Сообщество игроков в риичи-маджонг

Риичи-маджонг: правила и регламенты

Официальные правила и рекомендации для проведения турниров и игр - полный сборник



Версия 2.0 от 4 июля 2026 г.

Содержание

1 Введение **3**

2 Общие принципы **4**

3 Основные правила игры **5**
3.1 Начало игры . . . 5
3.1.1 Игровой набор . . . 5
3.1.2 Подготовка к игре . . . 6
3.2 Ход раздачи . . . 10
3.3 Принцип яку . . . 11
3.4 Объявления в игре . . . 11
3.4.1 Объявление “чи” . . . 12
3.4.2 Объявление “пон” . . . 12
3.4.3 Объявление “кан” . . . 13
3.4.4 Куикаэ . . . 15
3.4.5 Объявления победы . . . 15
3.4.6 Приоритет объявлений . . . 16
3.4.7 Риичи . . . 16
3.5 Фуритен и временный фуритен . . . 17
3.6 Дора . . . 18
3.7 Завершение раздачи . . . 19
3.7.1 Ничья . . . 19
3.7.2 Победа в раздаче . . . 19
3.8 Хонба . . . 20
3.9 Смена дилера . . . 20
3.10 Финальный расчет очков . . . 20
3.10.1 Ума . . . 20
3.11 Подсчет стоимости руки и порядок выплат . . . 20
3.11.1 Базовые фу . . . 21
3.11.2 Фу за поны и каны . . . 21
3.11.3 Фу за якухайные пары . . . 21
3.11.4 Фу за ожидание на выигрышный тайл . . . 21
3.11.5 Дополнительные фу . . . 22
3.12 Подсчет очков в руке . . . 22
3.12.1 Формула перевода ханов и фу в очки . . . 22
3.12.2 Таблица подсчета очков . . . 24
3.12.3 Лимиты . . . 25
3.12.4 Правило пао . . . 25
3.13 Нарушения и штрафы . . . 25
3.13.1 Мертвая рука . . . 25
3.13.2 Чомбо . . . 25

4 Список яку **26**
4.1 1 хан . . . 26
4.2 2 хан . . . 27
4.3 3 хан . . . 28
4.4 5 хан . . . 28
4.5 Манган . . . 28
4.6 Якуманы . . . 28
4.7 Сочетаемость яку . . . 28

5 Вариации правил **29**

5.1 Без акадор . . . 29
5.2 Старт с 25000 . . . 29
5.3 Ума . . . 29
5.4 Нагаши манган . . . 30
5.5 Банкротство . . . 30
5.6 Абортивные ничьи . . . 30
5.7 Атамаханэ . . . 31
5.8 Чомбо как обратный манган . . . 31
5.9 Якитори . . . 31
5.10 Отсутствие ренхо . . . 31

6 Турнирные правила **32**
6.1 Начало игры . . . 32
6.1.1 Перемешивание тайлов и построение стены . . . 32
6.1.2 Бросок кубиков, разлом, мертвая стена . . . 32
6.1.3 Набор тайлов . . . 34
6.2 Процесс игры . . . 34
6.2.1 Взятие тайлов из стены . . . 35
6.2.2 Сброс тайлов . . . 36
6.3 Объявления . . . 38
6.3.1 Объявления сетов . . . 38
6.3.2 Объявление риичи . . . 39
6.3.3 Объявление победы . . . 39
6.3.4 Ничья . . . 40

7 Требования к турнирам для аккредитации **42**

8 Приложения **43**
8.1 Краткая сводка отличий от популярных наборов правил . . . 43

9 Заключение **45**

10 Организационная структура комитетов **47**
10.1 Оргструктуры . . . 47
10.2 Организационный комитет . . . 47
10.2.1 Недопуск игрока на турнир . . . 47
10.2.2 Наблюдатели . . . 48
10.3 Судейская коллегия . . . 48
10.3.1 Порядок получения и обработки апелляций . . . 49
10.3.2 Судейские статусы . . . 49
10.3.3 Получение статуса линейного судьи . . . 49
10.3.4 Отзыв аккредитации судьи . . . 50
10.3.5 Получение статуса аккредитующего судьи . . . 50
10.4 Комитет по правилам . . . 50

11 Регламент судейства на турнире **52**
11.1 Судейские роли . . . 52
11.2 Играющие судьи . . . 53
11.3 Помехи при игре . . . 53
11.3.1 Использование иных вещей игрока во время игры . . . 54
11.3.2 Выход из-за стола во время игры . . . 54
11.3.3 Передача информации во время игры . . . 54
11.4 Штрафные санкции . . . 55
11.4.1 Порядок увеличения штрафов . . . 56

11.4.2 Случаи, допускающие самостоятельное решение спорной ситуации 56
11.4.3 Произвольное вмешательство судьи 57
11.5 Подсчет очков 57
11.6 Проблемное поведение игроков 57
11.7 Игроки замены и пропуск игр 58
11.7.1 Сокращение количества столов 58
11.8 Порядок вынесения решений 58
11.9 Обоснования для присуждения штрафов 59
11.10 Стили судейства 64
11.11 Чрезвычайные ситуации 65

12 Проведение турниров **66**
12.1 Поиск и подготовка помещения 66
12.2 Расписание, взносы и регламент 67
12.3 Количество игроков 67
12.3.1 Ранжирование турниров 68
12.3.2 Квалификация на турнир 68
12.4 Время и расписание 68
12.5 Поиск наборов, столов, судейского состава, игроков замены 70
12.6 Подготовка призов и приятных дополнений 71
12.7 Освещение турнира в публичном поле и взаимодействие с игроками 72
12.8 Обеды и афтерпати 73
12.9 Междуигровые перекусы 74
12.10 Непосредственно перед турниром 74
12.11 Проведение турнира 75
12.12 После турнира 75

13 Особенности проведения онлайн-турниров **77**
13.1 Общие положения 77
13.2 Нарушения правил, специфические для онлайн-турниров 77
13.3 Форс-мажоры 78
13.4 Технические регламенты турниров 78

14 Использование электронных ассистентов **79**
14.1 Общие требования к турниру и к игрокам 79
14.2 Правила проведения турнира при использовании ассистента 79
14.3 Игры с публикацией на стриминговых сервисах 80
14.3.1 Договоренности с организатором трансляции 80
14.3.2 Дополнительные требования к играющему на трансляции 80
14.4 Форс-мажоры 81
14.4.1 Некорректная рассадка 81
14.4.2 Выход из строя систем автоматизированного учета 81
14.4.3 Выход из строя интернет-соединения WiFi 81
14.4.4 Отсутствие мобильных устройств у всех игроков за столом 81

15 Словарь терминов **83**

16 Дубликатный маджонг **91**
16.1 Начальная расстановка тайлов и порядок игры 91
16.2 Описание ханчана 92
16.3 Итоги раздач и подсчет очков 93
16.4 Порядок проведения игр 94
16.5 Нарушения и штрафы 96

1. Введение

Приветствуем всех интересующихся риичи-маджонгом, опытных игроков и желающих освоить тонкости проведения турниров и судейства.

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.

2. Общие принципы

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 пересмотра 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.
- **Полнота** — пункты регламента должны описывать максимально возможное количество игровых ситуаций. В случае, если за столами неоднократно возникает ситуация, не описанная в регламенте, регламент следует дополнить её описанием.
- **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.

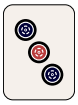
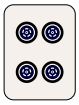
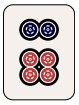
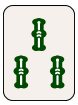
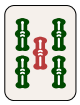
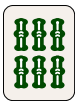
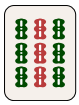
3. Основные правила игры

3.1. Начало игры

3.1.1. Игровой набор

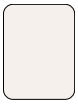
Для игры используются 136 специальных костей, которые чаще называют *тайлами*. Есть 34 вида тайлов, и каждый из них встречается в наборе ровно четыре раза (34 x 4 = 136). На одной стороне тайла находится значимое изображение, другая же, рубашка, у всех тайлов одинакова.

Тайлы мастей:

Масть/номинал	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Ман									
Пин									
Соу									

Тайлы мастей с номиналами 1 и 9 называются *терминальными*, остальные тайлы мастей называются *простыми* или *срединными*.

Благородные тайлы (обратите внимание, порядок важен):

Ветра	 Восток	 Юг	 Запад	 Север
Драконы	 Белый	 Зеленый	 Красный	

Для подсчета очков в игре используются счетные палочки следующих номиналов:

	10000 очков
	5000 очков
	1000 очков
	100 очков

Иногда можно встретить в наборах палочки номиналом 500 очков, обычно они выглядят так же, как палочки на 100 очков, но помеченные особым образом (например, окрашенные в зеленый цвет).

Общее количество очков в начале игры у каждого игрока равно 30000. 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



Рис. 1: Внешний вид индикатора первого дилера (один из вариантов оформления)

Помимо упомянутого, можно также использовать специальный компас с указанием ветров, который кладется в центр стола на время раздачи и убирается на время перемешивания тайлов.



Рис. 2: 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. Ветер, соответствующий месту игрока, называется *ветром места*.

Игрок, сидящий на востоке, становится первым *дилером* в игре и рядом с ним в начале игры кладется индикатор раунда. Обычно дилер выбирает место за столом, остальные рассаживаются относительно него согласно вытянутым ветрам.

Игра делится на раунды — восточный (первый) и южный (второй). Раунды делятся на раздачи.

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. 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. После подготовки к раздаче для указания на дилера текущей раздачи с его стороны стола в правый нижний угол 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 высоты 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).

