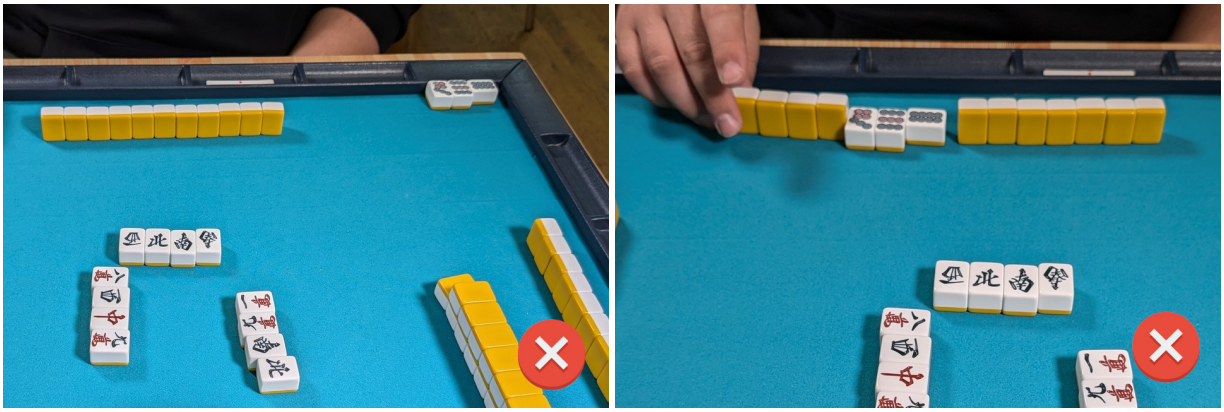


Рис. 33: Недопустимые варианты размещения сетов

5.3.2. Объявление канов

Открытие канов похоже на объявление понов — последовательность действий при объявлении следует соблюдать аналогичным образом. Рассмотрим отличия, характерые именно для канов.

Закрытый кан или дополнение пона до кана возможны только после взятия из стены (живой или мертвой), нельзя объявить никакой кан сразу после объявления пона/чи.

После того как игрок объявил кан и показал корректно все 4 тайла (при закрытом кане), 3 тайла при открытом кане, 1 тайл при апгрейде пона до кана (если не был объявлен рон чанкан), игрок, с чьей стороны находится новый индикатор доры, сразу переворачивает его. Игрок, объявивший кан, сформировав его в правом углу, обязательно берет тайл замены, прежде чем сделать сброс. Допускается открывать новый индикатор после взятия тайла замены, но обязательно это сделать до сброса игрока, объявившего кан. Если игроки видят,

что игрок готовится сбросить тайл слишком рано, они должны напомнить ему о необходимости взять тайл замены. Открытые индикаторы будут применяться в том числе при победе на тайле замены.



Рис. 34: Корректный порядок объявления кана

Нужно не забывать, что после того, как игрок объявил кан и взял тайл замены, живая стена стала на один тайл короче, т.к. в мертвой стене всегда должно быть 14 тайлов. Не рекомендуется делать каких-либо манипуляций с мертвой стеной, если до конца раздачи еще далеко — это лишняя трата времени. Кроме того, можно запутаться и переместить в мертвую стену не тот тайл. В идеале, когда раздача будет близиться к концу, игрокам нужно прикинуть, какой тайл на данный момент будет последним, после чего можно слегка его подвинуть и указать всем условно что “последний тайл в раздаче вот этот”. Если кто-то из игроков настаивает на снятии этого тайла для более простого восприятия — игрок, в чьей стене на данный момент находится последний тайл, аккуратно его перемещает в конец живой стены, и все следят, чтобы ничего не было перепутано.

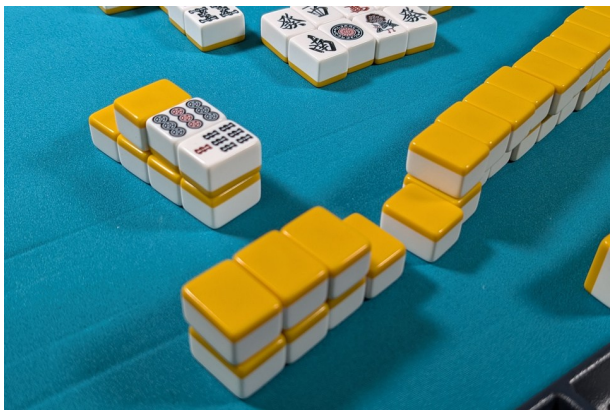


Рис. 35: Перемещение последнего тайла живой стены в мертвую

Также кратко стоит упомянуть важный момент — кан можно объявить только если в живой стене есть хотя бы один тайл — т.к. этот тайл нужно переместить в мертвую стену (а если тайлов в живой стене нет — то перемещать нечего). При этом последнее взятие в игре будет из мертвой стены, в случае победы на нем будет засчитан риншан, но не хайтей (риншан и хайтей не сочетаются). При объявлении закрытого кана пятерок при игре с акадорами — красная пятерка должна быть среди видимых, чтобы при подсчете стоимости руки ее не забыли посчитать.

5.3.3. Объявление риичи

Крайне важно соблюдать корректный порядок объявления:

- Громко (чтобы все услышали и обратили внимание) сказать “риичи”;
- Сбросить тайл боком в дискард
- Убедиться, что на сброшенном тайле не объявлена победа
- Положить ставку риичи перед дискардом.

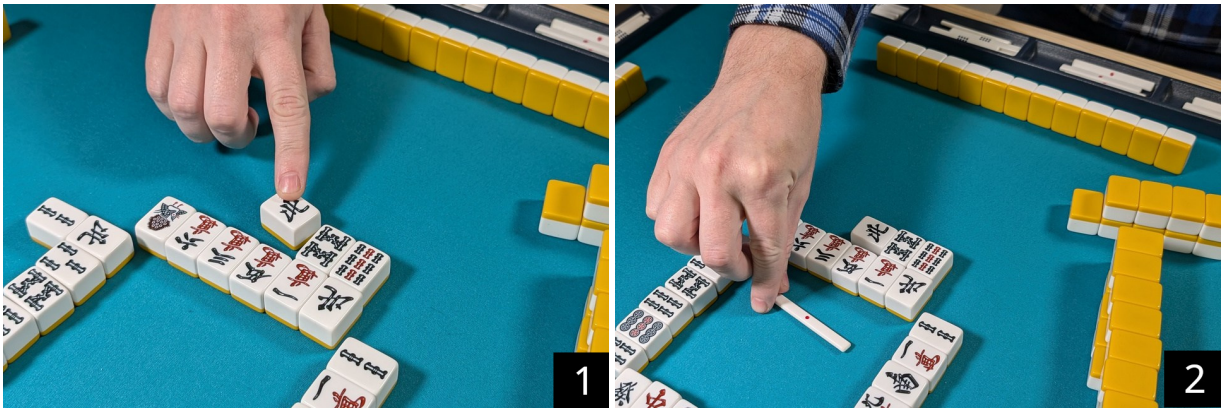


Рис. 36: Объявление риичи

Не следует кидать риичи-палочку в центр стола. Место риичи-палочки — зона непосредственно перед вашим дискардом.



Рис. 37: Не делайте так

При объявлении риичи могут случаться незначительные нарушения, которые наказываются вежливым указанием так не делать в дальнейшем, например:

- Порядок объявления некорректен;
- Тайл не был повернут боком в дискарде;
- Ставка в 1000 очков не была положена на стол сразу же после объявления;
- Ставка в 1000 очков была положена в ненадлежащем месте стола.

В случае, если игрок решает, что объявление некорректно, но ставка в 1000 очков еще не сделана, у него есть два варианта:

- Отказаться от объявления риичи, получив мертвую руку сразу же;
- Не отказываться от объявления, но таким образом игрок рискует получить чомбо за некорректный риичи, в случае, если игра дойдет до ничьей.

Если игрок обнаруживает некорректный риичи после объявления и после того, как была сделана ставка, отказаться от объявления, получив мертвую руку, нельзя.

Если тайл был взят в любой сет — нужно не забыть повернуть свой следующий сброшенный тайл (если забыли — сразу, как только ошибка была обнаружена, всем столом восстановить последовательность и повернуть правильный тайл). Некорректный порядок объявления риичи приводит к тому, что объявление не засчитывается. Не допускается объявлять риичи после сброса (ситуация “никому не нужно? тогда риичи”), такое риичи также не засчитывается, а за пустое объявление назначается вежливое указание так не делать, а при повторении — штраф. Также не следует класть сброс для риичи рядом с рукой, поскольку такое действие может быть расценено как объявление победы по цумо.

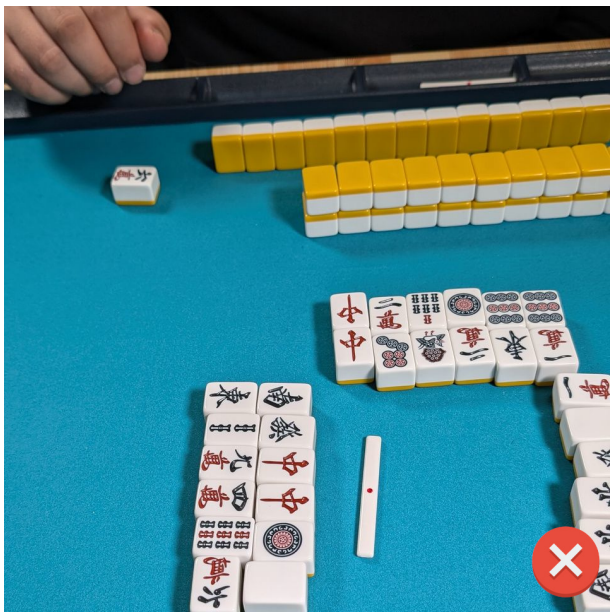


Рис. 38: Некорректное объявление риичи

Игрок справа перед своим следующим взятием должен дождаться, пока мы выполним все действия (повернем тайл, положим палочку), и только после этого делать взятие, то же касается игроков, которые хотят на нашем тайле сделать объявление — можно сказать “пон”/“кан”, но прежде чем забирать тайл они должны дождаться, пока игрок с риичи положит палочку. При объявлении победы ждать не требуется, т.к. палочку игрок в этом случае не кладет, победу нужно объявлять сразу.

После объявления риичи игроку не следует касаться взятым из стены тайлом своей руки, чтобы избежать подозрений в изменении руки. Взятые тайлы можно смотреть, не ставя тайл в руку, также допустимо ставить рядом с рукой (справа для правшей, слева для левшей), но не касаясь ее. В случае игры на трансляции, допускается положить взятый тайл боком на руку сверху — это позволит зрителям видеть все взятые тайлы. Не следует класть невыигрышные тайлы лицевой стороной вверх рядом с рукой. Если тайл невыигрышный, открывать его нужно именно в дискарде, чтобы игроки не подумали, что вы объявляете победу — за подобное расположение тайла полагается вежливое указание так не делать, а в случае повторения может быть назначен штраф.

Игрок, объявивший риичи, может объявить закрытый кан, в этом случае он сначала говорит “кан”, потом кладет взятый тайл лицевой стороной вверх рядом с рукой и дополняет его тремя тайлами из руки, чтобы сформировать кан.

В случае ничьей, игроки, объявившие риичи, обязательно показывают состояние своей руки, чтобы все могли убедиться, что у них есть темпай, даже если после риичи игроку по каким-то причинам была объявлена мертвая рука (например при некорректном объявлении победы). Игрок с мертвой рукой будет считаться нотен, показ руки необходим, чтобы убедиться, что риичи было корректно (в руке был темпай), а также что после риичи не было некорректных объявлений канов. В случае нарушения, игрок получает чомбо.

Риичи можно объявить только если в живой стене осталось не меньше четырех тайлов (если при отсутствии каких либо объявлений у объявляющего риичи игрока будет хотя бы одно взятие).

Некоторые игроки приносят на турниры и на клубные игры собственные риичи-палочки, которые выглядят нестандартным образом (например, похожие на различные риичи-палочки на платформе MahjongSoul). Игрок может использовать нестандартную риичи-палочку в случае соблюдения следующих условий:

- Турнир проводится с использованием системы автоматизированного подсчета очков (т.е. в исходном наборе у каждого игрока только одна палочка номиналом в 1000 очков).
- Организаторами турнира разрешено использование в данном турнире нестандартных риичи-палочек.
- Игрок получил согласие главного судьи турнира на использование конкретной нестандартной риичи-палочки.
- Игрок перед началом каждого ханчана в явном виде спросил у своих оппонентов, не против ли они использования его конкретной нестандартной риичи-палочки и получил их согласие.
- Игрок располагает нестандартную риичи-палочку перед собой (в лотке мата или же, при использовании других вариантов игрового покрытия, там же, где остальные игроки держат свои риичи-палочки).

Если любое из указанных условий не соблюдается, это ведет к запрету на дальнейшее использование им нестандартной риичи-палочки в рамках данного турнира. Главному судье турнира рекомендуется не одобрять для использования риичи-палочки, изображающие неуместные или вызывающие предметы, а также палочки, которые плохо видны на поверхности стола. Любые посторонние предметы недопустимо использовать в качестве риичи-палочек. Если риичи-палочка допущена до игры, игроку следует убрать стандартную (предоставленную организаторами турнира) риичи-палочку из поля зрения всех игроков, а после окончания ханчана возвращает ее на место (в лоток джанк-мата или на стол).

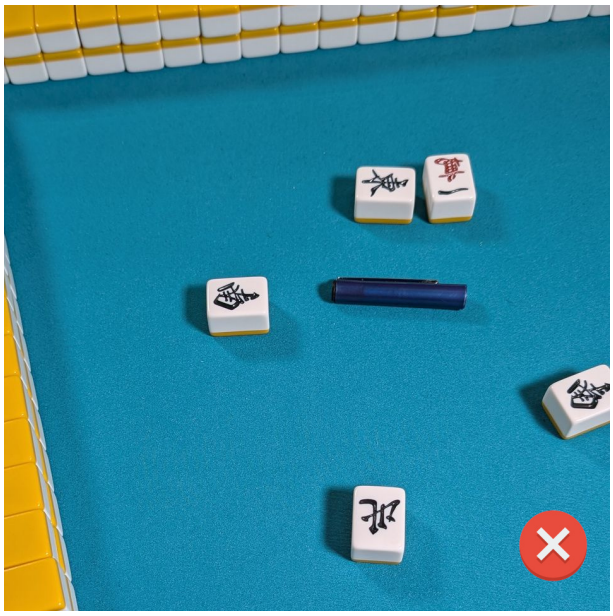


Рис. 39: Посторонний предмет в качестве риичи-палочки

5.4. Победа и ничья

5.4.1. Объявление победы

При объявлении победы с дискарда следует соблюдать корректный порядок действий:

- Объявить “рон” достаточно громко, чтобы все услышали, и убедиться что никто не пытается продолжить игру, взяв тайл из стены или объявив пон на том же тайле;

- Осторожно открыть всю руку;
- В случае победы с риичи — открыть и показать всем урадоры;
- Перечислить все комбинации в руке, назвать общее количество дор и итоговое количество хан и фу.

Рекомендуется также отделить тайлы, формирующие ожидание, для упрощения прочтения руки другими игроками.



Рис. 40: Объявление рона

Не разрешается забирать выигрышный тайл из сброса другого игрока. При нарушении может быть назначение вежливое указание (при повторном нарушении — штраф). Обоснование заключается в том, что набросивший игрок может оспорить необходимость платить вам, т.к. в его сбросе нет вашего выигрышного тайла. Кроме того, возможны случаи, когда тайл наброшен в две и более рук. Если наброс произведен дорой, следует не забыть посчитать ее при перечислении количества дор в руке.



Рис. 41: Недопустимо забирать выигрышный тайл из дискарда

В случае выигрыша со стены также придерживаемся строгой последовательности:

- Объявить “цумо” достаточно громко, чтобы все услышали, и убедиться что никто не пытается продолжить игру;
- Положить победный тайл сбоку от руки на некотором расстоянии. Встраивать тайл в руку не следует. Допускается сначала положить победный тайл сбоку от руки и немедленно громко объявить “цумо”;
- Осторожно открыть всю руку;
- В случае победы с риичи — открыть и показать всем урадоры;

- Перечислить все комбинации в руке, назвать общее количество дор и итоговое количество хан и фу.

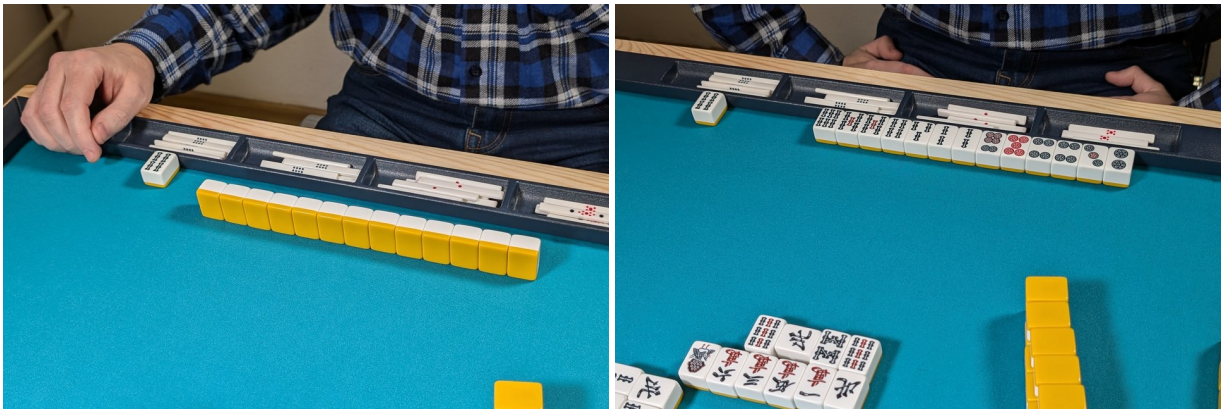


Рис. 42: Объявление цумо

Не следует класть победный тайл перед рукой, особенно если стена перед вами полностью разобрана — другими игроками это может быть воспринято как сброс, на нем могут попытаться объявить победу.

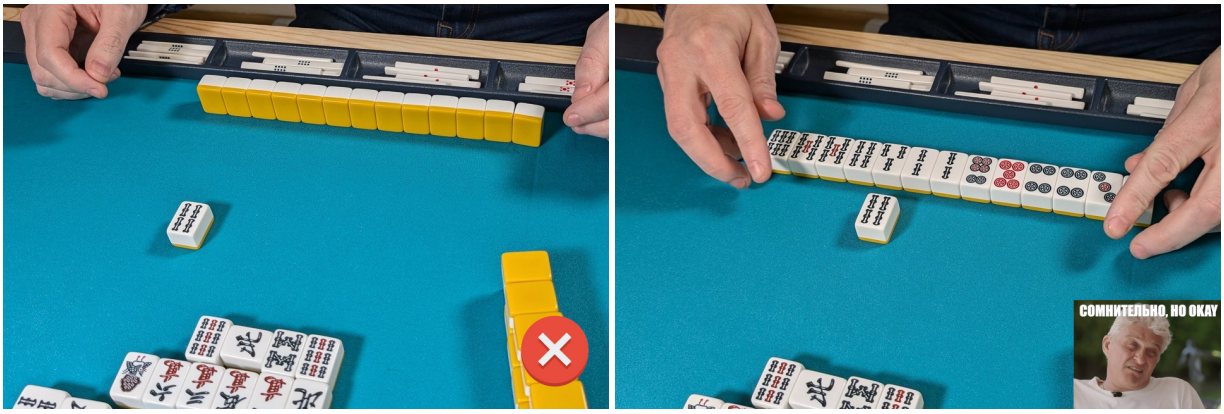


Рис. 43: Тайл перед рукой

Также не допускается объявлять цумо на тайле, уже положенном в зону дискарда. В случае сомнений насчет того, дает ли взятый тайл победу, лучше немного подумать перед сбросом.

