



Правила японського маджонгу



Передмова

Ріічі (сучасний японський маджонг) з'явився незалежно в декількох країнах Європи, і, як наслідок, у правилах гри по всьому континенту існують невеликі відмінності. У зв'язку з проведенням першого Європейського Чемпіонату з Ріічі в 2008 році виникла необхідність стандартизації правил ріічі в контексті Європейської Асоціації Маджонгу.

Справжній буклет описує стандартні правила ріічі Європейської Асоціації Маджонгу. Автори висловлюють подяку С'єфу Штрику, Дженн Барр та Бенджаміну Боасу за величезну підтримку і безцінні поради, які допомогли освітити відмінності в правилах та інструкціях до гри.

Деякі з правил, укорінені в Європі, відрізняються від японських, особливо, щодо наступних трьох випадків:

«Всі прості» можуть бути оголошені тільки при закритій руці;

Коли на столі знаходяться 5 лічильників (ренчанов), на виграш накладається мінімальна вимога в два яку;

Дозволяється забрати тайл в чоу (чі) і скинути ідентичний тайл з руки.

Тіна Крістенсен
Європейська Асоціація Маджонгу
14 травня 2008.

<http://mahjong-europe.org/>

Справжні правила були перероблені, щоб уникнути неточностей і для більшої ясності були додані приклади підрахунку очок. Ума-бонус був збільшений, опущені подвійні якумани, за винятком «Великих Чотирьох Вітрів», також були додані правила, що стосуються етикету та гри на турнірах.

Тіна Крістенсен
Європейська Асоціація Маджонгу
8 січня 2012

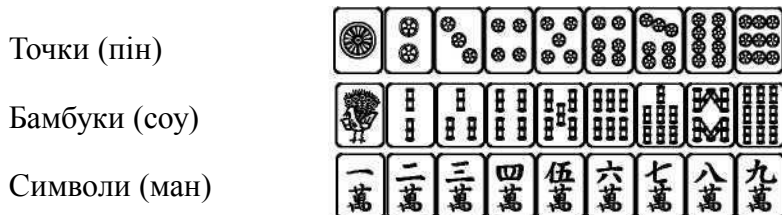
<http://mahjong-europe.org/>

1. Тайли

Тут представлені 34 основних тайли. Повний набір тайлів Маджонгу містить по чотири копії кожного тайла.

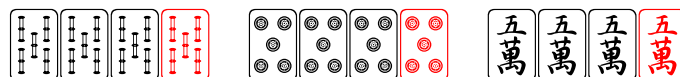
1.1. Три масті

Існують три масті, у кожній з яких тайли пронумеровані від 1 до 9:



Одиниця бамбуків часто прикрашається зображенням птаха, дизайн якої може варіюватися від набору до набору. Одиниці та дев'ятки називають терміналами.

Також використовуються 3 червоні п'ятірки, по одній в кожній масті. Ці п'ятірки замінюють звичайні, так що в кожній масті є одна червона і три звичайних п'ятірки.



1.2. Благородні

На додаток до тайлів трьох мастей існують сім різних благородних: чотири вітру і три дракони. Вітри показані в наступному порядку: схід-південь-захід-північ. Дракони показані в наступному порядку: червоний - білий - зелений. Дизайн білого дракона різниться від набору до набору: зазвичай він зображується у вигляді порожнього тайла або ж на тайл наноситься синя облямівка.



1.3. Додаткові тайли

По чотири примірники кожного з представлених вище тайлів утворюють набір Маджонгу з 136 тайлів. Іноді набори містять додаткові тайли - квітів, сезонів і джокерів - які не використовуються в річі-маджонгу.

1.4. Додаткове обладнання

Набори для гри в маджонг часто мають орієнтовні знаки для позначення чільного вітру (вітру раунду) і палички для ведення рахунку (тенбо), які також використовуються в якості лічильників (ренчанов) і для оголошення річі. У набір також повинні входити щонайменше два гральні кубики.

2. Розстановка

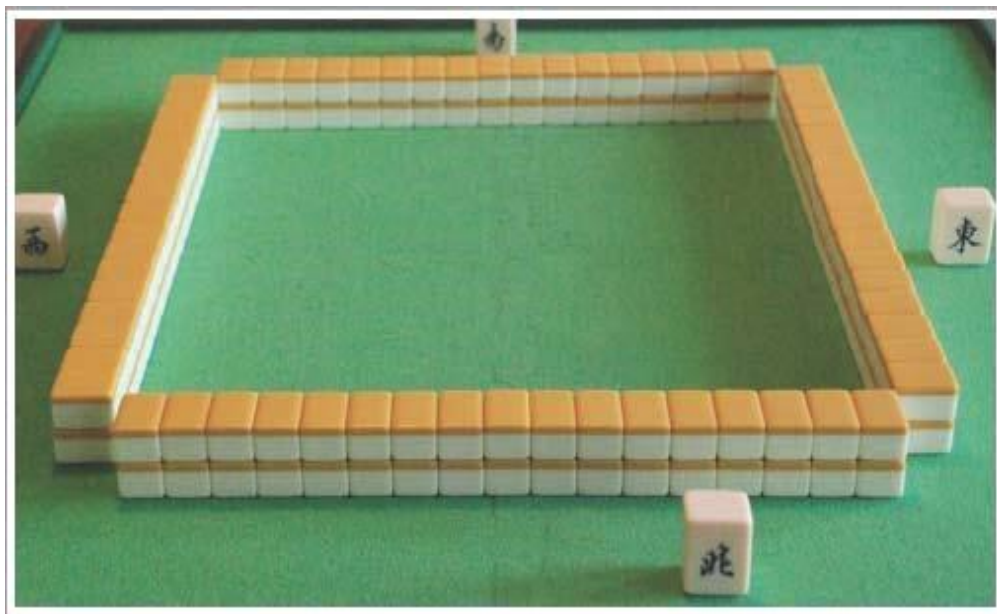
2.1. Вітер місця

У маджонг грають чотири гравці, кожен з яких пов'язаний з яким-небудь вітром, званим вітром місця гравця. Схід - гравець, починаючий роздачу, Південь сидить праворуч від Сходу, Захід - навпроти Сходу, а Північ - зліва від Сходу. Зверніть увагу, що порядок схід-південь-захід-північ проти годинникової стрілки відрізняється від те, що можна було очікувати за розташуванням сторін світу на компасі. Між роздачами вітри місця будуть змінюватися (Див. п.3.4.12). За час повної гри кожен з гравців буде Сходом принаймні двічі.

2.2. Головний вітер (вітер раунду)

Коли починається гра, Схід є головним вітром. Коли гравець, який почав гру в якості Сходу, знову стає Сходом після того, як всі інші гравці зіграли хоча б по одній роздачі в якості Сходу, починається південний раунд, а Південний вітер стає головним. Маркер вітру повинен бути встановлений у гравця, що починає гру як Схід, а коли цей гравець знову стає Сходом після першого (східного) раунду гри, маркер перевертається для позначення наступного головного вітру - південного.

2.3. Розташування гравців за столом



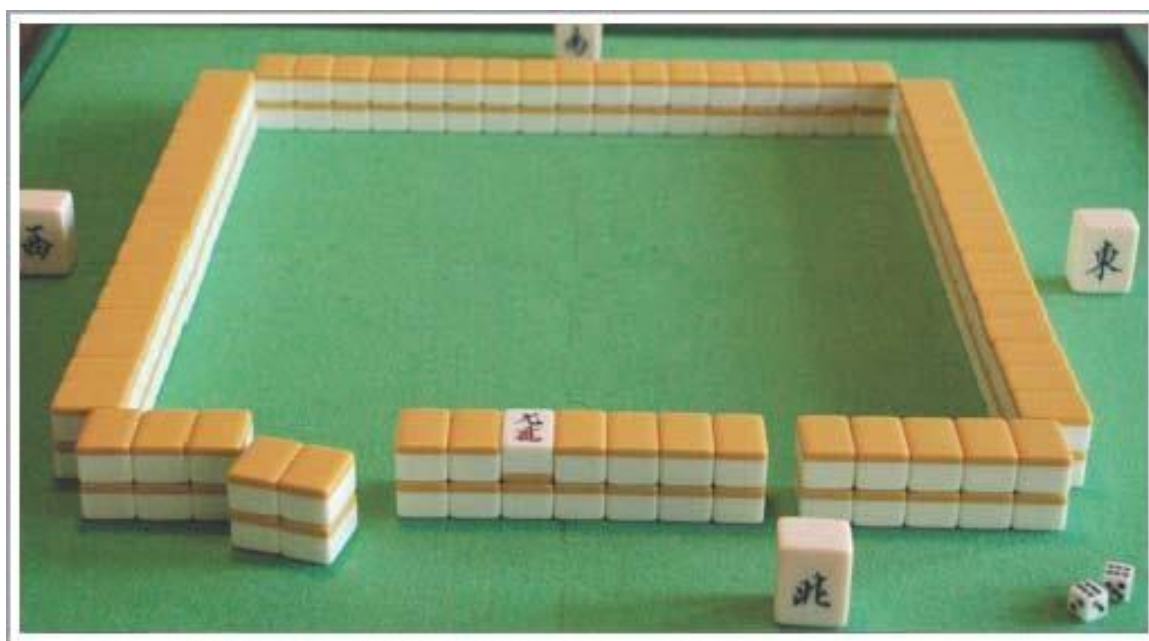
Розташування гравців за столом визначається жеребом, якщо воно не було заздалегідь визначено розкладом турніру. Для жеребкування використовуються по одному Тайлу кожного вітру. Ці чотири тайла перемішуються лицьовою стороною вниз, потім кожен гравець витягує по одному вітри; гравець, що перемішував тайли, тягне жереб останнім. Гравець, який витягнув східний вітер, почне гру як Схід. Гравець, який витягнув південний вітер, почне гру як Південь. Гравець, який витягнув західний вітер, почне гру як Захід. Гравець, який витягнув північний вітер, почне гру як Північ.