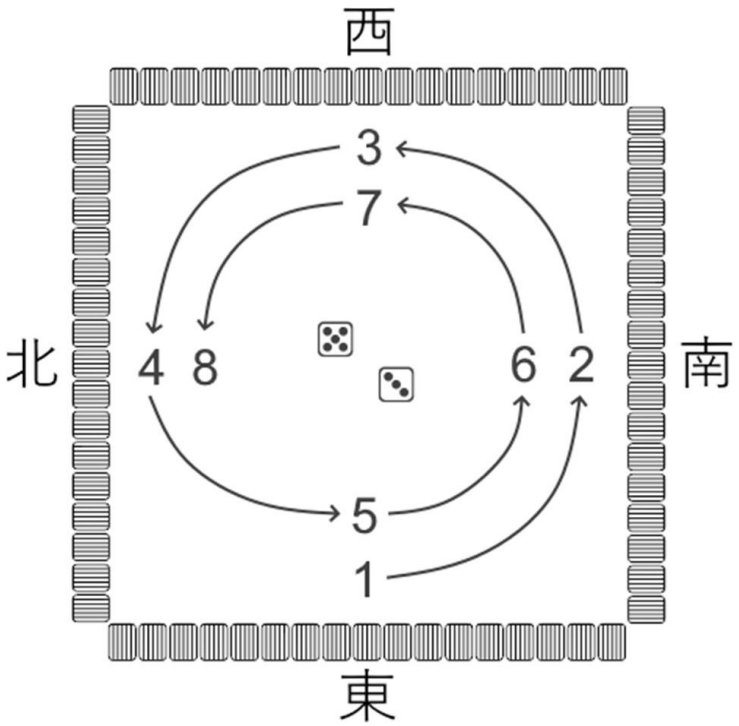


Рис. 3: Определение разлома стены

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. В ходе игры стена разбирается 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

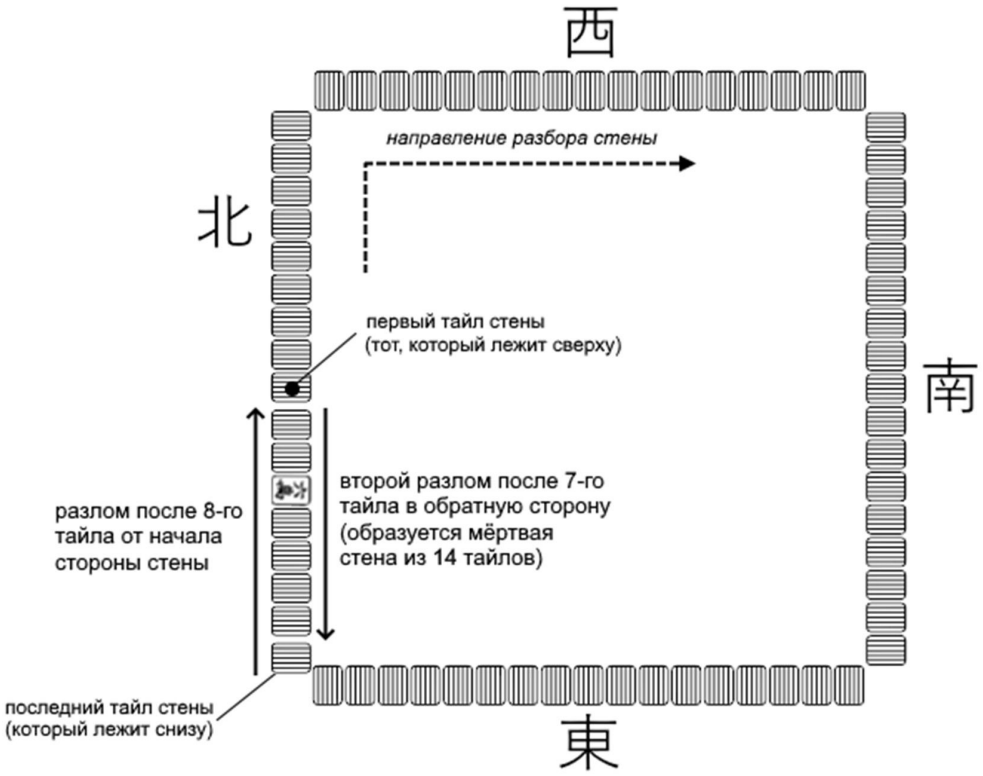


Рис. 4: Мертвая и живая стены

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 или во время набора, но нужно это сделать до первого сброса дилера.

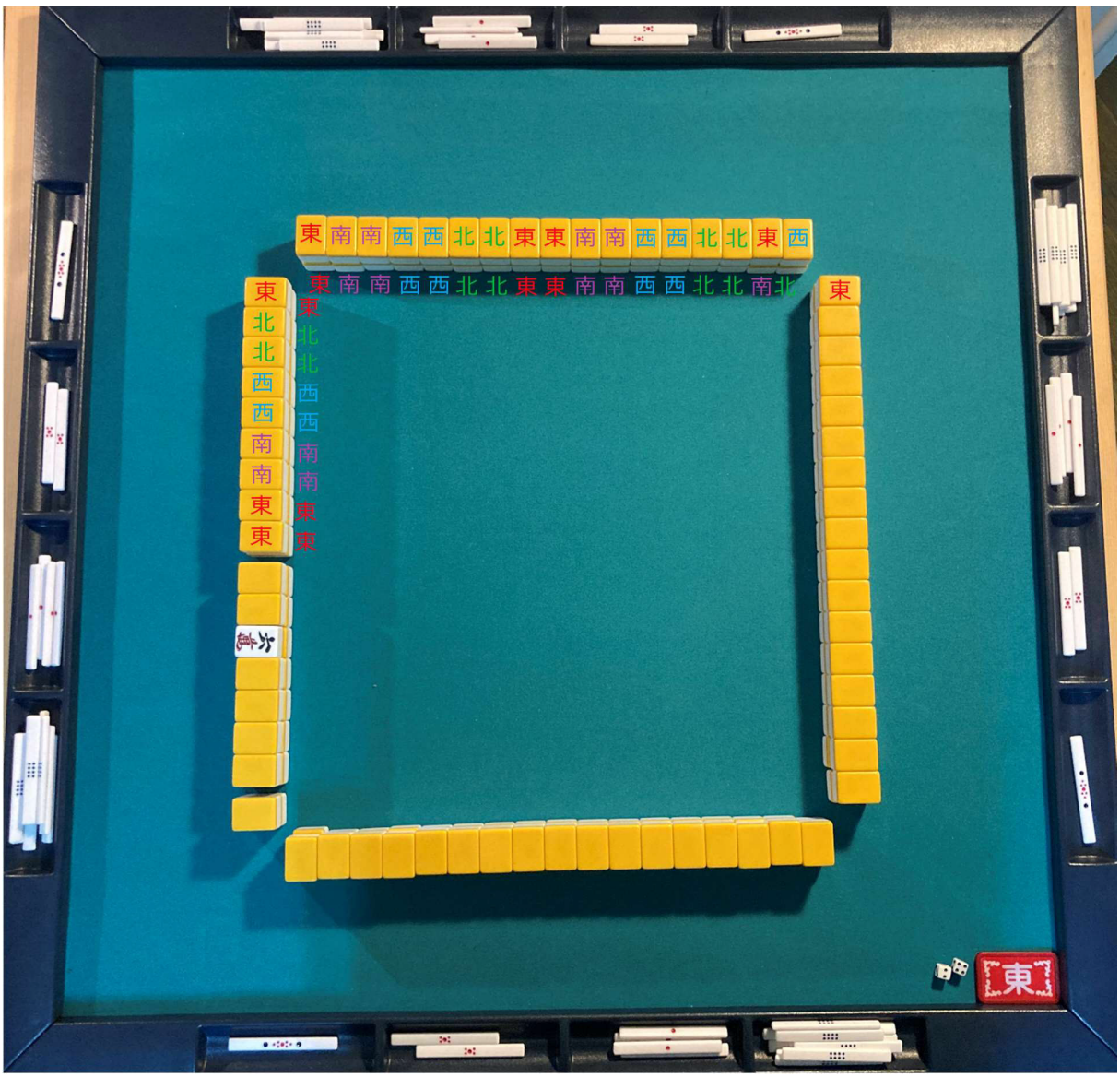


Рис. 5: Порядок разбора стены, фото

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

Раздача начинается с хода дилера, который сбрасывает 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). 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 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. Цель каждого игрока в раздаче — собрать в руке четыре сета и одну пару. При объявлении кем-либо победы с готовой рукой раздача заканчивается. Цель всей игры — набрать как можно больше очков.

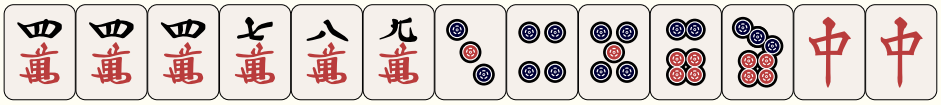
Сет — это определенная комбинация из трех или четырех тайлов. Они бывают трех видов:

- 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.
- Три одинаковых тайла — *пон*;
- Четыре одинаковых тайла — *кан* (должен быть *объявлен*, про объявления см. далее).

Один тайл не может одновременно входить в два сета или в сет и пару.

Пример

Пример: 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).

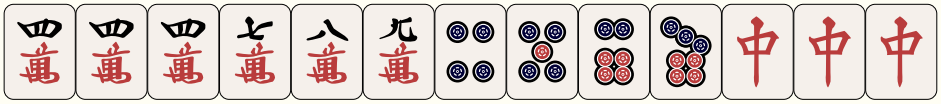


3.3. Принцип яку

Собрать на руке четыре сета и пару — это необходимое условие для победы, но *не достаточное*. Для того, чтобы иметь право объявить победу, в руке должны быть соблюдены какие-либо условия, дающие *стоимость* руке. В риичи-маджонге такие условия называются *яку* (хотя иногда их называют *комбинациями*, что не полностью верно, поскольку помимо определенных сочетаний тайлов яку могут давать и некоторые игровые ситуации). Яку могут суммироваться, таким образом давая еще большую стоимость руки (подробнее об условиях сочетаемости яку см. в соответствующем разделе). Стоимость яку измеряется в *ханах*. Полный список яку с примерами и описаниями приведен в конце документа.

Пример

Пример: в руке ниже есть три красных дракона, и это дает яку, которое называется *якухай*, и оно стоит 1 хан. С такой рукой можно объявить победу.



3.4. 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 особое объявление риичи, о нем рассказывается в соответствующем разделе.

Объявить сет с чужим сброшенным тайлом можно только в момент его сброса другим игроком и до того, как следующий игрок возьмет тайл со стены и встроит его в руку — 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.

3.4.1. Объявление “чи”

Чи — это сет, образованный любыми тремя тайлами одной и той же масти в непрерывающейся последовательности (например, 4-5-6). 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” :

- 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. Ход переходит к следующему игроку, круг прерывается[4].

Два последних действия можно выполнять в любом порядке.

Взятый при “чи” тайл всегда кладется слева от двух других, даже если при этом нарушается порядок последовательности. Рассмотрим пример: если взять чи в форму 2-3 пин при сбросе игроком слева 4 пин, она будет выглядеть так:



Каждый следующий объявленный сет кладется слева либо сверху от предыдущего. Кладите ваши последующие сеты только либо сверху, либо слева, не смешивайте их размещение, т.к. порядок объявлений может быть важен для принятия решений другими игроками.

3.4.2. Объявление “пон”

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. Последовательность действий при объявлении “пон” аналогична последовательности при объявлении “чи”:

- 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.
- 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.

[4]Прерывание круга может быть важно для учета некоторых яку (см. в разделах далее)

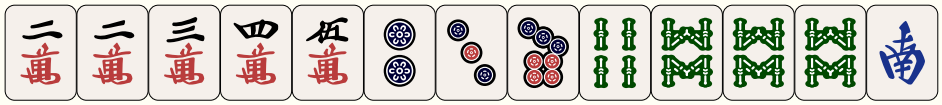
Два последних действия можно выполнять в любом порядке.

