

ПРАВИЛА СПОРТИВНОГО МАДЖОНГА

麻将竞赛规则

MAHJONG COMPETITION RULES



Всемирная Организация Маджонга

世界麻将组织

The World Mahjong Organization

2006

中国局出版

麻将竞赛规则

于光远书



«Правила спортивного маджонга»
– г-н Ю Гуангюань

麻将源于中国

争棋者号

于光远书



«Маджонг появился в Китае, но принадлежит всему миру»
– г-н Ю Гуангюань

入局斗牌，必先炼品，品宜镇静，
不宜躁率，得牌勿骄，失牌勿吝，
顺时勿喜，逆时勿愁，不形于色，
不动乎声，浑涵宽大，品格为贵，
尔雅温文，斯为上乘。

——麻将的旨意与精神

«Состязания – это сравнение в мастерстве. Через сравнение мы можем не только осознать разницу между идеальным и реальным, но и сократить дистанцию между нами и чем-то лучшим. Состязания устанавливают надежные и количественные стандарты будущих целей и способствуют человеческой предприимчивости. Состязания укрепляют волю и помогают человеку предвидеть успех и неудачи. Даже в случае проигрыша, состязания, как минимум, развлекают и служат источником благоразумия».
– Принцип и дух маджонга

Содержание

Введение.....	4
Глава первая. Основные правила.....	5
1.1. Принципы.....	5
1.2. О системе правил.....	5
Глава вторая. О поведении во время соревнований.....	5
2.3. Замечания.....	5
Глава третья. Основные правила соревнований.....	6
3.4. Базовый словарь терминов и основных правил.....	6
3.5. Порядок проведения соревнований.....	8
3.6. Порядок игры.....	11
3.7. Как собрать завершённую руку (маджонг).....	12
3.8. Различные виды фанов и их стоимость.....	13
3.9. Порядок подсчёта очков во время соревнования.....	17
3.10. Ранжирование игроков по итогам соревнований.....	18
3.11. Нарушения и штрафы.....	18
3.12. Обжалование решений судей.....	20
3.13. Рассмотрение апелляций.....	21
Приложение 1.....	22
Различные варианты фанов и их стоимость (с примерами).....	22
Приложение 2.....	36
Клятва игрока.....	36
Приложение 3.....	37
Таблица распределения столов.....	37
Приложение 4.....	38
Способ распределения мест.....	38
Приложение 5.....	39
Лист учёта очков в игровой сессии.....	39
Приложение 6.....	40
Лист записи нарушений.....	40
Приложение 7.....	41
Лист записи финальных результатов соревнований.....	41
Приложение 8.....	42
Таблица фанов и их стоимости.....	42
Заключение.....	44

Введение

Маджонг (по-китайски: «мацзян») зародился в Китае, но принадлежит теперь всему миру. Благодаря своеобразной культурной составляющей, будучи интересной и соревновательной игрой, способствующей развитию разума и дружбы, маджонг вот уже почти столетие является приятным времяпрепровождением для людей по всему миру.

В октябре 2005 года по совместной инициативе национальных организаций Китая, Японии, США, Германии, Франции, Дании, Нидерландов и Венгрии была создана Всемирная Организация Маджонга.

Дабы развивать олимпийский дух и пропагандировать здоровую, умную и доброжелательную культуру игры в маджонг, дабы способствовать распространению и развитию спортивного маджонга, при поддержке национальных организаций по маджонгу со всего мира мы составили и опубликовали «Правила спортивного маджонга».

Настоящие правила официально существуют на двух языках: китайском и английском. В случае возникновения споров, вызванных неверным переводом или разночтением в понимании правил, такие споры должны быть разрешены на основе официального китайского издания правил.

Всемирная Организация Маджонга

Глава первая. Основные правила

1.1. Принципы

- 1.1.1. Настоящие правила призваны развивать дух олимпизма, столь присущий естественной, умной и доброжелательной культуре игры в маджонг, способствовать дружественным отношениям и культурному обмену между различными странами, обеспечивать проведение хорошо организованных соревнований, повышать соревновательные стандарты игры в маджонг, предоставить игрокам со всего мира возможность общаться и совершенствовать свои игровые навыки, пропагандировать культуру игры в маджонг для ее дальнейшего развития.

1.2. О системе правил

- 1.2.1. Настоящие правила применяются по отношению ко всем соревнованиям, проводимым Соревновательным центром Всемирной Организации Маджонга или ее членами.
- 1.2.2. По мере применения настоящих правил, Соревновательный центр Всемирной Организации Маджонга будет, при необходимости, вносить в них изменения.
- 1.2.3. Соревновательный центр Всемирной Организации Маджонга (World Mahjong Contest Center, WMCC) публикует, регламентирует и определяет официальные правила спортивного маджонга.

Глава вторая. О поведении во время соревнований

2.3. Замечания

- 2.3.1. В соревнованиях имеют право принимать участие все национальные организации по маджонгу и игроки в маджонг из любой страны или региона, которые принимают и следуют принципам и правилам, установленным Соревновательным центром Всемирной Организации Маджонга.
- 2.3.2. Игроки должны обладать высокими моральными качествами, отвечать нравственным требованиям, играть честно, подчиняться решениям судей, уважать других игроков и умственно совершенствоваться во время игры.
- 2.3.3. Все игроки должны вести себя вежливо и быть опрятно одеты. Курение во время соревнований запрещено. Игрокам не допускается одеваться или иметь при себе вещи, которые могут мешать игре других игроков.
- 2.3.4. Судьи и иной персонал, работающий на соревнованиях, должны пройти специальное обучение, исполнять свои обязанности серьезно, строго, добросовестно и в полном соответствии с правилами.

Глава третья. Основные правила соревнований

3.4. Базовый словарь терминов и основных правил

- 3.4.1. *Один круг*
Каждый из игроков, по очереди, сделал один снос.
- 3.4.2. *Рука*
Все, что происходит между первоначальной раздачей костей и объявлением «Ху» одним из игроков или завершением игры в ничью (см. «Ничья»). Один раунд обычно состоит из четырех рук. (Термин «рука» используется также для обозначения костей, которые принадлежат одному из игроков).
- 3.4.3. *Раунд*
Каждый из игроков один раз побывал разыгрывающим. В одной полной игре в маджонг – четыре раунда.
- 3.4.4. *Полная игра*
Четыре раунда игры, или, в случае турнира, игра в течение времени, отведенного для четырех раундов. При проведении турнира полная игра (четыре раунда или отведенное для четырех раундов время) может также называться сессией.
- 3.4.5. *Преимущественный ветер*
Полная игра состоит из четырех раундов, имеющих названия по именам четырех ветров. Первый раунд называется «Восточный раунд», второй раунд – «Южный раунд», третий раунд – «Западный раунд», и последний – «Северный раунд».
- 3.4.6. *Ветер места*
Указатель места игрока за столом в каждой руке, который также соответствует четырем ветрам. Место разыгрывающего называется «Восток», игрок, сидящий с права от разыгрывающего – «Юг», игрок, сидящий напротив разыгрывающего – «Запад», и игрок, сидящий слева от разыгрывающего – «Север».
- 3.4.7. *Рассадка*
Расположение игроков вокруг стола (в соответствии с нумерацией столов).
- 3.4.8. *Разыгрывающий и не разыгрывающий*
Разыгрывающий – это игрок, сидящий на месте, обозначенном как «Восток». Остальные игроки за столом называются «не разыгрывающими» (или, просто, «игроки»). После завершения руки, разыгрывающий должен передать игральные кости игроку справа от себя, вне зависимости от того выиграл ли он эту руку или нет.
- 3.4.9. *Ротация мест*
Термин, используемый для обозначения тех моментов, когда игроки должны поменяться местами.
- 3.4.10. *Закрытые кости*
После раздачи у каждого на руках должно быть тринадцать костей, включая любые чоу, панги и/или конги. Стоящими костями называют те кости, которые не были снесены игроком. Тринадцать костей игрока не включают в себя замещения за конг и цветы. Кости, которые не были открыты до того, как был объявлен маджонг («Ху»), называются закрытыми.
- 3.4.11. *Обязательная пара*
В том случае, если вы преуспели в создании полной правильной руки (как она описана в разделе 3.7.2.1.), рука должна включать в себя одну пару.
- 3.4.12. *Чоу*
Три последовательно пронумерованные кости одной масти.