2.4. Вибудовування стіни

Тайли ретельно перемішуються. Кожен гравець вибудовує перед собою стіну з тайлів лицьовою стороною вниз: 17 тайлів в довжину і два ряди у висоту. Ці чотири стіни зсуваються, щоб утворити квадрат.

2.5. Розлом стіни

Схід кидає два гральні кубики і відраховує отримане число на гравцях проти годинникової стрілки, починаючи з себе. Визначений таким чином гравець розламає перед ним стіну, відрахувавши праворуч ту ж кількість стопок, яку вказали кубики. Після останньої розрахованої стопки стіна розламається невеликим роз'єднанням двох секцій стіни. Якщо Схід викинув на кубиках 12, Північ розламає стіну як показано нижче:



2.6. Мертва стіна




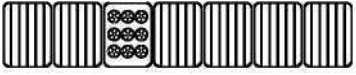




Сім стопок праворуч від розлому утворюють мертву стіну. Мертва стіна продовжується за ріг на сусідню стіну, якщо досягнуто кінець стіни. Після сьомої стопки тайли секції стіни трохи відсуваються в сторону, щоб відокремити мертву стіну від кінця стіни. Тайли в мертвій стіні не використовуються у грі, за винятком випадків заміни для канів.

Гравцеві, перед яким стоїть мертва стіна, дозволяється переставити перший тайл заміни до мертвої стіни ліворуч, так що у стіни будуть два одиночних тайла і шість стопок. Це робиться для зменшення ризику перекинути і показати перший тайл заміни.

2.7. Індикатор дори

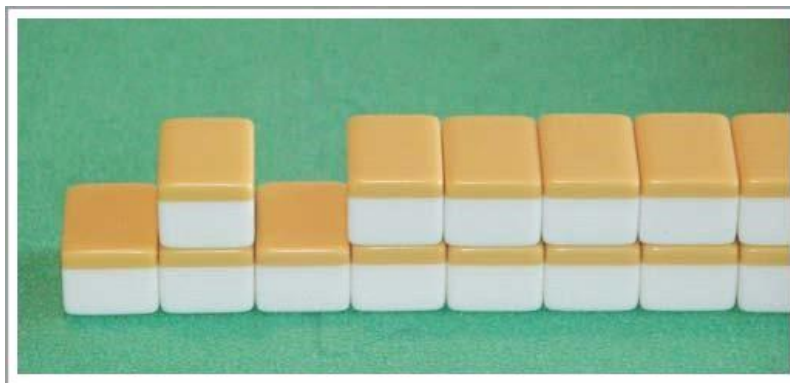
Відрахуйте три стопки в мертвій стіні від первісного розлому стіни і переверніть верхній тайл для визначення індикатора Дори. Цей тайл вказує, на дору. Якщо індикатор Дори - тайл

масті, то дорою є наступний по порядку тайл в тієї ж масті. Наприклад, дора - 7 бамбуків, якщо 6 бамбуків - індикатор Дори. Якщо індикатор - дев'ятка, дорою є одиниця в тій же масті. Якщо індикатор Дори - дракон, дорою так само є дракон і застосовується наступний порядок: червоний вказує на білого, білий вказує на зеленого, зелений - на червоного. Таким же чином для вітрів застосовується наступний порядок: схід-південь - захід - північ - схід.

	дора, коли		індикатор
	дора, коли		індикатор
	дора, коли		індикатор
	дора, коли		індикатор

2.8. Роздача

Гравець, який є Сходом, бере перші чотири тайла від первісного розлому стіни. Тайли розбираються за годинниковою стрілкою, тоді як черга гравців рухається проти годинникової. Південь бере наступні чотири тайли, потім Захід бере наступні чотири тайла, потім Північ, і так далі, поки у кожного з гравців не буде по 12 тайлів. Після цього Схід бере два тайла - верхні тайли з першої і третьої стопки в стіні, а Південь, Захід і Північ беруть по одному Тайлу по порядку (як якби Схід взяв один тайл, почекав, поки інші гравці візьмуть по одному Тайлу, і взяв б свій чотирнадцятий тайл). Тепер у Сходу 14 тайлів у стартовій руці, тоді як у решти гравців по 13.



Кожен гравець розставляє тайли перед собою, так що тільки він один бачить їх лицьові сторони. Гральні кубики кладуть праворуч від Сходу, таким чином, кожному з гравців завжди зрозуміло, хто є Сходом.

3. Процес гри

Завдання гри - зібрати повну руку. Кінцева мета гри - набрати найбільшу кількість очок від виграшних рук. Не має значення, скільки роздач виграв кожен гравець, переможця визначають набрані очки.

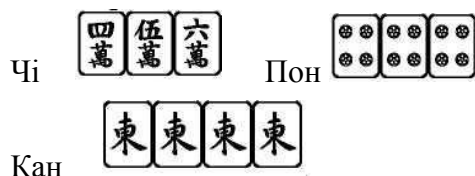
3.1. Фази гри

Хід гравця починається, коли він отримує тайл, і закінчується, коли він скидає тайл. У перебігу кола кожен гравець робить по одному ходу. Коло порушується, якщо тайл оголошують у пон, кан або чі, або коли оголошується закритий кан. Роздача триває, поки будь-який гравець не завершив свою руку і не виграв, або поки не наступила нічия. Протягом раунду всі гравці стають Сходом по черзі. Повна гра складається з двох таких раундів: Східного раунду і Південного.

3.2. Виграшна рука

Виграшна рука складається з чотирьох сетів і пари. Сетом може бути чі, пон або кан. До того ж, у повній руці повинен бути принаймні одна яку-умова. Гравець, що знаходиться в положенні фурітен, не може виграти із зносу.

Чі - три послідовних тайли однієї масті. Чі не можна скласти з драконів або вітрів. 8-9-1 однієї масті не є чі. Пон складається з трьох ідентичних тайлів. Кан складається з чотирьох ідентичних тайлів. Пара - два ідентичних тайла.



У річі є дві особливі руки, які не збираються з чотирьох сетів і пари: «Сім пар» і «Тринадцять сиріт».

3.3. Хід гравця

Гравці роблять ходи по черзі. Починає Схід, потім хід переходить наступному гравцеві проти годинникової стрілки.

Гравець починає свій хід взяттям тайла. Однак, так як Схід починає роздачу з 14 кістками, він не бере тайл у свій перший хід. Якщо гравець не може оголосити виграш або кан, він завершує свій хід скиданням одного зі своїх тайлів (крім тих, що були оголошені у сет).

Скинуті тайли розташовують впорядкованим чином, шість у ряд, перед кожним гравцем і в межах стіни. Таким чином стає ясно, хто з гравців які тайли скинув і в якому порядку.

3.3.1. Тільки що скинутий тайл

Тільки що скинутий тайл може бути оголошений будь-яким іншим гравцем, якщо він може завершити свою руку, чі, пон або кан. Оголошення тайла в кан або пон може призвести до того, що гравці пропустять свій хід, так як гра продовжується з гравця, що оголосив тайл, а не з гравця, що скидав тайл. Якщо гравець оголошує виграш (рон), будь-яке інше конкуруюче оголошення чі, пон або кана, що відбувається в той же момент гри, ігнорується. Гравець, який повинен почати свій хід, може оголосити тільки що скинутий тайл в чі. Якщо гравець не хоче оголошувати тайл, він починає свій хід взяттям тайла зі стіни.



Оголошення тайла для виграшу має перевагу перед будь-яким іншим оголошенням. Оголошення тайла для пона або кана має перевагу перед оголошенням чі, але має бути зроблено протягом трьох секунд. Гравець, який оголосив рон, не може змінити своє оголошення.

Якщо тільки що скинутий тайл оголосили після того, як наступний гравець взяв тайл зі стіни, але протягом трьох секунд після скидання, взятий тайл повертається в стіну.