В случае если игрок пытается объявить цумо положив тайл в области руки, но не сбоку от нее, ему следует вынести вежливое указание так не делать, но руку засчитать.

Не следует встраивать тайл в руку при объявлении цумо или приставлять тайл к руке. В общем случае такое действие является нарушением и как результат игроку не будут засчитаны яку, связанные с ожиданием (пинфу) и миниочки за ожидания. В отдельных случаях судья может засчитать очки за ожидание, если оно находится в другой части руки и тайл с краю явно не связан с тайлами около него, однако рекомендуется не допускать таких ситуаций.



Рис. 44: Встраивание тайла в руку

При победе с риичи, выигравший игрок также должен показать всему столу урадоры. Допускается также попросить об этом игрока, рядом с которым находится мертвая стена. Индикаторы доры и урадоры рекомендуется размещать рядом с мертвой стеной. Допускается также выложить индикаторы лицевой стороной вверх в центр стола.



Рис. 45: Вскрытие урадоры



Рис. 46: Допускается выложить индикаторы в центре стола после победы

В случае, если игрок забыл перевернуть индикатор урадоры, следует перевернуть его и учесть количество урадор. Если мертвая стена уже была разрушена, а результаты внесены, перерасчеты не допускаются.

На момент открытия (независимо от того, произошел ли рон или цумо) рука должна быть отсортирована. В случае если игрок играет с неотсортированной рукой, допускается отсортировать руку непосредственно перед открытием или сразу же после открытия. При победе следует также позаботиться о том, чтобы все ожидания в руке были очевидны, в случае сложного ожидания - рекомендуется озвучить его.



Рис. 47: Неотсортированная рука при победе
должна быть отсортирована до объявления выплат

После объявления стоимости руки, нужно не забыть упомянуть про хонбу, если она есть, и по возможности назвать итоговую стоимость с учетом хонбы (“семь семьсот, с учетом двух хонб — восемь триста” или “семьсот, тысяча триста, одна хонба, итого, восемьсот, тысяча четыреста”).

Объявление стоимости при цумо следует начинать с меньшего значения во избежание путаницы (сравните — “2 хан, 30 фу, пятьсот, тысяча” и “2 хан, 30 фу, тысяча пятьсот”).

Объявление количества дор и якухаев рекомендуется делать максимально явным образом, например “якухай три, дора три”, или “три доры, три якухая”. Не рекомендуется использовать числовые обозначения для дор без упоминания слова “дора” (например, “тан-яо, три” и особенно “якухай, три” — во избежание путаницы).

При объявлении победы, все игроки за столом имеют право проверить выигрышную руку на корректность (правильную форму, наличие яку, отсутствие фуритена). Победивший игрок не имеет права препятствовать подобным проверкам.

Не следует смотреть тайлы в стене после победы. Если победа была без риичи, не следует смотреть урадоры и тайлы замены.

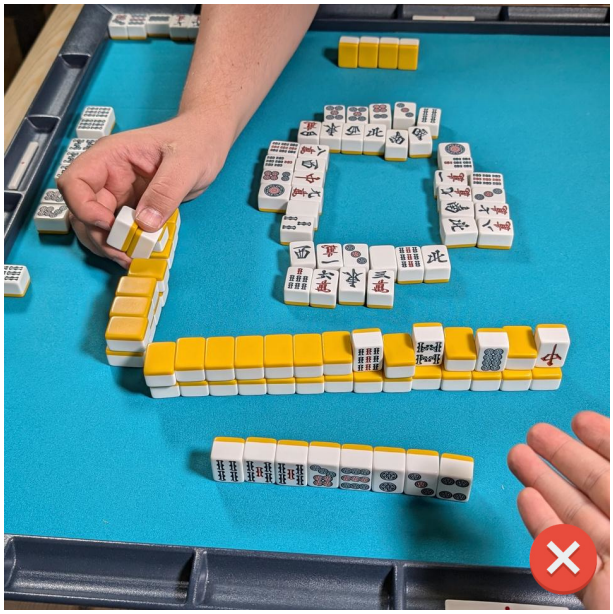


Рис. 48: Не подсматривайте тайлы

5.4.2. Ничья

При ничьей игроки показывают свой темпай. В случае если у игрока нотен, игрок должен закрыть руку или часть руки. Любое действие игрока, отличное от полного показа руки, трактуется как нотен. Рекомендуется также озвучивать состояние руки словами “темпай” и “нотен” для исключения двусмысленности.

Если игрок не объявлял риичи, он не обязан показывать руку, может объявить нотен и закрыть ее, даже если его рука открыта до одного тайла[10]. Объявление темпаев/нотенов следует производить поочередно, начиная с дилера (затем юг, запад, север). Открытие руки вне очереди не рекомендуется, но и не наказывается, при этом игрок имеет право не показывать состояние своей руки, пока игроки до него не покажут свое. В случае, если игрок показал темпай или нотен вне очереди, он не может поменять решение.

[10]Это может быть истиной, например при ожидании в тайл, пон которого уже открыт у игрока, но даже если это не так — игрок в любом случае вправе закрыть руку, объявив нотен

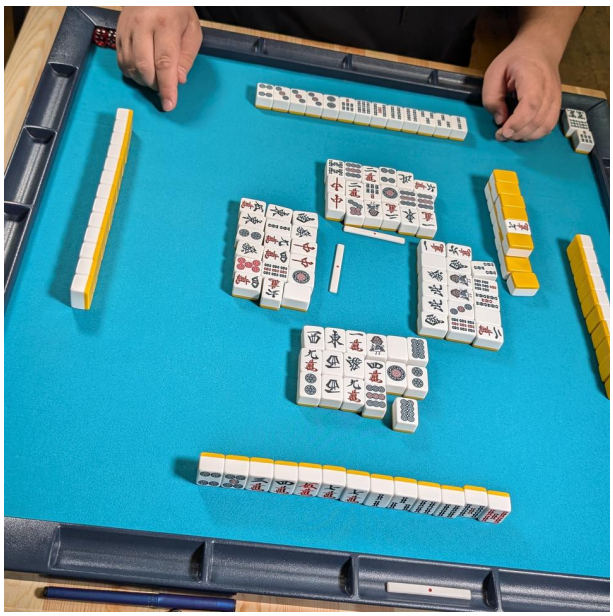


Рис. 49: Дилер объявил темпай первым

Дилеру может быть выгодно показать нотен, если у определенных игроков тоже нотен (например, чтобы завершить игру), но другие игроки не обязаны раскрывать ему состояние руки, пока он не объявит свое.

5.4.3. Расчеты за победу/ничью

После того, как победивший игрок назвал стоимость своей руки, игроки, которые делают выплаты, должны положить соответствующую сумму на стол рядом с собой. Не следует класть палочки поближе к выигравшему — в случае цумо, когда так сделают несколько игроков, будет непонятно кто сколько положил. При расчетах следует стремиться к тому, чтобы было использовано как можно меньше палочек — при победе в 3900 следует дать пятитысячную палочку и попросить сдачу в тысячу сто. По возможности, размен стоит производить палочками, которые уже лежат на столе, например если игрок собрал по цумо 700/1300, дилер может дать две тысячных палочки и забрать в качестве сдачи 700 очков, которые дал другой игрок, но подобные действия при расчете следует озвучивать вслух. В случае, если на столе были риичи-палочки — победившему игроку (а в случае дабл-рона — имеющему на них право игроку), следует сразу подвинуть их к себе, чтобы они не смешивались с очками, которыми будут производиться выплаты. Также после выплат игрокам стоит убедиться, что у них есть хотя бы одна тысячная палочка для объявления риичи, и в случае ее отсутствия попросить у других игроков размен.



Рис. 50: Расчет палочками

В случае, если при объявлении риичи обнаружилось, что тысячной палочки нет — также стоит попросить размен, желательно непосредственно перед объявлением риичи, а не в момент, когда кладется палочка, как на картинке выше.

Не допускается начинать замешивание тайлов до того, как все выплаты были учтены.

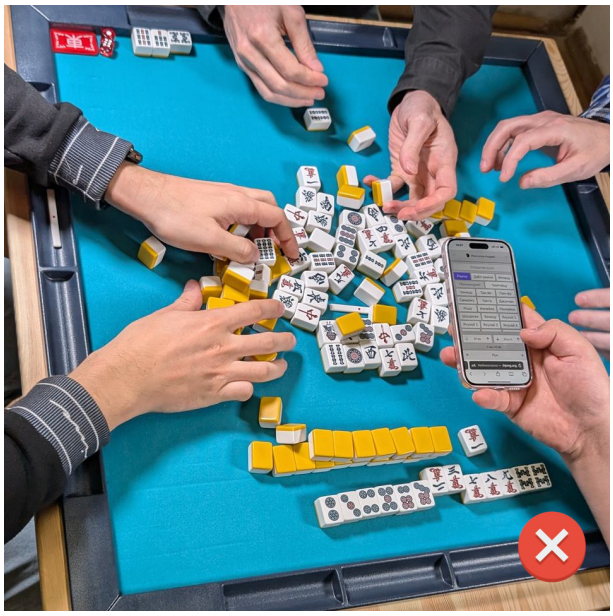


Рис. 51: Замешивание тайлов до окончания расчетов

Только после того, как очки были проверены всеми игроками и учтены, допускается перевернуть тайлы и приступить к перемешиванию тайлов, любые изменения в расчетах после этого момента производиться не должны. Если все за столом согласны, например игроки вспомнили, что забыли отметить чью-то риичи-палочку, или недосчитали дору, допустим перерасчет, но только если все игроки за столом действительно помнят, что было именно так, и не против внести изменения.

5.5. Поведение за столом и внешний вид

Следует обратить внимание на то, как вы сидите: не скрещивайте руки, не кладите ногу на ногу, не ставьте локти на стол и не подпирайте голову рукой. Не держите обе руки на тайлах своей руки.

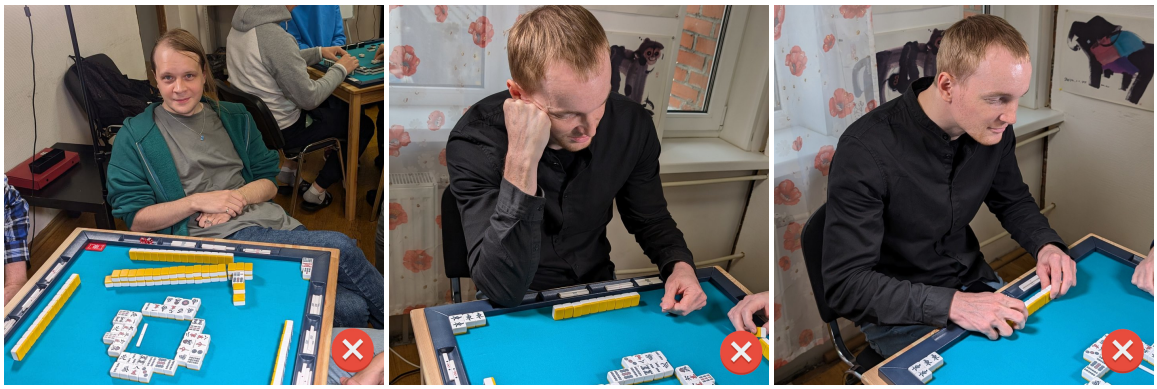


Рис. 52: Плохие варианты поз за игровым столом

Держаться следует свободно, открыто, расслабленно, нерабочую руку (для праворуких — левую и наоборот) желательно класть на колено.



Рис. 53: Правильная поза за столом

Не следует закрывать свою руку в процессе игры, в частности — не следует закрывать руку после объявления риичи. Если рука была закрыта, другие игроки могут счесть вашу руку за часть стены и сделать взятие из нее — в этом случае вы сами будете виноваты в том, что ваша рука признана мертвой.

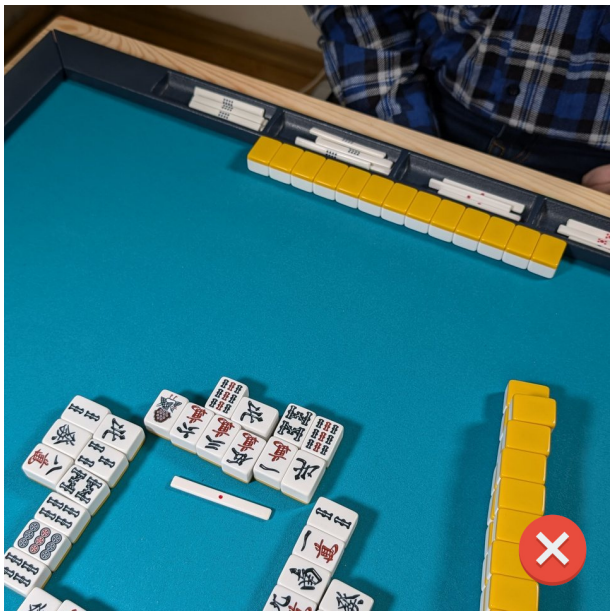


Рис. 54: Рука при риичи

Не рекомендуется (но не наказывается) закрытие единственного тайла в руке.



Рис. 55: Один оставшийся тайл в руке

Повторим также еще раз — необходимо делать все объявления громко и четко, несоблюдение этого правила может быть наказано вежливым указанием или штрафом в случае повторения.

Игроки, чей внешний вид отвлекает от игры, могут быть отстранены от турнира по решению судьи. Не допускаются вызывающие костюмы, маски. Помните, что турнир - это не маскарад и не пространство для самовыражения.

Не допускается использование мобильных устройств за столом (за исключением случая внесения раздачи или просмотра состояния стола). Общение в мессенджерах и звонки по телефону наказываются штрафом от 8000 очков на усмотрение судьи. В случае, если игрок ожидает важного звонка, он обязан предупредить об этом судью и оппонентов. На время разговора игрок должен выйти из-за стола и из игрового зала.

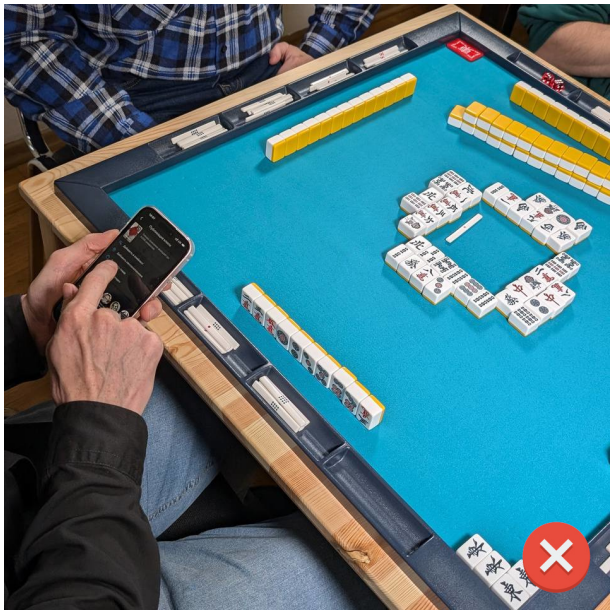


Рис. 56: Не отвлекайтесь от игры

6. Дубликатный маджонг

Раздел с дополнительными сведениями

В этом разделе описаны правила *дубликатного* риичи-маджонга. В этой разновидности игры игроки на нескольких столах играют один и тот же расклад, чтобы потом выяснить, кто сыграл лучше.

6.1. Начальная расстановка тайлов и порядок игры

В дубликатном риичи-маджонге стартовые руки и стены выглядят следующим образом:

- 4 стартовые руки по 13 тайлов,
- 4 стены по 18 тайлов каждая,
- мертвая стена из 12 тайлов.

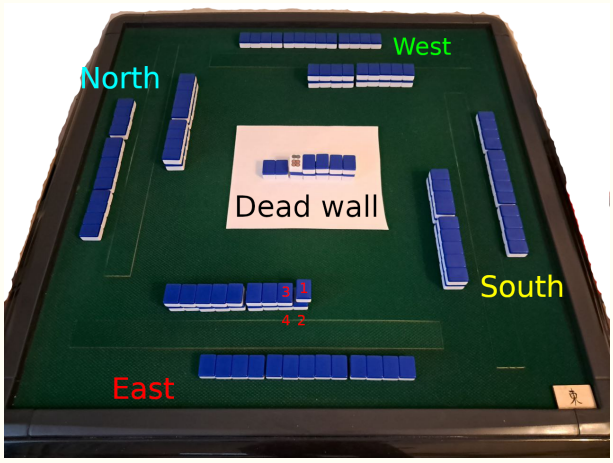


Рис. 57: Начальная расстановка тайлов для игры в дубликатный риичи-маджонг

В обычном риичи-маджонге при отсутствии объявлений игроки, сидящие на востоке и юге, возьмут по 18 тайлов, а игроки на западе и севере — по 17. Это число может меняться в случае объявления чи, понов и канов.
В дубликатной версии у каждого игрока есть своя стена размером в 18 тайлов. Игроки всегда берут тайлы **из своей стены**, как после обычного взятия, так и в случае взятия тайла замены после кана. На картинке выше можно видеть пример стартовой расстановки, для игрока на востоке подписано, какой тайл он берет первым, вторым, третьим и четвертым.

Если **следующий** игрок не сможет взять тайл со своей стены (т.к. она пустая), то взятие и сброс текущего игрока считаются последними (и являются хайтеем/хотеем). На этом сбросе нельзя делать никаких объявлений, кроме объявления победы, а если объявления победы не последовало, то раздача заканчивается вничью.

Если в стене игрока не осталось тайлов, этот игрок не может объявить кан любого вида (потому что тайл замены брать неоткуда).

Если у следующего игрока в стене не осталось тайлов, текущий игрок может объявить чи, пон или (если у него остались тайлы в стене) кан. При выигрыше на тайле замены после кана, как и в обычном риичи-маджонге, хайтей не засчитывается, только риншан кайхо. Сброс этого игрока после объявления будет являться хотеем.

Если у текущего игрока стена закончилась, то он может сделать объявление пона с

тоймена, если у камичи еще остались тайлы в стене, либо с шимочи, если у тоймена еще остались тайлы в стене. Объявление чи или пона с камичи невозможны, потому что сброс камичи по определению является последним (т.к. у текущего игрока стена закончилась).

Риичи можно объявлять только в том случае, если после сброса в стене каждого из игроков останется хотя бы по одному тайлу.

Мертвая стена имеет размер 12 тайлов. Из них два тайла вообще никак не участвуют в игре, а оставшиеся 10 являются индикаторами дор и урадор.