Выглядит это так (поны с игроков слева, напротив и справа соответственно):



Пример

Например, рука

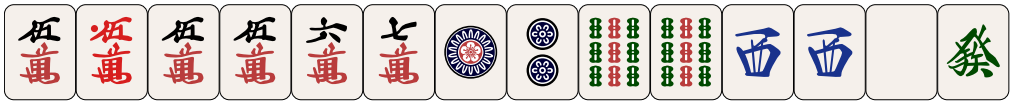


после взятия 2 ман с игрока напротив и сброса, например, юга будет выглядеть так:



3.4.3. Объявление “кан”

“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:



Рука с закрытым каном продолжает считаться закрытой (поскольку ни один из тайлов сета не был взят из чужого дискарда). В случае закрытого кана пятерок следует следить, чтобы красная пятерка была видна (т.е. лежала рубашкой вниз), в ином случае вы рискуете недосчитаться одной доры.

Открытый кан (*даймин кан*)

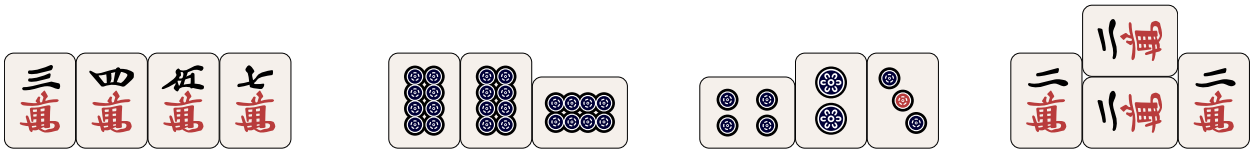
Если у игрока в закрытой части руки есть три одинаковых тайла, и любой противник сбрасывает четвертый, он может объявить на него “кан”, действуя точно так же, как и при

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. В примере ниже игрок взял кан 8 соу с игрока справа:



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.



Закрытый и дополненный каны нельзя объявлять сразу после своего объявления чи или пона (но можно после другого 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 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.

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

В мертвой стене всегда должно сохраняться 14 тайлов. Поэтому при взятии тайла замены последний тайл живой стены становится частью мертвой стены.

Порядок действий при объявлении кана:

- Четко объявить вслух “кан”;
- Открыть тайлы из руки (четыре для закрытого кана, три для открытого кана и один для дополненного кана) и переместить их вправо от руки;
- Для открытого кана, забрать тайл из дискарда сбросившего его игрока и разместить с правильной стороны открытого сета;
- Перевернуть новый индикатор кандоры[5];
- Взять тайл замены из мертвой стены;
- Сбросить тайл из руки.

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, либо объявит победу.

[5]Переворачивание тайла кандоры может осуществить как сам игрок, так и тот игрок, к которому ближе находится мертвая стена

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.

3.4.4. Куикаэ

Правило *куикаэ* накладывает дополнительные ограничения на объявления сетов — запрещает сброс такого же тайла после взятия сета, а также сброс тайла, ранее дополнявшего до последовательности объявляемые два тайла (“сдвиг чи”).

Пример

Пример:



Непосредственно после взятия чи, 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.

3.4.5. Объявления победы

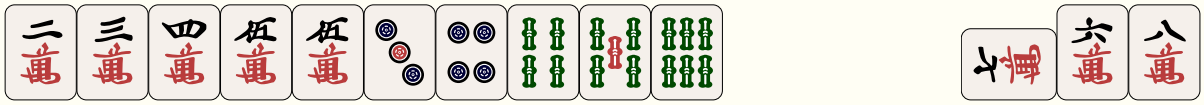
Когда игроку не хватает в руке до победы одного тайла, говорят, что у игрока *темпай*[6]. Если на руке темпай, игрок может выиграть раздачу, получив выигрышный тайл двумя способами:

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

Если все выигрышные тайлы находятся в руке, то такой игрок не считается темпай.

Пример

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.

После объявления рон выигрышный тайл остается в дискарде, а рука также показывается игрокам.

Объявление победы завершает раздачу. После показа руки производится подсчет очков и

[6]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

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.

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

3.4.6. Приоритет объявлений

Когда 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 (тайл при этом остается в дискарде).

Последний момент, когда можно объявить рон — непосредственно до того, как следующий по ходу игры игрок осуществит сброс. В случае, если кто-то объявляет чи/пон/кан на выигрышном тайле, победу следует объявлять сразу же, до того как тайл будет взят в соответствующий сет.

3.4.7. Риичи

Риичи — особое объявление, дающее одноименное яку *риичи* и таким образом позволяющее выиграть на любой закрытой руке, находящейся в темпае, даже если других яку в ней нет. Также при помощи риичи можно увеличить стоимость руки, если в ней есть другие яку.

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

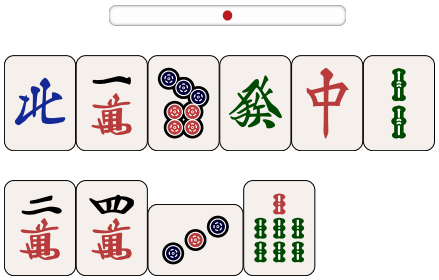
- На руке есть темпай и этот темпай остается после сброса последнего лишнего тайла;
- Рука полностью закрытая;
- До исчерпания живой стены осталось не менее четырех тайлов

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.

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:

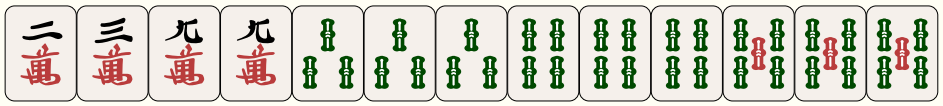


Над дискардом — палочка в 1000 очков, в самом дискарде один тайл, сброшенный при объявлении, повернут боком. Если после объявления кто-то забирает сброшенный тайл для сета, риичи-игрок обязан повернуть боком тайл, сбрасываемый на следующем ходу, чтобы один повернутый боком тайл обязательно был в дискарде.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

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).

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.

Пример



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.

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 столе до первой победы.

В случае двойного или тройного рона, все риичи-ставки, которые выиграли, возвращаются объявившим их игрокам. Лежащие на столе и невыигравшие ставки отдаются игроку, выигравшему первым 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.

3.5. Фуритен и временный фуритен

Правило *фуритен* , или правило упущенного сброса, запрещает игроку объявлять рон, если хотя бы один из тайлов, завершающих руку до выигрышной формы, лежит у него в дискарде. Учитываются также тайлы, затребованные из дискарда для сетов другими игроками.

Пример

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.

Временный фуритен — 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 после следующего сноса игрока. Исключение — игрок, объявивший риичи, остается во временном фуритене до конца раздачи.

3.6. Дора

Дора — это тайл, наличие которого в руке увеличивает ее стоимость на 1 хан. Однако дора — это своего рода бонус, который сам по себе не дает яку, поэтому 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:

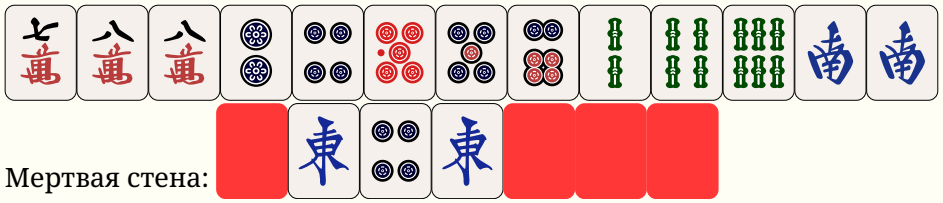
- Тайлы мастей: 1→2→3→4→5→6→7→8→9→1 (дора только в той же масти, что и индикатор);
- Ветра: 東 (восток)→南 (юг)→西 (запад)→北 (север)→東 (восток);
- Драконы: красный→белый→зеленый→красный.

Помимо “обычных” дор существуют дополнительные. 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. Сколько в раздаче объявлено канов, столько и открыто индикаторов кандор. Индикаторы кандоры работают точно так же, как и обычные.
- *Урадоры*. При победе с 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 с риичи открывается и становится индикатором не только тайл под индикатором доры, но и все тайлы под открытыми индикаторами кандор.
- *Акадоры*. В каждой масти одна из пятерок окрашена в красный цвет. такие пятерки также являются дорами, независимо от открытых индикаторов.

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:

Пример



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. Завершение раздачи

Каждая раздача может завершиться ничьей, абортивной ничьей или победой одного или нескольких игроков.

На последнем тайле раздачи разрешается делать только объявления победы, никакие другие объявления не допускаются. В случае, если на предпоследнем тайле в раздаче (взятом или сброшенном) объявляется закрытый или открытый кан, последним тайлом раздачи становится тайл, взятый с мертвой стены. Последующие каны объявлять не допускается.

3.7.1. Ничья

Ничья (рюкёку) — это ситуация, когда к концу живой стены ни один игрок не объявил победы.

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 (юг-запад-север). Если у игрока темпай, но он не хочет его показывать, он также вправе не показывать руку, и тогда ему будет зачтен нотен. Игроки, объявившие риичи, обязаны открыть руку и показать темпай.

При ничьей 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 игрока темпай — каждый из них получает 1500 очков от одного из оставшихся игроков, если три игрока темпая, то единственный нотен-игрок платит каждому по 1000. Если все за столом темпай, или все нотен, никаких выплат не производится.

Ставки риичи при ничьей остаются на столе. Их забирает следующий победитель.

3.7.2. Победа в раздаче

Когда один или несколько игроков объявляют победу, раздача немедленно заканчивается и происходит подсчет игровых очков. Игрок, выигравший по цумо, получает выплаты от трех других игроков. Игрок, на сброшенном тайле которого была объявлена победа по рон, выплачивает полную стоимость каждой из выигравших рук.

3.8. Хонба

Если в раздаче победил дилер либо была объявлена ничья, справа от дилера кладется индикатор *хонбы* — палочка в 100 очков из числа палочек дилера (не вычитается при этом из его счета). Каждый лежащий на столе индикатор хонбы увеличивает стоимость выигранной в этой раздаче руки на 300 очков.

В случае цумо каждый игрок платит победителю по 100 очков за каждый индикатор хонбы. В случае победы по двойному или тройному рону, надбавка за хонбу выплачивается каждому победителю.

3.9. Смена дилера

После окончания раздачи определяется, происходит ли смена дилера. Смена не происходит при выполнении одного из условий:

- Дилер является одним из победителей в текущей раздаче
- Дилер темпай в случае, если раздача закончилась ничьей.

В противном случае происходит смена: Юг становится Востоком, Запад — Югом, Север — Западом, Восток — Севером.

Когда первый дилер снова становится востоком начинается южный раунд.

Когда первый дилер становится востоком в третий раз игра заканчивается.

3.10. Финальный расчет очков

После завершения южного раунда игра заканчивается. Победителем становится игрок, набравший больше всех очков. Также победитель забирает все оставшиеся на столе палочки риичи (в случае равенства очков у лидирующих игроков, палочки делятся поровну между всеми победителями). Затем происходит финальный подсчет:

- Из игровых очков каждого игрока вычитаются стартовые очки;
- К каждому из результатов добавляется соответствующая месту игрока *ума* (бонус/штраф за занятое место, см. далее);
- Если игрок получил штраф во время игры, штраф вычитается из получившегося значения.

3.10.1. Ума

Ума — это бонусы и штрафы за занятые места. Бонусы за первое и второе места составляют 30000 и 10000 очков. Штрафы за третье и четвертое места составляют -10000 и -30000 очков соответственно.