3.3.2. Відкритий кан

Оголошення щойно скинутого тайла для відкритого кана проводиться чітким оголошенням «Кан», розташуванням цього тайла лицьовою стороною вгору разом з трьома іншими відповідними тайлами з руки. Після відкриття нової кан-дори, гравець забирає тайл заміни з мертвої стіни і продовжує свій хід, так ніби він взяв тайл зі стіни.

У мертвої стіні завжди знаходиться 14 тайлів, тому після кану мертва стіна доповнюється останнім тайлом стіни.

3.3.3. Відкритий пон

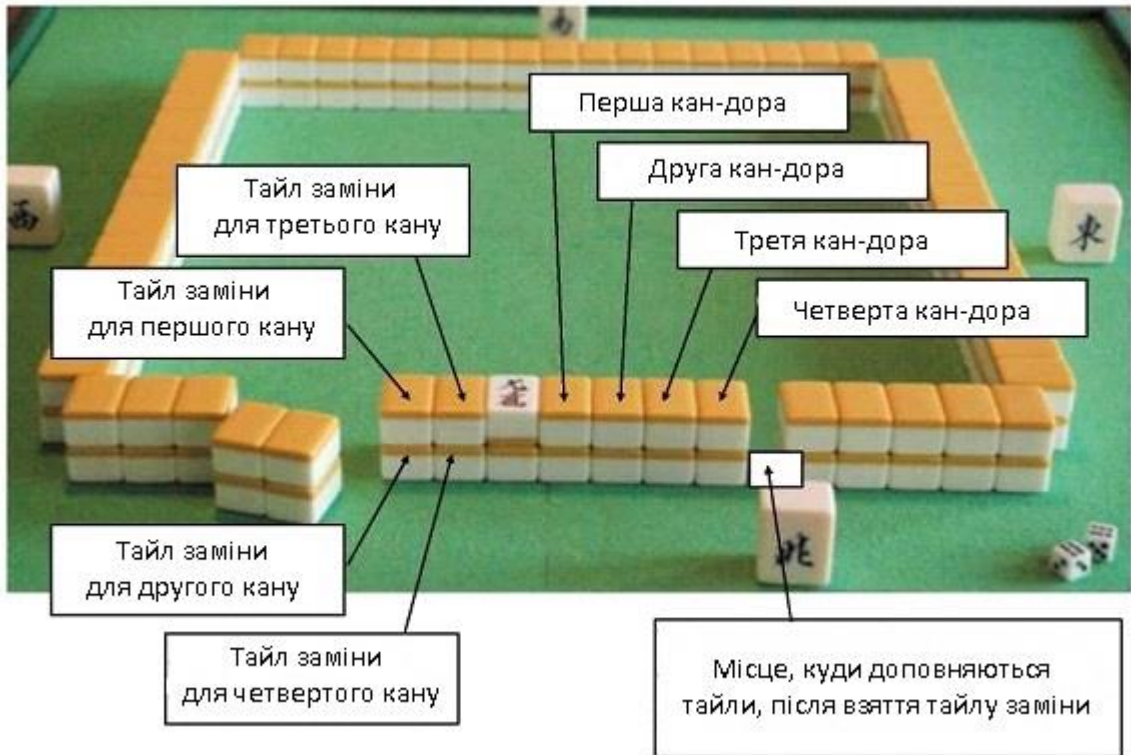
Оголошення щойно скинутого тайла для пону проводиться чітким оголошенням «Пон», розташуванням цього тайла лицьовою стороною вгору разом з двома іншими відповідними тайлами з руки. Тайл може бути оголошений зі всіх гравців.

3.3.4. Відкрите чі

Оголошення щойно скинутого тайла для чі проводиться чітким оголошенням «Чи», розташуванням цього тайла лицьовою стороною вгору разом з двома іншими тайлами з руки, що складають цей сет. Тайл може бути оголошений тільки з гравця що сидить по ліву руку.

3.3.5. Демонстрація сетів

Тайли у відкритих сетах не можуть бути переставлені для утворення інших сетів або скинуті. Після оголошення тайла, відразу ж відкриваються тайли з руки, що становлять цей сет. Дозволяється зробити скидання до того як взяти оголошений тайл. Якщо оголошений тайл не взятий протягом наступних двох ходів опонентів, тобто до того, як будуть зроблені ще два скидання, на гравця накладається штраф «мертва рука».



Відкриті сети розташовуються праворуч від руки гравця так, щоб їх було видно всім іншим гравцям. Оголошені тайли повертають, щоб показати з дискарда якого гравця був оголошений цей тайл. Якщо тайл був оголошений з гравця що сидить ліворуч, то тайл кладеться з лівої сторони сету. Якщо тайл був оголошений з гравця що сидить навпроти, то тайл кладеться в середину сету. Якщо тайл був оголошений з гравця що сидить праворуч, то тайл кладеться з правого боку сету. Оголошений кан має один повернений тайл. Кан, складений розширенням відкритого пона, має два повернених тайла: четвертий тайл кладеться на вже повернений.



3.3.6. Третій відкритий пон драконів і четвертий відкритий пон вітрів

Гравець, який забезпечує третій пон / кан драконів опоненту з двома відкритими понами / каналами драконів чи четвертий пон / кан вітрів опоненту з трьома відкритими понами / каналами вітрів, повинен буде заплатити повну вартість руки в разі, якщо Три Великі Дракони або Чотири Великі Вітри будуть взяті зі стіни (два гравці, що нічого не платять). У разі, якщо інший опонент здасть на Три Великі Дракони або Чотири Великі Вітри, він ділить виплату порівну з гравцем, який забезпечив третій пон / кан драконів чи четвертий пон / кан вітрів.

3.3.7. Розширення відкритого пона до кана

Відкритий пон може бути розширений до відкритого кана в хід гравця після того, як гравець взяв тайл зі стіни або тайл заміни, тобто не в хід, коли був оголошений тайл в пон або чі. Гравець повинен чітко оголосити «Кан», покласти четвертий тайл до поверненого тайлу пона, дати три секунди на оголошення рона і потім відкрити кан-дору і взяти тайл заміни. Мертва стіна доповнюється останнім тайлом зі стіни.

3.3.8. Закритий кан

Закритий кан може бути оголошений в хід гравця після того, як гравець взяв тайл зі стіни

або тайл заміни, тобто не в хід, коли був оголошений тайл в пон або чі. Гравець повинен чітко оголосити «Кан», показати чотири тайла кана, потім повернути два середніх тайла обличчям вниз, відкрити кан-дору і взяти тайл заміни. Мертва стіна доповнюється останнім тайлом зі стіни.

Якщо у гравця немає відкритих сетів, після оголошення закритого кана його рука все ще вважається закритою.

Закритий кан не можна пограбувати, виняток становить «Тринадцять сиріт».

Зауважте, що чотири однакових тайла складають кан, тільки коли закритий кан оголошений.

3.3.9. Четвертий кан

Якщо ніхто не виграє зі зносу після того, як був оголошений четвертий кан, роздача закінчується абортивною нічиєю, крім випадку, коли всі чотири кана знаходяться в руці одного і того ж гравця. У цьому випадку гра триває, але більше кан оголосити не можна. Оголошення п'ятого кана неможливо ні за яких умов.

3.3.10. Рон

Гравець, який може сформувати правильну руку мінімум з одним яку за допомогою тільки що скинутого тайла, може виграти, чітко оголосивши «рон», якщо він не фурітен.

3.3.11. Цумо

Гравець, який може сформувати правильну руку мінімум з одним яку за допомогою тайла, щойно витягнутого зі стіни або з мертвої стіни, може виграти, чітко оголосивши «цумо». Гравець повинен тримати виграшний тайл окремо від решти руки, щоб усім гравцям було зрозуміло, який тайл був виграшним. Гравець, що знаходиться в фурітен, також може виграти зі стіни.

3.3.12. Ріічі

Гравець із закритою рукою в темпаї може оголосити Ріічі, чітко вимовивши «Ріічі», повернувши скинутий тайл на бік і виставивши на стіл 1000 очок, поклавши паличку біля дискарда. Якщо опонент на цьому зносі оголошує рон, оголошення ріічі вважається неправомірним, і 1000 очок повертаються тому, хто оголосив ріічі. Якщо опонент об'явить чі / пон / кан на цьому тайлі, поверніть наступний скинутий тайл.

Якщо в стіні залишилося менше чотирьох тайлів, ріічі оголошувати не можна.

1000 очок повертаються тому, хто оголосив ріічі, якщо він виграв. Якщо в поточній роздачі виграв інший гравець, він забирає 1000 очок собі, а в разі нічиєї, ставка на ріічі залишається на столі, і буде отримана наступним переможцем роздачі.

Гравець, який оголосив ріічі, більше не може міняти свою руку. Однак, він може оголосити закритий кан, при отриманні тайла, що підходить до закритого Пону, якщо це не змінить очікування і якщо три тайла руки, які оголошуються в кан, можуть бути розцінені лише як пон в початкової ріічі руці (У разі трьох послідовних понів однієї масті, кан оголосити можна, тому що тайли можуть бути розцінені як три однакових чі).