6.2. Описание ханчана

Каждый ханчан в дубликатной версии состоит из 12 раундов, обозначающихся от East 1 до West 4. Повторов дилера нет. На каждом столе в турнире эти раунды могут играться в произвольном порядке, но все 12 должны быть сыграны.

Мотивация выбрать 12 раундов происходит от того, что в среднем ханчан в риичи-маджонг длится чуть меньше 11 раундов, в зависимости от количества повторов дилера, а также от того, что игра должна быть сбалансирована, т.е. каждый игрок одинаковое число раз должен побывать каждым ветром в игре.

Пример. Пусть в турнире участвуют 24 человека. Тогда последовательность сыгранных раздач в ханчане за разными столами может выглядеть так:

- 1 стол: E1, E2, E3, E4, S1, S2, S3, S4, W1, W2, W3, W4.
- 2 стол: E3, E4, S1, S2, S3, S4, W1, W2, W3, W4, E1, E2.
- 3 стол: S1, S2, S3, S4, W1, W2, W3, W4, E1, E2, E3, E4.
- 4 стол: S3, S4, W1, W2, W3, W4, E1, E2, E3, E4, S1, S2.
- 5 стол: W1, W2, W3, W4, E1, E2, E3, E4, S1, S2, S3, S4.
- 6 стол: W3, W4, E1, E2, E3, E4, S1, S2, S3, S4, W1, W2.

Для каждого игрока выделяется его стартовый ветер. Это тот ветер, на котором он играет раздачи E1, S1, W1. Он определяет, какой ветер будет у игрока во всех остальных раздачах.

Следующая таблица указывает, на каком ветре в каком раунде сидит какой игрок в зависимости от его стартового ветра:

	Стартовый ветер			
Раунды	East	South	West	North
E1, S1, W1	**E**	S	W	N
E2, S2, W2	N	**E**	S	W
E3, S3, W3	W	N	**E**	S
E4, S4, W4	S	W	N	**E**

Пример. Пусть стартовый ветер игрока — север, и он сидит на 6 столе в схеме последовательности раздач, указанной выше. Тогда в первой его раздаче (W3) он будет сидеть на юге, во второй раздаче (W4) — на востоке, в третьей раздаче (E1) — на севере, в четвертой (E2) — на западе, и т.д.

6.3. Итоги раздач и подсчет очков

По завершении каждой раздачи ее итог (кто сколько очков заработал или потерял) записывается в протокол. В случае, если на столе осталась риичи-палочка, каждый игрок плюсует себе 250 очков за каждую палочку. *Смысл этого таков — палочка, оставшаяся на столе, в обычном риичи-маджонге переходит в следующую раздачу, здесь же каждая раздача должна начинаться в одинаковых условиях, поэтому каждая палочка на столе делится поровну между игроками.*

Подсчет очков для конкретного игрока за конкретную раздачу происходит следующим образом. Берутся результаты всех игроков, сидевших за этой раздачей на одном и том же стартовом ветре. Считается среднее этих результатов. Результат для игрока — это разница между его результатом и средним результатом.

Пример. Пусть в турнире участвует 24 человека, т.е. играется 6 столов. Пусть 6 игроков, стартовавших раздачу на одном и том же стартовом ветре, закончили ее с такими результатами: -2000, 0, 2000, 2000, 2600, 8000. Среднее этих результатов равно 2100. Таким образом, отклонения от среднего для этих 6 игроков равны -4100, -2100, -100, -100, 500, 5900.

Для каждой из 12 раздач такие отклонения от среднего суммируются и формируют итоговый результат игрока в ханчане. А результат в турнире — это сумма результатов во всех его ханчанах.

Возможно также конвертирование отклонений от среднего в другую шкалу, называемую IMP (International Match Points, по аналогии со спортивным бриджем):

Отклонение от среднего	IMP
0-400	0
400-900	1
900-1500	2
1500-2200	3
2200-3100	4
3100-4200	5
4200-5500	6
5500-6900	7
6900-8400	8
8400-10100	9
10100-12000	10
12000-14000	11
14000-16000	12
16000-18000	13
18000-20000	14
20000-22000	15
22000-24000	16
24000-26000	17
26000-28000	18
28000-30000	19
> 30000	20

В случае использования IMP в примере игроки вместо -4100, -2100, -100, -100, 500, 5900 очков получили бы -5, -3, 0, 0, 1, 7 IMP соответственно.

Также возможны командные турниры. Команда состоит из 4 человек, и матч между 4 командами проходит на 4 столах, где все игроки одной команды имеют различные стартовые ветра. После завершения всех ханчанов на этих 4 столах результаты игроков каждой команды суммируются и прибавляются к общему результату команд.

В случае использования IMP и равенства IMP по итогам турнира определение мест происходит по сумме отклонений от среднего. Если же и суммы отклонений от среднего совпадают, происходит дележ мест.

6.4. Порядок проведения игр

Перед каждым ханчаном организаторы турнира должны подготовить 12 раскладов и пронумеровать их от East 1 до West 4. На рубашку каждого тайла необходимо наклеить стикер, обозначающий, где этот тайл должен лежать в стене.
Один из примеров обозначения приведен на картинке:

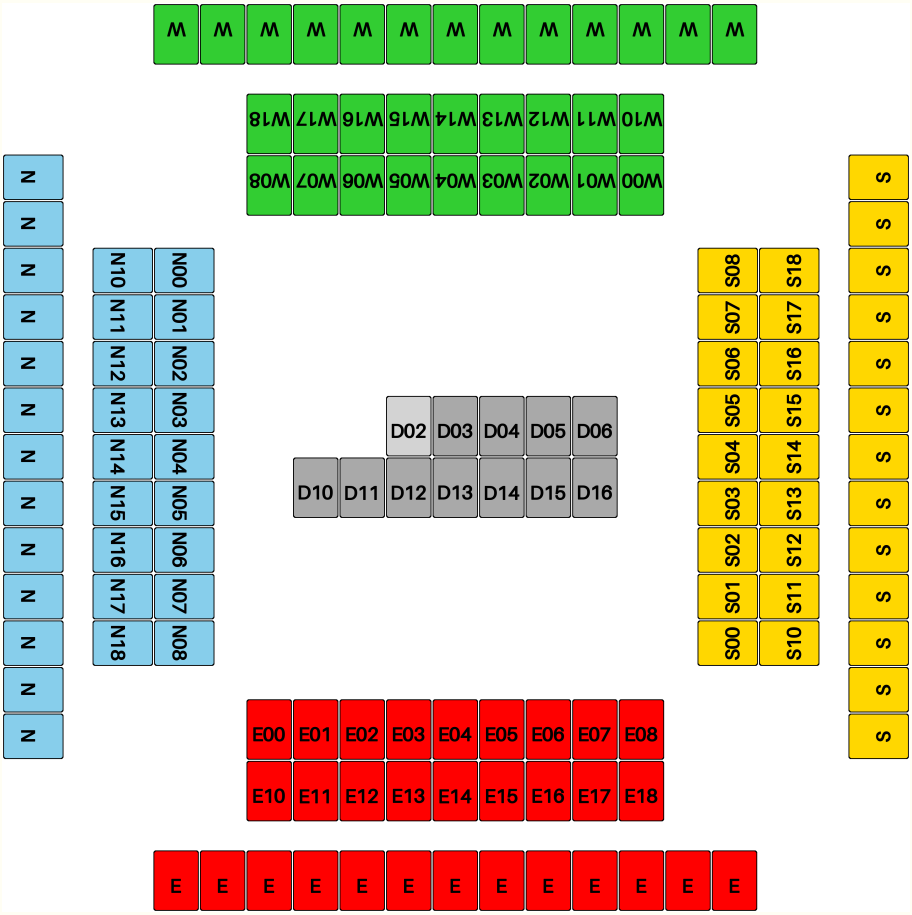


Рис. 58: Пример обозначения тайлов для игры в дубликатный риичи-маджонг

Здесь стартовые тайлы игроков обозначены как “E”, “S”, “W” и “N”, тайлы стен игроков пронумерованы от “X00” до “X08” (верхний ряд) и от “X10” до “X18” (нижний ряд), где “X” обозначает ветер (“E”, “S”, “W” и “N”), а тайлы мертвой стены от “D02” до “D06” (верхний ряд) и от “D10” до “D16” (нижний ряд). Тайлы “D10” и “D11” не участвуют в игре. Тайл “D02” является индикатором доры, тайлы от “D03” до “D06’ — индикаторами кандор, а тайлы от “D12” до “D16” — индикаторами урадор.

Как вариант, вместо буквенных обозначений ветров и мертвой стены можно использовать маркеры разных цветов, например так:

- тайлы востока — красный,
- тайлы юга — желтый,
- тайлы запада — зеленый,
- тайлы севера — синий,
- тайлы мертвой стены — черный.

Цвет маркеров не принципиален, главное, чтобы цвета были различимы между собой, и игроки знали и понимали, какой цвет что означает. Числовые обозначения также могут быть другими, главное, чтобы было понятно, где какой тайл должен находиться в стартовом раскладе.
В случае использования другой нумерации, если одновременно используются числа 6 и 9, около них необходимо ставить точку, чтобы их не перепутать.

Каждая раздача ставится на переносную доску. Организаторы приносят игрокам очередную раздачу, игроки проверяют расположение и маркировку тайлов, играют раздачу, записывают результат и возвращают тайлы в стартовое положение согласно

маркировкам на стикерах. Стартовые руки игроков при этом лучше случайно перемешать, чтобы не оставлять подсказок относительно будущего сбора руки. После этого организаторы забирают доску с раздачей, и в будущем она отправится на другой стол, где ее разыграют другие игроки, а текущему столу приносят другую доску со следующей раздачей.

Можно использовать и другой вариант: расставить 12 столов, а участникам, сыгравшим свою раздачу, пересаживаться за следующий. В этом случае от организаторов не требуется забирать и приносить доски с раздачами за столы. Тем не менее, этот способ не рекомендуется, так как есть высокая вероятность, что игроки могут случайно или намеренно подсмотреть в чужие руки и получить информацию о раздаче.

6.5. Нарушения и штрафы

При получении чомбо провинившийся участник штрафуется на 20000 очков либо 15 IMP, в зависимости от того, какая схема начисления очков принята на турнире. При этом раздача аннулируется одним из двух следующих способов:

- либо она аннулируется полностью за всеми столами,
- либо она аннулируется только на этом столе (все игроки, кроме провинившихся, получают 0 очков / 0 IMP), а среднее на остальных столах будет рассчитываться без учета этой раздачи (например, если столов в турнире 6, то знаменатель дроби при вычислении среднего будет не 6, а 5).

Если чомбо произошло одновременно на более чем половине столов с одинаковыми раздачами, следует в любом случае аннулировать эту раздачу за всеми столами (применить первый из двух способов аннулирования).

В случае неправильной рассадки все игроки, что сели неправильно, получают чомбо, а раздача аннулируется.

В случае неправильного расположения тайлов, если это невозможно исправить без последствий для проведения раздачи, игроки, в чьей стене тайлы были расположены неверным образом, получают чомбо, а раздача аннулируется. За корректность расположения тайлов в мертвой стене отвечает дилер. В любом случае, перед тем, как был сделан первый ход, всем игрокам следует проверить расположение и маркировку тайлов, чтобы исключить вероятность аннулирования раздачи и получения штрафа.

В случае взятия тайла не из своей стены, если это заметили сразу же (до встраивания тайла в руку), провинившийся участник получает фиксированный штраф (рекомендованный размер штрафа — 2000 очков / 3 IMP), иначе он получает чомбо, а раздача аннулируется.

7. Проведение турниров

В данном разделе мы опишем лучшие практики организации оффлайн-турниров, которые могут быть использованы в качестве чеклиста для вашего турнира, а также быть руководством для начинающих организаторов.

Обычно подготовка турнира начинается за несколько месяцев до предполагаемой даты. В самом начале организатору предстоит определиться с датой проведения, а для этого в первую очередь необходимо договориться насчет помещения, в котором будет проводиться турнир.

7.1. Поиск и подготовка помещения

Обычно подготовкой турнира в городе занимаются жители этого города, поэтому мы предполагаем, что организаторы в курсе потенциальных мест для проведения турниров. Следующие варианты берутся в качестве помещения чаще всего:

- Конференц-залы (отдельные или при гостиницах);
- Общественные места, предполагающие проведение массовых мероприятий:
  - отдельные залы;
  - залы при муниципальных заведениях;
  - антикафе;
  - библиотеки;
  - заведения общественного питания;
- Турниры на свежем воздухе (впрочем, обычно такие турниры делаются для весьма небольшого числа человек).

Для начала следует *свериться с расписанием турниров* на ближайшие месяцы и убедиться, что ваш турнир не будет пересекаться по датам с другими, уже анонсированными турнирами. Более того, желательно выбрать дату таким образом, чтобы в диапазоне двух недель в каждую сторону не было анонсировано других турниров — это нужно для того, чтобы дать игрокам отдохнуть, далеко не каждый готов приезжать на турнир каждые выходные.

Далее необходимо заранее *договориться с местом проведения о точной дате* и о том, что вас случайным образом не попросят перенести мероприятие — иногородним игрокам будет крайне неудобно менять билеты и бронирования в случае переноса или отмены мероприятия. Идеально, если точная дата будет известна хотя бы за 1 месяц для турниров на 20-50 человек и за 2 месяца на турниры более 50 человек.

Будьте готовы, что некоторые места могут попросить внести частичную или полную *предоплату* за аренду помещения или *залог*.

Помимо собственно зала, следует озаботиться отдельным *помещением для зоны перекуса и зоной отдыха*, в которую могут выйти игроки после завершения игры за их столом. В качестве такой зоны может служить лобби отеля или коридор между залами. Также следует подумать про зону для курения, обычно это уличное пространство перед входом на площадку, но могут быть и другие варианты (балконы, специальные зоны для курения) — о том, где именно можно курить, следует также явно написать в специальном регламенте турнира.

В случае, если ваш турнир предполагается проводить более одного дня, озаботьтесь договоренностью о том, что турнирное помещение будет *закрыто от посторонних на вечер и ночь* — вам будет гораздо удобнее оставить столы и наборы в помещении, чем выгружать их каждый вечер и загружать их обратно каждое утро.

Также следует заранее позаботиться о *дополнительном оборудовании* — например,

проекторе и экране (если зал предусматривает их), звуковом оборудовании (микрофон, усилители, громкоговорители). Часто дополнительное оборудование можно взять в аренду в проводимом зале, либо оно может уже иметься на месте проведения. Обратите внимание, что по регламенту требуется, чтобы игроки могли видеть оставшееся до конца игры время в любой момент — это может быть достигнуто при помощи либо использования электронного ассистента, либо проектора или экранов в зале (при их наличии).

Рекомендуется иметь хотя бы один *ноутбук* для организаторских нужд, обычно его предоставляет кто-либо из организаторов. С этого ноутбука в том числе может транслироваться на проектор таймер и рассадка перед каждой игрой.

7.2. Расписание, взносы и регламент

Далее необходимо определиться с *расписанием и регламентом* турнира. Мы предлагаем использовать текущий регламент как базу и стараться минимально отклоняться от правил и рекомендаций. Некоторые существенные отклонения могут послужить причиной невключения турнира в RR-рейтинг, в частности:

- Турнир не является открытым для всех игроков. Если вы предполагаете, что участвовать смогут только игроки, прошедшие некоторый отбор, или вводите ограничения по географическому признаку, турнир будет учтен только в рейтинге CRR;
- Правила турнира существенно отклоняются от описанных в данном регламенте, например следующие турниры могут быть учтены только в CRR:
  - Турнир по маджонгу на троих (санма);
  - Турнир с существенными отклонениями от правил текущего регламента (в т.ч. вводящий особые правила, которые не являются общепринятыми в сообществе), далее будет приведен список допустимых вариаций;
  - Турнир, предполагающий денежные выплаты между игроками по итогам игр.
  - Турниры “на выживание”, длящиеся более 5 ханчанов за день;
  - Турниры с тонпусенами вместо ханчанов;

Также не забудьте ознакомиться со списком критериев для аккредитации турнира в RR-рейтинг, приведенным в приложении. Менее значимые вариации правил следует обсудить при подаче заявки на проведение турнира, однако мы рекомендуем избегать любых нестандартных правил.

Рассадки на турнире также следует заранее обозначить в соответствии с рекомендациями в приложении. Обратите внимание, что предполагаемую схему рассадок на турнире необходимо включить в регламент турнира, чтобы игроки заранее знали что их ждет.

7.3. Количество игроков

Количество игроков обычно ограничено не только снизу, но также и сверху, исходя из вместимости площадки проведения турнира. В случае, если на турнир зарегистрировалось больше игроков, чем может принять площадка, у организаторов есть два возможных варианта дальнейших действий:

- Попытаться в срочном порядке найти площадку большего размера, при чем крайне желательно, чтобы площадка располагалась недалеко от исходной;
- Объявить явно, что игроки, зарегистрировавшиеся после определенного количества игроков в списке, проходят на турнир в порядке живой очереди и могут не попасть на турнир. В этом случае за неделю или две до турнира имеет смысл связаться лично с игроками, которые не попадают на турнир с большой вероятностью, и предупредить их об этом.

Хорошим тоном также считается предварительный опрос игроков в личном общении, если организаторам известны личные контакты игроков. В ином случае имеет смысл ориентироваться на то, внес ли игрок взнос за турнир.

7.3.1. Ранжирование турниров

Турниры подразделяются на крупные, средние и мелкие (локальные). Базовым принципом для отнесения турнира к той или иной категории служит количество зарегистрировавшихся игроков:

- Мелкие и локальные турниры: до 40 человек
- Средние турниры: от 40 до 80 человек
- Крупные турниры: более 80 человек

На мелких и средних турнирах в игрокам предъявляются более мягкие требования, в частности, судья может применять более мягкие санкции за нарушения. На крупных турнирах предполагается, что игрок уже имеет некоторый опыт участия в турнирах и в курсе возможных нарушений и наказаний за них, поэтому поблажки для игроков должны быть сведены к минимуму.

Мелкие и средние турниры должны подчиняться принципу открытости, т.е. в них может принимать участие любой игрок, заявивший о намерении участвовать. На крупных турнирах допускается введение предварительной квалификации на усмотрение организаторов. О наличии квалификации на турнир необходимо оповещать в анонсе турнира.

7.3.2. Квалификация на турнир

Предполагается, что любой игрок на турнире обладает базовыми навыками для игры и в курсе текущего турнирного регламента. Организаторы вправе не допустить на крупный турнир игрока, который не подтвердил свои базовые навыки в клубных играх или в более мелких турнирах. Вынесение решения о допуске игрока до турнира осуществляется на базе истории его участия в турнирах (историю можно найти на маджонг-портале). В случае сомнений, организатор вправе запросить у игрока подтверждение его участия в клубных играх — для этого достаточно предоставить рейтинговую таблицу любого локального клубного рейтинга, в котором игрок сыграл хотя бы 10 игр.

7.4. Время и расписание

Для игровых сессий по регламенту предусматривается фиксированное время в **75 минут** основного времени. По истечении основного времени игроки должны доиграть текущую раздачу и сыграть еще одну.