- 3.4.13. *Панг*
Три одинаковые кости одной масти (подразумевает как закрытый, так и открытый панг).
- 3.4.14. *Пара*
Любые две одинаковые кости.
- 3.4.15. *Благородные кости*
Кости ветров и кости драконов совместно именуется «благородными». Существуют четыре различные кости ветров, по четыре кости каждая: Восток, Юг, Запад, Север. Существуют три различные кости драконов, по четыре кости каждая: Белый дракон, Красный дракон и Зеленый дракон.
- 3.4.16. *Терминальные кости*
Кости, начинающие и заканчивающие нумерованные масти, другими словами, Единицы и Девятки каждой нумерованной масти. Терминальные кости иногда приравниваются и играют как благородные.
- 3.4.17. *Сыграть чоу («Чи»)*
Взять кость, снесенную игроком, сидящим слева от вас, выложить ее в открытую вместе с двумя вашими костями из числа Стоящих костей, и составить из них чоу напротив ваших закрытых костей после того, как вы объявили чоу («Чи»).
- 3.4.18. *Сыграть панг («Пэнг»)*
Взять кость, снесенную другим игроком и выложить ее в открытую вместе с парой из числа ваших Стоящих костей, чтобы составить из них панг после того, как вы объявили панг («Пэнг»).
- 3.4.19. *Сыграть конг («Ганг»)*
Выложить комбинацию, состоящую из четырех одинаковых костей. Термин «конг» используется как существительное для обозначения комбинации из четырех одинаковых костей.
- 3.4.20. *Замещение цветов («Бу Хуа»)*
Когда вы берете кость цветов, вы можете открыть ее, объявив «Цветок» («Хуа»), и взять замещающую кость с другого конца стены, и так до тех пор, пока у вас на руках не останется ни одной кости цветов.
- 3.4.21. *Ожидание*
Состояние ожидания одной последней кости для завершения руки.
- 3.4.22. *Выигрыш или Маджонг («Ху»)*
Ситуация, при которой вы берете снесенную кость или берете кость со стены, и четырнадцать костей в вашей руке составляют правильный и полный набор из числа предписанных правилами, и такая рука позволяет набрать восемь или более очков.
- 3.4.23. *Выигрыш со стены*
Выиграть взятием кости со стены.
- 3.4.24. *Выигрыш со сноса*
Выиграть с помощью кости, снесенной другим игроком.
- 3.4.25. *Объявлять*
Вы должны объявить вслух «Чи» (когда вы играете чоу), «Панг» («Пэнг»), «Конг» («Ганг»), «Цветок» («Хуа») или «Ху» (когда составлен маджонг) до того, как совершить соответствующее действие.
- 3.4.26. *Фаны*
Названия приносящих очки комбинаций в соответствии с настоящим правилами.
- 3.4.27. *Обязательный снос*
Кость, которая должна быть снесена на следующем ходу по причине ее ошибочного открытия.

- 3.4.28. *Победная кость*
Кость, которую вы взяли для победы, должна быть выложена в стороне от ряда остальных ваших костей, чтобы ее могли увидеть остальные игроки. Запрещается ставить заключительную кость среди других своих костей до того, как будет открыта вся полная рука.
- 3.4.29. *Ошибочное число костей*
На чужом ходу у игрока на руке всегда должно быть ровно тринадцать костей (не считая открытых цветов). Если же у игрока не на своем ходу на руке оказывается больше или меньше, чем тринадцать костей, то такая ошибка лишает игрока возможности объявлять «Ху».
- 3.4.30. *Ничья*
Ситуация, когда стена была полностью разобрана, и ни один из игроков не собрал полную победную руку.
- 3.4.31. *Ложное «Ху» (Ложный маджонг)*
Ситуация, когда игрок объявил «Ху», однако, оказалось, что у него нет действительной победной руки в соответствии с правилами.
- 3.4.32. *Стена*
После того, как стопки костей были выложены в ряд, каждый игрок должен иметь перед собой восемнадцать стопок костей. Стены всех четырех игроков называются «Стена» (или, иногда, «Великая Стена»).
- 3.4.33. *Центр*
Квадратная площадь, образованная стенами четырех игроков.

3.5. Порядок проведения соревнований

- 3.5.1. *Жеребьевка*
Устроители соревнования должны организовать соревнование тщательнейшим образом, следуя принципам публичности, честности и беспристрастности. Для тех команд, которые не присутствуют во время жеребьевки, Организационный комитет должен назначить лицо, которое вытянет за них жребий, и такой жребий будет считаться действительным.
- 3.5.2. *Отдельные столы для каждой четырех игроков*
На один стол должно приходиться по четыре игрока. Игра за каждым столом идет независимо от других столов.
- 3.5.3. *Индивидуальные и командные соревнования*
В рамках одного турнира могут одновременно проводиться индивидуальные и командные соревнования. Награды присуждаются как командам победителям, так победителям – индивидуальным игрокам.
- 3.5.4. *Шесть игр или сессий в одном соревновании*
Возможны три схемы соревнований: игра на выбывание, круговая схема и смешенная схема. Каждый турнир должен проводиться согласно одной и только одной из этих трех схем. Турнир, проводимый в соответствии с настоящими правилами, должен состоять как минимум из шести игр или сессий.
- 3.5.5. *Оборудование и зал для соревнований*
Оборудование, место и помещение для игр, проводимых Всемирной Организацией Маджонга (включая те игры, которые проводят страны – члены Всемирной Организации Маджонга) должны быть официально одобрены и подтверждены Комитетом соревнований.
1. Кости для маджонга
 - (1) Полный набор костей состоит из 6 типов и 42 разновидностей костей (Символы, Точки, Бамбуки, Ветры, Драконы и Цветы). Всего – 144 костей.

- (2) 108 пронумерованных костей, разделенных на 3 масти. Символы («Вэн») от 1 до 9, по четыре кости каждой, итого – 36 костей. Точки («Тонг») от 1 до 9, по четыре кости каждой, итого – 36 костей. Бамбуки («Гяо») от 1 до 9, по четыре кости каждой, итого – 36 костей.
- (3) 28 благородных костей разделенных на два типа. Ветра: «Восток», «Юг», «Запад», «Север» – по четыре кости каждого ветра, итого – 16 костей. Драконы: «Белый», «Зеленый» и «Красный» – по четыре кости каждого дракона, итого – 12 костей.
- (4) Цветы, обычно обозначаемые как «Весна», «Лето», «Осень», «Зима» и «Слива», «Орхидея», «Бамбук», «Хризантема». Каждый цветок представлен только одной костью, итого – 8 костей.

2. Игральные кости

Две игральные кости представляют собой кубики (официальный размер стороны: 1-1,5 см), которые должны быть цельными, гладкими и твердыми. Кубики должны быть промаркированы с помощью 1, 2, 3, 4, 5 и 6 точек на 6 сторонах. Сторона с 1 точкой располагается напротив стороны с 6 точками, сторона с 2 точками – напротив стороны с 5 точками, сторона с 3 точками – напротив стороны с 4 точками. На китайских игровых костях точки на стороне «1» и «4» красятся красным, остальные точки на других сторонах – синим или черным. Все точки и цвета должны быть яркими и легко узнаваемыми.