Гравцеві, що знаходиться в фурітен, дозволяється оголошувати ріічі. Гравець, який після оголошення ріічі, вирішує не вигравати зі зносу, який завершує його руку, стає фурітен. Гравець в фурітен як і раніше може виграти зі стіни.

Ріічі являє собою яку. Гравець, який виграє в першій серії ходів після свого оголошення ріічі (включаючи наступне взяття тайла самим гравцем) може оголосити додаткове яку за іппацу. Можливість Іппацу пропадає, якщо серія ходів порушується оголошенням понів / канів / чі або ж оголошенням закритого кана.

Гравець, який виграє після свого оголошення ріічі, відкриває тайли під індикатором дори і індикаторами кан-дор. Відкриті тайли вказують на ура-дори, які можуть бути оголошені

тільки гравцями, що оголосили річі.

3.4. Кінець роздачі

У роздачі може бути один з трьох фіналів: нічия (ніхто не оголошує перемогу після зносу останнього тайлу), абортивна нічия або оголошення виграшу одним і більше гравцями. Чомбо призводить до перездачі і не вважається за роздачу.

3.4.1. Останній тайл

Останній тайл в стіні можна оголосити лише для виграшу, але не для пона / кана / чі. У разі, якщо на передостанньому тайлі оголошується кан, тайл заміни стає останнім тайлом. Оголошувати закритий кан на останньому тайлі заборонено.

3.4.2. Нічия

Нічья виникає, якщо ніхто не оголошує виграш після зносу останнього тайла. 14 тайлів мертвої стіни не використовуються. Після нічії нотен-гравці (гравці які не можуть або не будуть показувати руку на очікуванні) платять штраф темпай-гравцям (гравцям, які показують очікуючу (темпай) руку). Загальний штраф за Нотен становить 3000 очок. Наприклад, якщо три гравці темпай, нотен-гравець платить кожному з них 1000 очок, тоді як якщо тільки один гравець темпай, він отримує по 1000 очок від кожного нотен-гравця. Гравець не вважається темпай, якщо він чекає тільки той тайл, яких у нього вже 4. Гравець все ж вважається темпай, якщо всі тайли, які він чекає, видно серед дискардів гравців і відкритих сетів. Гравці, які оголосили річі, зобов'язані показати свої руки у випадку нічії. Після нічії праворуч від Сходу на стіл кладеться лічильник ренчану. После абортивної нічії штраф за Нотен не виплачуються, а гравці, які оголосили річі, не зобов'язані показувати свої темпай-руки, за винятком випадку оголошення чотирьох річі. Після абортивної нічії праворуч від Сходу на стіл кладеться лічильник. Абортивна нічия виникає в чотирьох випадках:

Гравець, який після свого першого взяття тайла в неперервану серії ходів має щонайменше 9 різних терміналів і достоїнств, може оголосити абортивну нічию.

Ніхто не виграє після скидання після четвертого кана, і ці 4 Канає не належать одному і тому ж гравцеві.

Всі гравці скидають один і той же вітер у неперервану серії ходів.

Всі чотири гравці оголосили річі, і ніхто не оголошує перемогу на скинутому тайлі четвертого гравця оголосив річі. Всі гравці зобов'язані показати свої руки темпай..

3.4.3. Абортивна нічия

Після абортивної нічії штрафи за нотен не виплачуються, а гравці, які оголосили річі, не зобов'язані показувати свої темпай-руки, за винятком випадку оголошення чотирьох річі. Після абортивної нічії праворуч від Сходу на стіл кладеться лічильник. Абортивна нічия виникає в чотирьох випадках:

- Гравець, який після свого першого взяття тайла в неперерваній серії ходів має щонайменше 9 різних терміналів і достоїнств, може оголосити абортивну нічию.
- Ніхто не виграє після зносу в четвертий кан, якщо ці 4 кани не належать одному і тому ж гравцеві.
- Всі гравці скидають один і той же вітер у неперервану серії ходів.
- Всі чотири гравці оголосили річі, і ніхто не оголошує перемогу на скинутому тайлі четвертого гравця, що оголосив річі. Всі гравці зобов'язані показати свої руки темпай.

3.4.4. Ставки за річі після роздач внічию

У разі нічії будь-які ставки по річі залишаються на столі для наступного гравця, що

оголошує виграш.

3.4.5. Фурітен

Якщо гравець в очікуванні може виграти, використовуючи тайл зі свого дискарда, він знаходиться в положенні фурітен і не може оголосити виграш зі зносу. (Так званий упущений знос).

Гравець в фурітен може вирішити змінити свою руку, щоб уникнути положення фурітен (крім випадку, коли він оголосив ріічі).

Гравець в фурітен все ж може виграти зі стіни.

Гравець, який не зміг оголосити виграш зі зносу, потрапляє в положення тимчасового фурітена, навіть якщо пропущений ним тайл не дає йому яку, і він не може оголосити виграш зі зносу в поточному колі. Якщо коло переривається оголошеннями пона / кана / чи, гравець більше не в тимчасовому фурітені. Стан тимчасового фурітену завжди закінчується, коли гравець бере тайл, іншими словами, жоден гравець ніколи не вважається фурітен на тайлі, взятому самостійно.

Фурітен - приклад 1. Якщо гравець на очікуванні може виграти, використовуючи тайл зі свого дискарда, він знаходиться в положенні фурітен і не може оголосити рон, навіть якщо така рука, доповнена попереднім зносом, не має яку. Погляньте на наступну руку:



У гравця тристороннє очікування на 3-6-9. Гравець є фурітен, якщо будь-який з цих трьох тайлів є в його дискарді.

Фурітен - приклад 2. Погляньте на наступну руку:



Гравець очікує 1-4 точок. Скинута 7 точок не роблять гравця фурітен. Тільки коли один з очікуваних тайлів є в дискарді, гравець потрапляє в фурітен.

Фурітен - приклад 3. Погляньте на наступну руку:



Гравець чекає на три тайла: 4 і 7 точок і червоного дракона. Якщо гравець скинув раніше один з цих тайлів, він - фурітен.

3.4.6. Чомбо

Важкі порушення караються чомбо, після якого перездається поточна роздача. Якщо виграш оголошується в той же час, що і виникає чомбо, чомбо анулюється.

Штраф чомбо дорівнює виплаті за манган: 4000 Сходу і 2000 іншим гравцям. Якщо порушив правила гравець - Схід, всім іншим гравцям виплачується по 4000 очок.

Наступні порушення піддаються штрафу чомбо:

1. Невірно оголошений виграш;
2. Оголошення ріічі на руці, в якій немає очікування (визначається тільки в разі нічиєї);
3. Відкриття більше п'яти тайлів стіни, мертвої стіни, руки гравця або опонентів;
4. Оголошення тайлів після того, як рука була оголошена мертвою;

3.4.7. Мертва рука

Деякі порушення не караються чомбо, замість цього обертаються мертвою рукою.

Гравець з мертвої рукою не може оголосити рон / цумо, чі / пон / кан, і не вважається темпай. До мертвої руки призводять такі порушення:

1. Занадто багато або занадто мало тайлів в руці;
2. Відкриття тайлів руки опонента або з мертвої стіни;
3. Складання невірною чі / пона / кана.

3.4.8. Незначні порушення

Незначні порушення в основному не штрафуються. Будь ласка, зверніться до Розділу 5 про етикет і правила турнірів.

3.4.9. При оголошенні виграшу

Коли роздача закінчується оголошенням виграшу одним і більше гравцями, вчиняється підрахунок очок у руці (руках). Виплати отримують тільки переможці. Коли є більше однієї можливості того, як виграшний тайл завершує руку, завжди вибирається більш дорога можливість.

Гравець, який виграв зі стіни, отримує виплати від трьох опонентів. Гравець, чий знос призводить до одного і більше оголошенню виграшу, платить повну вартість кожної руки переможцю.

Схід отримує більше очок за виграш, але також і платить більше у разі виграшу зі стіни опонента.

Коли Схід виграє роздачу (не має значення, чи виграв ще хто-небудь), праворуч від Сходу на стіл викладається лічильник ренчану.

3.4.10. Лічильники ренчану

Після роздачі виграної Сходом, нічиєю, праворуч від Сходу на стіл викладається лічильник.

Кожен лічильник на столі збільшує вартість виграшної руки на 300 очок. У разі виграшу зі стіни виплата ділиться, таким чином кожен гравець платить 100 очок виграв за кожен лічильник на додаток до звичайної виплаті за роздачу.

Всі лічильники видаляються після роздачі, в якій виграш оголосив інший гравець, крім Сходу, а Схід не виграв.

3.4.11. П'ять лічильників

У тому випадку, коли на столі знаходиться п'ять і більше лічильників, накладається мінімальне обмеження в два хана для оголошення виграшу. Виграшу можна досягти, скомбінувавши два і більше елементи підрахунку (якоу), кожен з яких коштує (щонайменше) один хан, або зібравши руку з яку, вартим щонайменше два хана. Два хана повинні відбуватися від вартості яку, а не від дор і червоних п'ятірок.