Если несколько игроков набрали одинаковое количество очков, то ума за соответствующие места делится между ними поровну.

3.11. Подсчет стоимости руки и порядок выплат

Стоимость руки сначала считается как сумма всех хан, полученных за яку и доры, и всех *фу* — “мини-очков”, начисляемых за определенные сеты в руке, форму ожидания на выигрышный тайл и другие особенности руки, не дающие яку. После этого стоимость, выраженная в ханах и фу, переводится в очки по специальной таблице или формуле, которые будут рассмотрены далее. Если в руке 5 хан или больше, фу считать не нужно: стоимость такой руки в очках будет зависеть только от количества хан.

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, оценивается в 25 фу.

3.11.1. Базовые фу

Условие	Фу
Чиитойцу (никакие другие фу не начисляются)	25 фу
Победа по рон с закрытой рукой	30 фу
Все остальные случаи	20 фу

3.11.2. Фу за поны и каны

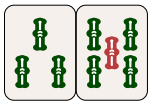
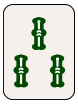
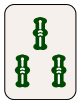
	Открытый сет	Закрытый сет
Пон средних тайлов	+ 2 фу	+ 4 фу
Пон терминальных или благородных тайлов	+ 4 фу	+ 8 фу
Кан средних тайлов	+ 8 фу	+ 16 фу
Кан терминальных или благородных тайлов	+ 16 фу	+ 32 фу

При победе по рон, если выигрышный тайл дополняет одну из пар в руке до пона, то такой пон считается открытым. При победе по цумо в аналогичной ситуации такой пон считается закрытым.

3.11.3. 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, пон которых дал бы двойной якухай, дается 4 фу.

3.11.4. Фу за ожидание на выигрышный тайл

Название	Пример формы	Выигрышные тайлы	Фу
Канчан (в “середину”)			+2 фу
Пенчан (в “край”)			+2 фу
Танки (в пару)			+2 фу

3.11.5. Дополнительные фу

- При победе по цумо с любой рукой (открытой или закрытой) дается 2 дополнительных фу, если эта рука не содержит пинфу[7].
- При победе по рон с открытой рукой, в которой выполняются все остальные условия для пинфу (нет понов, канов и якухайных пар, ожидание в чи в две стороны) дается 2 дополнительных фу.

3.12. Подсчет очков в руке

Для расчетов стоимости руки используют таблицы выплат (см. далее). Используют две таблицы — одну для расчет рук дилера, вторую для рук не-дилера.

В каждой ячейке сверху большими цифрами указана выплата при победе по рон, ниже — выплаты каждого из игроков при цумо: в не-дилерской таблице после дроби указана выплата дилера, перед дробью — каждого из оставшихся игроков.

3.12.1. Формула перевода ханов и фу в очки

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:

$$Base = Fu \cdot 2^{Han+Bazoro} \tag{1}$$

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:

$$Points = \lceil Base * k \rceil \tag{2}$$

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 вышеописанного легко вывести еще несколько закономерностей:

[7] 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”.

- 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.

3.12.2. Таблица подсчета очков

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										

3.12.3. 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 и зависят только от числа хан.

3.12.4. Правило пао

Правило *Пао* — это правило, устанавливающее особый порядок выплат за некоторые яку:

- Дайсанген. Игрок, на сброшенном тайле которого, оппонент, имеющий два объявленных пона/кана драконов, объявил третий пон/кан драконов, становится “ответственным”.
- Дайсуши. Игрок, который в процессе раздачи сбросом тайла позволил собрать четвертый пон/кан ветров оппоненту, имеющему три объявленных пона/кана ветров, становится “ответственным”.

Если после этого якуман был собран, то выплаты производятся следующим образом:

- Цумо — вместо обычных трех выплат “ответственный” игрок платит всю стоимость, как при роне с него;
- Рон с другого игрока — “ответственный” игрок делит с ним выплату пополам.

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.

При выплатах по пао стоимость хонбы выплачивается “ответственным” игроком в случае цумо и сбросившим тайл в рон игроком в случае рона.

Применение правила пао не зависит от того, объявлял ли риичи игрок, сбросивший последний ветер или последнего дракона для якумана.

3.13. Нарушения и штрафы

3.13.1. Мертвая рука

Мертвая рука — наказание за нарушения, после которых раздачу возможно продолжить. Игрок, рука которого была объявлена мертвой, до конца раздачи не может делать любые объявления (сетов, победы, риичи). При ничьей мертвая рука считается нотен независимо от фактического наличия темпая в ней и даже в случае объявленного риичи.

Примеры ситуаций, когда рука игрока объявляется мертвой:

- Некорректное объявление сета. Если ошибка обнаружена и исправлена до сноса тайла, мертвая рука не назначается. Пустые объявления “пон”, “чи” или “кан”, после которых игрок не показывает тайлы, поправляет себя и говорит, что не объявляет сет, не наказываются.
- Некорректное объявление победы без открытия руки.
- Некорректное объявление риичи (например, не произнесено “риичи”, не повернут тайл в дискарде, объявление с открытой рукой).
- Замена или попытка замены тайла в руке при риичи.
- Нарушение правила *куикаэ*.
- Неправильное количество тайлов в руке игрока.

3.13.2. Чомбо

Чомбо назначается за серьезные нарушения правил, после которых раздача не может продолжаться. Раздача немедленно прерывается и нарушителю назначается штраф в размере

двойного шага умы (-40000 для умы 30000/10000). Штраф чомбо вычитается из итоговых (после применения умы) очков в конце игры.

После получения кем-либо из игроков чомбо происходит перераздача, при этом дополнительная хонба на стол не выкладывается, риичи-палочки возвращаются владельцам, дилер не меняется.

Примеры ситуаций, когда игроку назначается чомбо:

- Некорректное объявление победы с последующим полным открытием руки (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 (назначается только в случае ничьей). Если объявление риичи было корректным, но впоследствии рука была объявлена мертвой чомбо не назначается, а игрок в случае ничьей платит обычный штраф за нотен.
- Некорректное объявление закрытого кана после риичи (назначается только если игрок объявляет победу, либо в случае ничьей)
- Закрытие руки при ничьей после объявления риичи.
- Попытка любого объявления в случае если рука была объявлена мертвой.
- В случае если игра не может продолжаться из-за ошибки игрока.

Чомбо может применяться к нескольким игрокам одновременно.

В случае, если чомбо происходит одновременно с победой другого игрока, засчитывается победа, а штраф чомбо не назначается.

4. Список яку

Для некоторых яку необходимым условием является закрытая рука. При выигрыше по рон рука остается закрытой.

4.1. 1 хан

Риичи — яку за соответствующее объявление.

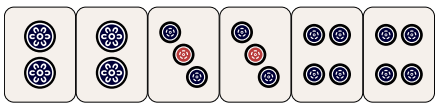
Дабл-риичи — дополнительное яку за объявление “риичи” на первом ходу игрока. На момент объявления круг не должен быть прерван объявлениями сетов.

Иппацу — дополнительное яку за победу на первом круге после объявления “риичи”. Круг не должен быть прерван объявлениями сетов.

Мензен цумо — выигрыш со стены с закрытой рукой.

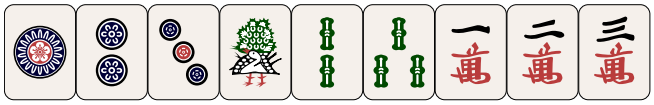
Пинфу — закрытая рука, состоящая только из чи и пары, не дающей фу. Выигрышный тайл должен завершать чи с ожиданием в две стороны.

Иипейко — закрытая рука с двумя одинаковыми (одинакового достоинства и масти) чи. Не сочетается с яку “рянпейко” и “чиитойцу”.

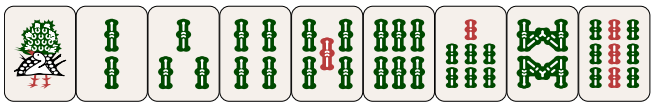


Таняо — рука без терминальных и благородных тайлов.

Саншоку додзюн или просто **саншоку** — рука с тремя чи одинакового достоинства в разных мастях. +1 хан в закрытой руке.



Иццу — рука с тремя последовательными чи одной масти, составляющие ряд от 1 до 9. +1 хан в закрытой руке.



Якухай — пон/кан драконов, ветров места или ветров раунда. Суммируются между собой.

Чанта — рука с хотя бы одним терминальным или благородным тайлом в каждом из сетов и парой терминальных или благородных тайлов. Рука должна содержать благородные тайлы и минимум 1 чи. +1 хан в закрытой руке. Не сочетается с яку “джунчан”.

Риншан кайхо — победа на тайле замены после объявления кана. Считается победой со стены (“цумо”).

Чанкан — победа на тайле, которым другой игрок дополняет свой открытый пон до кана. Кан-дора в этом случае не открывается. Может сочетаться с иппацу, если перед этим не было других объявлений сетов.

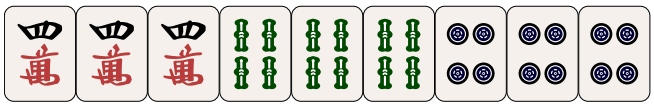
Хайтей раюоэ или просто **хайтей** — победа на последнем тайле, взятом из стены. Не сочетается с “Риншан кайхо”.

Хотей раоюй или просто **хотей** — победа на последнем сброшенном тайле в раздаче.

4.2. 2 хан

Чиитойцу — рука, в которой содержится семь различных пар. Всегда стоит **25** фу. Не сочетается с яку “иипейко” и “рянпейко”.

Саншоку доко — рука с тремя понами/канами одинакового достоинства в разных мастях.



Сананко — рука с тремя закрытыми понами/канами. Рука при этом может быть открытой.

Санканцу — рука с тремя канами.

Тойтой — рука с четырьмя понами/канами.

Хоницу — рука из тайлов одной масти и благородных. +1 хан в закрытой руке.

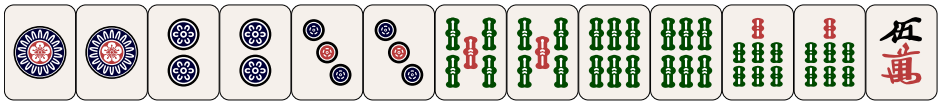
Шосанген — рука с двумя понами/канами драконов и парой драконов. Сочетается с “якухай”.

Хонрото — рука из терминальных и благородных тайлов.

Джунчан — рука с хотя бы одним терминальным тайлом в каждом из сетов и парой терминальных тайлов. Рука должна содержать минимум одно чи. +1 хан в закрытой руке.

4.3. 3 хан

Рянпейко — закрытая рука с двумя парами одинаковых чи. Не сочетается с яку “иипейко” и “чиитойцу” .



4.4. 5 хан

Чиницу — рука из тайлов одной масти. +1 хан в закрытой руке.