3. Зал

Зал должен быть достаточно большим, чтобы вместить в себя всех игроков одновременно. Помещение не должно быть шумным, должно хорошо вентилироваться и быть хорошо освещенным. Позади игроков не должно быть зеркал или иных отражающих поверхностей. Должны иметься запасные выходы.

4. Игровые столы

Игровые столы должны быть квадратными (80-95 квадратных сантиметров), устойчивыми и удобной высоты. Деревянная или каменная поверхность стола должна быть покрыта фетровой тканью или иной материей толщиной не менее 0,3 сантиметра. Допускается использование автоматических столов для маджонга.

5. Стулья

Должны иметься пять стульев (включая стул для судьи) подходящие к столу.

6. Запись результатов

Результаты могут записываться на бумаге или с помощью электронных средств.

7. Контрольные часы

В зале должны быть установлены контрольные часы, хорошо видимые всеми игроками. Во время соревнований может использоваться секундомер или иной автоматический хронометр.

8. Указатель востока и другие знаки

На восточной стене зала должен быть помещен указатель с изображением китайского иероглифа «Восток» (东); на другой стене – изображение китайского иероглифа «Тишина» (静), чтобы напоминать о необходимости не шуметь; и на другой стене – изображение китайского иероглифа «Пин» (品), призывающего к достойному поведению.

3.5.6. Ограничение времени

Продолжительность одной игры или сессии обычно ограничивается 150 минутами. Когда до конца сессии остается четверть часа, главный судья оповещает игроков об этом. Когда время истекает, ударяют в гонг или колокольчик. Когда время истекло, все игроки должны немедленно прекратить игру. Не доигранная рука в этот момент останавливается, очки за не доигранную руку игрокам не начисляются.

3.5.7. *Начало соревнований*

1. Запись и регистрация

Игроки должны явиться в назначенное место и назначенное время для записи и регистрации.

2. Вход в зал соревнований и рассадка за назначенными столами

Игроки должны войти в зал соревнований ранее назначенного времени и сесть за назначенные столы. Судья должен обойти столы, чтобы проверить присутствие игроков и правильность рассадки.

3. Перемешивание костей

Игроки должны перевернуть все кости лицевой стороной вниз и затем перемешать их обеими руками таким образом, чтобы кости были тщательно и случайным образом перемешаны. Каждый игрок должен перемешать кости перед собой и сдвинуть их в центр. Если судья посчитает, что кости не были достаточно перемешаны, он вправе потребовать от игроков продолжить перемешивание или потребовать прекратить перемешивание, чтобы он мог перемешать их самостоятельно. Если это возможно, для перемешивания допускается использование автоматических машин.

4. Построение стены

Каждый игрок должен взять 36 костей, и, складывая их в стопки по две кости, составить перед собой стену из 18 стопок. Четыре собранные на столе стены составляют в квадрат.

5. Бросание игральных костей и начало игры

Игральные кости должны быть брошены дважды. Разыгрывающий должен зажать игральные кости в ладони и бросить их в центр между стенами с высоты 20-30 сантиметров над столом.

Разыгрывающий бросает игральные кости первым; выпавшая сумма чисел используется, чтобы определить, кто будет бросать игральные кости во второй раз. Эта сумма отсчитывается против часовой стрелки, начиная с разыгрывающего (сумма 5 или 9 означает, что бросать игральные кости будет вновь сам разыгрывающий; суммы 2, 6 или 10 означают, что бросать будет игрок, сидящий справа от разыгрывающего – Юг; суммы 3, 7 или 11 означают, что бросать будет игрок, сидящий напротив разыгрывающего – Запад; суммы 4, 8 или 12 означают, что бросать будет игрок, сидящий слева от разыгрывающего – Север). Сумма чисел, выпавшая во второй раз, прибавляется к сумме чисел, выпавшей в первый раз, чтобы определить в каком месте стена будет разорвана.

Отсчитывая от правого конца стены второго бросавшего кости игрока, стена разрывается после стопки костей, указанной суммой двух бросков игральных костей. Разыгрывающий берет первые 4 кости (2 стопки) по часовой стрелке после разрыва; следующий игрок, Юг, берет следующие 4 кости слева от разрыва, и так далее. После того как все игроки 3 раза взяли по 4 кости, итого – 12 костей, разыгрывающий продолжает брать кости, но на этот раз он берет верхнюю кость из первой стопки на конце стены и верхнюю кость из третьей стопки. Остальные три игрока берут по очереди по одной кости, начиная с первой стопки, из которой забрал кость разыгрывающий, и заканчивая нижней костью второй стопки. После завершения раздачи разыгрывающий имеет 14 костей, в то время как другие игроки имеют по 13 костей.

6. Расстановка костей и замещение цветов

Каждый игрок может расставить взятые им кости по типу, масти и нумерации. Затем игроки могут проверить, имеются ли у них кости цветов. Если у игрока имеются кости цветов, он открывает и выкладывает их между стеной и своими стоящими костями и берет замещающую кость с другого конца стены. Первым замещает кости цветов разыгрывающий, затем, по очереди – Юг, Запад и Север, до тех пор, пока ни у кого из игроков не останется на руках закрытых костей цветов. После замещения цветов, если разыгрывающий не может объявить «Ху», он должен снести одну ненужную ему кость. На расстановку костей до первого сноса разыгрывающего отводится 20 секунд.

3.6. Порядок игры

3.6.1. *Правила устных объявлений во время игры*

В процессе игры игрок должен произносить вслух требование снесенной кости, для того чтобы составить чоу, панг или конг, а также когда был взят цветок или собран маджонг. Для объявления чоу игрок должен сказать «Чи», для объявления панга игрок должен сказать «Панг», для объявления конга игрок должен сказать «Конг» (или «Ганг»), для объявления маджонга игрок должен сказать «Ху». При замещении цветка игрок должен сказать «Хуа». Игрок не должен называть названия костей, которые он сносит. Игрокам запрещено обсуждать, разговаривать или общаться на своем родном языке или ином иностранном языке.

3.6.2. *Очередность ходов*

Игроки делают ходы по порядку, против часовой стрелки, начиная с разыгрывающего. После окончания руки, игральные кости переходят к следующему игроку против часовой стрелки.

3.6.3. *Как брать кость со стены*

После того, как игрок слева сделал свой ход, следующий игрок может брать кость со стены. Запрещено брать новую кость со стены до тех пор, пока предыдущий игрок не снес одну кость.

3.6.4. *Как сносить кость*

После того, как игрок взял новую кость со стены, сыграл чоу, панг или конг или взял замену за цветок, но его рука не является полной рукой маджонга, он обязан снести одну кость в течение 10 секунд. Допускается сносить кость идентичную той, которая была сыграна в чоу или панг. Снесенная кость должна быть показана остальным игрокам и выложена перед вашими закрытыми костями, а затем перемещена в центр между стенами. Вы должны складывать снесенные вами кости одну рядом с другой, слева на право, в ряд по 6 костей, при этом первый ряд располагается ближе к центру стола, а последний ряд – ближе к краю стола.

3.6.5. *Как объявлять (открывать) комбинацию*

Когда игрок забирает снесенную кость, весь набор или комбинация должны быть выложены на стол для обозрения другими игроками. Взятая снесенная кость должна быть повернута на 90 градусов по отношению к остальным и помещена среди открытых костей таким образом, чтобы указывать на игрока, который ее снес: если она взята у «верхнего» игрока (игрок слева), кость располагается на левой стороне открытой комбинации (чоу, панг или конг); если она взята для панга или конга у игрока напротив, кость располагается между другими костями объявленной комбинации; если она взята для панга или конга у «нижнего» игрока (игрок справа), кость располагается на правой стороне объявленной комбинации. Открытые комбинации должны быть выложены перед рукой игрока (между рукой и серединой стола).