3.4.12. Зміна дилера

По закінченні роздачі визначається, чи залишається Схід на своєму місці, або ж це право переходить наступному гравцеві.

Схід залишається на своєму місці, якщо він оголосив рон / цумо або перебував у темпай при нічії. Коли виграли кілька, Схід залишається на своєму місці, якщо він - один з переможців. В іншому випадку, місце дилера зсувається: Південь стає Сходом, Захід стає Півднем, Північ - Заходом, а Схід - Північчю. У разі чомбо або абортивної нічисі зміна дилера не відбувається, Схід залишається Сходом.

3.5. Продовження гри

Коли питання про зміну дилера вирішене, тайли перемішуються лицьовою стороною

вниз, і починається нова роздача.

Коли гравець, який почав гру як Схід, знову стає Сходом після того, як всі його опоненти побували Сходом хоча б одну роздачу, починається Південний раунд.

Коли гравець, який почав гру як Схід, знову стає Сходом після того, як всі його опоненти побували сході хоча б одну роздачу в Південному раунді, гра завершується.

3.6. Завершення гри

Коли закінчується південний раунд і гра завершена, переможцем оголошується гравець з найбільшою кількістю очок. Не має значення, скільки роздач було виграно: переможця визначає підсумкова кількість очок. Можуть мати місце нічії. Всі ставки за річі, що залишилися на столі, отримує переможець.

3.6.1. Бонус переможця

В кінці гри до рахунку додається додатковий бонус / штраф (ума). Два кращих гравця за рахунком отримують бонус від двох гравців, які посіли нижні місця в грі, за наступною схемою: переможець отримує 30000 очок, гравець на другому місці отримує 10000 очок, гравець на третьому місці штрафується -10000 очками, а гравець на останньому місці штрафується - 30000 очками.

У разі нічії очки за відповідні місця розділяються між рівними гравцями. Наприклад, якщо два гравці зайняли перше місце, кожен отримує бонус в 20000 очок.

4. Підрахунок очків

4.1. Подсчет очков выигршной руки

4.1. Підрахунок очок вигршної руки

Відповідальність за правильний підрахунок кожної вигршної руки за максимальною вартістю лежить на всіх гравцях за столом.

Спочатку визначте кількість ханів: складіть кількість ханів від яку (щонайменше 1) з кількістю червоних п'ятірок, дора-тайлів, тайлів кан-дора і (у випадку з річі) з кількістю тайлів ура-дора в руці. Отримана сума є вартістю руки в ханах.

Потім підраховується базова вартість руки - мініпойнти. Округліть число до наступної десятки (наприклад, 32 мініпойнта округлюються до 40). У випадку руки «Сім пар», така рука коштує 25 мініпойнтов і округлення не відбувається. Для рук з 5 і більше ханами число мініпойнтов не має значення.

Вартість руки тепер можна знайти в таблицях на стор 27. Таблиці детальніше описані в пункті 4.1.3. За кожен лічильник до вартості руки додається 100 у разі виграшу зі стіни, і 300 у разі виграшу зі зносу. До того ж, переможець забирає будь-які ставки по річі від гравців, що не виграли роздачу.

У тому випадку, коли роздачу виграє більше одного гравця, той гравець, що скинув на руку робить підрахунки з кожним переможцем окремо. Кожен переможець отримує вартість руки, включаючи вартість лічильників.

У тому випадку, коли одночасно виграє більше одного гравця, ставки по річі від гравців, які оголосили річі без виграшу, відходять до найближчого переможця, що сидить праворуч від гравця, що скидав на руку. Ті гравці, які оголосили річі і виграли, завжди отримують свої ставки за річі назад.

4.1.1. Мініпойнти

Ви завжди отримуєте мініпойнти за наступні три способи виграшу:

Мініпойнти за виграш:

Закрита рука зі зносу - 30

Сім пар (більше мініпойнтів не додається) - 25

Іншим способом (зі стіни або відкритою рукою) - 20

Додайте мініпойнти за пони і кани в руці. У чі немає вартості в мініпойнтах. Якщо виграшний тайл завершує пон, він вважається закритим у разі виграшу зі стіни і відкритим у разі виграшу зі зносу.

Мініпойнти	Відкритий	Закритий
Пон, 2-8	2	4
Пон, терминал/благородний	4	8
Кан, 2-8	8	16
Кан, терминал/благородний	16	32

До того ж по 2 мініпойнта присуджується за наступне:

2 мініпойнта за:

1. Пару драконів
2. Пару вітрів місця
3. Пару вітрів раунду
4. Виграш з крайнім, закритим або єдиним очікуванням
5. Виграш зі стіни (крім пінфу)
6. Відкрите пінфу

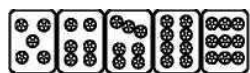
2 мініпойнта за крайнє, закрите очікування або очікування єдиного можуть бути отримані, навіть якщо рука чекає й інші тайли.

Крайнє очікування - очікування 3 в чі при 1-2 або 7 в чі при 8 -9

Закрите очікування - очікування в середину чі.

Очікування єдиного - очікування тайла в пару.

Можливість найбільшої вартості руки визначає, який сет завершується виграшним тайлом. Розглянемо наступне очікування:




з очікуванням на 7 і 4

При виграші на 7, тайл може як завершити крайнє очікування (з присвоєнням 2 мініпойнти) або завершити двостороннє 5-6-7 чі без мініпойнтів, але з оголошенням яку за пінфу в закритій руці. Завжди повинна вибиратися найдорожча можливість виграшу.

В особливих випадках, як наприклад



, хоча і можливо виграти тільки з , мініпойнти не присуджуються, тому що тайл не завершує ні крайнього очікування, ні закритого, ні очікування

єдиного (у парі).

2 мініпойнта присуджуються за виграш зі стіни. У разі оголошення яку за пінфу в закритій руці, мініпойнти за виграш зі стіни не присуджуються.

Відкрите пінфу - відкрита рука, не варта мініпойнтов (за винятком 20 мініпойнтов за виграш).

Відкрите пінфу отримує 2 мініпойнта. приклад:



4.1.2. Точний підрахунок вартості руки

Замість підрахунку вартості руки вручну рекомендуються таблиці підрахунку на сторінці 23. Тим не менше, для повноти опису тут наводиться процедура підрахунку. Для рук, що коштують 5 і більше хан, використовується таблиця лімітованих рук. Для рук дешевше 5 хан вартість розраховується в такий спосіб:

Базова цінність руки (округлені мініпойнти) подвоюється кілька разів за кількістю ханів плюс 2. Отримане число - базова вартість, яку виплатять опоненти в разі виграшу зі стіни. Однак, для Сходу число подвоюється ще раз. Схід отримує подвійну виплату, але також платить в два рази більшу суму при виграші опонента зі стіни. Виплати округлюються до наступних 100, але не перевищують вартості мангану.

У разі виграшу зі зносу, той гравець, що зніс на руку повинен заплатити за всіх опонентів, включаючи Схід, тобто базову вартість у чотириразовому розмірі, якщо переможець не Схід, і трикратну подвійну базову вартість, якщо переможець Схід. Виплати округлюються до наступних 100, але не перевищують вартості мангану.

До цього додається вартість лічильників і ставки по річі на столі.

4.1.3. Таблиці підрахунку очок

Таблиці підрахунку очок на стор 26 розбиті на категорії по тому, чи виграв Схід, а також за типом виграшу - із зносу (рон) або зі стіни (цумо).

У відповідній таблиці використовуйте стовпець з цінністю руки в ханах і ряд з цінністю руки в мініпойнтах.

Таблиця «Схід зі стіни (Цумо)» показує суму, яку повинен заплатити кожен опонент Сходу. «Інші зі стіни (Цумо)» дає два числа; найбільше число - виплата з Сходу, інше число - виплати з двох інших гравців. Таблиці для виграшу зі зносу (Рон) представляють суму, яку повинен заплатити гравець, що скинув на руку переможцю. Таблиця для лімітованих рук представляє суми, які кожен опонент повинен заплатити у разі виграшу зі стіни. У разі виграшу із зносу, знісши гравець платить за всіх. Наприклад, для ханемана виплата 18000 для Сходу і 12000 для іншого гравця.

До значенням в таблиці додаються вартості всіх лічильників на столі і ставки по річі.

4.2.Обзор яку

Деякі яку вимагають, щоб рука була закритою. Закрита рука може бути виграна зі зносу. Якщо скинутий тайл завершує пон, такий пон вважається відкритим при підрахунку мініпойнтов, але сама рука - закрыта.

Всі яку кумулятивні, таким чином, в одній руці можуть бути скомбіновані кілька яку. Наприклад, закрыта рука з «Всі прості» і «Три схожих чі» коштує 4 хана зі стіни. Якщо ця рука відкрита, вона коштує тільки 1 хан. Таким чином у руці може бути зібрано не більш 13 ханів.