4.5. Манган

Ренхо — победа со сброса на первом круге до того как игрок сделал свой первый ход. Круг не должен быть прерван объявлениями сетов. Ренхо не складывается с другими яку. В случае, если стоимость руки без ренхо превышает манган, засчитать следует руку по ее стоимости.

4.6. Якуманы

Кокуши мусо или **13 сирот** — рука, в которой содержатся все тринадцать терминальных и благородных тайлов плюс пара к любому из них. Игрок может объявить рон при объявлении противником закрытого кана выигрышных тайлов. Это единственный случай, когда возможен рон тайлом из закрытого кана.

Чууренпото — закрытая рука, содержащая тайлы 1112345678999 одной масти и еще один любой тайл той же масти.



Тенхо — победа дилера сразу с набранной со стены рукой в начале раздачи.

Чихо — победа не-дилера со стены на первом круге. Круг не должен быть прерван объявлениями сетов.

Сууанко — четыре закрытых пона/кана.

Сууканцу — четыре кана.

Рюисо — рука, содержащая только зеленые тайлы — 23468 в масти соу и зеленого дракона. Наличие зеленых драконов необязательно.

Чинрото — рука из терминальных тайлов.

Цуисо — рука из благородных тайлов.

Дайсанген — три пона драконов.

Шосуши — три пона ветров и пара ветров.

Дайсуши — четыре пона ветров в руке.

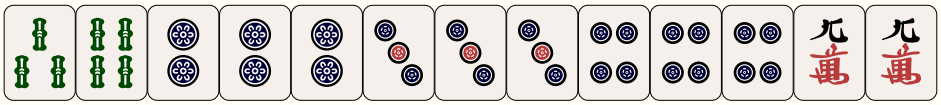
4.7. Сочетаемость яку

Все яку могут сочетаться друг с другом, давая еще большую стоимость руки, если в описании яку не сказано обратное. Якуманы сочетаются только между собой.

Также не сочетаются между собой яку, которые требуют разной интерпретации сетов.

Пример

Рассмотрим следующую руку:



Победа по рон на 2 соу. Видно, что в этой руке можно найти следующие яку:

- Пинфу
- Сананко
- Иипейко

Следует заметить, что сананко требует интерпретации формы в пинах как трех понов, тогда как иипейко и пинфу требуют интерпретации формы в пинах как трех чи. В этом случае сананко *не может* сочетаться с иипейко и пинфу, а рука должна быть посчитана по максимальной стоимости, т.е. в данном случае следует зачесть сананко, поскольку оно дает больше миниочков фу (4 + 4 + 4 + 30 = 42, с округлением вверх до десятков - 50 фу). Если в руке зачесть иипейко и пинфу, то миниочков будет ровно 30. Количество хан при этом будет одинаковым (2 за сананко либо 2 за иипейко+пинфу).

5. Вариации правил

Данный раздел необязателен к прочтению, однако может быть полезен в случаях, когда на турнире заявляются некоторые отличия от набора правил по умолчанию. Все вариации, описанные ниже, не являются вариациями по умолчанию, но разрешены при явном указании в регламенте турнира.

5.1. Без акадор

Существует вариация правил, в которой акадоры отсутствуют. Красные пятерки в наборах будут заменены обычными. Дополнительных правил в этом случае не вводится.

В правилах по умолчанию: акадоры есть.

5.2. Старт с 25000

В клубных и онлайн-играх может быть принято начинать игру с 25000 очков. Часто в этом случае также устанавливается ока (бонус первому месту) в размере 20000 очков. На турнирах допускается начинать игру с 25000 очков, однако введение бонуса ока не допускается.

В правилах по умолчанию: старт с 30000.

5.3. Ума

Ума — ранговый бонус или штраф в зависимости от занятого места. Когда говорят, что ума составляет 30000 / 10000, подразумевают, что:

- 1 место получит +30000
- 2 место получит +10000
- 3 место получит -10000
- 4 место получит -30000

Предпочтительная ума на турнирах - 30000 / 10000. При этом допускается любая другая *симметричная* ума (например, 15000 / 5000). Под симметричной понимается такая ума, которая дает равномерный шаг между местами, т.е. например в случае умы 15000 / 5000 разница бонуса между первым и вторым, вторым и третьим, третьим и четвертым местом одинакова и составляет 10000 очков.

В правилах по умолчанию: ума 30000 / 10000.

5.4. Нагаши манган

Нагаши манган — особая игровая ситуация при ничьей и выполнении следующих условий:

- 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.

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). Стандартные 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 столе остаются на месте (риичи, объявленные в ходе раздачи, остаются на столе и разыгрываются в следующей раздаче);
- Дополнительных выплат за хонбы не производится;
- Смена дилера и добавление хонбы происходит исходя из того, остался ли дилер темпай в конце раздачи (аналогично обычной 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 правилах по умолчанию: нагаши манган отсутствует.

5.5. Банкротство

Тоби (*банкротство*) — правило, 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 правилах по умолчанию: банкротство отсутствует.

5.6. Абортивные ничьи

Абортивная ничья — это ничья, которая происходит 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 может 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. В случае, если у игрока по какой-то причине образовалась мертвая рука прямо в начале раздачи (например, если он взял тайлов больше, чем нужно), кюсюкюхай не может быть засчитан.
- 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.

Существует также вариация правил, в которой при объявлении победы тремя игроками с одного и того же сброшенного тайла также объявляется абортивная ничья.

В случае любой абортивной ничьей все игроки, объявившие риичи, обязаны показать свой темпай. Если у кого-то обнаруживается нотен-риичи, назначается штраф чомбо.

В правилах по умолчанию: абортивные ничьи отсутствуют.

5.7. Атамаханэ

Правило атамаханэ говорит о том, что при победе по рон с одного и того же сброшенного тайла приоритет имеет победа игрока, сидящего первым по ходу игры от сбросившего победный тайл. Победа следующих по кругу игроков не засчитывается. Все ставки риичи со стола забирает игрок, победа которого была засчитана.

В правилах по умолчанию: атамаханэ отсутствует.

5.8. Чомбо как обратный манган

В клубных играх может 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.

В правилах по умолчанию: чомбо как обратный манган отсутствует.

5.9. Якитори

Правило якитори добавляет на игровой стол дополнительный элемент — пластинку с изображением птички возле каждого игрока. Если игрок побеждает, он переворачивает либо убирает со стола пластинку. В конце игры те игроки, у которых пластинка осталась неперевернутой или осталась на столе, получают штраф в размере двойного шага умы (40000 в случае умы 30000 / 10000 или 20000 в случае умы 15000 / 5000). Это правило стимулирует игроков стремиться победить любой ценой хотя бы раз за игру, однако вносит существенные нюансы в игровую механику и потому по умолчанию не рекомендуется.

В правилах по умолчанию: якитори отсутствует.

5.10. Отсутствие ренхо

Допускается исключить яку ренхо с турнира. В этом случае игрок не имеет права победить с другого игрока при отсутствии других яку на руке на первом непрерванном круге игры.

В правилах по умолчанию: ренхо присутствует и стоит манган.

6. Турнирные правила

Данный раздел дополняет и уточняет основные правила для игр в рамках турниров.

6.1. Начало игры

6.1.1. Перемешивание тайлов и построение стены

Перед началом игры игроки должны тщательно перемешать тайлы:

- Тщательно перемешать тайлы, игнорируя переворачивающиеся тайлы в процессе перемешивания
- Перевернуть все тайлы рубашкой вверх
- Осторожно перемешать тайлы еще раз, стараясь их не переворачивать. Если какие-то из тайлов перевернулись, их следует немедленно перевернуть обратно.

Начинать собирать стены разрешается только после выполнения все 3 шагов перемешивания. Не допускается разрушать и повторно замешивать кусок стены, который уже начал собирать другой игрок.

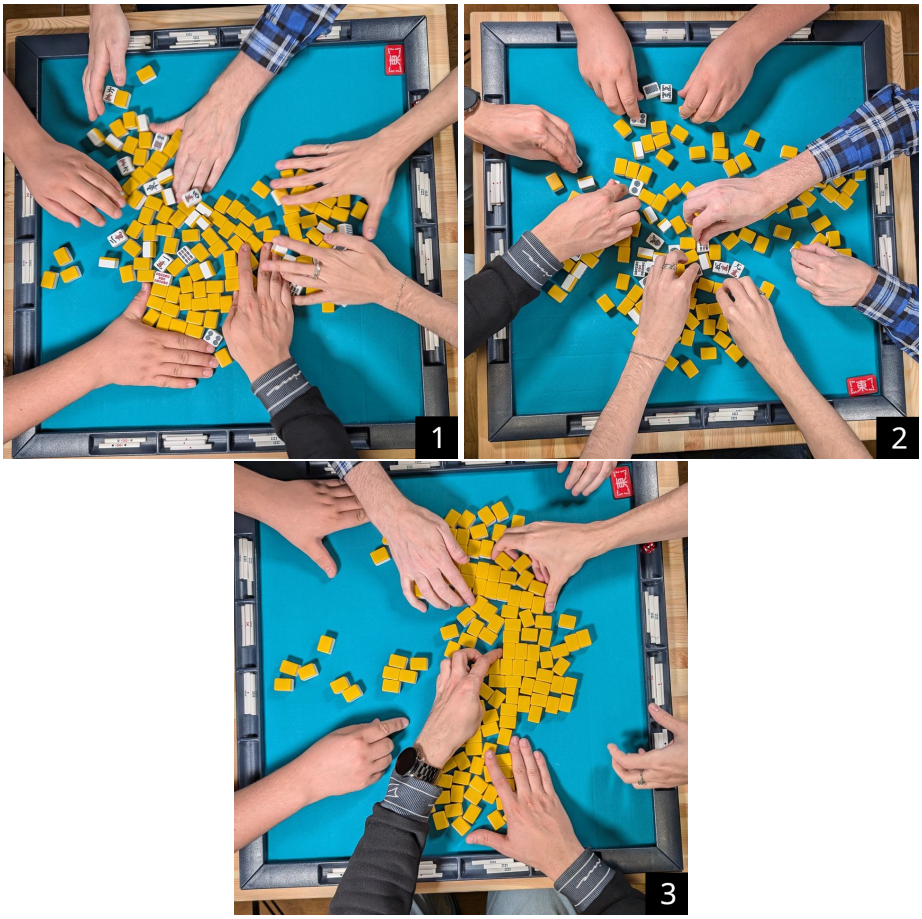


Рис. 6: Порядок перемешивания стены в три этапа

6.1.2. Бросок кубиков, разлом, мертвая стена

Кубики необходимо бросать с высоты не менее 15см от поверхности мата.

После броска кубиков дилер должен вслух проговорить выброшенное число, убедиться, что все игроки увидели то же самое и отложить кубики в правый угол стола.

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 выполняет тот игрок, на чью стену указал бросок кубиков.

Индикатор доры открывается тем игроком, в чьей стене он находится.