3.6.6. *Как играть чоу*

Если кость, снесенная «верхним» игроком, может быть использована для составления чоу вместе с двумя из ваших закрытых костей, произнесите «Чи». Откройте и выложите эти две кости напротив закрытых костей вашей руки, возьмите снесенную кость и, повернув ее на 90 градусов, поместите ее слева от двух других костей. Обратите внимание, что вы должны выдержать небольшую паузу перед тем, как объявить свою комбинацию, чтобы быть уверенным, что никто не объявит панг или конг. Разрешено играть чоу, панг или выиграть с помощью такой же кости, которую вы снесли в предыдущем ходу, или которая была снесена перед этим другим игроком.

3.6.7. *Как играть панг*

Если кость, снесенная другим игроком, совпадает с парой в ваших закрытых костях, вы можете объявить «Панг». Затем откройте и выложите ваши две кости напротив закрытых костей вашей руки, возьмите снесенную кость и, повернув ее на 90 градусов, положите ее таким образом, чтобы она указывала на того, у кого она была взята (см. пункт 3.6.5.). Объявление панга или конга должно прозвучать в течение 3 секунд с момента сноса. Объявление панга перебивает объявление чоу.

3.6.8. *Как играть конг*

Когда вы играете конг (объявляете комбинацию из 4 одинаковых костей), вы должны взять замещающую кость с другого конца стены. Вы не можете сыграть конг в том же ходу, в котором вы объявили чоу или панг.

Существуют два способа сыграть Конг:

1. Открытый конг. Если у вас на руке есть три одинаковые закрытые кости, вы можете забрать идентичную снесенную кость, объявив «Конг». Выложите и откройте три ваши кости, затем возьмите снесенную кость, повернув ее на 90 градусов, и положите ее в открытую комбинацию таким образом, чтобы она указывала на игрока, который ее снес (см. раздел 3.6.5.). Затем возьмите замещающую кость с конца стены. С открытым конгом рука перестает быть закрытой (даже если в руке нет никаких иных открытых комбинаций).
2. Закрытый конг. Если у вас на руке есть четыре одинаковые закрытые кости, вы можете объявить «Конг», выложив 4 кости лицом вниз напротив ваших закрытых стоящих костей, и взять замещающую кость с другого конца стены. По завершении розыгрыша руки вы обязаны показать закрытый конг остальным игрокам. С закрытым конгом рука рассматривается как закрытая (если нет других открытых комбинаций).

3.7. Как собрать завершенную руку (маджонг)

3.7.1. *Порядок действий при маджонге*

Когда одному из игроков удастся собрать победную руку, он должен объявить «Ху» или «Ху Пай» и открыть всю свою руку. Затем он должен сообщить, какие фаны содержит его рука и сколько очков он получает, чтобы судья и остальные три игрока проверили это и подтвердили. Три других игрока не должны раскрывать свои руки до такого подтверждения. Объявление «Ху» имеет приоритет по отношению к объявлению конга, панга или чоу.

3.7.2. *Требования к завершенной руке (маджонгу)*

1. Основной тип завершенной руки (маджонга) состоит из четырех комбинаций и одной пары, где комбинациями могут быть чоу, панг или конг, а именно:

- (1) 11, 123, 123, 123, 123;
- (2) 11, 123, 123, 123, 111 (или 1111);
- (3) 11, 123, 123, 111, 111 (или 1111);
- (4) 11, 123, 111, 111, 111 (или 1111);
- (5) 11, 111, 111, 111, 111 (или 1111).

2. Некоторые разрешенные руки состоят из особых комбинаций, включающих в себя пары или одиночные кости, а именно:

- (1) 11, 11, 11, 11, 11, 11, 11 (рука «Семь Пар»)
- (2) 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 11 («Тринадцать Сирот»)
- (3) 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 («Малые/Большие благородные и переплетенные кости»)

(Условные обозначения: 1 – одиночная кость; 11 – пара; 111 – панг; 1111 – конг; 123 - чоу)

3. Два способа сыграть маджонг:

- (1) Выигрыш со стены (составление маджонга путем взятия новой кости со стены, включая замещающую кость, когда вы сыграли конг или получили кость цветка).
- (2) Выигрыш со сноса (составление маджонга с помощью кости, снесенной другим игроком, включая Ограбление Конга).

4. Победитель

Выигрывает только один игрок. Если в отношении снесенной кости объявляют «Ху» двое и более игроков, то победителем считается тот, кто сидит ближе по ходу к игроку, снесшему кость.

3.8. Различные виды фанов и их стоимость

Всего существует 81 различных элементов («фанов») за которые присуждаются очки. Они делятся на девять категорий: основанные на благородных костях; основанные на чоу; основанные на пангах; основанные на семи парах; основанные на масти; основанные на терминальных костях; основанные на переплетенных костях; основанные на типах ожидания; а также специальные руки. Количество очков зависит от уровня сложности элемента. Существуют двенадцать уровней: 88, 64, 48, 32, 24, 16, 12, 8, 6, 4, 2 очка и 1 очко. Победная рука может содержать более одного фана, за которые присуждаются очки.

3.8.1. Восемьдесят один фан

Очки	Фан №	Название фана	Описание
88	1	Большие четыре ветра	Панги или конги из костей всех четырех ветров.
	2	Большие три дракона	Панги или конги из костей всех трех драконов.
	3	Все зеленые	Рука, в которой чоу, панги и пара (пары) составлены исключительно из «зеленых» костей (2, 3, 4, 6, 8 бамбуков и Зеленый Дракон).
	4	Девять врат	Рука содержит кости 1, 1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 9, 9 в любой одной масти, создавая девятистороннее ожидание костей 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 (может совмещаться с «Полностью закрытая» при выигрыше со стены).
	5	Четыре конга	Любая рука, включающая четыре конга; они могут быть как закрытыми, так и открытыми.
	6	Семь смещенных пар	Рука, составленная из семи пар одной нумерованной масти, где каждая следующая пара смещена на один номер вверх от предыдущей (может совмещаться с «Полностью закрытая» при выигрыше со стены).
	7	Тринадцать сирот	Рука, составленная из одиночных костей любых двенадцати из числа 1, 9 и благородных, а также пары к тринадцатой (может совмещаться с «Полностью закрытая» при выигрыше со стены).
64	8	Все терминальные	Пара (пары), панги или конги составлены только из нумерованных костей 1 или 9, без благородных костей.
	9	Малые четыре ветра	Рука, включающая три Панга или Конга Ветров и одну пару четвертого Ветра.
	10	Малые три дракона	Рука, включающая два Панга или Конга Драконов и одну пару третьего Дракона
	11	Все благородные	Пара (пары), Панги или Конги составлены только из благородных костей
	12	Четыре закрытых Панга	Рука, включающая четыре закрытых панга или конга, собранных без объявления (может совмещаться с «Полностью закрытая» при выигрыше со стены).
	13	Чистые терминальные чоу	Рука, состоящая из двух пар верхних и нижних терминальных чоу в одной масти и одной пары пятерок той же масти.
48	14	Четверное чоу	Четыре чоу одной и той же последовательности в одной масти.
	15	Четыре чистых смещенных панга	Четыре панга (или конга) одной масти, каждый следующий смещен на один номер вверх от предыдущего.
32	16	Четыре чистых смещенных чоу	Четыре чоу одной масти, каждое следующее смещено на 1 или 2 номера вверх от предыдущего, но без комбинации этих смещений.
	17	Три конга	Рука, содержащая три конга (могут быть добавлены очки за закрытые комбинации).
	18	Все терминальные и благородные	Пара (пары), панги или конги – все составлены из нумерованных костей 1 или 9 и благородных костей.