Примечание: также допускается вариант с доигрыванием текущей раздачи и завершением игры. При этом раздача, завершившаяся с чомбо, считается сыгранной. Предполагается, что интервал основного времени в этом случае будет увеличен до 85-90 минут, поскольку на доигрывание игры будет потрачено меньше времени.

При составлении расписания организаторам имеет смысл рассчитывать общее время каждой игры в 90 минут, завершение оставшихся игр за 15 минут обычно не является проблемой для игроков. В случае задержек может иметь место корректирование расписания, о чем следует предупредить всех игроков.

Обычно предполагается, что турнир начинается рано утром (9 или 10 часов утра — оптимальное время начала). Имейте в виду, что игроки будут подходить на турнир в течение какого-то времени и закладывайте это время на сбор людей. В первый день обычно предполагаются короткие вступительные мероприятия, это тоже следует учесть в

расписании. В последний день турнира организаторы часто стремятся отпустить игроков пораньше, чтобы иногородние игроки успели попасть на рейсы, поэтому часто в последний день делается меньше игр, чем в предыдущие.

В зависимости от организации обеденных перерывов, игрокам нужно дать больше или меньше времени на обед, но в среднем стараются делать обеденный перерыв хотя бы на 1 час.

Пример хорошего расписания турнира:

День 1

- *9:00* — сбор игроков
- *9:50* — вступительное слово организаторов
- *10:00* — начало первой игры
- *11:30* — перерыв
- *11:45* — начало второй игры
- *13:15* — перерыв на обед
- *14:30* — начало третьей игры
- *16:00* — перерыв
- *16:15* — начало четвертой игры
- *17:45* — перерыв
- *18:00* — начало пятой игры
- *19:30* — окончание первого дня турнира, консервация зала
- *20:00 и до ночи* — междудневные мероприятия

День 2

- *9:30* — сбор игроков
- *10:00* — начало шестой игры
- *11:30* — перерыв
- *11:45* — начало седьмой игры
- *13:15* — перерыв на обед
- *14:30* — начало восьмой игры
- *16:00* — перерыв
- *16:15* — начало девятой игры
- *17:45* — подведение итогов, подготовка призов
- *18:15* — награждение призеров
- *18:45* — окончание второго дня турнира, уборка в зале, сбор столов и наборов
- *19:30 и до ночи* — послетурнирные мероприятия

Обратите внимание, что данное расписание является ориентировочным, но его необходимо опубликовать в анонсе турнира.

Задержки и отклонения от расписания в последний день турнира являются более критичными, чем во все остальные дни, поскольку у иногородних участников с большой вероятностью уже куплены билеты на рейсы. Обратите внимание на то, что перерывы в примере длятся по 15 минут — некоторое время от перерывов может быть использовано для компенсации задержек, очень рекомендуем предусматривать такую буферную зону.

Размеры взносов за турнир следует рассчитывать из следующих соображений по затратам:

- Арендная плата за помещение (обычно следует ориентироваться на плату в размере не менее половины от суммы ожидаемых взносов);
- Арендная плата за дополнительное оборудование, если оно предполагается;
- Стоимость призов и приятных дополнений, если они предполагаются;

- Стоимость снеков, чая и прочих междуигровых перекусов;
- Стоимость транспортных услуг, в случае если на место нужно доставить столы;
- Поощрения для организаторов.

Последний пункт является опциональным, но мы рекомендуем его закладывать в стоимость, поскольку часто образуются дополнительные издержки, и в случае их отсутствия лучше распределить остатки средств по организаторам, чем распределять по организаторам же эти дополнительные издержки.

7.5. Поиск наборов, столов, судейского состава, игроков замены

Поиск наборов и матов может стать существенной проблемой для больших турниров, поэтому нужно заранее попросить игроков принести свои наборы. Учет наборов ложится на организатора, однако в любом случае лучше иметь пару запасных наборов.

Организаторы турнира также принимают на себя ответственность за возврат наборов и матов владельцам в целости. Рекомендуется вести учет — какой набор на каком столе разложен. Хорошей практикой является вкладывание в коробку набора и в оболочку для мата номер стола, на котором этот набор используется — это поможет при сборе наборов после турнира. Нельзя допускать, чтобы наборы перепутались (например, набор положили в коробку от другого набора; такие случаи имели место).

Использование акадор в наборах является обязательным, если иное не указано в сопутствующем регламенте конкретного турнира из-за обстоятельств непреодолимой силы (например, в случае, если у организаторов недостаточно наборов с акадорами).

На используемые на турнире наборы накладывается ряд ограничений, которые также должны учитываться организаторами при подготовке турнира:

- Предельный размер тайла — 34 мм в высоту. Тайлы большего размера с большой вероятностью не поместятся на стол, либо игрокам будет неудобно строить стены и играть таким набором;
- Цвет основного тела — белый или светло-бежевый. Тайлы с черным телом не допускаются на турниры, кроме самых крайних случаев (например, мелкие турниры, на которых нет возможности обеспечить наборы в достаточном количестве). Цвет рубашки не регламентируется, однако рекомендуется, чтобы рубашка по цвету отличалась от основного тела;
- Степень изношенности набора — слишком старые наборы, имеющие повреждения или царапины, позволяющие идентифицировать конкретные тайлы, не следует допускать на турниры;
- Наборы с нестандартной рисовкой допускаются к применению на турнирах, при условии что любой взятый тайл в наборе возможно однозначно идентифицировать, не глядя на все остальные тайлы в наборе.

В случае, если на турнире используются наборы для автостола, следует оповестить об этом игроков (чтобы игроки не пытались класть взятые тайлы сверху руки - это может привести к тому, что тайл будет развернут лицевой стороной к соперникам из-за магнитов внутри тайлов).

Организаторы также отвечают за подготовку подходящих для игры **квадратных столов и достаточного количества стульев**. Если площадка проведения может предложить квадратные столы и стулья — поздравляем, у вас только что стало чуть меньше проблем. В случае, если квадратные столы необходимо доставить на площадку проведения, следует также заранее озаботиться о транспортировке и инструментах для сбора и разбора столов (и лучше если инструментов будет несколько, для ускорения процесса).

Судейский состав на турнире часто полностью или частично совпадает с организаторским, однако мы рекомендуем заранее озаботиться привлечением судей со следующим расчетом:

- В случае если на турнире участвует 80 и более человек, должен быть минимум один неиграющий судья;
- Количество играющих судей определяется исходя из расчета одного судьи на 4-5 столов.

Начинающие судьи без судейского опыта должны при необходимости опираться на судейство других судей, нежелательно наличие в судейском составе более одного начинающего судьи.

Игроки замены на турнир также должны быть найдены заранее из местных игроков. Игроки замены делятся на постоянных и эпизодических.

Постоянный игрок замены при необходимости садится за стол в первый день и играет до конца турнира. На первый день следует найти не менее трех постоянных игроков замены, чтобы можно было добить столы до кратного четырем числа игроков. В случае, если не получилось найти троих игроков, но удалось найти двух, один человек из организаторского состава должен быть готов отказаться играть в турнире в первый день, поскольку организаторы не вправе просить кого-либо из игроков сняться с турнира.

Эпизодические игроки замены должны присутствовать в качестве зрителей на турнире и быть готовы подменить игрока, который в какой-то момент не смог продолжать игру. Обратите внимание, что если игрок не уверен, сможет ли он присутствовать в первый день турнира, он может сыграть в турнире только в качестве эпизодического игрока замены в последующие дни.

В общем рейтинге постоянные игроки замены учитываться не должны. Для эпизодических замен предусматривается фиксированный штраф в -30000 очков независимо от занятого места (обычно ставится -15000 штрафа и -15000 умы, в случае иной умы штраф для игроков замены должен быть оговорен отдельно в специальном регламенте турнира).

Организаторы отвечают за корректность состава наборов за всеми столами. Если в процессе игры выясняется, что комплект тайлов не соответствует стандарту (например, не извлечены лишние тайлы пятерок, либо извлечены неверные тайлы и пятерок какой-то масти стало пять), ситуацию нужно исправить немедленно. Штрафов для игроков в этом случае не следует, поскольку в ситуации нет вины игроков. Отмены раздач и переигрывания также не происходит, однако в случае, если текущая раздача не может продолжаться нормальным образом, судья может вынести решение о перераздаче с добавлением дополнительного времени столу.

Рекомендуется иметь на каждом столе распечатанную шпаргалку со списком яку и таблицей подсчета очков. Подготовка шпаргалок возлагается на организаторов турнира.

7.6. Подготовка призов и приятных дополнений

Часто на турнирах предусматриваются ценные призы — они должны быть сделаны/закуплены заранее. Не следует выдавать деньги в конверте в качестве приза — в ином случае организаторы рискуют подпасть под статью о незаконной организации и проведении азартных игр. Наиболее частые варианты призов:

- Кубок и/или грамота
- Памятная сумка-шоппер с принтом
- Памятная кружка с принтом

Следует с осторожностью относиться к ценным призам, которые могут подойти не всем. Футболка с принтом скорее всего не подойдет по размеру, персональная техника может не понравиться, подарочные сертификаты в местные заведения точно не подойдут иногородним игрокам. Другими словами, основное правило — обязательно подумать, какой приз мог бы подойти любому победителю, кем бы он ни оказался.

Иногда на турнирах также встречаются приятные дополнения для всех игроков — например, организаторы могут выдавать каждому участнику памятные наклейки, магнитики или иные мелочи. Такие вещи также следует включить в общий бюджет турнира и озаботиться их заказом заранее.

7.7. Освещение турнира в публичном поле и взаимодействие с игроками

Очевидно, что чтобы на турнир пришли игроки, они должны в первую очередь об этом турнире узнать тем или иным образом. Основные способы донести анонс:

- Публикация на маджонг-портале
- Публикация в чатах и каналах
- Очная реклама на других турнирах
- Личные приглашения

Анонс на портале должен включать **даты турнира, расписание, размеры взноса, локацию, аккредитацию (RR/CRR), контакты организаторов, используемую вариацию правил (если она отличается от используемой по умолчанию)**. Если площадка предъявляет какие-либо требования к игрокам (например, иметь сменную обувь), или имеет какие-то особенности (например, на площадке может быть холодно и нужно запастись теплыми вещами), об этом также следует написать в анонсе на портале. Прочие публикации стоит делать более краткими, но давать ссылку на анонс на портале для уточнения деталей. В отличие от анонса на портале, анонсы в других источниках имеет смысл повторить несколько раз для привлечения как можно большего объема аудитории.

Полезно будет оставить в анонсе инструкцию и схему того, как добираться до локации от ближайших транспортных узлов (метро, остановок). Иногда может быть полезно также заснять видео прохода до площадки, если путь нетривиален.

Когда игроки пришли на турнир, их следует держать в курсе происходящего при помощи анонсов перед играми, а также посредством *специально созданного чата*.

Рекомендуем создать **специальный чат турнира**, в котором будут публиковаться важные сведения как до турнира, так и в процессе и после него. Кроме того, такой чат поможет игрокам организоваться на междудневные и послетурнирные мероприятия, независимо от того, предполагается ли их централизованная организация или нет. В этом же чате можно будет решать срочные и животрепещущие вопросы с игроками.

Рекомендуется публиковать (и, при возможности, закреплять) следующую информацию в чатах:

- До турнира:
  - Любые непредвиденные изменения в регламенте, расписании, местоположении;
  - Напоминания о том, что турнир близится (за месяц и за неделю до старта);
  - (опционально) Список предлагаемых мест для обеда недалеко от места проведения;
  - (опционально) Список гостиниц/хостелов, где можно остановиться иногородним.
- Во время турнира:
  - Обязательно следует закреплять время начала следующей игры. Это особенно важно в случае, если произошел сдвиг в расписании.

– По окончании дня, если предусмотрена централизованная организация досуговых мероприятий, закрепить место и время, в котором ждут игроков на ужин и внетурнирные игры.

Модерация чата оставляется на усмотрение организаторов, однако общая рекомендация — не допускать проявлений неуважения, неуместного контента, дискриминирующих и унижающих достоинство высказываний. После завершения турнира и после того, как все игроки выскажут свои впечатления и отзывы в чате, имеет смысл закрыть возможность писать сообщения в чат.

Многие клубы имеют единственный турнирный чат, который используется периодически во время проведения турниров в городе. Другим вариантом может быть создание отдельных чатов под каждый турнир. Решение, какой именно вариант использовать, оставляется на организаторов. Пожалуйста, не удаляйте чаты после завершения турнира.

7.8. Обеды и афтерпати

Организаторы могут предложить централизованный обед для игроков, если площадка такое позволяет (например, при площадке есть ресторан или столовая). Договоренность с заведением питания нужно заключить *заранее*, получив от заведения примерное меню и стоимость.

Для сбора сведений о тех, кто собирается обедать организованно, следует использовать интерактивные формы (Google Forms или аналогичные). В опросе нужно указать:

- Ориентировочную стоимость обеда;
- Варианты блюд (если заведение питания предлагает такие варианты), либо обозначить конкретные блюда, которые будут на обеде, либо обозначить, что игроки смогут выбрать блюда на месте;
- Возможные аллергии и предпочтения (например, вегетарианская кухня).

Идеальным вариантом будет пофамильный список людей и выбранных блюд, который нужно предоставить в заведение питания за несколько дней до турнира. Имейте в виду, что чтобы накормить 50 и более человек одновременно заведению необходимо некоторое время, поэтому в договоренность с заведением обязательно следует включить точное время, к которому начнут приходить игроки на обед, чтобы заведение успело подготовить блюда к приходу игроков. Пожалуйста, убедитесь, что в заведении точно приняли к сведению, что в определенный день в определенное время ожидается большое количество посетителей — это позволит свести к минимуму возможные опоздания после обеда.

В случае, если организаторы не планируют организовывать обеды, следует предложить игрокам как минимум несколько *вариантов, где можно перекусит*ь. Если вокруг места проведения имеется только одно или два заведения питания, имеет смысл заранее сходить к ним и оповестить о том, что ожидается большое количество посетителей в определенные дни и в определенное время. Также в таком случае будет нелишним попытаться организовать *отдельную комнату* для обеда на площадке проведения, чтобы там могли перекусить те, кто решит заказать персональную доставку блюд.

Организация междудневных досуговых активностей и афтерпати после турнира является опциональной, однако часто организаторы имеют такую возможность. При выборе помещения имеет смысл заранее поинтересоваться, кто из игроков планирует пить/есть/играть после игровых дней, и исходя из этого выбирать заведение. Желательно, чтобы в заведении имелись круглые или квадратные столы, на которых поместились бы игровые маты. Прямоугольные столы также часто приемлемы, хоть и не очень удобны.

С заведением следует договориться *заранее*. Локацию и время, с которого игроков будут ожидать в заведении, следует *закрепить в чате турнира*.

Поинтересуйтесь в заведении, возможно ли будет разделить счет между игроками. Некоторые заведения настаивают на том, чтобы счет был один на всех, это может быть поводом для выбора другого заведения.

7.9. Междуигровые перекусы

Хорошей практикой является наличие *чайной зоны*, где можно налить чай и съесть пару печенек. Если при площадке проведения имеется кафе, это может быть хорошим вариантом. В ином случае организаторам придется озаботиться закупкой чая, сахара, салфеток, одноразовой посуды и воды (если воду не предоставляет площадка). Наличие чайника также будет нелишним, поскольку даже если площадка предоставляет кулер с водой, горячая вода в кулере в перерыве иссякнет очень быстро.

Доведите до сведения игроков, что **приносить еду и питье за игровые столы недопустимо** (в виде исключения можно позволить плотно закрывающиеся емкости с водой или иным напитком).

Любая алкогольная продукция во время турнира должна быть **под строгим запретом**. Игроки в состоянии алкогольного опьянения могут быть немедленно дисквалифицированы с турнира.

7.10. Непосредственно перед турниром

Организаторам следует позаботиться о том, чтобы к началу игр в каждый день *все столы были полностью готовы* — имели маты, наборы, индикаторы, наборы палочек в требуемом количестве.

Расстановка столов в зале должна отвечать следующим требованиям:

- Столы и стулья не должны мешать свободному проходу судей;
- Судья должен иметь возможность подойти к любому столу для решения вопросов;
- Два соседних по номеру стола должны стоять рядом, чтобы игроки могли пройти по цепочке до нужного стола. Хороший вариант — расстановка “змейкой”;
- Первые столы не должны стоять рядом с последними, т.к. за столами в нижней части таблицы чаще происходит шум, который может отвлекать игроков за первыми столами. Это требование может быть ослаблено или вообще отменено в случае небольших турниров (до 8 столов).

Помните, что слишком плотная посадка неудобна как для судей, так и для игроков. В отдельных случаях (например, в случае нетривиальной геометрии зала) можно заранее подготовить карту рассадки, чтобы игроки могли сориентироваться по ней. На каждом столе должен иметься хотя бы один номер стола, напечатанный или нарисованный достаточно крупными цифрами, чтобы быть видным издалека. Рекомендуется размещать номера столов очевидным образом, чтобы игроки не искали свой стол слишком долго.

Имеет смысл очертить в зале небольшую зону для складирования личных вещей (рюкзаков, сумок, верхней одежды). Это позволит игрокам иметь минимум необходимых вещей во время игры вокруг стола и расчистит проходы между столами.

Перед стартом турнира следует проверить, что всё необходимое оборудование работает штатно, в частности следует проверить:

- WiFi в зале;

- Проектор (в случае его наличия);
- Акустическое оборудование (микрофоны, громкоговорители, в случае наличия);
- Компьютеры организаторов;
- Электронные системы подсчета очков;
- Гонг (в случае наличия).

Поскольку в данном регламенте допускаются некоторые отличия в правилах между разными турнирами на усмотрение организаторов, непосредственно перед турниром в своем приветственном слове организаторы **обязаны** огласить вслух список используемых вариаций правил, отличающихся от принятых по умолчанию.

7.11. Проведение турнира

Перед стартом первой игры организаторы обычно выступают со вступительным словом. Необходимо заложить на это хотя бы пять минут времени в расписании.

Игра начинается с ударом гонга. Если гонг отсутствует, организаторы должны объявить о начале каждой игры голосом в микрофон.

После старта игр организаторы и судейский состав должны следить за порядком в зале и соблюдением относительной тишины. За слишком громкие выкрики и разговоры судьи вправе выносить вежливые указания и назначать штрафы. После завершения игры все игроки должны выйти из зала, чтобы не мешать другим — за этим также следует следить.

Вызов судьи во время игры происходит путем поднятия руки. Не следует кричать через весь зал — это отвлекает других игроков.

Если на турнире ведется фото- или видеосъемка, фотографу или оператору следует заручиться согласием игроков на проведение съемки. Если кто-либо из игроков настаивает на том, чтобы его фотографии или сцены видео с его участием были удалены, фотографу или оператору следует прислушаться к просьбе игрока.

Если на турнире присутствуют зрители, им **запрещено** любым образом взаимодействовать с игроками за столом (в том числе любым способом показывать любые эмоции — противники могут использовать такую информацию для оценки силы руки игрока). В случае нарушения зритель может быть удален из зала судейским составом. Некоторые игроки принципиально не допускают, чтобы кто-либо наблюдал за их рукой — зрители должны уважать это желание и переместиться в другое место по первой же просьбе игрока.