Допускается снять первый тайл замены в мертвой стене:

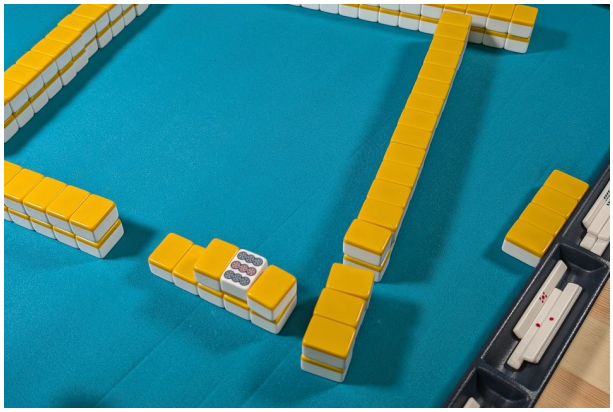


Рис. 7: Мертвая стена со снятым первым тайлом замены

Допускается не делать второй разлом стены в начале раздачи, в этом случае второй разлом необходимо сделать в случае просьбы любого из игроков.

Запрещается любым образом трогать чужие стены — если нужно каким-либо образом подвинуть часть или всю стену, следует попросить об этом игрока, с чьей стороны находится стена.

Запрещается передвигать тайлы из одной стены в другую.

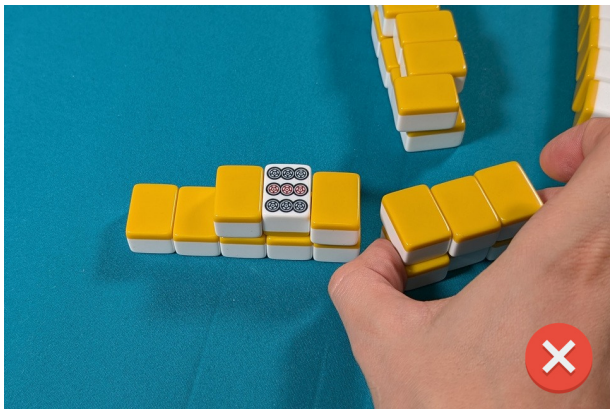


Рис. 8: Не трогайте чужие стены

Изначальный набор тайлов следует необходимо проводить строго по очереди.

6.1.3. Набор тайлов

Дилер в конце начального набора тайлов должен взять первый тайл и тайл через один от него.



Рис. 9: Взятие последних двух тайлов дилером

Перед первым ходом дилер должен убедиться, что у всех игроков 13 тайлов в начале раздачи.

6.2. Процесс игры

Тайлы в руке следует размещать в один ряд без промежутков. Также допускается размещать только что взятый со стены тайл боком сверху руки.

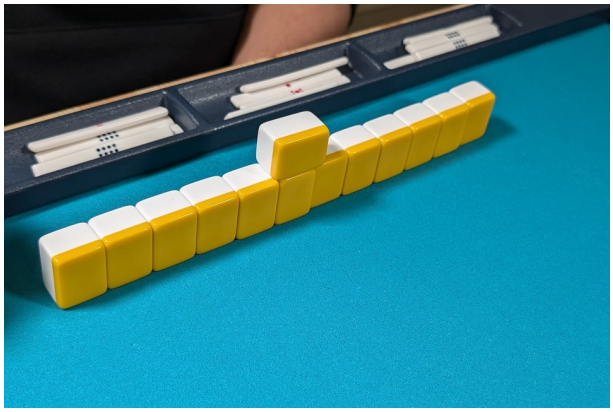


Рис. 10: Взятый тайл сверху руки

Запрещается размещать сверху руки более одного тайла.

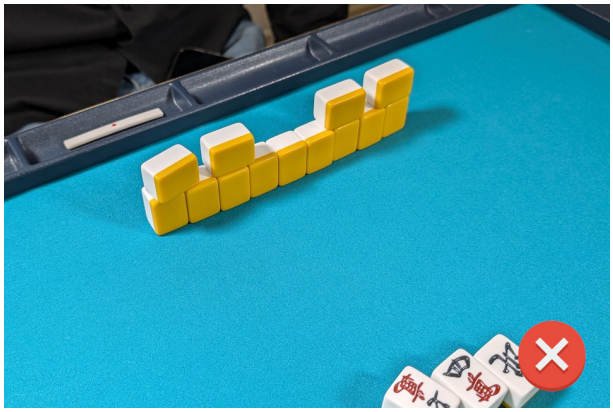


Рис. 11: Не размещайте тайлы руки сверху

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. 12: Зонирование игрового стола

При выполнении игровых действий игрок должен размещать тайлы только в соответствующие зоны.

6.2.1. Взятие тайлов из стены

Если игрок в свой ход коснулся тайла в стене, он обязан взять этот тайл. Отмена взятия со стены и взятие сета вместо этого не допускается.

6.2.2. Сброс тайлов

Выполнять снос необходимо той же рукой которой было сделано взятие тайла.

Сбрасываемый тайл необходимо класть сразу в зону дискарда. Не допускается открывать сбрасываемый тайл рядом с рукой, а затем передвигать в зону дискарда.

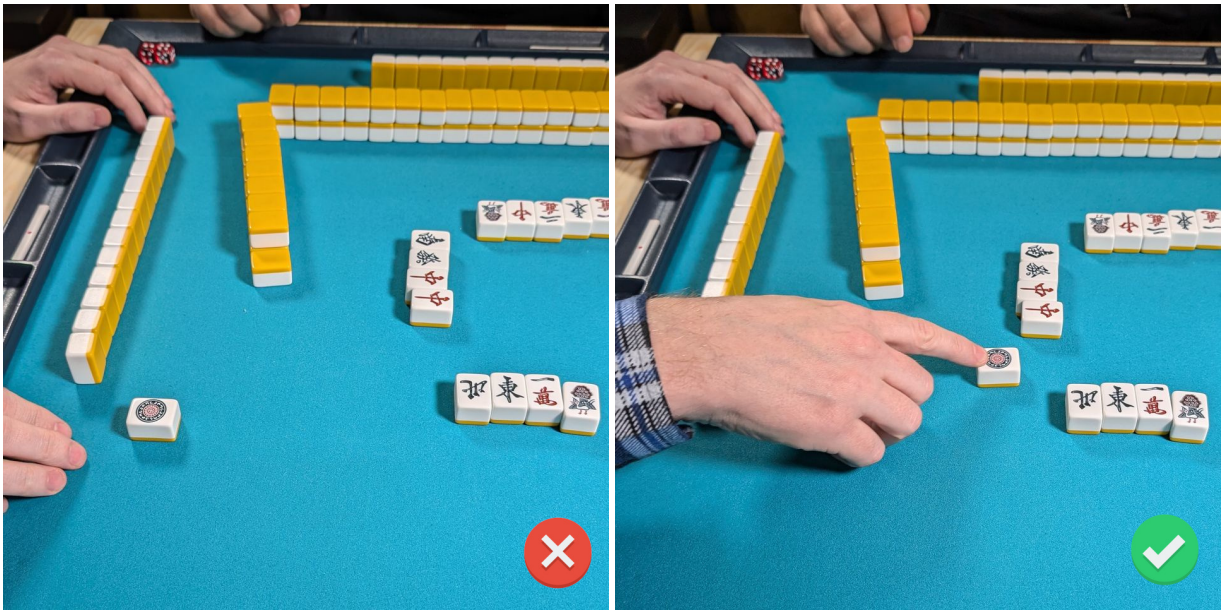


Рис. 13: Некорректный снос тайла

Дискард формируется рядами по 6 тайлов. Допускается наличие в третьем ряду более 6 тайлов.



Рис. 14: Расположение дискарда

Допускается поправить или переместить свой дискард в процессе игры, чтобы не допустить перемешивания дискардов или для выравнивания своего дискарда. При перемещении не следует закрывать дискард руками.

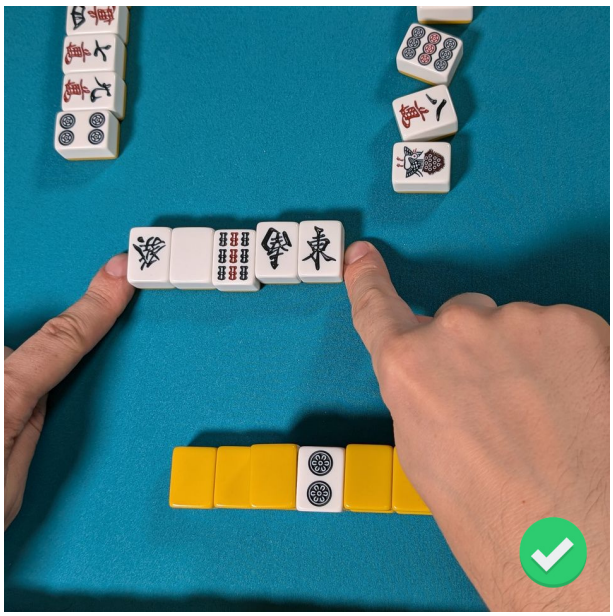


Рис. 15: Корректное перемещение дискарда или его части

Любые другие манипуляции с дискардом (переворот симметричной части дискарда, замена тайла в верхнем ряду таким же сбрасываемым тайлом и т.п.) запрещены.