24	19	Семь пар	Рука, составленная из семи пар (может совмещаться с «Полностью закрытая» при выигрыше со стены).
	20	Большие благородные и переплетенные кости	Составлена из семи одиночных благородных и семи одиночных нумерованных костей, принадлежащих разным последовательностям (например, 1-4-7 бамбуков, 2-5-8 символов и 3-6-9 точек).
	21	Все четные панги	Рука, составленная из пангов или конгов нумерованных костей 2, 4, 6, 8 и пары таких же костей.
	22	Полное изобилие	Рука, составленная полностью из костей одной масти.
	23	Чистое тройное чоу	Три чоу одной номерной последовательности в одной масти.
	24	Чистые смещенные панги	Три панга или конга одной масти, каждый следующий смещен на один номер вверх от предыдущего.
	25	Верхние кости	Рука, полностью состоящая из нумерованных костей 7, 8 и 9.
	26	Средние кости	Рука, полностью состоящая из нумерованных костей 4, 5 и 6.
27	Нижние кости	Рука, полностью состоящая из нумерованных костей 1, 2 и 3.	
16	28	Чистый ряд	Рука, содержащая по одной кости всех костей одной масти – от 1 до 9, составляющих три последовательных чоу.
	29	Три масти и терминальные чоу	Рука, состоящая из костей 1-2-3 и 7-8-9 одной масти (два терминальных чоу), костей 1-2-3 и 7-8-9 другой масти и пары пятерок третьей масти.
	30	Чистые смещенные чоу	Три чоу одной масти, каждое следующее смещено на 1 или 2 номера вверх от предыдущего, но без комбинации этих смещений.
	31	Все пятерки	Рука, в которой каждая комбинация (чоу, панг, конг, пара) содержит нумерованную кость 5.
	32	Тройной панг	Три панга (или конга) из костей одного номера каждой масти.
33	Три закрытых панга	Три закрытых панга или конга, собранных без объявления.	
12	34	Малые благородные и переплетенные кости	Составлена из одиночных благородных и одиночных нумерованных костей, принадлежащих разным последовательностям, например: 1-4-7 бамбуков, 2-5-8 символов и 3-6-9 точек – кости каждой из трех мастей должны принадлежать разным последовательностям, но не обязательно в таком же порядке (может совмещаться с «Полностью закрытая» при выигрыше со стены).
	35	Переплетенный ряд	Особый ряд, составленный не из обычных чоу, а из трех различных последовательностей, например: 1-4-7 точек, 2-5-8 символов и 3-6-9 бамбуков, но не обязательно в таком же порядке.
	36	Четыре верхних	Рука, составленная из нумерованных костей от 6 до 9.
	37	Четыре нижних	Рука, составленная из нумерованных костей от 1 до 4.
	38	Большие три ветра	Рука, включающая три панга (или конга) ветров.

8	39	Смешанный ряд	Ряд (т.е. кости от 1 до 9) составленный из чоу всех трех мастей.
	40	Симметричные кости	Рука, полностью собранная из вертикально симметричных костей, т.е. когда изображения на костях выглядят одинаково, если их перевернуть на 180 градусов. Это кости: 1,2,3,4,5,8 и 9 точек, 2,4,5,6,8 и 9 бамбуков и Белый дракон.
	41	Смешанное тройное чоу	Три чоу одинаковой номерной последовательности, по одному в каждой масти.
	42	Смешанные смещенные панги	Три панга (или конга), по одному в каждой масти, каждый следующий смещен на один номер вверх от предыдущего.
	43	Цыплячья рука	Рука, которая должна была бы стоять 0 очков (исключая очки за цветы).
	44	Последняя кость со стены	Выигрыш (составление маджонга) взятием самой последней кости в стене (не совмещается с «Выигрыш со стены»).
	45	Последний снос	Выигрыш (составление маджонга) взятием снесенной кости, которая является последней в игре.
	46	Выигрыш замещающей костью	Выигрыш (составление маджонга) взятием замещающей кости после составления конга (но не замещения цветка). Если после объявления конга взята кость цветка и замещающая цветок кость позволяет выиграть, то могут быть засчитаны очки за «Выигрыш со Стены» (но «Выигрыш замещающей костью» в этом случае не засчитывается).
	47	Ограбление конга	Выигрыш с помощью кости, которую кто-либо добавил к открытому пангу, чтобы создать конг (не может быть совмещено с очками за «Последняя кость»).
	48	Два закрытых конга	Рука, которая содержит два закрытых конга.
6	49	Все панги	Рука, составленная из четырех пангов (или конгов) и одной пары.
	50	Пол-изобилия	Рука, составленная из любой из трех мастей в комбинации с благородными костями.
	51	Смешанные смещенные чоу	Три чоу, по одной в каждой масти, каждое следующее смещено на один номер вверх от предыдущего.
	52	Все типы	Рука, в которой каждая из пяти комбинаций (панги, конги, чоу, пары) составлена из разных типов костей (символов, бамбуков, точек, ветров и драконов).
	53	Открытая рука	Все комбинации в руке (чоу, панг, конг и пара) должны быть созданы с помощью костей, снесенных другими игроками. Все комбинации должны быть открытыми, а игрок должен выиграть единственно возможной костью, снесенной другим игроком.
	54	Два панга драконов	Два панга (или конга) костей драконов.
4	55	Внешняя рука	Рука, которая содержит терминальные и благородные кости в каждой комбинации, включая пару.
	56	Полностью закрытая рука	Рука, которую игрок завершает без единого объявления, и выигрывает взятием кости со стены.
	57	Два открытых конга	Рука, которая содержит два открытых конга. Один открытый конг и один закрытый конг дают 6 очков.
	58	Последняя кость	Выигрыш с помощью кости, которая является последней из четырех в своем роде (это должно быть очевидно для всех игроков, основываясь на снесенных и открытых костях).

2	59	Панг драконов	Панг или конг из костей драконов.
	60	Преимущественный ветер	Панг или конг из костей ветра, соответствующего текущему преимущественному ветру.
	61	Ветер места	Панг или конг из костей ветра, соответствующего месту игрока за столом (разыгрывающий – Восток, и далее, против часовой стрелки от разыгрывающего, места других игроков: Юг, Запад, Север).
	62	Закрытая рука	Закрытая рука (нет ни одной открытой комбинации) при выигрыше с помощью снесенной кости.
	63	Все чоу	Рука, состоящая только из чоу, без благородных костей.
	64	Четыре врозь	Имеются все четыре одинаковые кости одной масти, не составленные в конг.
	65	Двойной панг	Два панга (или конга) одного номера в разных мастях.
	66	Два закрытых панга	Два панга, собранных без объявления.
	67	Закрытый конг	Конг, составленный из костей, взятых со стены, и объявленный как конг.
68	Все простые	Рука, составленная без использования терминальных и благородных костей.	
1	69	Чистое двойное чоу	Два идентичных чоу в одной масти.
	70	Смешанное двойное чоу	Два чоу из одинаковых номеров, но в разных мастях.
	71	Короткий ряд	Два чоу в одной масти, которые продолжают друг друга, создавая последовательный ряд из шести костей.
	72	Два терминальных чоу	Чоу из костей 1-2-3 и 7-8-9 одной масти.
	73	Панг терминальных или благородных	Панг или конг единиц, девяток или ветров (панг драконов дает 2 очка).
	74	Открытый конг	Конг, созданный с помощью снесенной кости другого игрока, или созданный из открытого панга.
	75	Пропущенная масть	Рука, в которой использованы только две из трех мастей (т.е. не содержит костей одной из трех мастей).
	76	Без благородных	Рука, составленная полностью из номерных костей, без ветров и драконов.
	77	Крайнее ожидание	Ожидание 3, чтобы составить чоу 1-2-3 или 7, чтобы составить чоу 7-8-9. Не засчитывается, если ожидается более одной кости. Не засчитывается, если совмещено с другим типом ожидания.
	78	Закрытое ожидание	Ожидание кости, чей номер находится «внутри» (в середине) ожидаемого чоу. Не засчитывается, если ожидается более одной кости. Не засчитывается, если совмещено с другим типом ожидания.
	79	Ожидание единственной	Ожидание кости для составления пары. Не засчитывается, если ожидается более одной кости (например, имеется 1-2-3-4 и ожидается 1 или 4).
	80	Выигрыш со стены	Выигрыш (объявление маджонга) с помощью новой кости, взятой со стены.
	81	Цветок	Каждая кость, на которой изображено китайское слово «Весна» (или «Лето», «Осень», «Зима», «Вишня», «Орхидея», «Бамбук», «Хризантема») принесет вам одно очко, если вы выиграете. Если вы выигрываете с помощью замещающей цветок кости, то добавляются очки за «Выигрыш со стены», но не за «Выигрыш замещающей костью». Цветок можно снести без замещения.