Между играми зал следует обязательно *проветривать*. Как вариант, если в зале предусмотрена система кондиционирования, можно держать ее включенной во время турнира. Если турнир проводится в холодное время года и для проветривания необходимо открывать окна, следует предупредить игроков о том, чтобы они озаботились теплыми вещами.

На время подведения результатов турниров, рекомендуется *удалить игроков из зала*. О точном времени начала награждения следует сообщить в турнирном чате и закрепить сообщение. После награждения может быть организовано общее фото, об этом также следует заранее сообщить игрокам (например, в устном анонсе перед началом последней игры).

7.12. После турнира

В течение нескольких дней после завершения турнира организаторам необходимо отправить на портал список игроков согласно занятым местам, а также собрать с судейского состава протоколы нарушений и предоставить их в судейскую коллегию.

Подача итоговых результатов в общие рейтинги осуществляется не позднее, чем через неделю после окончания турнира. В случае, если в итоговом рейтинге турнира у игроков равное количество набранных очков, считается, что игроки делят место между собой.

Если во время турнира работал фотограф, после получения фотографий их имеет смысл опубликовать в турнирном чате.

После турнира игроки могут делиться обратной связью с организаторами в турнирном чате — эту обратную связь не следует игнорировать. Из всего описанного игроками следует извлечь следующие пункты:

- Что понравилось на турнире, на афтерпати, на междудневных играх? На последующих турнирах следует повторить то, что получилось хорошо.
- Что не понравилось? На последующих турнирах следует приложить усилия, чтобы исправить плохие моменты.
- Конкретные предложения игроков по организации. Их следует записать, оценить и попытаться реализовать в следующий раз.

Также имеет смысл поделиться с другими организаторами как хорошими практиками, так и совершенными ошибками и планируемыми действиями по их исправлению.

8. Использование электронных ассистентов

Использование электронных ассистентов в клубных играх правилами **не регламентируется**. Далее рассмотрены правила и рекомендации по использованию ассистентов в турнирных играх.

8.1. Общие требования к турниру и к игрокам

У каждого игрока, имеющего мобильное устройство для использования ассистента, должен быть стабильный доступ в интернет с этого устройства.

Организаторы турнира должны позаботиться о наличии стабильного WiFi-соединения с выходом в интернет. Это особенно важно в случае присутствия на турнире иностранных игроков, у которых может просто не быть местной сим-карты с доступом в интернет. Если иностранных игроков на турнире нет, наличие WiFi оставляется в качестве рекомендации.

Организаторский состав должен иметь как минимум одно общее устройство (ноутбук или компьютер) для администрирования турнира. Также с этого устройства может выводиться таймер и рассадка на проектор или экраны в зале, в случае их наличия.

Игрокам следует **заблаговременно осуществить вход в систему**. До начала турнирного дня следует проверить, что ассистент готов к использованию — проверить, что вход осуществлен и что в настройках выбран текущий турнир.

Не рекомендуется использовать инкогнито-режим браузера для входа в ассистент, поскольку при случайном закрытии вкладки потребуется заново входить в систему и выбирать турнир в настройках.

Игрок вправе положить свой телефон в центр стола на время раздачи. Если кто-либо из игроков за столом против того, чтобы телефон находился в центре, телефон следует убрать. На время перемешивания тайлов телефон также следует убрать со стола.

8.2. Правила проведения турнира при использовании ассистента

В общем случае использование мобильных телефонов и иных средств связи на турнирах запрещено правилами.

В случае, если на турнире предполагается использование программных средств для учета раздач и построения рейтингов, требуется придерживаться следующих правил:

- Мобильным устройством допускается пользоваться **исключительно** для следующих действий:
  - Внесение раздачи и предпросмотр результатов;
  - Просмотр очков игроков за столом;
  - Просмотр лога игры (предыдущих внесенных раздач) для контроля правильности внесенных данных.
- В случае использования мобильного устройства для действий помимо описанных выше, игроки должны попросить так не делать, в случае повторения инцидента следует позвать судью для получения вежливого указания и/или штрафа.
- При внесении раздачи игрок проговаривает вслух: были ли объявлены риичи и кем, кто выиграл, с кого в случае рона, открытая ли рука, все яку, доры, фу, чтобы все могли убедиться что ничего не было забыто. Аналогичные действия нужно делать и при ничьей. После внесения результата игрок **обязан** показать экран предпросмотра всему столу, чтобы игроки могли увидеть перераспределение очков и в случае необходимости попросить внести коррективы.

- Допускается положить телефон в центр стола, чтобы игроки могли видеть свои очки и таймер в процессе раздачи.
- Не у всех игроков может быть подходящее мобильное устройство. В случае, если игроки просят кого-либо с мобильным устройством показать очки, игрок **не вправе** отказать.
- В случае, если было обнаружено, что предыдущая раздача внесена некорректно, игроки должны **позвать судью** и попросить отменить раздачу.
- Если вносящий игрок не умеет пользоваться ассистентом, игроки за столом обязаны помочь ему с внесением раздач и, в идеале, обучить его правильному внесению раздач.

Помните, что отмена раздачи является исключительно техническим моментом, нельзя отменять раздачу, если по состоянию стола уже невозможно понять, как именно нужно корректно внести раздачу. По этой причине игроки обязаны посмотреть на предварительный просмотр внесенной раздачи и внести правки заранее. Замешивать тайлы до того, как была внесена раздача, не следует. В исключительных ситуациях, если тайлы уже замешаны, но все игроки точно помнят как именно нужно внести раздачу, судья может согласиться пойти на отмену раздачи (например, если результаты были озвучены и показаны, но внесены не полностью или не так, как было озвучено).

8.3. Игры с публикацией на стриминговых сервисах

При использовании электронных ассистентов на крупных турнирах организаторы могут предложить организацию показательных игр с публикацией их на стриминговых сервисах (twitch).

Как правило, на стрим играет только первый стол (находящийся в топе рейтинга).

8.3.1. Договоренности с организатором трансляции

Организатор трансляции должен договориться с организаторами турнира включении в регламент пункта о том, что игроки первых столов соглашаются на стрим. Организатор трансляции при этом вправе выбрать, кто будет играть на камеру.

На трансляцию попадает рука только одного игрока за столом. Игрок вправе отказаться играть под камеру, если все игроки стола откажутся — организатор трансляции может предложить вывести на трансляцию второй стол из рейтинга, либо решить не транслировать стол вообще.

В случае, если предполагается транслировать руки всех игроков, требуется получить согласие каждого игрока.

Трансляция игрового стола должна происходить с задержкой минимум в 5 минут для исключения возможности подглядывания/подслушивания.

8.3.2. Дополнительные требования к играющему на трансляции

Игрок, чья рука транслируется на стрим, должен придерживаться следующих правил:

- Поскольку камера находится слева от руки игрока, недопустимо загораживать обзор своей левой рукой;
- Сброс тайлов желательно также осуществлять правой рукой;
- Руку требуется держать по центру камеры, без смещения влево или вправо. Камера должна быть настроена таким образом, чтобы центр обзора камеры совпадал с центром обзора игрока.
- При взятии тайла со стены, необходимо показать его на камеру. Допускается поставить тайл справа от руки, либо положить его боком сверху от руки.

  - В случае, если игра происходит на автоматическом столе, класть тайл сверху руки не рекомендуется, чтобы случайно не показать его игрокам за столом (т.к. тайлы на автостоле магнитные и положенный сверху тайл может случайно повернуться из-за этого).
- Дискард следует держать в идеальном состоянии — тайлы должны быть выложены в три ряда по шесть тайлов, без промежутков между тайлами.
- В случае объявления риичи, палочку-ставку следует класть непосредственно перед первым рядом дискарда.

8.4. Форс-мажоры

8.4.1. Некорректная рассадка

Перед началом игры игроки **обязаны убедиться**, что место каждого игрока соответствует тому, что отображается в ассистенте.

В случае, если была обнаружена некорректная рассадка игроков по ветрам, необходимо немедленно позвать судью и объяснить ситуацию. В случае, если сыграно не более трех раздач, судья может допустить последовательную отмену раздач с дальнейшим внесением их заново по принципу сохранения выигравших и проигравших. Для этого требуется сохранить куда-либо результаты всех сыгранных раздач, после чего последовательно отменить все раздачи и внести их заново. Необходимо быть внимательным при внесении, поскольку лог раздачи содержит записи с некорректным расположением игроков. Если было сыграно более трех раздач, игроки продолжают игру в текущей рассадке, однако судье следует исправить положение игроков относительно друг друга в панели администратора.

Игрокам, севшим неправильно относительно друг друга, выносится вежливое указание быть более внимательными. В случае повторения ситуации с участием одних и тех же лиц, этим лицам может быть также вынесен произвольный штраф на усмотрение судьи.

8.4.2. Выход из строя систем автоматизированного учета

В случае, если продолжать турнир невозможно из-за технических неполадок, организаторам турнира следует **незамедлительно** связаться с администраторами системы учета.

В худшем случае организаторам необходимо предоставить каждому столу ручку и лист бумаги для доигрывания игры в ручном режиме.

В случае, если сервис неработоспособен в течение длительного времени, организаторам необходимо предоставить игрокам счетные палочки и бланки для записи результатов игр. Формирование рейтинговой таблицы по итогам игр и дальнейшее проведение турнира в ручном режиме ложится на организаторов турнира.

8.4.3. Выход из строя интернет-соединения WiFi

Если доступ к интернету через WiFi по каким-то причинам невозможен, внесение раздач оставляется на тех игроков, которые имеют доступ в интернет через мобильную сеть. Игрок не вправе отказаться от внесения раздачи, если он единственный за столом, кто имеет доступ в интернет.

8.4.4. Отсутствие мобильных устройств у всех игроков за столом

В том исчезающе редком случае, если ни у одного игрока за столом нет мобильного устройства для внесения раздач, игроки вправе попросить у организаторов или у судейского состава предоставить им такое устройство. В случае, если доступного устройства нет в

наличии, допускается попросить мобильное устройство у любого из столов, где таких устройств больше одного. Поиск мобильного устройства ложится на организаторский и судейский состав турнира.

9. Особенности проведения онлайн-турниров

Допускается проводить турниры на любых платформах онлайн-маджонга, однако турниры с автоматизацией проводятся только на поддерживаемых онлайн-платформах (Mahjong soul, Tenhou net).

9.1. Общие положения

Организаторы онлайн-турниров берут на себя обязательство по приведению правил турнира в соответствие с текущим регламентом. Если по какой-то причине не удается установить полное соответствие правил, либо если предполагаются отклонения от правил, организаторы обязаны сообщить об этом в сопутствующем регламенте онлайн-турнира.

В случае, если на турнир зарегистрировано некратное четырем число игроков, организаторы добавляют игроков замены в виде игровых ботов. Техническое обеспечение ложится на организаторов турнира.

Формирование рассадки для очередного тура является обязанностью организаторов турнира. Организаторы могут использовать любые технические средства автоматизации для формирования рассадок.

Игрок обязан участвовать в турнире с единственного игрового аккаунта. Каждый игровой аккаунт должен быть однозначно сопоставлен с конкретным игроком для последующего внесения в онлайн-рейтинг.

Координация турнира происходит через общий организационный чат, в который должны быть добавлены все участвующие игроки. В чате также могут присутствовать наблюдатели.

При общении в организационном чате игроки обязаны придерживаться базовых правил приличия (исключить оскорбления, переходы на личности, разжигание ненависти по любому признаку, флуд).

9.2. Нарушения правил, специфические для онлайн-турниров

- Игрок, замеченный в одновременном использовании более чем одного аккаунта при игре в турнире, немедленно дисквалифицируется с турнира. При повторном нарушении на последующих турнирах, к игроку могут быть применены санкции вплоть до полного запрета на участие в онлайн-турнирах.
- Игроки, замеченные в сговоре, немедленно дисквалифицируются с турнира. При повторном нарушении на последующих турнирах, к игрокам могут быть применены санкции вплоть до полного запрета на участие в онлайн-турнирах.
- В случае, если турнир транслируется на стриминговом сервисе кем-либо из игроков, игрок обязан поставить задержку стрима не менее чем в 5 минут во избежание подглядывания за рукой игрока соперниками.
  - В случае, если это правило нарушено, никаких претензий относительно подглядывания другими игроками не принимается.
  - В отдельных случаях отсутствие задержки на стриме может трактоваться как сговор (см. предыдущий пункт) со всеми соответствующими последствиями.
- Организатор вправе дисквалифицировать игрока за откровенно неадекватное поведение в игре или в общем чате. В особо тяжелых случаях игрок также может быть заранее дисквалифицирован с последующих турниров. Срок дисквалификации определяется организатором турнира.

9.3. Форс-мажоры

В случае, если кто-либо из игроков самовольно покидает турнир до его завершения, к игроку могут быть применены санкции:

- При наличии уважительной причины, вместо игрока добавляется игрок замены, получающий фиксированный штраф за каждую пропущенную игру.
- Организаторы имеют право сократить количество столов в случае, если суммарное количество игроков замены в турнире равно или превышает 4. В этом случае для всех игроков, которые не играют в очередном туре, применяется штраф за пропуск игры.
- В случае отсутствия уважительной причины, организаторы вправе дисквалифицировать игрока на определенное количество последующих онлайн-турниров, проводимых этими организаторами. Конкретное количество турниров определяется организаторами.

В случае технических неполадок на платформе, организаторы вправе досрочно завершить турнир, либо перенести оставшиеся игры на другое время. При досрочном завершении турнира, его результаты не учитываются в общем онлайн-рейтинге, турнир считается непроведенным.

Если из-за временных технических неполадок на стороне игрока он не находится в игровом лобби на момент старта его игры, игроку дается 5 минут на решение проблемы. Если неполадки не удается устранить за 5 минут, игрок заменяется на бота на время текущей игры. Рекомендуется заходить в игровое лобби заранее, чтобы было время на решение проблем в случае их возникновения.

9.4. Технические регламенты турниров

Техническое обеспечение разных онлайн-турниров может существенно различаться и поэтому не регламентируется в данном своде правил. Под техническим обеспечением здесь и далее подразумеваются:

- Платформа для проведения игр;
- Организационный чат;
- (опционально) Средства автоматизации турнира, позволяющие провести рассадку и начать игровую сессию, например:
  - Встроенные в игровую платформу средства;
  - Бот-помощник в организационном чате;
- (опционально) Рейтинговая система, например:
  - Pantheon — для полностью автоматического учета результатов;
  - Google spreadsheets — для ручного учета результатов;
- Иные технические средства автоматизации турниров, в случае их наличия.

Организаторы турнира обязуются заранее выложить сопутствующий технический регламент, зависящий от того, какое техническое обеспечение используется на турнире. Регламент должен включать пояснения по следующим моментам:

- Как корректно зарегистрироваться на турнир;
- Когда и где играется турнир (время с указанием часового пояса + ссылка для входа в лобби);
- Нужны ли дополнительные действия от игроков для учета их результатов в турнирном рейтинге, и если нужны то какие именно;
- Описание возможных форс-мажоров для выбранного технического обеспечения, способы их решения.

10. Регламент судейства на турнире

Основополагающие принципы поведения на любом турнире — **вежливость и взаимное уважение**. Однако, все же иногда могут возникать спорные ситуации, для разрешения которых необходимо привлечь независимую сторону — турнирного судью.

Предполагается, что игроки на турнире:

- Дружелюбны;
- Придерживаются принципов справедливой игры (fair play);
- Честны;
- Действуют в духе соревнования;
- Стараются действовать таким образом, чтобы неоднозначных и спорных ситуаций не могло возникнуть в принципе;
- Воспринимают судей как помощников на случай, если спорная ситуация все же возникла.

Так или иначе, иногда возникает необходимость вызвать судью для разрешения спорной ситуации. В этом случае состояние стола должно быть **зафиксировано до момента вынесения решения судьей**. Замешивание тайлов в любом виде, препятствующее вынесению судейского решения, наказывается произвольным штрафом на усмотрение судьи либо для игрока, осуществившего замешивание, либо для всего стола, если установить конкретного игрока не представляется возможным.

Не все спорные ситуации возможно описать в регламенте, поэтому ожидается, что судьи будут руководствоваться здравым смыслом при вынесении решений. Однако, также ожидается, что ситуации, описанные в регламенте, будут разрешаться согласно описанию.

10.1. Судейские роли

Главный судья:

- Отвечает за координацию работы судейской комиссии;
- Отвечает за обеспечение последовательности принятых решений;
- Является окончательной инстанцией при разногласиях внутри судейской коллегии;
- Осуществляет взаимодействие с организаторами турнира;
- Может также исполнять функции судьи.

Судья:

- Отвечает за судейство на не более чем 10 столах турнира;
- Выносит решение максимально быстро, чтобы задержка оказалась минимальной;
- Не вступает в споры и не поддается на провокации;
- В случае несогласия игрока с решением судьи, судья вправе попросить не спорить и продолжать игру (принцип “замолчи и играй”);
- Должен брать на заметку игроков с проблемным поведением и делиться этой информацией с другими судьями.

Пример возможного развития дискуссии:

- Игрок зовет судью.
- Судья беседует с игроками и выносит решение.
- Игрок недоволен решением и высказывает жалобу судье.
- Судья заново обдумывает случай (может быть, сверяется с правилами), но в итоге сообщает игроку, что решение окончательное.

- При затруднении принятия решения, судья зовет на помощь главного судью. Главный судья выносит окончательное решение. Все возражения принимаются после игры.

Не допускается давление на судью со стороны игроков ни в каком виде. Игрок не является авторитетом при разборе спорных ситуаций, поэтому решения судьи должны выполняться неукоснительно.

Судья не вправе выносить решения по ситуациям, которые уже произошли в прошлом. Каждая спорная ситуация должна быть расследована “по горячим следам”. В случае, если какой-либо игрок намеренно мешает выяснению обстоятельств (например, замешав тайлы в спорной ситуации), игрок должен быть наказан штрафом за деструктивные действия и препятствование справедливому судейству.

10.2. Играющие судьи

Допускается, что судьи могут принимать участие в турнире. На больших (80 и более человек) турнирах обязательно наличие судей, которые не принимают участие в турнире из расчета одного судьи на 10 столов, возле которых нет играющих судей.

Играющий судья может обслуживать максимум 5 соседних столов. В случае возникновения спорной ситуации за столом, где играет судья, стол обязан позвать другого судью для исключения предвзятости при вынесении решения.

В случае, если играющий судья задерживается на вынесении решения, стол, за которым играет судья, должен получить дополнительные минуты игры. Такая ситуация в среднем рассматривается как форс-мажор (т.е. не должна происходить часто).

10.3. Помехи при игре

Игроки обязаны действовать разумным образом в течение всей игры, чтобы не допускать появления спорных ситуаций.