Якумани НЕ кумулятивні.

4.2.1. Яку в 1 хан

Річі RIICHI. Закрита рука на очікуванні зі ставкою в 1000 очок. Див п. 3.3.12 для детальних правил оголошення річі. Додаткове яку - **іппацу (IPPATSU)** - присуджується за виграш під час першого кола після оголошення річі, включаючи наступне взяття тайла гравцем, що оголосив річі. Якщо коло переривається оголошеннями кана / пона / чі, включаючи закритий кан, можливість іппацу пропадає.

Повністю закрита рука **MENZEN TSUMO** - виграш зі стіни із закритою рукою.

Всі прості TANYAO CHUU - закрита рука без терміналів і благородних.

Пінфу PINFU - закрита рука, яка не має цінності, тобто закрита рука з чотирма чі і парою, яка не містить драконів, вітрів місця або раунду. Виграшний тайл повинен завершувати чі з двостороннім очікуванням. Рука за визначенням не містить мініпойнтів, за винятком базових 30 за виграш зі скидання або 20 за виграш зі стіни.

Два ідентичних чі IPPEIKOU - закрита рука з двома абсолютно однаковими чі, тобто з тими ж достоїнствами і тієї ж масті, наприклад:



Три схожих чі SAN SHOKU DOUDJIN Одне і те ж чі кожної масті, наприклад:



Дає додатковий Хан, якщо рука закрита.

Дихання ITSU - рука з трьома послідовними чі однієї масті, наприклад:



Дає додатковий Хан, якщо рука закрита.

Пон драконів FANPAI / YAKUHAI - пон / кан драконів.

Вітер місця FANPAI / YAKUHAI - пон / кан вітрів місця.

Вітер раунду FANPAI / YAKUHAI - пон / кан вітрів раунду.

Термінали і благородні SHANTA - всі сети містять термінали і благородні, пара так само складена з терміналів або благородних. Рука містить хоча б одне чі. Дає додатковий хан, якщо рука закрита.

Після кана RINSHAN KAIHOU - виграш на тайлі заміни після оголошення кана. Вважається за виграш зі стіни.

Пограбування кана SHAN KAN - виграш на тайлі, який опонент додає до відкритого Пону, щоб скласти кан, див. п. 3.3.7. Так як кан не оголошений належним чином, кан-дора не відкривається. Вважається як рон (виграш зі зносу). Пограбування кана так само застосовується при виграші з Тринадцятьма Сиротами на тайлі, використаним опонентом для складання закритого кана. Закритий кан може бути пограбований тільки у випадку Тринадцяти Сиріт.

Виграш на останньому тайлі HAITEI - виграш зі стіни на останньому тайлі в стіні.

Виграш на останньому тайлі HOUTEI - виграш з скидання після останнього тайла в стіні (тайл може бути оголошений лише для виграшу, а не для кана / пона / чи).

4.2.2. Яку в два хана

Сім пар CHI TOITSU - закрита рука з 7 різними парами. Дві однакові пари не дозволені. Сім пар завжди коштують 25 мініпойнтів; додаткові очки, наприклад, за пару драконів, не присуджуються.

Три схожих пона SAN SHOKU DOKOU - рука з трьома понами / канами кожної масті одного достоїнства, наприклад:



Три закритих пона SAN ANKOU - рука з трьома закритими понами / канами. Зауважте, що вся рука може і не бути закритою.

Три кана SAN KAN TSU - рука з трьома канами.

Всі Пони TOI-TOI HOU - рука з чотирма понами / канами і парою.

Масть HONITSU - рука, складена з тайлів тільки однієї з трьох мастей у поєднанні з благородними. Дає додатковий хан, якщо рука закрита.

Малі три дракона SHOU SANGEN - рука з двома понами / канами драконів і парою третіх драконів. Додаються два яку за кожен пон / кан драконів.

Терміналі і благородні HONROUTOU - рука, що містить тільки терміналі та благородні і в складі руки немає чі. Додається два яку за Усі Пони (TOI-TOI HOU) або Сім пар (CHI TOITSU).

Усі терміналі JUNCHAN - всі сети містять терміналі, пара теж складена з терміналів. Рука містить хоча б одне чі. Дає додатковий хан, якщо рука закрита.

4.2.3. Яку в три хана

2x2 ідентичних чі RYAN PEIKOU - закрита рука з чотирма чі, кожен два чі складають два ідентичних чі, наприклад:



Додаткові яку не присуджуються. Не поєднується з сімома парами.

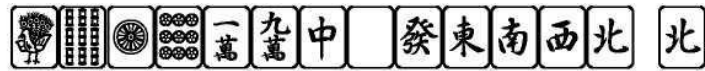
4.2.4. Яку в п'ять хан

Чиста масть CHINITSU - рука, складена повністю з тайлів однієї масті. Благородні не допускаються. Дає додатковий хан, якщо рука закрита.

Нагаші манган NAGASHI MANGAN - ця особлива рука не може бути скомбінована з іншими. Після нічиєї гравець може оголосити цю руку, якщо у нього закрита рука, він скидав тільки терміналі і благородні та ні тайл з його дискарда не був оголошений. Гравцеві не обов'язково бути в темпай. Гравець отримує виплату рівну мангану по цумо, плюс лічильники і ставки по річі..

4.2.5. Якумани

Тринадцять Сиріт KOKUSHI MUSOU - закрита рука, яка містить за однією з кожних 13 різних терміналів і достоїнств, плюс пара, наприклад:



Дев'ять Воріт CHUUREN ROOTO Закрита рука, що складається з тайлів 1112345678999 в одній масті, плюс пара, наприклад:



Благословення Небес TENHO - виграш Сходу на його першому ході. Оголошення закритого кана не допускається.

Благословення Землі SHHO - виграш зі стіни в першому колі. Закритий кан не допускається.

Благословення Людини RENHO - виграш зі зносу в першому колі, до того як гравець зробив свій хід. Закритий кан також перериває серію ходів.

Чотири Закриті Пона SUU ANKOU - закрита рука з чотирма закритими понами / канами. Виграш зі зносу дозволений тільки в разі очікування єдиної в пару.

Чотири Кана SUU KAN TSU - рука з чотирма канами.

Всі зелені RYUU HSU - рука, повністю складена з бамбука. Допускаються тільки зелені дракони, 2,3,4,6,8 бамбуків (тобто бамбуки в зображенні яких немає червоних вставок).
приклад:



Всі Термінали CHINROUTO - рука, повністю складена з терміналів.

Всі Переваги TSUU HSOU - рука, повністю складена з благородних.

Великі Три Дракона DAI SANGEN - рука з трьома понами / канами драконів.

Малі Чотири Вітру SHOU SUUSHII - рука з трьома понами / канами вітрів і парою четвертого вітру.

Великі Чотири Вітру DAI SUUSHII - рука з чотирма понами / канами вітрів. За руку присуджується виплата подвійного якумана.

4.3. Приклади підрахунку очків

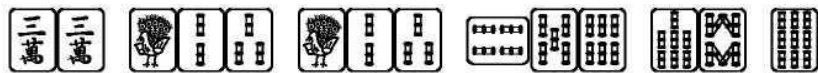


Виграшний тайл - 9 бамбуків зі стіни. Рука закрита. Гравець оголосив Ріічі. Рука отримує 1 яку за Ріічі, 1 яку за Повністю Закриту Руку, 1 яку за пінфу, 2 яку за Дихання (тому що рука закрита). Всього: 5 яку. Якщо в руці немає червоних п'ятірок, дор, кан-дор і ура-дор, то вартість руки - 5 ханів. Рука в 5 ханів - лімітована рука, звана манган і коштує 4000 очок від кожного гравця, якщо виграв - Схід; всього 12000 очок. Якщо виграв не Схід, він отримує 4000 зі Сходу і по 2000 з інших опонентів; всього 8000 очок.

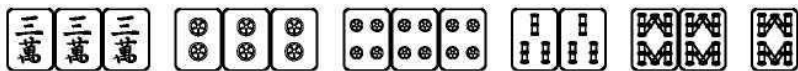


Виграшний тайл - 9 бамбуків зі зносу. Рука закрита. Гравець оголосив Ріічі. Рука отримує 1 яку за Ріічі, 1 яку за пінфу, 2 яку за Дихання (тому що рука закрита). Зауважте, що хоча виграшний

тайл оголошений та завершує чистий ряд, рука все ж отримує додаткове яку, оскільки рука закрита). Всього: 4 яку. Мініпойнти: 30 за виграш по рону на закритій руці. Так як це рука пінфу, більше мініпойнтов вона не отримує. Якщо в руці немає червоних п'ятірок, дор, кан-дор і ура-дор, то вартість руки - 4 хана, 30 мініпойнтов, виграв отримує 11600 очок від гравця скидав у рон, якщо виграв - Схід. Якщо виграв не Схід, він отримує 7700.