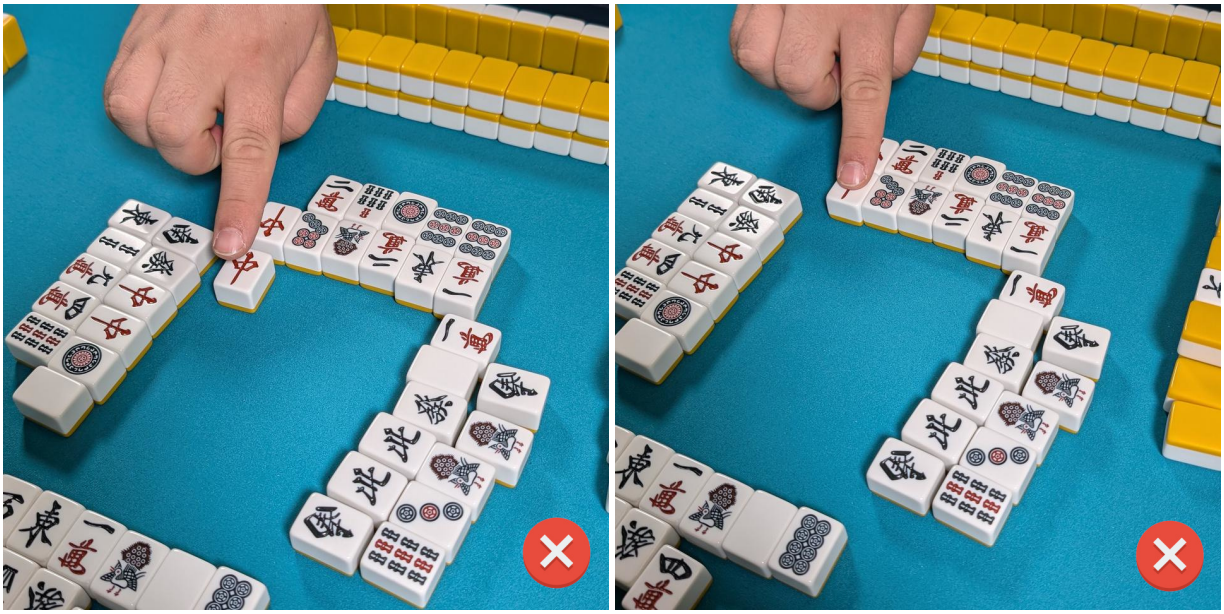


Рис. 16: Манипуляции с дискардом

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

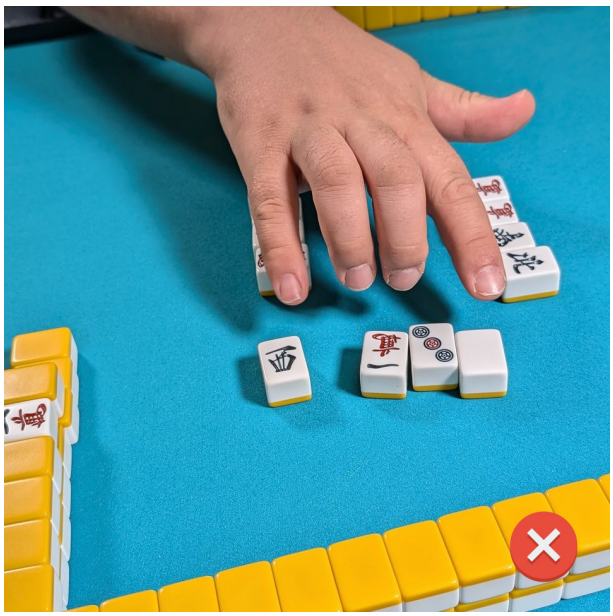


Рис. 17: Не трогайте чужие дискарды

Запрещается забирать только что сброшенный тайл обратно в руку и сбрасывать другой.

6.3. Объявления

6.3.1. Объявления сетов

При объявлении пон и чи запрещается открывать сразу три тайла — объявляемые и тот, который будет снесен в дискард.

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 отменить объявление.

В случае если никто из игроков не заметил некорректного объявления сразу, игра была продолжена, а ошибка была замечена впоследствии — игроку назначается мертвая рука.

При объявлении сетов необходимо выкладывать их в правом углу либо справа налево, либо снизу вверх, Следует соблюдать порядок выложенных сетов — всегда должно быть однозначно видно, в какой очередности были сделаны объявления в раздаче.

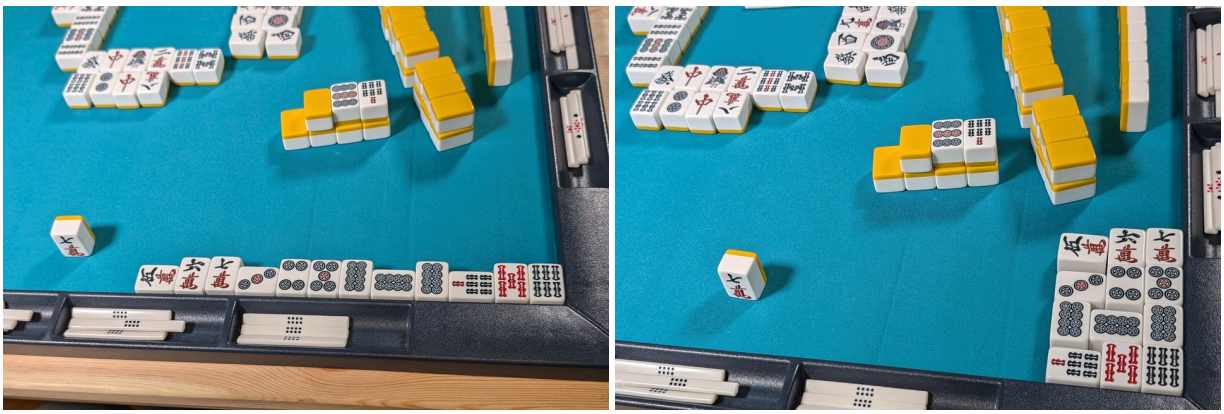


Рис. 18: Допустимые варианты размещения сетов

После объявления кана игрок, в чьей стене находится новый индикатор доры, открывает его. Допускается открыть новый индикатор после взятия тайла замены, но в любом случае это необходимо сделать до сброса игрока, объявившего кан.

После объявления кана допускается не дополнять мертвую стену тайлом их живой стены сразу. Это можно сделать позже — в случае просьбы любого из игроков.

6.3.2. Объявление риичи

При следующих нарушениях при объявлении риичи игроку назначается мертвая рука, риичи-палочка возвращается, а само объявление отменяется:

- Порядок объявления некорректен;
- Не было произнесено объявление “риичи”;
- Тайл не был повернут боком в дискарде;
- Отмена объявления до того как риичи-палочка была положена в центр стола;
- Попытка объявления “риичи” с открытой рукой.

Отменить объявление, получив мертвую руку, после того как риичи-палочка была положена в центр стола, нельзя.

Допускается использование нестандартных риичи-палочек в случае соблюдения следующих условий:

- Турнир проводится с использованием системы автоматизированного подсчета очков.
- Организаторами турнира разрешено использование нестандартных риичи-палочек.
- Игрок получил согласие главного судьи турнира на использование конкретной нестандартной риичи-палочки.
- Игрок перед началом ханчана получил согласие своих оппонентов на использование конкретной нестандартной риичи-палочки.
- 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 нестандартная риичи-палочка допущена до игры, игрок должен убрать стандартную (предоставленную организаторами турнира) риичи-палочку из поля зрения всех игроков, а после окончания ханчана вернуть ее на место.

6.3.3. Объявление победы

При объявлении победы выигравший игрок должен назвать:

- Все яку в своей руке;
- Количество дор;
- Итоговое количество хан;
- Итоговое количество фу;
- Размеры выплат в игровых очках с учетом лежащих на столе хонб.

Если турнир проводится с использование системы автоматизированного подсчета очков допускается не называть итоговое количество хан и размеры выплат.

При победе по рон запрещается забирать выигрышный тайл из сброса другого игрока.



Рис. 19: Недопустимо забирать выигрышный тайл из дискарда

При победе по цумо запрещается встраивать выигрышный тайл в руку. В этом случае яку “пинфу” и миниочки за ожидания не засчитываются.

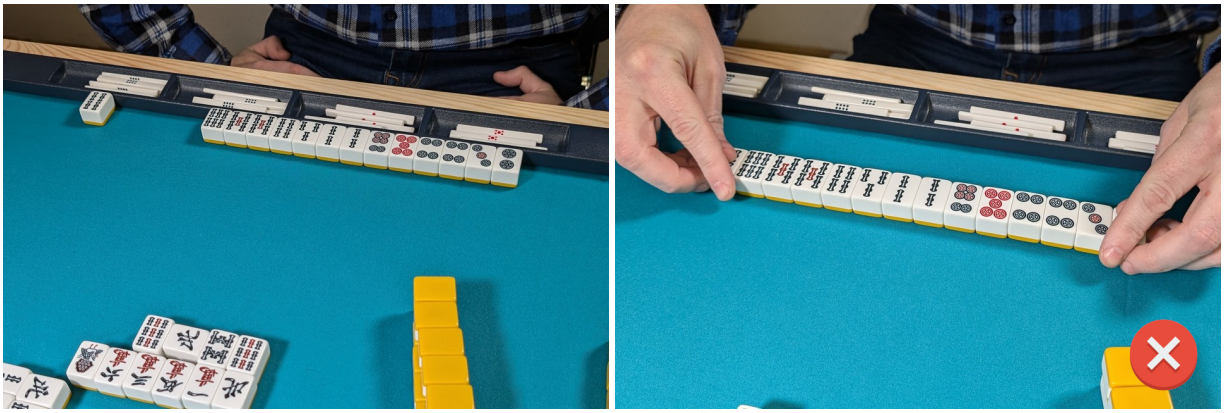


Рис. 20: Встраивание тайла в руку

Не допускается объявлять цумо на тайле, уже положенном в зону дискарда.

На момент открытия (независимо от того, произошел ли рон или цумо) выигравшая рука должна быть отсортирована. Допускается отсортировать руку сразу же после открытия.

Запрещается замешивать выигравшие руки, открытые индикаторы дор, а также мертвую стену до того момента как все выплаты будут произведены.

6.3.4. 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.

Объявление темпаев/нотенов следует производить поочередно, начиная с дилера (затем юг, запад, север). Допускается открытие руки вне очереди, но в этом случае игрок не может изменить свое решение.

Игрок имеет право не показывать состояние своей руки, пока игроки до него не покажут свое.

Запрещается смотреть тайлы в стенах после победы или при ничьей.

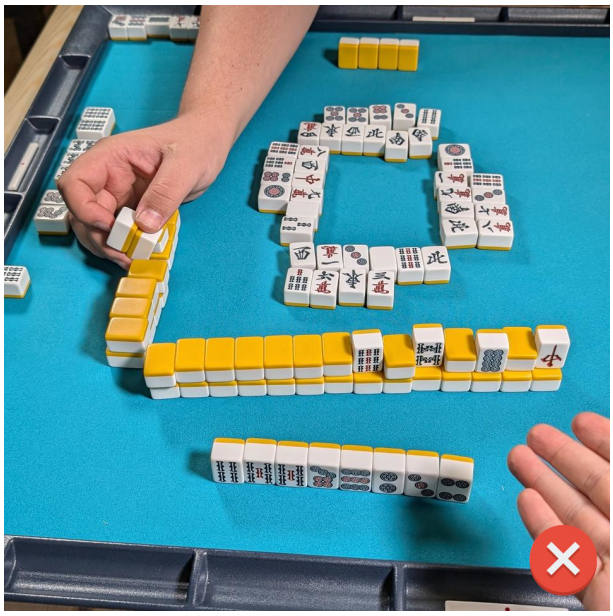


Рис. 21: Не подсматривайте тайлы

7. 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**. Определение открытого турнира дано в Положении о рейтинговой системе и аккредитации турниров.
- Играются **ханчаны**, а за каждым столом **четыре** игрока.
- Правила и схема рассадок на турнире не должны существенно отклоняться от рекомендаций, описанных в Регламенте RRC. Список допустимых вариаций правил приведен ниже.
- Заявка на аккредитацию должна быть подана в соответствии с Положением о рейтинговой системе и аккредитации турниров.

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

- Акадоры: **есть** / нет;
- Стартовые очки: **30000** / 25000;
- Ума: предпочтительно **30000** / **10000** либо 15000 / 5000. Допускается любая другая симметричная ума.
- Нагаши манган: **нет** / есть;
- Банкротство (досрочное прекращение игры при уходе игрока в минус): **нет** / есть;
- Абортивные ничьи: **нет** / есть, все / есть, кроме тройного рона;
- Атамаханэ: **нет** / есть;
- Чомбо: **фиксированный штраф после умы**[8] / обратный манган;
- Якитори: **нет** / есть;
- Ренхо: **манган** / отсутствует.

Подробные описания допустимых вариаций приведены в основном документе регламента RRC.