Примеры действий игроков, которые могут привести к спорным ситуациям:

- Выкладывание тайлов в неположенные места (цумо близко к дискарду; объявленные сеты слева от руки)
- Расположение тайлов руки неположенным образом (например, закрытие руки)
- Слишком быстрая игра. Необходимо немного подождать перед взятием тайла со стены, чтобы все игроки могли увидеть только что сброшенный тайл и сделать соответствующие объявления.
- Слишком медленная игра. В случае, если игрок регулярно затягивает свои сбросы, это может трактоваться как умышленная помеха для игры. Игроки вправе вызвать судью для вынесения вежливого указания играть быстрее.
  - В случае, если игроку требуется больше времени для принятия решения об объявлении, игрок вправе попросить других игроков немного подождать (но не более 10 секунд).
- Шум и провокационное поведение при игре. Несмотря на то, что мы не вправе полностью запретить любое общение за столом в текущем регламенте, мы ожидаем, что игроки не будут мешать соседним столам своими разговорами. Также мы ожидаем, что игроки не будут никоим образом подначивать оппонентов на совершение тех или иных действий, вести себя вызывающе и каким-либо иным образом пытаться влиять на ход игры посредством коммуникаций.

Телефоны во время игры должны быть переведены в беззвучный режим, чтобы не мешать игрокам. Не допускается ни в какой форме голосовое общение и использование текстовых

сообщений — в случае нарушения судья может назначить штраф от 8000 до 12000 очков после умы, в случае повторного нарушения — на усмотрение судьи. В случае, если игрок ожидает важный звонок, он должен предупредить об этом судейский состав и игроков за столом. На время звонка игроку следует выйти из зала, чтобы не мешать другим своим разговором.

Использование наушников во время игры не запрещается, при условии что игрок ясно слышит все объявления за столом. В случае возникновения спорной ситуации из-за того, что игрок не услышал объявление, игрок обязан убрать наушники до конца игры.

Игроки должны позаботиться о том, чтобы других не отвлекали в том числе посторонние запахи:

- Использовать леденцы или жвачку после курения в перерыве. За столом могут быть игроки, не переносящие запах табака, уважайте их право.
- Любые резкие запахи, исходящие от игрока, являются веской причиной для отстранения игрока от турнира, если они не могут быть быстро устранены.

Появление игрока на турнире в состоянии алкогольного или иного опьянения недопустимо. Игроки в состоянии опьянения должны быть немедленно дисквалифицированы.

10.3.1. Использование иных вещей игрока во время игры

Игрок вправе принести за стол плотно закрывающуюся емкость с питьевой водой или иным безалкогольным напитком. Не допускается приносить за стол любую еду, напитки в стаканах и иных неплотно закрывающихся емкостях. В случае нарушения, судья или организатор должен немедленно унести все из вышеописанного и вежливо попросить больше так не делать. При повторном нарушении судья вправе назначить произвольный штраф.

Не допускается наличие на столе никаких вещей игроков, не относящихся к игре. Сумки следует ставить на пол рядом со стулом таким образом, чтобы они не мешали проходу судей между столами. Верхнюю одежду следует оставить в гардеробе, но также допустимо повесить на стул.

Допустимо использовать мобильный телефон в случае проведения турнира с использованием электронных средств подсчета очков. Если турнир играется на палочках, использование мобильного телефона во время игры не допускается ни в каком виде.

10.3.2. Выход из-за стола во время игры

Игрокам следует по возможности избегать необходимости выходить из-за стола в процессе игры. Если такая необходимость все же возникла, игроку следует вежливо попросить оппонентов подождать. В случае неоднократного повторения к такому игроку могут применены санкции на усмотрение судьи.

Оптимальным вариантом для выхода из-за стола считается время между раздачами. Игроку следует попросить других игроков замешать тайлы и построить стены во время его отсутствия с целью уменьшения задержки насколько это возможно.

Не следует выходить из-за стола без существенной причины.

10.3.3. Передача информации во время игры

Передача информации тем или иным образом карается штрафом на усмотрение судьи (независимо от того, насколько эта информация правдива). Допускается вынесение вежливого указания на первый раз, но при повторении должен быть назначен штраф. Примеры нарушений:

- Обсуждение собственной руки вслух;
- Обсуждение рук и дискардов других игроков, попытки анализа дискардов вслух.

Не приветствуются, но и не наказываются попытки передачи информации, которая очевидна для всех игроков, например:

- Указание на количество тайлов в руке;
- Показное или неконтролируемое волнение при сбросе опасного тайла.

Также не наказываются манипуляции с собственной рукой:

- Карагири (сброс такого же тайла, что был взят, но из другой части руки);
- Умышленное отсутствие сортировки в руке;
  - Заметим, что игрок, не сортирующий руку в процессе раздачи, все еще обязан ее отсортировать при победе, чтобы яку и ожидания в руке были очевидны для всех игроков;
- Привычка переставлять тайлы произвольным образом, играться с тайлами также не наказывается, однако оппоненты могут попросить так не делать, если это отвлекает от игры или нервирует.

Существуют случаи передачи информации, которые не только допускаются, но и приветствуются в соответствии с духом спортивного соревнования, например:

- Указание игроку на то, что он взял тайл не с той стороны стены;
- Указание игроку на то, что в его руке неправильное количество тайлов, что ведет к мертвой руке;
- Указание игроку на очевидно неправильные действия (например, вскрытие тайлов из руки, не составляющих корректный сет при объявлении, в этом случае допускается исправить сет);
- Озвучивание чужих и собственных сбросов в начале раздачи и в случае, если кто-либо за столом отвлекся и мог не увидеть сброс;
  - Если игрок озвучивает сброс некорректно, это может быть поводом для вежливого указания так не делать;
- Озвучивание открытых индикаторов дор.

10.4. Штрафные санкции

Предусматриваются следующие виды санкций в отношении игрока:

- Вежливые указания (отсутствие штрафа):
  - Применяются в случае, если требуется указать игроку на то, чтобы он сделал что-либо правильным образом (либо перестал что-то делать неправильным образом);
  - Могут вести к ужесточению наказания в случае, если игрок не прислушался к вежливому указанию (см. ниже);
- Мертвая рука:
  - Применяется в случае, если имело место серьезное нарушение, но при этом игра все еще может продолжаться;
  - Игрок с мертвой рукой не имеет права делать никаких объявлений (под угрозой ужесточения наказания);
- Чомбо:
  - Применяется в случае, если серьезное нарушение привело к тому, что раздачу продолжать невозможно;
  - Размер штрафа чомбо — 20000 очков после умы;
- Дисциплинарный штраф:

  - Применяется в случае, если игрок регулярно игнорирует вежливые указания судьи;
  - Размер штрафа оставляется на усмотрение судьи;
  - Штраф вычитается из итоговых очков игрока после умы;
- Штрафы за опоздание:
  - Применяется в случае опоздания игрока на очередную игру;
  - Рассчитывается как 1000 очков за каждую минуту опоздания;
  - После 10 минут опоздания вместо игрока садится игрок замены. Если игрок явился к столу позднее чем через 10 минут, он вправе продолжить игру вместо игрока замены, но при расчете итогового рейтинга после этой игры его результат будет учтен так же, как был бы учтен результат игрока замены;
- Штрафы за умышленные препятствующие действия:
  - Могут составлять 8000 или 12000 очков после умы в зависимости от тяжести нарушения;
- Злостные и повторяющиеся случаи нарушений:
  - Штраф может составлять от 12000 до 48000 очков после умы в зависимости от тяжести нарушения;
- Дисквалификация игрока с турнира:
  - Применяется в случае особо злостных нарушений;
  - Также может применяться в случае неявки игрока на две игры подряд;
  - Решение о дисквалификации игрока не только с текущего, но и с последующих турниров принимается судейской комиссией в зависимости от обстоятельств.

10.4.1. Порядок увеличения штрафов

При вынесении вежливого указания судья обязан объяснить игроку, что он делает не так и как нужно поступать правильно.

В случае, если уже было вынесено вежливое указание, но игрок повторяет действия, приводящие к спорным ситуациям, судья вправе назначить игроку произвольный штраф. Штрафы увеличиваются последовательно:

- За первое повторение после указания — 2000 очков
- За второе повторение — 4000 очков
- За третье повторение — 8000 очков
- За четвертое и последующие повторения — 16000 очков с увеличением в два раза за каждый следующий повтор.

Все штрафы и причины штрафов должны фиксироваться в судейском журнале. За повторное нарушение по каждой причине штраф увеличивается отдельно.

Любые моменты, касающиеся этикета, должны разрешаться в общем порядке (сначала вежливое указание, затем штраф), однако если игрокам за столом не доставляют неудобств нарушения этикета, судья может решить не применять никаких санкций.

10.4.2. Случаи, допускающие самостоятельное решение спорной ситуации

Обычно на турнире требуется звать судью для фиксации любого нарушения. Однако поскольку судей может быть ограниченное количество, некоторые ситуации могут быть разрешены игроками самостоятельно, такие ситуации обязаны отвечать следующим требованиям:

- Ситуация однозначно приводит к штрафным санкциям в виде мертвой руки или чомбо;
- Все игроки за столом, включая игрока, попадающего под штрафные санкции, могут легко проверить, что имеет место нарушение, и согласны с тем, какие именно штрафные санкции следует применить.

Примеры разрешимых ситуаций:

- У одного из игроков на руке оказалось неверное количество тайлов. Эта ситуация ведет к мертвой руке и легко проверяема всеми игроками за столом.
- Игрок объявил фуритен рон и открыл руку. Эта ситуация ведет к чомбо и также легко проверяема всеми игроками за столом.

Игроки обязаны позвать судью при любом из следующих условий:

- У игроков есть сомнения относительно того, какие именно санкции должны быть применены;
- Среди игроков нет согласия относительно того, какие санкции должны быть применены;
- Кто-либо из игроков настаивает на применении штрафных санкций, но остальные не уверены в корректности этого требования;
- Нарушение несущественное и не приводит к штрафным санкциям, но мешает нормальной игре;
- Произошло злостное нарушение.

10.4.3. Произвольное вмешательство судьи

Если судья замечает явное нарушение правил или требований за каким-либо столом, он имеет право вмешаться сразу же, не дожидаясь возникновения спорной ситуации.

Если судья замечает нарушение рекомендаций, он не должен вмешиваться до тех пор, пока игроки не обратят на это внимание судьи.

10.5. Подсчет очков

Игроки обязаны считать свои очки самостоятельно и по максимальной стоимости. Стол может (но не обязан) поправить игрока в случае, если он неправильно посчитал свои очки. Перерасчеты после проведения выплат не допускаются.

Если игроки за столом не уверены в том, как именно рассчитать очки, они вправе позвать судью на помощь. Впрочем, такое должно происходить редко.

10.6. Проблемное поведение игроков

Судье не следует поддаваться ни на какие провокации со стороны игроков. Недопустимо вступать с игроками в споры и дискуссии.

Проблемными следует считать игроков:

- Игнорирующих вежливые указания судьи;
- Регулярно вступающих в споры относительно судейских решений;
- Пытающихся давить на судью или запугивать его;
- Регулярно зовущих судью по мелочам (особенно по таким, которые игроки могут разрешить самостоятельно);
- Апеллирующих к нюансам правил с целью получения выгоды (в частности, в случае просьбы игрока назначить наказание, не соответствующее нарушению).

Судейский состав должен обмениваться сведениями о том, кто из игроков является потенциально проблемным. Идеальный вариант — ведение судейского журнала с фиксацией всех указаний и нарушений.

Наказания за нарушения для проблемных игроков следует назначать в среднем более строгие, чем всем остальным (в случаях, когда наказание оставляется на усмотрение судьи).

10.7. Игроки замены и пропуск игр

В случае неявки игрока к началу игры игроку начисляется штраф в 1000 очков за каждую минуту опоздания. В случае, если игрок не явился через 5 минут после начала игры, вместо игрока садится игрок замены, и за эту игру игрок получает фиксированный штраф независимо от занятого места по итогу игры.

Также следует посадить игрока замены и начислять ему фиксированный штраф за каждую игру в следующих случаях:

- Если игрок вынужден покинуть турнир из-за обстоятельств непреодолимой силы;
- Если игрок был дисквалифицирован с турнира за неспортивное поведение.

Размер фиксированного штрафа вычисляется в зависимости от умы, принятой на турнире, и в общем случае должен быть равен удвоенному штрафу умы за последнее место в игре. Например, если ума 15/5, то фиксированный штраф должен составлять 30000 очков, если же ума 30/10, то штраф будет уже 60000 очков. Таким образом обеспечивается более справедливое распределение очков. Общий штраф обычно формулируется как “-15000 фиксированных итоговых очков и еще -15000 умы, итого -30000”, аналогично для умы 30/10, только в два раза больше.

В случае, если замена происходит в середине раздачи, раздачу следует прервать и переиграть заново.

В случае, если игрок пропускает половину или более игр турнира, судья имеет право исключить игрока из турнира полностью и не учитывать его результаты в общем рейтинге. Решение о санкциях в отношении игрока, досрочно покинувшего турнир, остается за судейской коллегией, в частности, игрок, покинувший турнир по неуважительной причине, может быть подвергнут дисквалификации на последующие турниры в течение определенного периода времени.

10.7.1. Сокращение количества столов

В случае, если замена игрока перед игрой приводит к тому, что на турнире оказывается 4 игрока замены, организаторы турнира могут решить сократить количество игровых столов, чтобы освободить игроков замены на случай иных непредвиденных ситуаций.

Однако следует иметь в виду, что недопустимо дальнейшее увеличение количества столов (например, если игрок решил вернуться на турнир, а количество столов уже было сокращено). Следует предупредить игрока о том, что его уход с турнира повлечет за собой его выбывание.

В общем случае, считается недопустимым увеличивать количество столов из-за того, что игроки решили прийти на турнир после его начала.

10.8. Порядок вынесения решений

Судья должен придерживаться следующего порядка выяснения обстоятельств и вынесения решения:

- Посмотреть на ситуацию на столе и по возможности понять, что произошло;
- Поговорить со всеми игроками за столом и выслушать их аргументы; следует не допускать давления кого-либо из игроков на судью;
- Вынести решение и объяснить игрокам, почему это решение было вынесено. Важно, чтобы все игроки за столом понимали происходящее и никто не чувствовал, что его не выслушали.

- Внести запись о нарушении, нарушителе и вынесенном решении в судейский протокол. Протокол может быть как обычным бумажным списком, так и электронным. Необходимость протоколирования любых решений требуется для последующей ретроспективной оценки работы судьи, а также для фиксации повторяющихся нарушений и как следствие — назначения более строгих наказаний.

10.9. Обоснования для присуждения штрафов

Основной принцип при присуждении штрафа — чем большую помеху представляет нарушение для игрового процесса, тем строже наказание.

Размер штрафа не должен зависеть от исходных условий, например:

- Если игрок нервничает или просто неловок;
- Если игрок неопытен и нарушает правила по незнанию;

Если игрок нарушает правила умышленно, наказание всегда должно быть строгим, однако наличие умысла должно быть однозначно доказуемым.

В следующей таблице приведены категории нарушений и соответствующие наказания. По умолчанию предполагается использовать столбец “По регламенту”, однако при наличии смягчающих обстоятельств судья вправе назначить более мягкое наказание. Выяснение всех обстоятельств нарушения и принятие решения остается за судьей. Следует придерживаться следующего принципа: чем больше беспокойства вызывает конкретное нарушение, тем строже оно наказывается.

Примечание: если в колонке “Минимальные санкции” стоит прочерк, это означает, что смягчение наказания не предусматривается.

Таблица 1: Обоснования штрафов

Нарушение	**По регламенту**	**Минимальные санкции**
Перемешивание и взятие тайлов		
Ошибки при раздаче тайлов	Перераздача	-
Недостаточное или избыточное количество тайлов на руке	Мертвая рука	-
Некорректное взятие тайла	Мертвая рука	Вежливое указание
Некорректный показ тайлов	Мертвая рука	Вежливое указание
Взятие тайла не в свой ход	Мертвая рука	Вежливое указание и возврат тайла на место (если возможно установить какой именно тайл был взят)

(Продолжение на следующей странице)

Нарушение	По регламенту	Минимальные санкции
Взятие тайла из некорректного места стены	Мертвая рука	Вежливое указание и возврат тайла на место (если возможно установить какой именно тайл был взят)
Взятие выигрышного тайла из дискарда соперника	Вежливое указание	-
Взятие тайла из руки соперника	Чомбо	Если соперник закрыл руку (чего делать нельзя) и из нее после этого взяли тайл, спутав со стеной, санкции остаются на усмотрение судьи.
Объявления		
Ошибочное объявление любого сета без вскрытия тайлов либо отмена объявления сета	Вежливое указание	-
Объявление любого сета, ошибочность объявления замечена сразу после открытия (см. примечание)	Вежливое указание и отмена объявления. Допускается также скорректировать объявление, открыв корректный тайл и закрыв ошибочный, в этом случае объявление не отменяется.	-
Примечание: если игрок вскрывает тайлы, которые не образуют сет с последним тайлом в дискардах, либо вскрывает четыре тайла, которые не образуют кан		
Отмена объявления сета после вскрытия тайлов, если объявление технически корректно	Вежливое указание. Отмена объявления считается недействительной.	-
Ошибочное объявление риичи	Мертвая рука	Вежливое указание
Ошибочное объявление победы без открытия руки	Мертвая рука	-
Ошибочное объявление победы с открытием руки	Чомбо	-
Любое объявление при мертвой руке	Чомбо	-

(Продолжение на следующей странице)

Нарушение	По регламенту	Минимальные санкции
Любое объявление при мертвой руке, если мертвая рука еще не объявлена	Мертвая рука	-
Открытые сеты		
Невалидный открытый сет в руке	Мертвая рука	-
Смещение сета / нарушение куикаэ	Мертвая рука	-
Примечание: Нельзя забрать только что сброшенный тайл обратно в руку и сбросить другой. Дискард уже был совершен и менять его не позволяется.		
Некорректное размещение тайлов в открытых сетах или в дискарде	Вежливое указание	-
Риичи		
Неповернутый тайл сброса при объявлении	Вежливое указание	-
Нотен риичи	Чомбо	-
Открытие ожидания или всей руки при риичи	Мертвая рука	-
Замена тайла в руке при риичи	Мертвая рука. В случае если игра доходит до ничьей, следует назначить чомбо независимо от наличия темпая в руке. Если есть возможность проконтролировать, что был сброшен именно тот тайл, который был взят со стены, чомбо в конце раздачи не применяется.	-
Объявление закрытого кана, меняющее интерпретацию структуры руки	Чомбо	-
Неспортивное поведение		
Жульничество	Немедленная дисквалификация	-
Обструктивные действия, оскорбление игроков, неспортивное поведение	Немедленная дисквалификация	На усмотрение судьи

(Продолжение на следующей странице)

Нарушение	По регламенту	Минимальные санкции
Поведение, мешающее раздаче	На усмотрение судьи	-
Посторонние объекты на столе (не предусмотренные регламентом)	На усмотрение судьи	-
Передача информации (в т.ч. разглашение информации о собственной руке)	На усмотрение судьи	-
Подсматривание тайлов в чужой руке	Чомбо	-
Опоздания		
Опоздание не более чем на 10 минут к началу игры	Штраф 1000 очков после умы за каждую минуту опоздания	-
Опоздание более чем на 10 минут к началу игры	Замена игрока	Игрок может сесть доигрывать игру вместо замены, но в конце игры все еще получит штраф, как если бы всю игру играл игрок замены
Пропуск ханчана	Замена игрока	-
Вскрытие тайлов		
Вскрытие 1-3 тайлов из мертвой стены	Мертвая рука	В случае случайного вскрытия единственного тайла может быть применено вежливое указание. Тайл должен быть возвращен на место.
Вскрытие более 3 тайлов мертвой стены	Чомбо	-
Вскрытие тайлов из живой стены	Чомбо	В случае если вскрыто незначительное количество тайлов, судья может решить, что раздача может продолжаться как есть.
Подсматривание урадор до конца раздачи	Чомбо	-

(Продолжение на следующей странице)

Нарушение	По регламенту	Минимальные санкции
Показ незначительного количества тайлов из собственной руки до конца раздачи	Вежливое указание	-
Показ значительного количества тайлов из собственной руки или всей руки до конца раздачи. Показ более половины закрытых тайлов в руке считается значительным.	Мертвая рука	-
Вскрытие любого числа тайлов из руки соперника	Чомбо	Если соперник не объявил риичи, вскрыто не более 2 тайлов по неосторожности И если в закрытой части руки соперника более 4 тайлов, можно ограничиться вежливым указанием.
Вскрытие некорректного индикатора доры	Вежливое указание; вскрытие корректного индикатора. В случае если игроки еще не видели своих рук, стол вправе устроить перераздачу.	-
	Прочее	
Закрытие руки	Вежливое указание	-
Стол играет слишком шумно	На усмотрение судьи	Вежливое указание
Вскрытие тайлов в стенах после объявления победы	Вежливое указание	-
Неаккуратный сброс, в том числе хаос в дискарде (тайлы, лежащие на расстоянии друг от друга, тайлы, лежащие вне зоны дискарда)	Чомбо (в случае если из-за неаккуратного сброса произошло необратимое изменение порядка дискарда или смешивание дискардов, а также в случае существенного раскрытия тайлов из одной или нескольких стен)	Вежливое указание

(Продолжение на следующей странице)

Нарушение	По регламенту	Минимальные санкции
Замешивание тайлов до того, как произошел взаиморасчет	См. примечание ниже	-

В случае начала замешивания тайлов до взаиморасчета, следует определить, возможно ли провести взаиморасчет на основе текущего состояния стола. Если это невозможно, игроку, замешавшему тайлы, назначается чомбо, в ином случае следует учесть столько информации, сколько возможно. В случае, если из-за замешивания дискардов не удается определить, имел ли место временный или постоянный фуритен для выигравшего игрока, замешавшему игроку также назначается чомбо.