3.9. Порядок подсчета очков во время соревнования

3.9.1. Подсчет очков выигравшей руки

1. Требования к объявлению «Ху» (маджонга)

Рука должна содержать 14 костей, собранных в комбинации согласно допустимым типам рук, указанным в правилах, и при этом сумма всех ее фанов должна составлять 8 очков или более. Способ, которым была получена последняя выигрышная кость, должен соответствовать тем допустимым способам, которые указаны в правилах.

2. Три типа очков

- (1) Дополнительные очки: проигравшие игроки должны заплатить выигравшему по 8 очков.
- (2) Основные очки: очки, подсчитанные на основе тех фанов, которые объявил выигравший игрок.
- (3) Штрафные очки: если игрок допустил нарушение во время розыгрыша руки, соответствующее количество очков вычитается после того, как рука была закончена.

3. Подсчет очков после завершения руки

- (1) Выигрыш взятием со стены: дополнительные очки плюс основные очки, умноженные затем на 3 (каждый игрок платит выигравшему дополнительные очки плюс основные очки).
- (2) Выигрыш взятием снесенной кости: дополнительные очки, умноженные на 3, плюс основные очки (игрок, снесший кость, платит победителю основные очки плюс дополнительные очки, другие два игрока платят победителю только дополнительные очки).

4. Правила записи очков

Игрок должен самостоятельно объявить набранные им очки (подсчитав стоимость своей руки), затем остальные игроки могут это проверить, а судья – перепроверить. После этого никто не вправе оспаривать результаты подсчета. Если у игроков есть возражения, они должны их сделать во время подсчета очков. Судья записывает результаты в протокол и просит всех 4 игроков его подписать.

5. Принципы подсчета основных очков

Вышеприведенная таблица содержит полный перечень из 81 фана. В первую очередь, определите главный фан, т.е. фан с наибольшей стоимостью. Затем добавьте меньший фан в соответствии с нижеследующими принципами:

- (1) Принцип «неповторения»: если один фан неминуемо подразумевает или включается в другой фан, оба фана одновременно не могут быть засчитаны.
- (2) Принцип «неразделения» («неразрушимости»): после составления комбинаций для получения одного фана запрещается перестраивать эти комбинации для получения другого фана.
- (3) Принцип «неидентичности»: Если одна комбинация уже была использована для получения фана, не допускается использование этой же комбинации для получения такого же фана с другими комбинациями.
- (4) Свобода выбора наибольших очков (принцип «большее против меньшего»): Если вы можете использовать комбинацию для получения фанов как с большим количеством очков, так и с меньшим, вы вправе выбрать фан с большим количеством очков.
- (5) Принцип «одноразового подсчета» («исключающее правило»): Если вы использовали часть комбинаций для получения одного фана, оставшиеся комбинации вы можете составлять с уже использованной комбинацией только один раз.

3.9.2. Подсчет очков полной игры (четыре раунда)

После того, как были сыграны четыре раунда или истекло время, отведенное на игровую сессию, очки за все сыгранные руки складываются, чтобы определить игрока с наибольшим количеством очков, игрока, занявшего второе место, игрока, занявшего третье место, и игрока, занявшего последнее место. Игроку, набравшему наибольшее количество очков, присуждаются 4 турнирных очка. Игроку, занявшему второе место, присуждаются 2 турнирных очка. Игроку, занявшему третье место, присуждается 1 турнирное очко. Игрок, занявший последнее место, получает 0 очков за

игровую сессию. Когда игровые очки были записаны, игроки и судья должны подписать протокол, и он передается в счетную комиссию турнира.

3.10. Ранжирование игроков по итогам соревнований

3.10.1. Игроки ранжируются на основании турнирных очков, набранных в ходе соревнования. В случае, когда несколько игроков имеют одинаковое количество турнирных очков, игрок, набравший большее количество игровых очков ранжируется выше (игровые очки – это сумма всех очков, набранных игроком за каждую игровую сессию).

3.10.2. Правила присвоения мастерских званий: игроку вручается свидетельство мастера, если он достиг высоких результатов по стандартам, применяемым в отношении соревнований, проводимых Соревновательным центром Всемирной Организации Маджонга (СЦВОМ). Звание может быть присвоено через Интернет, и должно быть одобрено СЦВОМ.

3.11. Нарушения и штрафы

Игрок, нарушивший правила или регламент, наказывается предупреждением и/или снятием очков и/или лишением права выиграть текущую руку и/или лишением права участвовать в будущих соревнованиях и/или отменой мастерского звания и/или публичной критикой.

3.11.1. Предупреждение

За незначительное нарушение или первое нарушение игрок, который нарушает правила или беспокоит других во время соревнования, может получить предупреждение от судьи.

3.11.2. Снятие очков

Опоздание: если соревнование уже началось, игрок лишается 10 игровых очков в случае опоздания на 10 или менее минут и 20 очков в случае опоздания на 11-15 минут. Эти очки не прибавляются к текущей сумме очков игрока. Игрок считается пропустившим текущую сессию, если он опоздал более чем на 15 минут, но по-прежнему допускается к будущим сессиям в рамках турнира.

Нарушение правил: игрок, нарушающий правила может быть лишен 5, 10, 20, 40, 50 или 60 игровых очков, в зависимости от серьезности нарушения (на усмотрение судей); эти очки не прибавляются к текущей сумме очков других игроков.

3.11.3. Лишение права выиграть текущую руку

За некоторые нарушения, в соответствии с правилами и по определению судей, налагаемым на игрока штрафом может быть лишение права объявить маджонг в текущей руке.

3.11.4. Лишение права участвовать в соревновании

За серьезные нарушения, определяемые судьями, нарушивший игрок может быть лишен права участвовать в соревновании. В серьезных случаях должна также последовать публичная критика. Продолжительность отстранения от соревнований сообщается судьей и главным арбитром в Организационный комитет.

3.11.5. Лишение места в рейтинге и дисквалификация

За серьезные нарушения и получение неправомерных выгод от участия в соревновании игрок может быть лишен места в рейтинге соревнования и отстранен от участия в текущем соревновании или даже в будущих соревнованиях.

3.11.6. Отдельные нарушения и соответствующие наказания

Серьезность наказания может различаться в зависимости от критериев используемой системы правил.

1. Обман

Судья имеет право наказать игрока, если тот незаметно для других заменит закрытую стоящую кость, спрячет кость или иным будет иным образом обманывать.