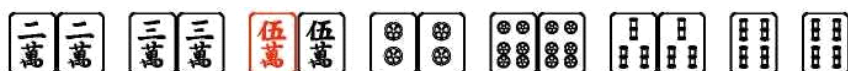
Виграшний тайл - 9 бамбуків зі зносу. Рука містить відкритий сет. 7 бамбуків - дора. Рука отримує 1 яку за Дихання. Всього: 1 яку. Рука отримує додатковий хан за дору. Мініпойнти: 20 за виграш з відкритою рукою і ще 2 за відкрите пінфу. 22 мініпойнта округлюються до 30. Вартість руки - 2 хана, 30 мініпойнтів, якщо виграв Схід, він отримує 2900 від гравця, що скидав у рон. Якщо виграв не Схід, він отримує 2000.



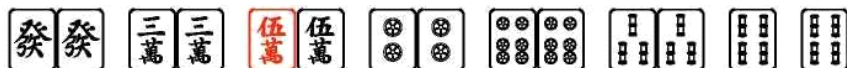
Виграшний тайл - 8 бамбуків зі стіни. Рука закрита. Рука отримує якуман за Чотири Закриті Пона. Решта яку і Дори не мають значення, тому що якуман є межею. Якщо виграв Схід, він отримує 16000 від кожного; всього 48000. Якщо виграв не Схід, він отримує 16000 з Сходу і по 8000 з інших опонентів; всього 32000.



Виграшний тайл - 8 бамбуків зі зносу. Рука закрита. 4 точок - дора. Хоча рука і вважається закритою, останній пон (завершений оголошеним тайлом) не рахується закритим. Рука отримує 2 якуза Три Закриті Пона, 2 яку за Усі Пони і 1 яку за Усі Прості. Всього: 5 яку. Рука отримує додаткові хани за Дори, в сумі дає 8 хан. 8 хан - лімітована рука, звана Байман, варто 24000 очок з гравця, що скинув в рон, якщо виграв - Схід. Якщо виграв не Схід, він отримує 16000 очок.



Виграшний тайл - 4 бамбуки зі стіни в перебігу першого кола. Рука отримує 1 яку за Річі, 1 яку за Іппацу, 1 яку за Повністю Закриту Руку, 1 яку за Усі прості і 2 яку за Сім Пар. Всього: 6 яку. Одна з п'ятірок червона, таким чином, рука коштує 7 ханів. Це лімітована рука, звана Ханеман, варто по 6000 очок від кожного гравця, якщо виграв - Схід; всього 18000 очок. Якщо виграв не Схід, він отримує 6000 зі Сходу і по 3000 від інших опонентів; всього 12000 очок.



Виграшний тайл - 4 бамбуки зі зносу. Гравець не оголошував Річі. Рука отримує 2 яку за Сім Пар. Одна з п'ятірок червона, а значить рука коштує 3 хана. Мініпойнти: 25 за виграш з Сімома Парами. Рука не отримує інших мініпойнтов, хоча в руці присутня пара драконів і є очікування в пару. Вартість руки - 3 хана, 25 мініпойнтов. Якщо виграв гравець - Схід, він отримує 4800 від гравця, що зніс в рон, в іншому випадку - 3200 очок.

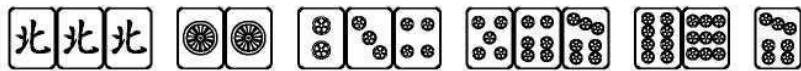


Виграшний тайл - червоний дракон зі стіни. Рука закрита і не містить дор. Рука отримує

3 яку за Два за Два Ідентичних Чі і 1 яку за Повністю Закриту Руку. Рука не вважається за Сім Пар, тому що рука складається або в сім пар, або в чотири сети і пару. Так як рука має велику цінність, коли представлена у вигляді 4 сетів і пари, ніж коли представлена у вигляді семи пар, рука отримує очки за Два за Два Ідентичних Чі, а не за Сім Пар. Мініпойнти: 20 за виграш зі стіни, 2 за очікування в пару, 2 за виграш зі стіни, 2 за пару драконів. 26 мініпойнтів округлюються до 30. Вартість руки - 4 хана, 30 мініпойнтов. Якщо виграв гравець - Схід, він отримує 3900 очок з кожного гравця (всього 11700), в іншому випадку - 3900 зі Сходу і 2000 з інших опонентів (всього 7900).



Виграшний тайл - захід зі зносу. 7 бамбуків - дора. Гравець - Схід у Східному раунді. Рука отримує два яку за Мать (оскільки рука відкрита), 1 яку за Вітер Міся, 1 яку за Вітер Раунду і 1 яку за Терміналі і Благородні. Всього: 5 яку. Рука отримує додатковий хан за дору, і загальна вартість руки - 6 ханів. Виграш 18000 очок з гравця, що зніс в рон



Виграшний тайл - 7 точок зі стіни. Рука закрита. Гравець - Південь. Рука отримує 3 яку за Мать (тому рука закрита) і 1 яку за Повністю Закриту Руку. Мініпойнти: 20 за цумо, 8 мініпойнтів за закритий пон благородних, 2 за виграш зі стіни, 2 мініпойнта за крайне очікування. Зауважте, що хоча в руці і є тристоронне очікування, переможець вибирає, який сет завершує виграшний тайл так, щоб отримати якомога більше очок. 32 мініпойнта округлюються до 40, та загальна вартість руки дорівнює 4 ханам, 40 мініпойнтам, що еквівалентно виплаті за манган: 4000 зі Сходу і 2000 від інших гравців, всього - 8000 очок.

5. Етикет і правила турнірів

5.1 Помилки у вимозі тайлів

При оголошенні пона / кана / чі гравець спочатку чітко оголошує «кан», «пон» або «чі». Потім гравець відкриває підходящі тайли руки, після чого зносить тайл з руки і забирає оголошений тайл. Для третього кроку порядок зазначених двох дій не важливий: гравець може спочатку взяти оголошений тайл, а потім скинути свій або зробити навпаки.

Якщо гравець допускає помилки у зазначеному вище порядку, йому вказують на це, але штрафу немає.

5.1.1 Гравець не зміг взяти оголошений тайл

Хоча гравець, що оголосила тайл, може зробити знос до того, як приставить тайл до своїх відкритих тайлів, він повинен взяти цей тайл до того, як наступні два гравці зроблять знос. Якщо гравець не зміг взяти тайл вчасно він карається Мертвою Рукою, тому що у гравця невірний сет.

5.1.2 Порожнє оголошення

Порожні оголошення кана, пона або чі (гравець оголосив кана, пона або чі і передумав відразу ж, не показавши тайли) не караються.

Порожні оголошення рона або цумо (гравець оголосив рон або цумо, але не показав кістки, зрозумівши помилку) призводять до Мертвої руки.

Гравець повинен використовувати правильний термін для оголошення виграшу. Гравець, який оголосив «Іппацу» і показав свої тайли, піддається штрафу чомбо. Якщо гравець негайно поправився, використавши правильний термін (наприклад, «Рон - тобто цумо!» Або «Іппацу ... тобто Рон!"), то його рука вважається вірною. Руки гравців, котрі плутають терміни «рон» і «цумо» вважаються вірними, але таким гравцям повинно бути вказано, що потрібно використовувати правильне слово, а повторювані порушення призводять до штрафів на розсуд судді.

5.1.3 Зміна оголошення

Оголошення не слід змінювати. Перше оголошення повинно бути вірним. Проте, якщо оголошення не торкається виграшу, дозволяється швидка поправка.

Якщо гравець оголошує «пон, ні, рон», його оголошення рона вважається вірним оголошенням виграшу.

Якщо гравець оголошує «Рон, ні, пон», він робить оголошення виграшу. Гравець може взяти тайл для рону, але не для пону. У разі, якщо у гравця немає виграшної руки і він не показав свої тайли або показав два тайла для оголошення пону, його рука оголошується Мертвою. Якщо гравець показав всі свої тайли, він отримує штраф чомбо.

5.1.4 Оголошення невірною сету

Якщо гравець оголошує невірний сет, то сет може бути виправлений, якщо помилка відкрилася до того, як гравець скинув тайл. Після зносу помилку не можна виправити, і рука стає Мертвою.

5.2 Випадкове відкриття тайлів

Якщо занадто багато тайлів було відкрито, гру не можна продовжувати. Якщо зі стіни, з мертвої стіни, руки гравця або його опонента було відкрито більше п'яти тайлів, гравець, що порушив правила, отримує штраф чомбо. Якщо помилка сталася не з вини якого-небудь гравця, роздача перездається (як у випадку чомбо, але без штрафу).

5.2.1 Відкриття тайлів зі стіни

Відкриті тайли повертаються в стіну на місце, звідки були взяті.

5.2.2 Відкриття тайлів з мертвої стіни

Відкриті тайли повертаються в стіну на місце, звідки були взяті. Гравець, що порушив правила карається Мертвою Рукою. Це оголошення повинно бути зроблено чітко, відразу ж після помилки, щоб всім гравцям стало про нього відомо, тому що в іншому випадку воно може бути не очевидним.