Игроку, замешавшему тайлы мертвой стены, следует выписать штраф за неспортивное поведение. Размер штрафа оставляется на усмотрение судьи, но составляет не менее 8000 очков после умы. В случае замешивания мертвой стены до того как игроки увидели урадоры (при победе по риичи), судья имеет право решить вытянуть из замешанной части столько тайлов, сколько было урадор и учесть их в результате.

В иных случаях, не препятствующих проведению взаиморасчета, замешивание рук и дискардов игроков, не участвующих во взаиморасчете, также не приветствуется, но на первый раз наказания не следует. Судья должен вынести вежливое указание не делать так в дальнейшем.

10.10. Стили судейства

Наиболее распространенные стили судейства:

- “Вездесущий” судья — следит за всеми сразу, много вмешивается, если видит нарушения;
- “Невидимый” судья — приходит на помощь только в случае затруднений и нарушений.

Ожидается, что игроки сами в состоянии разрешить распространенные спорные ситуации и не будут звать судью по каждой мелочи. Таким образом, в данном регламенте мы склоняемся к невидимому стилю судейства.

Можно выделить несколько типичных ситуаций, в которых судье необходимо подойти к столу и разобраться в ситуации:

- Игроки явным образом зовут судью;
- Игроки заметно спорят;
- За столом заметно существенное замешательство;
- За столом наблюдается препятствование игре или жульничество.

Независимо от стиля судейства, в случае если судья заметил явное нарушение, он обязан вмешаться.

Судья должен уделять внимание всем столам в своей зоне ответственности, однако он также может решить уделять больше внимания некоторым столам — например, столам с проблемными игроками или столам, за которыми играют неопытные игроки.

Судье следует заботиться о том, чтобы не давать намеков о составе рук при выполнении судейских обязанностей.

10.11. Чрезвычайные ситуации

Судейский состав турнира назначается ответственным за принятие решений в чрезвычайных ситуациях, например:

- В случае если за столом обнаружен набор с отсутствующими, мечеными или поврежденными тайлами — судья должен быть в курсе, где взять набор на замену;
- В случае пожарной сигнализации — судья должен быть в курсе, где находятся эвакуационные выходы и по возможности организовать быстрый выход всех игроков из помещения. В данной ситуации также рекомендуется привлечение оргсостава турнира;
- В случае если игрок грозится покинуть турнир из-за решений судьи — судья должен знать в лицо всех игроков замены и иметь возможность быстро посадить игрока замены вместо ушедшего игрока.

11. Словарь терминов

Ниже приведена таблица общеупотребительных терминов в алфавитном порядке с японскими написаниями и указанием аналогичных терминов (вариантов). Многие из этих терминов интенсивно используются в обсуждениях внутри сообщества, поэтому знание терминологии является хорошим тоном. Рекомендуем пользоваться основным вариантом каждого термина.

Список не является полным, здесь приведены только те термины, которые используются наиболее часто.

Таблица 2: Терминология

Термин	**Варианты**	**Кандзи**	**Чтение**	**Значение**
Агари	—	和了	あがり	Объявление победы в раздаче (рон или цумо).
Агарипай	—	和了牌	あがりぱい	Выигрышный тайл (завершающий руку до победной комбинации).
Агарияме	—	和了止め	あがりやめ	Правило, согласно которому дилер имеет право завершить игру досрочно в случае лидерства после последней раздачи (оорасу).
Адское ожидание	—	地獄待ち	じごくまち	Ожидание на единственный оставшийся тайл в игре (т.е. не сброшенный в дискард и не лежащий в открытых сетах).
Акадора	Красная дора	赤ドラ	あかどら	Тайл, окрашенный в красный цвет; является дорой независимо от того, что в индикаторах доры.
Анджун	Закрытое чи	暗順	あんじゅん	Закрытый сет из трех последовательных тайлов мастей (закрытое шунцу)
Анкан	Закрытый кан	暗槓	あんかん	Объявленный закрытый кан (закрытое канцу)
Анко	Закрытый пон	暗刻	あんこう	Закрытый сет из трех одинаковых тайлов (закрытое коцу). Анкан также является анко.
Ари	Есть	有り	あり	Слово, обозначающее, что какое-либо правило *применяется* в данных правилах стола. Например, *куитан ари* означает, что комбинация тан’яо *может* быть собрана на открытой руке.

(Продолжение на следующей странице)

Термин	Варианты	Кандзи	Чтение	Значение
Атама	Пара	頭	あたま	Пара, состоящая в выигрышной комбинации (4 сета и пара).
Атамаханэ	—	頭跳ね	あたまはね	Правило, согласно которому при объявлении победы с одного и того же сброса более чем одним игроком, приоритет имеет игрок, сидящий первым по направлению хода от игрока, сбросившего тайл.
Атодзуке	—	後付け	あとづけ	Правило, разрешающее объявлять победу в случае, если наличие яку в руке зависит от ожидания. Также используется для обозначения ситуации, когда наличие яку зависит от ожидания.
Ветер раунда	Бакадзе	場風	ばかぜ	Ветер, указанный на индикаторе первого дилера на текущий момент игры.
Бетаори	Фолд	ベタ降り	べたおり	Стратегия защиты, заключающаяся в сбросе заведомо безопасных тайлов (например, гэнбуцу, невозможных ожиданий) путем разрушения имеющихся форм в руке.
Гэнбуцу	—	現物	げんぶつ	Тайл, находящийся в дискарде игрока. На все гэнбуцу-тайлы у игрока фуритен.
Даматен	—	黙聴	だまてん	Скрытый темпай на закрытой руке (без объявления риичи).
Дайминкан	—	大明槓	だいみんかん	Открытый кан, объявленный при наличии в руке анко тайлов.
Дискард	Сброс, снос	河	かわ	Область на столе, куда сбрасываются ненужные тайлы каждым игроком в свой ход.
Дзянсо	—	雀荘	じゃんそう	Общее название заведений для игры в маджонг в Японии.
Дилер	Оя	親	おや	Раздающий игрок, игрок восточного ветра в текущей раздаче.
Дора	—	ドラ	—	Бонусный тайл, дающий +1 хан при победе.

(Продолжение на следующей странице)

Термин	Варианты	Кандзи	Чтение	Значение
Кабэ	—	壁	かべ	Техника защиты, использующая невозможность ожиданий в рянмен, пенчан и канчан при полностью видимых граничных тайлах.
Камича	—	上家	かみちゃ	Игрок, сидящий слева.
Канцу	Кан (сет)	槓子	かんつ	Четыре одинаковых тайла, объявленные как кан.
Канчан	—	嵌張	かんちゃん	Внутреннее ожидание в шунцу, например 3-5
Каратен	—	空聴	からてん	Пустое ожидание. Темпай, когда все завершающие руку тайлы уже вышли в дискард.
Кимеучи	—	決め打ち	きめうち	Способ игры, при котором игрок с начала раздачи фиксируется на сборе конкретного яку и сбрасывает все неподходящие тайлы. В подавляющем большинстве случаев кимеучи неприемлемо.
Коцу	Пон (сет)	刻子	こつ	Три одинаковых тайла
Куикаэ	—	喰い替え	くいかえ	Правило, запрещающее после объявления чи или пона сброс такого же тайла, который был взят в чи/пон, а также тайла, которые мог дополнять это чи до взятия.
Куитан	—	喰い断	くいたん	Правило, разрешающее сбор тан’яо на открытой руке.
Кюсюкюхай	—	九種複数	きゅうしゅきゅはい	Пересдача при наличии в стартовой руке 9 уникальных терминальных и благородных тайлов.
Накасудзи	—	中筋	なかすじ	Судзи в середине последовательности (например, в случае 1-23-4-56-7 четверка — накасудзи).
Наси	Нет	無し	なし	Слово, обозначающее, что какое-либо правило *НЕ применяется* в данных правилах стола. Противоположно “ари”.
Не-дилер	Ко	子	こ	Игрок, не являющийся оя (дилером) в текущей раздаче.

(Продолжение на следующей странице)

Термин	Варианты	Кандзи	Чтение	Значение
Ничья	Рюкёку	流局	りゅうきょく	Игровая ситуация, когда никто не объявил победу до исчерпания живой стены.
Нобетан	—	延べ単	のべたん	Двойное ожидание в пару (танки), например 3-4-5-6.
Номи	—	ノミ	—	Буквально “только”, слово, обозначающее, что кроме данного яку в руке ничего нет. Обычно применяется для яку на 1-2 хан, например “риичи номи”.
Нотен	—	ノーテン	—	Состояние в конце раздачи, когда рука не ожидает последний тайл для завершения выигрышной комбинации.
Объявление	Наки	鳴き	なき	Объявление в смысле самого процесса взятия тайла из чужого дискарда.
Ожидание	—	待ち	まち	Список тайлов, дополняющих данную руку до выигрышной.
Ока	—	オカ	—	Бонус победителю в игре.
Оорасу	—	オーラス	—	Яп. калька от “all last”, последний раунд игры.
Пайфу	Реплей	牌譜	ぱいふ	Подробная запись игры с расшифровками.
Пао	—	包	パオ	Ответственность за сбор последнего пона для якумана.
Пенчан	—	辺張	ぺんちゃん	Краевое ожидание в шунцу, например 1-2.
Ренчан	—	連荘	れんちゃん	Дополнительная раздача, назначаемая при победе дилера и при ничьей.
Риншанпай	—	嶺上牌	りんしゃんぱい	Тайл, который берется с мертвой стены при объявлении кана.
Рука	Хайпай	配牌	はいぱい	Набор тайлов игрока. Вариант “хайпай” чаще (а в японских источниках — всегда) используется для обозначения именно стартовой руки, для руки в целом используется термин “техай” (手牌).

(Продолжение на следующей странице)

Термин	Варианты	Кандзи	Чтение	Значение
Рянкан	—	両嵌	りゃんかん	Двойной канчан, двойное внутреннее ожидание, например 3-5-7.
Рянмен	—	両面	りゃんめん	Двустороннее ожидание в шунцу, например 3-4.
Рянхан-сибари	—	二飜縛り	りゃんはんしばり	Правило, согласно которому после 5й хонбы для победы требуется минимум 2 хан.
Сангенпай	—	三元牌	さんげんぱい	Тайлы драконов.
Сакигири	Пуш	先切り	さききり	Потенциально опасный сброс.
Сброс	—	切り	きり	Выкладывание тайла в дискард в свой ход.
Стена	—	山	やま	Последовательность еще не взятых тайлов.
Судзи	—	筋	すじ	Дословно “интервал”, тайлы мастей с промежутком в два тайла между ними (например, 1-4-7).
Счетные палочки	Тенбо	点棒	てんぼう	Палочки, используемые для расчетов внутри игры и подсчета очков.
Сянпон	—	双ポン	しゃんぽん	Ожидание в два пона, например 4-4 и 9-9.
Танки	—	単騎	たんき	Ожидание в пару.
Тацу	—	塔子	たーつ	Два тайла, которым недостает третьего до сета.
Темпай	—	聴牌	テンパイ	Состояние ожидания в победу, когда до победы не хватает единственного тайла.
Тоби	Банкрот-ство	トビ	—	Правило, согласно которому игра завершается досрочно, если кто-то из игроков уходит в минус по очкам.
Тоймен	—	対面	といめん	Игрок, сидящий напротив.
Тойцу	Пара	対子	といつ	Пара одинаковых тайлов.
Тонпуусен	—	東風戦	とんぷうせん	Игра, состоящая только из восточных раундов.
Уке-ире	—	受け入れ	うけいれ	Количество и типы тайлов, которые способствуют уменьшению числа шантен в руке.

(Продолжение на следующей странице)

Термин	Варианты	Кандзи	Чтение	Значение
Фуритен	—	振聴	ふりてん	Состояние игрока, когда любой из его выигрышных тайлов находится в его дискарде. Игрок является фуритен даже тогда, когда в дискарде лежит тайл, который не принес бы игроку ни одного яку в руке (в случае атодзуке).
Фурикоми	Наброс (жарг.)	振り込み	ふりこみ	Сброс тайла, завершающего победную руку другого игрока.
Фуро	Открытия	副露	ふうろ	Вся открытая часть руки игрока.
Хайтейпай	Последнее взятие	海底牌	はいていぱい	Последний тайл в живой стене.
Ханчан	—	半荘	はんちゃん	Игра, состоящая из восточных и южных раундов.
Хаработе				Форма последовательности с парным тайлом в середине, например 4556.
Хонба	—	本場	ほんば	Индикатор ренчана, обычно стоочковвая палочка.
Хотейпай	—	河底牌	ほうていぱい	Последний сброс в раздаче.
Цумо	—	自摸	つも	1) Победа взятием со стены; 2) Тайл, взятый со стены.
Цумогири	—	自摸切り	つもぎり	Сброс тайла, только что пришедшего со стены.
Чомбо	—	冲合	ちょんぼ	Штраф за нарушения в игре, после которых игру невозможно продолжать.
Шимоча	—	下家	しもちゃ	Игрок, сидящий справа.
Шантен	—	向聴	シャンテン	Количество тайлов, которое необходимо заменить в руке, чтобы выйти в темпай.
Шонпай	—	生牌	しょんぱい	Тайл, еще ни разу не выходивший и не лежащий в открытых сетах.
Шоминкан	—	小明槓	しょうみんかん	Открытый кан, полученный докладыванием открытого пона до кана.
Шунцу	Чи (сет)	順子	しゅんつ	Три тайла одной масти, образующие последовательность.

(Продолжение на следующей странице)

Термин	Варианты	Кандзи	Чтение	Значение
Якитори	—	焼き鳥	やきとり	1) Правило, согласно которому игрок, который не одержал ни одной победы в игре, выплачивает штраф. 2) Состояние игрока, который не одержал ни одной победы в игре.

Японское чтение цифр (ии, рян, сан, сууу, уу, ро, чии, паа, чуу) не только встречается в составе названий яку, но и часто используется при обозначении тайлов, например санман — тройка ман, уупин — пятерка пин. Особенно полезно это знать при просмотре видео японских лиг.

Существуют некоторые варианты именования яку, которые мы, впрочем, рекомендуем не использовать по возможности:

- *Якухай* — фанпай
- *Шосанген* — малые драконы
- *Дайсанген* — большие драконы
- *Шосуши* — малые ветра
- *Дайсуши* — большие ветра
- *Цуисо* — все благородные
- *Тойтой* — все поны
- *Сан'анко* — три закрытых пона
- *Сууанко* — четыре закрытых пона
- *Санканцу* — три кана
- *Сууканцу* — четыре кана
- *Иипейко* — два одинаковых чи
- *Иццу* — чистый ряд, дыхание
- *Хон'ицу* — грязная масть, полумасть, пол-изобилия
- *Чин'ицу* — чистая масть, полное изобилие
- *Чууренпото* — девять врат
- *Рюисо* — все зеленые
- *Тан'яо* — все простые
- *Чинрото* — все терминалы
- *Чиитойцу* — семь пар
- *Кокуши мусо* — 13 сирот
- *Дабл-риичи* — дабури
- *Мензен цумо* — цумо

Часто используемые сокращения:

- *Ментан* — цумо + тан'яо
- *Ментанпин* — цумо + тан'яо + пинфу
- *Менхон* — закрытое хон'ицу (иногда + цумо)
- *Менчин* — закрытое чин'ицу (иногда + цумо)
- *Бакахон* — хон'ицу номи
- *Танпин* — тан'яо + пинфу
- *Гоми номи* — рука стоимостью в 300/500 (игра слов от "го" — "пять", "ми" — "три", "гоми" — яп., "мусор")

Часто используемые жаргонизмы:

- *Дырка* — ожидание в канчан. Иногда также так называют тацу с ожиданием в центр.
- *Залом* — ожидание-ловушка, например ожидание на пятерку в канчан, если двойка и восьмерка той же масти уже сброшены в дискард.
- *Кинуть палку*, *кинуть риичи* — объявить риичи.
- *Наброс* — сброс тайла, на котором объявляется победа, см. фурикоми. Иногда также обозначает сброс тайла, на котором делается объявление сета.
- *Очко* — единица масти пин.
- *Переехать* — обойти по очкам либо не дать победить в раздаче, реализовать преимущество в игре.
- *Петух* — единица масти соу (птичка).
- *Русское танки* — ожидание в танки в форме хаработе.
- *Русский сянпон* — ожидание в два сянпона, каждый из которых находится в середине чи (напр., 45556 + 12223).
- *Сгореть* — пасть духом, разозлиться из-за неудачи в игре.
- *Сломать руку*, *сломаться* — отказаться от сбора руки в пользу защиты, уйти в бетаори.
- *Хиросима* — вариант риичи-маджонга на троих. В японоязычной и англоязычной среде обычно называется “санма”.

Обратите внимание, что данный список приведен здесь только в образовательных целях. В общем случае мы не рекомендуем использовать жаргонизмы в повседневной игре, однако знание их может помочь в разговоре с другими игроками.