2. Ошибочные чоу, панг, конг или замещение цветка

Если игрок ошибся в объявлении и открытии чоу, панга, конга или в замещении цветка, такой игрок лишается права объявить маджонг до окончания текущей руки.

3. Пустое требование чоу, панга или конга (изменение намерений)

Игрокам не позволяется требовать кость для открытия комбинации, а потом отказываться от намерения ее взять. Такое изменение намерений называется «пустым требованием». Если игрок в первый раз совершает пустое требование чоу панга или конга, он подлежит предупреждению, во второй раз он лишается 5 очков, в третий раз он лишается 10 очков, в четвертый раз он лишается 20 очков, и так далее.

4. Касание кости

Касание игроком кости на стене до того, как его «верхний» игрок снес свою кость, является нарушением. В первый раз игрок будет предупрежден, во второй раз он будет лишен 5 очков, в третий раз он будет лишен 10 очков, в четвертый раз он будет лишен 20 очков, и так далее. Если кость не была увидена, нарушивший игрок может вернуть ее на первоначальное место. Если кость была увидена, нарушивший игрок не может объявлять «Ху» до конца розыгрыша текущей руки, однако обязан продолжать играть вместе с остальными игроками.

5. Позднее требование панга

Объявление панга по прошествии 3 секунд, отведенных на это после сноса, является нарушением. В каждом из раундов нарушивший игрок в первый раз получает предупреждение, во второй раз он лишается 5 очков, в третий раз он лишается 10 очков, в четвертые раз он лишается 20 очков, и так далее.

6. Ошибки, связанные с ложным «Ху»

Когда игрок объявляет «Ху», необходимо, чтобы его рука полностью использовала 14 костей (не считая цветы и 4-ых костей в конге) для образования зачетной руки, и чтобы стоимость руки была равна 8 очкам или более (не считая очки за цветы). Не соблюдение этих требований называется «ложное «Ху» или «ложный маджонг».

Недобор очков: если игрок объявляет маджонг, но его рука стоит менее 8 очков, он лишается 10 очков в пользу каждого из остальных игроков, и ему запрещается выигрывать в текущей руке.

Ошибочное требование «Ху»: если игрок находится в ожидании и ошибочно требует снесенную кость для «Ху» (например, решив, что это другая кость, или что у него большее и меньше костей, необходимых для Ху), такой игрок лишается 20 очков в пользу каждого из остальных игроков, и ему запрещается выигрывать в текущей руке.

7. Как быть с ошибочно раскрытыми костями

Кость, раскрытая игроком в процессе игры должна быть в обязательном порядке снесена на его следующем ходу.

Если игрок раскрыл все свои кости после того, как кто-либо объявил «Ху», такой игрок допускает нарушение. Если окажется, что объявивший в действительности выиграл, игрок, показавший свои кости, получает предупреждение. Если же окажется, что рука объявившего не является маджонгом, игрок, раскрывший свои кости, лишается права выиграть в текущей руке, и обязан сносить показанные кости одну за другой, чтобы другие игроки могли ими воспользоваться, до тех пор все они будут снесены и заменены новыми костями. Кроме того, если судья установит, что вышеизложенное имело место, нарушивший игрок лишается 30 очков, которые затем присуждаются каждому из оставшихся игроков.

Игрок, который опрокинул кость другого игрока, лишается от 5 до 60 очков в пользу этого игрока в соответствии с решением судьи. Судья также должен решить может ли такой игрок продолжать игру.

Если обнаружилось, что игрок, объявивший «Ху», в действительности не имеет маджонга, он не подлежит штрафу согласно пункту 3.11.6.7.

8. Неверное количество костей

Если игрок имеет более 13 или менее 13 костей в промежутке между ходами, он не может объявить «Ху» в данной руке. Такой игрок может продолжать брать, сносить и требовать кости, но не может выиграть руку.

9. Разглашение информации

Игрок, который подсказывает другому игроку или передает информацию (истинную или ложную) путем объяснений, уловок, выражения лица или иным очевидным образом, тем самым совершает серьезное нарушение. Вне зависимости от того, приобрел ли от этого выгоду получатель информации, распространитель информации лишается права выиграть в текущей руке.

10. Серьезное нарушение порядка в ходе соревнования

За очевидное нарушение порядка игрок, который упорно продолжает не подчиняться требованиям судьи, подлежит отстранению от соревнования и публичной критике.

11. Другие нарушения

После объявления «Чоу», «Панг» или «Конг», истребованная снесенная кость должна быть взята в разумный срок. Если игрок не взял кость после двух ходов (т.е. до того, как второй по очереди игрок взял кость со стены), он должен продолжить игру без права объявить маджонг до конца данной руки.

После объявления «Ху», истребованная кость должна быть взята до начала подсчета очков. В противном случае засчитывается ложное «Ху».

Игрок не может объявлять «Чи», «Панг» или «Конг» и вслед за этим немедленно объявлять «Ху». Когда снесенная кость завершает руку, игрок должен говорить только «Ху». Совершение этой ошибки или ошибок, связанных с иным нестандартным объявлением «Ху», или отказ от открытия своих закрытых стоящих костей, лишает игрока возможности выиграть на текущем ходу; он должен снести одну кость и надеяться на то, что сможет объявить «Ху» на следующем ходу. Если игрок показывает свои кости, но не объявляет «Ху», он лишается права выиграть и должен продолжить игру.

Раскрытие костей до объявления «Ху» лишает такого игрока права выиграть в текущей руке.

Протягивание руки над местом сноса костей для того, чтобы взять новую кость со стены, лишает игрока права взять текущую снесенную кость. Если игрок протянул руку таким образом, но все-таки взял снесенную кость, ему запрещается играть чоу, панг или конг, а также выиграть текущую руку.

После объявления «Ху» игрок должен воспользоваться снесенными в центр стола костями для подсчета очков. Каждая кость, повернутая лицом вверх, обозначает 1 очко; кость, повернутая лицом вниз, обозначает 10 очков. Если кости, составляющие руку игрока, оказываются смешанными с теми, которые используются для подсчета очков, то это является нарушением. После того, как судья установит эту ошибку, победа игрока объявляется недействительной, розыгрыш руки продолжается, и такой игрок не может ее выиграть.

- * Принцип «за прошлое не судят»: если возникает какой-либо вопрос, он должен быть заявлен и разрешен немедленно. Не допускается обращаться с просьбой о консультации после того, как игра продолжилась.

3.12. Обжалование решений судей

3.12.1. *Право на апелляцию*

Игрок или капитан команды может подать апелляцию на решения, принимаемые судьей.

3.12.2. *Срок для апелляции*

Апелляция должна быть подана в течение 30 минут по завершении соответствующей игровой сессии. Лицо, подающее апелляцию, должно внести плату за ее рассмотрение в размере 200 долларов США наличными деньгами. Если апелляция удовлетворяется, эта плата возвращается игроку, в противном случае – деньги не возвращаются.

3.12.3. *Форма апелляции*

Апелляция должна быть представлена в письменном виде, с подписью игрока и/или капитана команды.

3.12.4. *Подача апелляции*

Все письменные апелляции передаются в Арбитражный комитет.

3.13. Рассмотрение апелляций

3.13.1. *Апелляции, относящиеся к Правилам*

Апелляции должны быть адресованы судьям. Если вы не удовлетворены решением, к которому пришли судьи, вы можете обратиться к главному судье.

3.13.2. *Другие апелляции*

Другие апелляции должны быть рассмотрены специальным органом, назначаемым Соревновательным комитетом.

3.13.3. *Решения по апелляциям*

Арбитражный комитет имеет право, предоставленное Правилами, оценивать и проверять решения, но не имеет права отменять решения, принятые судьей в соответствии с требованиями Правил и другими регламентами соревнований.