5.2.3 Відкриття тайлів з руки самого гравця

Відкриті тайли повертаються назад в руку.

5.2.4 Відкриття тайлів з руки опонента

Відкриті тайли повертаються назад в руку. Гравець, що порушив правила карається Мертвою Рукою

5.2.5 Витягування тайлів з невірної частини стіни

Помилку слід виправити, якщо така була розпізнана (або на неї вказали) до зносу. Після зносу помилку виправити вже не можна. В обох випадках покарання не відбувається, крім випадку, коли була відкритий тайл з мертвої стіни: тоді гравець отримує мертву руку. Оголошення повинно бути зроблено чітко, відразу ж після помилки, щоб всім гравцям стало про нього відомо, тому що в іншому випадку воно може бути не очевидним.

5.3 Помилки, пов'язані з оголошенням Ріічі

Вірне оголошення ріічі проводиться в три кроки: спочатку гравець чітко оголошує «Ріічі», потім скидає тайл і повертає його на бік у своєму дискарді, наприклад:



і далі викладає паличку в 1000 очок на стіл поруч зі своїм зносом та центром столу, де вона видно всім суперникам. Гравець, який завершив два перші кроки, але забув викласти ставку за ріічі, оголошення Ріічі все ж вважається вірним, а помилку слід виправити, як тільки про неї стало відомо. Гравець, який невірно оголошує «ріічі» або повертає тайл на бік, що не робить вірного оголошення ріічі і його рука оголошується мертвою.

Спроба оголошення ріічі з відкритою рукою призводить до покарання мертвою рукою.

5.4. Передача інформації

Передача інформації або підказок про стратегію опонентів, наприклад, про становище темпай, про те, які тайли небезпечно скидати або на яке яку, можливо, націлився гравець, - засуджувана поведінка, і в серйозних або повторюваних випадках, порушник карається мертвою рукою або зняттям очок по рішенням судді. Зазвичай опонентам слід зробити гравцю виразне попередження, а в разі серйозності порушення або його повторення, покликати суддю, який зможе прийняти рішення про покарання гравця.

Дозволяється поправляти гравця, який зараз здійснить незначне порушення або помилку в етикеті, наприклад, візьме тайл з невірної частини стіни, оголосить невірний сет або забуде взяти тайл заміни.

Дозволяється вказувати, що у гравця мертва рука, наприклад, якщо у нього занадто багато чи мало тайлів в руці.

5.5. Шахрайство та створення перешкод у грі

Шахрайство та створення перешкод у грі є грубими порушеннями ходу турніру, і такі навмисні порушення повинні суворо каратися.

Гравець, якого спіймали за шахрайством, повинен бути негайно дискваліфікований, а проте, свідчення шахрайства повинні бути явними, тому що це дуже серйозне звинувачення.

Навмисне поведінка, що порушує порядок проведення турніру, карається за рішенням судді штрафами в 8000 або 12000 очок (рівень чомбо), а в серйозних випадках або при повторенні ситуації - штрафами в 12000-48000 очок. Даний штраф стягується з гравця-порушника негайно, що може змінити турнірні місця гравців за столом. Стягнені очки не додаються іншим гравцям. Подальша деструктивна поведінка призводить до негайної дискваліфікації.

5.6. Запізнення на турнір

При запізненні на 10 хвилин і менше, гравець отримує штраф в 1000 очок за кожну хвилину запізнення. Таким чином, гравець, який запізнився на 1 хвилину штрафується на 1000 очок, гравець, який запізнився на 10 хвилин - на 10000 очок. Даний штраф стягується з гравця негайно, що може змінити турнірні місця гравців за столом. Стягнені очки не додаються іншим гравцям. Якщо гравець спізнився більше, ніж на 10 хвилин, замість нього грає замінючий гравець.

5.7. Замінюють гравці

Якщо організаторам стає зрозуміло, що гравець не зможе грати, наприклад, через хворобу, його місце за столом займає замінючий гравець.

У турнірній таблиці результати сесії замінюють гравців завжди 0 очок і -30000 ума.

Однак, за столом очки замінюючого гравця вважаються для визначення ума-бонусів і штрафів опонентів, якщо замінючий гравець грав з початку сесії (а також якщо заміна сталася через запізнення гравця більше, ніж на 10 хвилин). Наприклад, якщо замінючий гравець перемагає за столом, інші гравці отримують уму в 10000, -10000 і в -30000 очок. Таким чином, при занесенні результатів, у двох гравців будуть ума-штрафи за -30000 очок, а ума-бонус

переможця в 30000 очок ніхто не отримає.

Замінюючі гравці, які прийшли на заміну після того, як гра за столом почалася (наприклад, якщо гравець відчув нездужання під час сесії або був дискваліфікований), завжди отримають штраф ума в -30000 очок, що означає, що три інших гравця отримають уму в 30000, 10000 і -10000, навіть якщо замінюючий гравець отримає більше всіх очок за столом. Це правило застосовується, тільки якщо гра за столом вже почалася. У наступних сесіях замінюючий гравець буде грати з початку сесії, а значить, результати замінюючого гравця будуть враховуватися при визначенні ума-бонусів опонентів.

Дискваліфікований гравець отримує останнє місце в таблиці результатів, а його результат піде в залік рейтингу ЕМА.

Замінений гравець отримає 0 очок і ума-штраф -30000 очок за кожну пропущену сесію. У разі хвороби гравця, головний суддя та організатори турніру можуть вирішити виключити ім'я гравця з таблиць результатів, щоб результат не вплинув на його рейтинг ЕМА.

5.8. Сесії турніру

Для проведення турнірів зручно обмежувати сесії за часом. Найчастіше сесії розраховуються за 90 хвилин. Якщо граються сесії, обмежені за часом, повинен звучати чіткий звуковий сигнал, що означає, коли залишається 15 хвилин до кінця сесії. Після звукового сигналу, поточна роздача закінчується, а потім грається ще одна роздача (якщо повна гра не була завершена). Після закінчення 90 хвилин звуковий сигнал не звучить; гравці повинні завершити останні 1 або 2 роздачі в час, що залишився, але якщо цього не сталося, вони продовжать грати, поки роздачі НЕ будуть закінчені.

Початком роздачі вважається кидок гральних кубиків після того, як були побудовані стіни. Якщо кубики НЕ були кинуті до того, як пролунав сигнал, гравці зіграють лише поточну роздачу. Якщо кубики були тільки що кинуті, коли пролунав сигнал, гравці можуть зіграти дві роздачі. У разі чомбо відбувається перездача, тобто не вважається, що роздача була зіграна. Роздача, що завершилася абортивною нічиєю, вважається за зіграну роздачу.

На початку сесії, в очікуванні сигналу до початку гравцям дозволяється побудувати стіни, але кубики не повинні бути кинуті і роздача тайлів не повинна розпочатися до сигналу.

Схід Цумо	1 хан	2 хани	3 хани	4 хани
20		700	1300	2600
25			1600	3200
30	500	1000	2000	3900
40	700	1300	2600	4000
50	800	1600	3200	4000
60	1000	2000	3900	4000
70	1200	2300	4000	4000
80	1300	2600	4000	4000
90	1500	2900	4000	4000
100	1600	3200	4000	4000

Ліміт. рука	Хани	Схід	Інші
Манган	5	4000	2000 4000
Ханэман	6-7	6000	3000 6000
Байман	8-10	8000	4000 8000
Санбайман	11-12	12000	6000 12000
Якуман	13+	16000	8000 16000

Інші Цумо	1 хан	2 хани	3 хани	4 хани
20		400 700	700 1300	1300 2600
25			800 1600	1600 3200
30	300 500	500 1000	1000 2000	2000 3900
40	400 700	700 1300	1300 2600	2000 4000
50	400 800	800 1600	1600 3200	2000 4000
60	500 1000	1000 2000	2000 3900	2000 4000
70	600 1200	1200 2300	2000 4000	2000 4000
80	700 1300	1300 2600	2000 4000	2000 4000
90	800 1500	1500 2900	2000 4000	2000 4000
100	800 1600	1600 3200	2000 4000	2000 4000

Схід Рон	1 хан	2 хани	3 хани	4 хани
25		2400	4800	9600
30	1500	2900	5800	11600
40	2000	3900	7700	12000
50	2400	4800	9600	12000
60	2900	5800	11600	12000
70	3400	6800	12000	12000
80	3900	7700	12000	12000
90	4400	8700	12000	12000
100	4800	9600	12000	12000

Інші Рон	1 хан	2 хани	3 хани	4 хани
25		1600	3200	6400
30	1000	2000	3900	7700
40	1300	2600	5200	8000
50	1600	3200	6400	8000
60	2000	3900	7700	8000
70	2300	4500	8000	8000
80	2600	5200	8000	8000
90	2900	5800	8000	8000
100	3200	6400	8000	8000