12. Организационная структура комитетов

В данном регламенте предполагается относительно большой уровень самостоятельности игроков, организаторов, судейского состава и иных лиц, принимающих решения, однако в тех случаях, когда требуется взаимодействие между различными сторонами, предлагается использовать организационные структуры и способы вынесения решений, описанные ниже.

12.1. Оргструктуры

Сообщество игроков состоит из, собственно, игроков, некоторые из которых наделяются рядом расширенных прав в плане принятия решений. Выделяются следующие структуры:

- **Организационный комитет** — группа, состоящая из действующих организаторов турниров в стране, на которую возлагается согласование дат турниров (с целью равномерного покрытия по месяцам и избежания пересечений по датам), а также работа с дисквалификациями.
- **Судейская коллегия** — группа, состоящая из аккредитованных судей, решающая вопросы аккредитаций, отзыва аккредитаций, а также обрабатывающая жалобы и апелляции после турниров;
- **Комитет по правилам** — инициативная группа, принимающая решения относительно изменений в текущем регламенте;

12.2. Организационный комитет

В организационный комитет входят организаторы всех турниров в стране. Организатором может стать любое инициативное лицо.

Для координации организационного комитета используется общий чат. Начинающему организатору, который еще не участвует в комитете, следует связаться с любым действующим организатором турниров и попросить добавить его в общий чат.

Организационный комитет отвечает за согласование дат турниров таким образом, чтобы несколько турниров не выпадало на одни и те же даты. Допускается размещение на одних и тех же датах малых и средних турниров, которые предполагают участие в основном местных игроков (например, допускается поставить на одни и те же даты турниры в Иваново и во Владивостоке). Крупные турниры (с ожиданием 100 и более игроков) не должны пересекаться по датам, и кроме того интервал между двумя крупными турнирами должен составлять по меньшей мере 4 недели.

Предполагается активный обмен опытом между членами организационного комитета в области организации турниров (особенно в случае появления новых неопытных организаторов). Многие моменты касаемо организации уже описаны в текущем регламенте, однако если возникают общие проблемы, которые еще не описаны, имеет смысл внести эти проблемы и их возможные решения в раздел об организации турниров — в этом случае организационный комитет должен сформировать предложение о правках в регламенте и предоставить его в комитет по правилам.

В случае, если в организационный комитет поступают жалобы на организацию турнира, комитет обязан рассмотреть жалобы и сформировать предложения по их решению, и довести эти предложения до всех членов комитета.

12.2.1. Недопуск игрока на турнир

К игроку, дисквалифицированному с одного турнира, могут быть применены жесткие санкции в виде запрета на участие в любых рейтинговых турнирах в течение определенного

времени. Решение о недопуске игрока на определенный срок принимается также организационным комитетом на основании жалоб от игроков и заявлений от судейских коллегий.

Все члены организационного комитета обязуются **не принимать** на свои турниры игроков, которые не допущены до участия на момент проведения турнира.

Решение о недопуске на основании жалоб от игроков следует выносить осторожно и принимать во внимание все обстоятельства. Решение о недопуске на основании судейского заявления предполагает, что у судьи есть сильные доказательства нечестной игры, которые могут быть подтверждены как минимум одним игроком, не входящим в число аккредитованных судей.

В отдельных случаях, может возникнуть ситуация, когда игрок так или иначе совершил чистосердечное признание в том, что играл нечестно. При предъявлении соответствующих ссылок или свидетельств игроков, решение о недопуске не подлежит дальнейшему расследованию независимо от того, насколько правдивым является чистосердечное признание, т.е. шутники будут наказываться настолько же строго, насколько и нарушители.

12.2.2. Наблюдатели

Любой игрок, имеющий игровой опыт, может добровольно стать наблюдателем турнира и фиксировать любые нарушения со стороны судей и организаторов. По итогу турнира наблюдатель формирует отчет, который следует рассмотреть в организационном комитете и в общей коллегии судей. Наблюдатель может как принимать участие в турнире, так и быть зрителем и/или игроком замены.

Наблюдатель не обязан сообщать публично о своем статусе, однако организаторы турнира должны быть в курсе этого статуса, чтобы вовремя предоставить наблюдателю сведения о возникающих проблемах и сложностях.

Также на основании отзыва от наблюдателя судейским комитетом может быть принято решение об отзыве аккредитации судьи (см. ниже). В случае, если судья находится на испытательном сроке, присутствие наблюдателя на турнире является обязательным и судейская коллегия вправе назначить наблюдателя на турнир.

Если на турнире нет наблюдателей, отчет о проведенном турнире, возникших сложностях и проблемах ожидается от организаторов турнира.

12.3. Судейская коллегия

Коллегия — инициативная группа, занимающаяся принятием решений по поводу поступивших запросов. Судейская коллегия может быть двух видов:

- Общая коллегия — включает в себя всех действующих аккредитованных судей. Занимается рассмотрением жалоб на действия конкретного судьи и имеет право отозвать аккредитацию судьи после рассмотрения жалоб (см. далее);
- Рабочая коллегия — выбирается из числа действующих аккредитованных судей для рассмотрения апелляций игроков на принятые решения в ходе конкретного турнира. Рекомендуется, чтобы число судей в рабочей коллегии было нечетным для обеспечения принятия решений большинством голосов. В рабочую коллегию не должны входить судьи текущего турнира, однако имеет смысл держать их в курсе обсуждения для уточнения мотивации принятых решений.

12.3.1. Порядок получения и обработки апелляций

В случае, если игрок не согласен с решением судьи, либо к поведению судьи есть претензии, игрок вправе оставить апелляцию. Апелляции принимаются строго после окончания турнира.

В тексте апелляции следует максимально подробно описать спорную ситуацию, вынесенное судьей решение и причины, по которым игрок не согласен с вынесенным решением. Апелляции с недостаточно подробным описанием к рассмотрению не принимаются.

По итогу рассмотренной апелляции итоговые рейтинговые очки игрока в турнире могут быть изменены в ту или иную сторону, если судейская коллегия решит, что вынесенное судейское решение не соответствует регламенту (например, если судья выписал штраф в размере, не обоснованном регламентом). Размер компенсации или штрафа определяется судейской коллегией. Заметим, что в этом случае при изменении состава или порядка лидеров рейтинга турнира перераспределения призов не происходит, но рейтинг обновляется требуемым образом и правки учитываются в общем рейтинге страны.

Не принимаются апелляции, касающиеся турниров, для которых не применялся данный регламент. Кроме того, устанавливается срок давности в два месяца для рассмотрения апелляций, таким образом апелляции по турнирам, проведенным более чем два месяца назад, также не принимаются.

Рассмотрение апелляций может занимать некоторое время, однако рекомендуется рассмотреть все апелляции в течение месяца после подачи.

После рассмотрения апелляции, судейская коллегия обязуется сообщить игроку, подавшему апелляцию, о принятом решении.

В случае, если апелляция касается организации турнира, судейская коллегия обязана вынести ее на обсуждение в организационный комитет с целью недопущения повторения ситуации на последующих турнирах.

12.3.2. Получение статуса судьи

Судьи турниров обязуются получить аккредитацию на выполнение судейских обязанностей на турнирах. Аккредитация проводится любым из уже аккредитованных судей. В процессе аккредитации судья делает презентацию по данному регламенту, а также проводит тестирование претендентов.

Тестирование проводится в форме ряда вопросов с открытыми ответами. По результатам тестирования в получении статуса судьи может быть отказано в случае, если некорректные ответы даны на более чем треть вопросов. Список действующих аккредитованных судей приводится на сайте сообщества риичи в РФ.

Судейский семинар может проводиться как в формате очной встречи, так и онлайн. В случае очной встречи, презентация проводится очно и сразу после презентации следует тестирование. В случае онлайн-аккредитации, претенденту предлагается просмотреть запись презентации и пройти онлайн-тестирование с дальнейшей беседой по удаленной связи.

12.3.3. Отзыв аккредитации судьи

В случае, если к судье возникает слишком много вопросов, статус судьи может быть отозван общей судейской коллегией. Порядок рассмотрения запросов на отзыв статуса судьи:

- Получение и фиксирование жалоб на конкретного судью.

- Вынесение жалоб на рассмотрение судейской коллегии. Коллегия выносит решение о том, насколько критичны и насколько обоснованы поступившие жалобы. На данном этапе процесс может быть прекращен в случае недостаточной обоснованности или критичности жалоб.
- Оповещение судьи о том, какие действия ему следует предпринять, чтобы исправить проблемы, на которые указали игроки.
- В случае, если судья продолжает допускать грубые ошибки при судействе, наблюдатель ставит на обсуждение вопрос об отзыве судейской аккредитации.
- Судейская коллегия рассматривает отзыв наблюдателя и принимает решение об отзыве судейской аккредитации.

12.4. Комитет по правилам

Данный комитет формируется из заинтересованных лиц, имеющих конкретные предложения по поводу модификации текущего регламента.

В случае, если требуются изменения в регламенте, определяется следующий порядок внесения изменений:

- Определение конкретных пунктов, в которых требуются правки (“что правим”) и определение конкретных предложений (“как правим”);
- Предварительный сбор мнений с игроков. Для рассмотрения предложения требуется, чтобы не менее 10 игроков поддержали предлагаемые изменения.
- Вынесение предложения на обсуждение в сообществе. Круг заинтересованных лиц не регламентируется и принимаются доводы от любого игрока. В интересах комитета по правилам согласовать изменения с максимально возможным количеством заинтересованных лиц в сообществе, чтобы избежать недопонимания и обеспечить легитимность изменений.
- Внесение изменений в регламент и дальнейшая его публикация в соответствии с графиком.

Публикация регламента осуществляется **раз в полгода** и включает все изменения, внесенные за последние полгода. В случае отсутствия изменений, публикация может быть отложена до следующего периода. До публикации изменений следует пользоваться текущей версией регламента, однако допускается точечное внесение грядущих изменений в регламенты турниров организаторами.

Каждое изменение в регламенте должно сопровождаться кратким списком того, что именно было изменено, чтобы людям не приходилось перечитывать регламент полностью каждый раз. В списке изменений следует указывать конкретный номер пункта регламента, который был изменен, а также приводить описание изменения. Список изменений следует приводить в приложении к текущему регламенту.

В случае, если организуется новый комитет по правилам, настоятельно рекомендуется включать в его состав людей, принимавших ключевые решения при подготовке предыдущих версий регламента. Эти люди смогут объяснить причины появления тех или иных пунктов в текущем регламенте и таким образом избежать повторных длительных обсуждений.

13. Приложения

13.1. Краткая сводка отличий от популярных наборов правил

Данные правила основаны на правилах Европейской ассоциации маджонга, со следующими отличиями:

- Акадоры: есть;
- Абортивные ничьи: есть, кроме абортивной ничьей на тройном роне;
- Счетный якуман: есть;
- Сложение якуманов: есть.

Далее дана чуть более подробная таблица отличий текущего регламента (RRC) от правил EMA и WRC.

Таблица 3: Отличия правил

Правила	**EMA**	**WRC**	**RRC**
Частично отличающиеся правила			
Стартовые очки	30000	30000	*30000*
Примечание: в RRC допускается также 25000			
Ума	15/5	15/5	*15/5*
Примечание: в RRC допускается также 30/10 или любая другая симметричная ума			
Бросок кубиков	одинарный	одинарный	*одинарный*
Примечание: в RRC допускается также двойной бросок кубиков (первым броском дилер определяет разламываемую стену, вторым броском игрок, на чью стену указал дилер, определяет место разлома стены).			
Риичи, оставшиеся на столе после завершения игры	уходят победителю	теряются	уходят победителю
В случае равенства очков победителей риичи на кону	делятся поровну	-	делятся поровну
Акадора	нет	нет	*есть*
Примечание: в RRC опционально акадоры могут отсутствовать			
Приоритет объявлений	рон > пон/кан > чи	*рон > пон/кан/чи*	рон > пон/кан > чи
Примечание: в WRC в ином случае приоритет определяется по первенству объявления			
Атамаханэ	нет	есть	*нет*
Примечание: в RRC опционально может вводиться атамаханэ			
Кто получает выплаты за хонбу в случае дабл-/триплрона	все	-	все (если применимо)

(Продолжение на следующей странице)

Правила	EMA	WRC	RRC
Кто получает палочки риичи на кону в случае дабл-/триплрона	первый по ходу игры	-	первый по ходу игры (если применимо)
Абортивные ничьи	нет	нет	*есть, кроме тройного рона*
Примечание: в RRC допустимо также иметь все абортивные ничьи либо никаких из них			
Добавление хонбы при абортивной ничьей	-	-	да (если применимо)
Пао на сууканцу	нет	да	нет
Банкротство	нет	нет	*нет*
Пояснение: банкротство — завершение игры в случае, если кто-то из игроков уходит в минус по очкам.			
Примечание: в RRC может опционально вводиться банкротство.			
Якитори	нет	нет	*нет*
Примечание: в RRC может опционально вводиться якитори.			
Кириаге манган	нет	есть	нет
Пояснение: Кириаге манган — округление рук 4/30 и 3/60 до мангана			
Счетный якуман	нет	нет	*есть*
Сложение якуманов	нет	есть	*есть*
Ограбление закрытого кана при выигрыше в 13 сирот	можно	нельзя	можно
Нагаши манган	нет	нет	*нет*
Примечание: в RRC может опционально вводиться нагаши манган.			
Ренхо	манган	манган	*манган*
Примечание: в RRC ренхо может опционально быть полностью исключено из списка допустимых яку.			
Фу за ветер места и раунда	4 фу	2 фу	4 фу
После окончания турнирного таймера	доиграть текущую раздачу и сыграть еще одну	доиграть текущую раздачу	доиграть текущую раздачу и сыграть еще одну
Примечание: в RRC опционально можно доиграть текущую раздачу и завершить игру. При этом раздача, окончившаяся штрафом чомбо, считается сыгранной			

(Продолжение на следующей странице)

Правила	EMA	WRC	RRC
Полностью совпадающие правила			
Куитан (открытое тан-яо)		есть	
Атодзуке		есть	
Пояснение: атодзуке — возможность победы, даже если одно из ожиданий не дает яку.			
Куикаэ		недопустимо	
Пояснение: куикаэ — возможность сбросить тайл, завершающий только что объявленный сет.			
Ока		0	
В случае равенства очков ума:		делится поровну	
Ренчан назначается в случае если		дилер темпай	
Выплата за хонбу		300	
Суммарные выплаты в случае ничьей		3000	
Дора		есть	
Урадора		есть	
Кандора		есть	
Кан-урадора		есть	
Выход из временного фуритена		дискард	
Рянхансибари		нет	
Открытие индикатора кандоры при объявлении открытого кана		сразу	
Открытие индикатора кандоры при объявлении закрытого кана		сразу	
Пао на дайсанген		да	
Пао на дайсууши		да	
Секинин барай (ответственность за риншан)		нет	
Выплата хонбы при пао		только набросивший в рон	
Агарияме		нет	
Пояснение: агарияме — завершение игры в случае лидерства дилера после последней раздачи			
Западные раунды		никогда	

(Продолжение на следующей странице)

Правила	EMA	WRC	RRC
Бадзоро		2	
Пояснение: бадзоро — базовая добавочная стоимость в ханах на каждую выигрышную руку			
Фуритен риичи		допустимо	
Объявление риичи без возможности следующего взятия из стены		недопустимо	
Закрытый кан после риичи, при условии что интерпретация руки не меняется		допустимо	
Рюиисо требует хотя бы пары зеленых драконов		нет	
Сочетаемость риншана и хайтея		нет	
Формальный темпай (без яку)		допустимо	
Если все тайлы, требуемые для победы, уже лежат в открытых сетах		нотен	
+2 фу за победу по цумо		да, кроме пин-фу	

В правилах также могут присутствовать менее значимые отличия, пожалуйста, обращайтесь к полному тексту правил для уточнения.

13.2. Требования к турнирам для аккредитации

Для аккредитации турнира в рейтинге RR, турнир должен соответствовать следующим требованиям:

- Количество игроков: **16 и более**.
- Количество игр: **4 и более**.
- Турнир должен быть **открытым**.
- Играются **ханчаны**, а за каждым столом **четыре** игрока.
- Правила и схема рассадок на турнире не должны существенно отклоняться от рекомендаций, описанных в данном регламенте. Список допустимых вариаций правил приведен ниже.

Открытый турнир — турнир, в котором как минимум половина мест доступна для открытой регистрации (доступна любому игроку), либо как минимум половина мест распределяется на основании результатов отборочного тура (квалификации), проводимого перед турниром. Квалификация может быть заменой открытой регистрации. Регистрация на квалификацию должна быть открытой для любого игрока.

Допустимые **вариации правил** (варианты, соответствующие текущему регламенту, выделены жирным; предпочитайте их по возможности):

- Акадоры: **есть** / нет;
- Стартовые очки: **30000** / 25000;
- Ума: предпочтительно **15/5** либо 30/10. Допускается любая другая симметричная ума.
- Нагаши манган: **нет** / есть;

- Банкротство (досрочное прекращение игры при уходе игрока в минус): **нет** / есть;
- Абортивные ничьи: **есть, кроме тройного рона** / есть, все / нет;
- Атамаханэ: **нет** / есть;
- Чомбо: **-20000 после умы** / обратный манган;
- Якитори: **нет** / есть;
- Ренхо: **манган** / отсутствует.

Необычные **вариации рассадок**, используемые на турнире, могут также послужить поводом для недопуска турнира в рейтинг RR. Мы рекомендуем придерживаться следующих вариантов:

- Рассадка на турнире полностью предопределенная. Организаторы заранее готовят рассадку на весь турнир и по ней происходят игры. Предопределенная рассадка позволяет глобально и заранее минимизировать пересечения между игроками, но требует предварительной работы от организаторов по ее формированию согласно количеству игроков.
- Рассадка на турнире полностью автоматическая и состоит из следующих этапов последовательно:
  - 1 или 2 случайных рассадки подряд. На турнирах среднего размера стоит ограничиться одной случайной рассадкой в самом начале; на больших турнирах допускается играть по случайной рассадке первые две игры;
  - Швейцарская рассадка на все игры в середине турнира;
  - 2 или 3 интервальные рассадки в конце турнира. Выбор интервала оставляется на усмотрение организаторов. Для мелких однодневных турниров стоит ограничиться одной интервальной рассадкой в последней игре.

14. Заключение

В данном регламенте мы постарались максимально охватить как все вопросы, регулярно возникающие у начинающих игроков, так и нюансы в процессе проведения турниров и клубных игр. В случае возникновения каких-либо вопросов или уточнений, просим обращаться в рабочую группу по правилам, все вопросы обязательно будут рассмотрены и при необходимости будут внесены правки.

Редакции правил предполагается обновлять раз в год. В случае отсутствия существенных правок, выпуск новой редакции может быть отменен. При проведении турниров просим указывать версию (год выпуска) регламента правил, которые вы собираетесь использовать на турнире. Ожидается, что все судьи турнира ориентируются в регламенте и следят за актуальностью своих знаний. Рабочая группа обязуется обеспечить максимальное публичное распространение новых редакций по мере их выхода.

Спасибо за внимание и ждем вас на турнирах!