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.

[8] Штраф равен удвоенному шагу умы, например 20000 при уме 15000 / 5000, и 40000 при уме 30000 / 10000

8. Приложения

8.1. Краткая сводка отличий от популярных наборов правил

Таблица 1: Отличия правил

Правила	**EMA**	**WRC**	**RRC**
Частично отличающиеся правила			
Ума	15000/5000	15000/5000	30000/10000
Риичи, оставшиеся на столе после завершения игры	уходят победителю	теряются	уходят победителю
В случае равенства очков победителей риичи на кону	делятся поровну	-	делятся поровну
Акадоры	нет	нет	есть
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
Кто получает выплаты за хонбу в случае дабл-/триплрона	все	-	все (если применимо)
Кто получает палочки риичи на кону в случае дабл-/триплрона	первый по ходу игры	-	первый по ходу игры (если применимо)
Добавление хонбы при абортивной ничьей	-	-	да (если применимо)
Пао на сууканцу	нет	да	нет
Кириаге манган	есть	есть	нет
Пояснение: Кириаге манган — округление рук 4/30 и 3/60 до мангана			
Счетный якуман (казое)	нет	есть	есть
Сложение якуманов	нет	есть	есть
Ограбление закрытого кана при выигрыше в 13 сирот	можно	нельзя	можно
Фу за ветер места и раунда	2 фу	2 фу	4 фу
Объявление риичи без возможности следующего взятия из стены	допустимо	допустимо	недопустимо
Полностью совпадающие правила			

(Продолжение на следующей странице)

Правила	**EMA**	**WRC**	**RRC**
Стартовые очки		30000	
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.			
Абортивные ничьи		нет	
Ока		0	
В случае равенства очков ума:		делится поровну	
После окончания турнирного таймера		доиграть текущую раздачу и сыграть еще одну	
Ренчан назначается в случае если		дилер победил или темпай	
Выплата за хонбу		300	
Суммарные выплаты в случае ничьей		3000	
Дора		есть	
Урадора		есть	
Кандора		есть	
Кан-урадора		есть	
Ренхо		манган	
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	

(Продолжение на следующей странице)

Правила	EMA	WRC	RRC
Агарияме	нет		
Нагаши манган	нет		
Западные раунды	никогда		
Банкротство	нет		
Бадзоро	2		
Пояснение: бадзоро — базовая добавочная стоимость в ханах на каждую выигрышную руку			
Фуритен риичи	допустимо		
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 этого же игрока	нотен		
+2 фу за победу по цумо	да, кроме пин-фу		

9. 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!

Далее приводятся вспомогательные разделы, не утвержденные на официальном уровне, однако принятые за основу внутри сообщества. Разделы содержат накопленный сообществом опыт за многие годы и подлежат дополнению при необходимости. Разделы “Рекомендации по судейству” и “Дубликатный маджонг” предполагается выделить в отдельные официально утвержденные регламенты, однако на момент написания этих строк разделы еще не готовы к утверждению.

10. 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.

10.1. 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;

10.2. 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.

10.2.1. 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. Решение о недопуске игрока должно быть согласовано с Дисциплинарным комитетом при Федерации маджонга.

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.

10.2.2. 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.

Статус наблюдателя от сообщества не связан со статусом наблюдателя от Федерации Маджонга, однако допускается, чтобы статус наблюдателя от обеих организаций имел один и тот же человек или группа людей.

10.3. 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.

10.3.1. 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.

10.3.2. Судейские статусы

Судья может иметь два статуса:

- **Линейный судья** — аккредитованный судья, имеющий право судить турнир, но не имеющий права аккредитовывать других судей. Линейный судья может быть назначен главным судьей на турнире.
- **Аккредитующий судья** — вдобавок ко всему, что может линейный судья, может также аккредитовывать других линейных судей.

10.3.3. Получение статуса линейного судьи

Судьи турниров обязуются получить аккредитацию на выполнение судейских обязанностей на турнирах. Аккредитация проводится любым из аккредитующих 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 Федерации Маджонга.

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.

Комитет по судейству при Федерации маджонга признает полномочность аккредитаций, проведенных сообществом. В случае разногласий или претензий со стороны Комитета по судейству, каждый случай должен быть рассмотрен судейской коллегией отдельно.

10.3.4. 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.

10.3.5. Получение статуса аккредитующего судьи

Для получения данного статуса, уже аккредитованный линейный судья проходит дополнительный брифинг с тестированием. В брифинге освещаются вопросы аккредитации судей, критерии принятия решений об аккредитации, потенциальные красные флаги. Брифинг проводится действующими аккредитующими судьями при содействии Комитета по судейству Федерации Маджонга. Запросы на проведение брифинга рассматриваются судейской коллегией и предоставляются в Комитет по судейству Федерации Маджонга для определения целесообразности, даты и места проведения.

10.4. 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.

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.

Изменения, внесенные в правила комитетом, согласуются с Комитетом по правилам при Федерации Маджонга в течение двух недель после опубликования и подтверждения всеми заинтересованными лицами. В случае отказа в согласовании, правила направляются в сообщество на доработку с четким указанием недостатков и путей их исправления. После согласования правила выкладываются на сайте Федерации Маджонга и становятся обязательными к применению на всех турнирах, проводимых после истечения двух месяцев с момента опубликования. Турниры, проводимые ранее этого срока, могут проводиться как по предыдущей, так и по новой редакции, при условии прямого оповещения всех игроков турнира об используемой редакции правил.

11. 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.

11.1. 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.

11.2. 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).

11.3. 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.

11.3.1. 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.

11.3.2. 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.

11.3.3. 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.

11.4. 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.

11.4.1. 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.

11.4.2. 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.

11.4.3. 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.

11.5. 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.

11.6. 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).

11.7. 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.

11.7.1. 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.

11.8. 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.

11.9. 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 2: 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. Объявленный сет также считается корректным, но назначается мертвая рука.		
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	-

(Продолжение на следующей странице)

Нарушение	По регламенту	Минимальные санкции
Обструктивные действия, оскорбление игроков, неспортивное поведение	Немедленная дисквалификация	На усмотрение судьи
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.

(Продолжение на следующей странице)

Нарушение	По регламенту	Минимальные санкции
Подсматривание урадор до конца раздачи	Чомбо	-
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	-

(Продолжение на следующей странице)

Нарушение	По регламенту	Минимальные санкции
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
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.

11.10. 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.

11.11. 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.

12. 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.

12.1. 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.

12.2. 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.

12.3. 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.

12.3.1. 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.

12.3.2. 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.

12.4. 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.

12.5. 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.

12.6. 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.

12.7. 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.

12.8. 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.

12.9. 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.

12.10. 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.

12.11. 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).

12.12. 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.

13. 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).

13.1. 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).

13.2. 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.

13.3. 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.

13.4. 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.

14. Использование электронных ассистентов

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

14.1. 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.

14.2. 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).

14.3. 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).

14.3.1. 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.

14.3.2. 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.

14.4. Форс-мажоры

14.4.1. 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.

14.4.2. 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.

14.4.3. 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.

14.4.4. 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.

15. 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 3: 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.

16. Дубликатный маджонг

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.

16.1. 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.

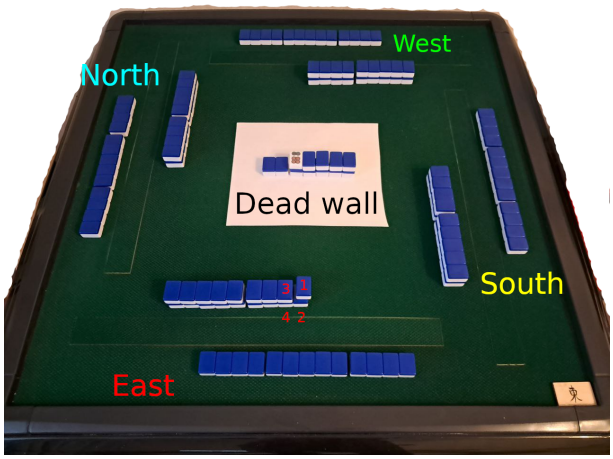


Рис. 22: Начальная расстановка тайлов для игры в дубликатный риичи-маджонг

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.

16.2. 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.

16.3. 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.

16.4. 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:

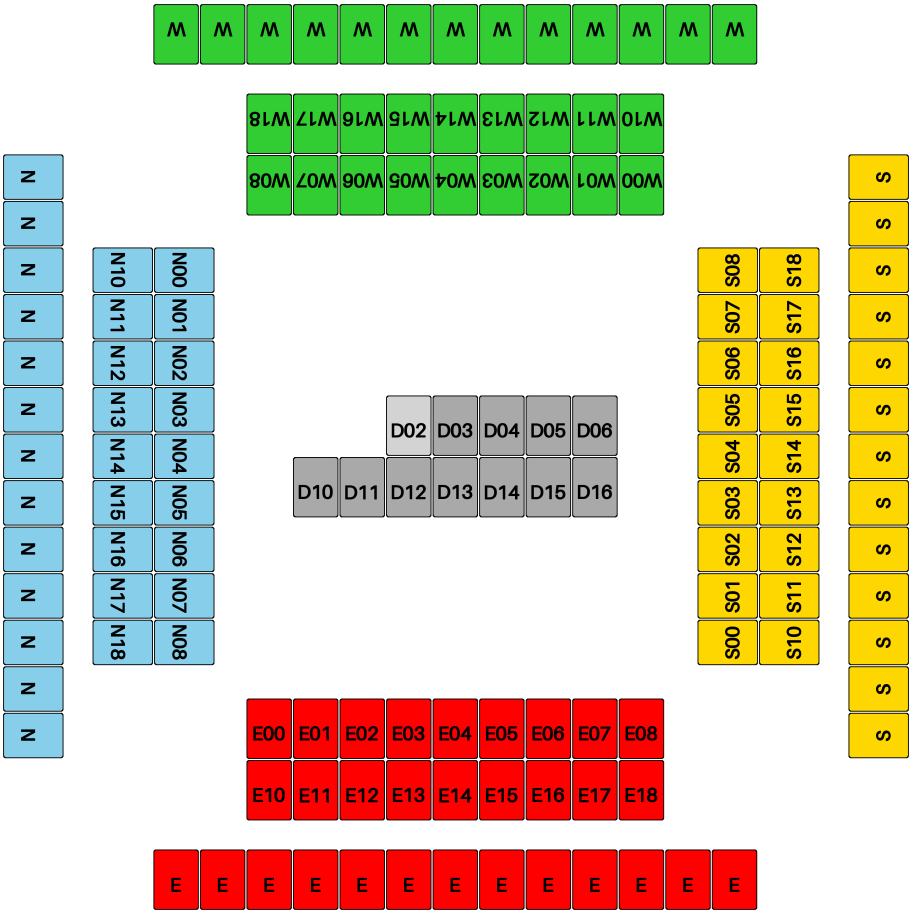


Рис. 23: Пример обозначения тайлов для игры в дубликатный риичи-маджонг

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.

16.5. 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.