Приложение 1

Различные варианты фанов и их стоимость (с примерами)

1. Фан определяется в соответствии с его описанием, приведенным в настоящих правилах.
2. Примеры рук призваны лишь проиллюстрировать соответствующие фаны. В примерах могут содержаться и иные, прямо не упомянутые фаны. Такие фаны должны подсчитываться согласно принципам подсчета очков, изложенным в п.3.9.1.5.
3. Ниже приведены определения фанов, а также примеры их совмещения. Если один фан неминуемо предполагает существование другого фана, то запрещается объявлять и засчитывать оба фана одновременно.

88 очков

1. *Большие четыре ветра (88 очков) / Big Four Winds*

Рука содержит панги (или конги) всех четырех ветров. Не совмещается с «Большие три ветра», «Все панги», «Преимущественный ветер», «Ветер места» и «Панг терминальных или благородных».

Пример 1:  Совмещено с «Все благородные».

Пример 2:  Совмещено с «Все терминальные и благородные» и «Пол-изобилия».

Пример 3:  Совмещено с «Пол-Изобилия».

2. *Большие три дракона (88 очков) / Big Three Dragons*

Рука содержит панги (или конги) всех трех драконов. Не совмещается с «Два дракона» или «Панг драконов».

Пример 1:  Совмещено с «Все терминальные и благородные» и «Пропущенная масть».

Пример 2:  Совмещено с «Все благородные».

Пример 3:  Совмещено с «Пол-изобилия».

3. *Все зеленые (88 очков) / All Green*

Рука составлена только из костей 2, 3, 4, 6, 8 бамбуков и Зеленого дракона. Может совмещаться с «Полное изобилие» и «Пол-изобилия».

Пример 1: 

Совмещено с «Семь пар» и «Пол-изобилия» (совмещается с «Полностью закрытая» если выиграна костью со стены).

Пример 2: Совмещено с «Чистое тройное чоу», «Пол-Изобилия» и «Панг дракона».

Пример 3: Совмещено с «Чистые смещенные панги», «Полное изобилие», «Все панги» и «Все простые».

4. *Девять врат (88 очков) / Nine Gates*

Рука содержит кости 1, 1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 9, 9 в одной масти, создавая девятистороннее ожидание костей 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Не совмещается с «Полное изобилие», «Закрытая рука» и «Панг терминальных или благородных» (совмещается с «Полностью Закрытой» при выигрыше со стены).

Пример: Совмещено с «Чистый ряд» и «Четыре врозь».

5. *Четыре конга (88 очков) / Four Kongs*

Рука, содержащая четыре конга. Могут быть добавлены очки за закрытые панги. Не совмещается с «Ожидание единственной».

Пример 1: Совмещено с «Все типы» и «Панг терминальных или благородных».

Пример 2: Совмещено с «Четыре нижних», «Смешанные смещенные панги» «Двойной панг» и «Панг терминальных или благородных».

Пример 3: Совмещено с «Большие три дракона», «Все благородные».

6. *Семь смещенных пар (88 очков) / Seven Shifted Pairs*

Рука собрана из семи пар одной масти, каждая пара смещена по отношению к другой на один номер. Не совмещается с «Полное изобилие», «Закрытая рука» или «Ожидание единственной» (совмещается с «Полностью закрытая» если выиграна со стены).

Пример: Совмещено с «Все простые».

7. *Тринадцать сирот (88 очков) / Thirteen Orphans*

Рука составлена из одиночных костей любых двенадцати из числа 1, 9 и благородных костей, а также пары к 13-ой. Не совмещается с «Все типы», «Закрытая рука» или «Ожидание единственной» (совмещается с «Полностью Закрытой» при выигрыше со стены).

Пример:

64 очка

8. *Все терминальные (64 очка) / All Terminals*

Пара (пары), панги или конги – все собраны из 1 и 9 нумерованных костей и без благородных костей. Не совмещается с «Все панги», «Внешняя рука», «Панг терминальных или благородных» и «Без благородных». Совмещается с «Двойной панг» и «Тройной панг».

Пример:  Совмещено с «Двойной панг» (дважды).

9. *Малые четыре ветра (64 очка) / Little Four Winds*


Рука содержит три панга или конга ветров и одну пару четвертого ветра. Совмещается с «Преимущественный ветер» и «Ветер места», но не совмещается с «Большие три ветра» и «Панг терминальных или благородных».

Пример 1:  Совмещено с «Пол-изобилия» и «Внешняя рука».

Пример 2:  Совмещено с «Все благородные» и «Панг драконов».

10. *Малые три дракона (64 очка) / Little Three Dragons*

Рука содержит панги двух драконов и одну пару третьего дракона. Не совмещается с «Панг драконов» или «Два дракона».

Пример 1:  Совмещено с «Все терминальные и благородные» и «Пол-изобилия».

Пример 2:  Совмещено с «Внешняя рука», «Панг терминальных или благородных» и «Пропущенная масть».

Пример 3:  Совмещено с «Все благородные».


11. *Все благородные (64 очка) / All Honors*

Пара (пары), панги или конги – все собраны из благородных костей. Может быть составлена из пангов или конгов, каждый из которых может быть закрытым или открытым. Не совмещается с «Все панги», «Внешняя рука» и «Панг терминальных или благородных».

Пример:  Совмещено с «Два панга драконов».

12. *Четыре закрытых панга (64 очка) / Four Concealed Pungs*

Рука содержит четыре панга, собранных без раскрытия. Не совмещается с «Все панги» или «Закрытая рука». Совмещается с «Полностью закрытая» при выигрыше со стены.

Пример: 

Совмещено с «Четыре нижние», «Смешанные смещенные панги», «Двойной панг» и «Все простые».

13. *Чистые терминальные чоу (48 очков) / Four Terminal Chows*

Рука состоит из двух пар верхних и нижних терминальных чоу в одной масти и одной пары пятерок той же масти. Не совмещается с «Семь пар», «Полное изобилие», «Все чоу», «Чистое двойное чоу» или «Два терминальных чоу».



48 очков

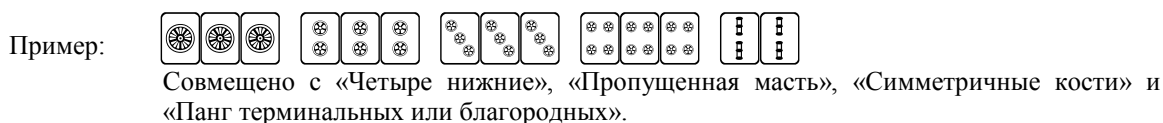
14. *Четверное чоу (48 очков) / Quadruple Chow*

Четыре чоу одной номерной последовательности в одной масти. Не совмещается с «Чистые смещенные панги», «Четыре врозь» или «Чистое двойное чоу».



15. *Четыре чистых смещенных панга (48 очков) / Four Pure Shifted Pungs*

Четыре панга или конга одной масти, каждый смещен на один номер от предыдущего. Не совмещается с «Чистое тройное чоу» или «Все панги».



32 очка

16. *Четыре смещенных чоу (32 очка) / Four Shifted Chows*

Четыре чоу одной масти, каждое смещено на 1 или 2 номера от предыдущего, но без комбинаций этих смещений. Не совмещается с «Короткий ряд».



17. *Три конга (32 очка) / Three Kongs*

Рука содержит три конга. Может совмещаться с «Три закрытых панга», если все конги закрытые.



18. *Все терминальные и благородные (32 очка) / All Terminals and Honors*

Пара (пары), панги или конги – все собраны из нумерованных костей 1 или 9 и благородных костей. Не совмещается с «Все панги» или «Панг терминальных или благородных».

Пример:  Совмещено с «Все типы» и «Двойной панг».

24 очка

19. *Семь пар (24 очка) / Seven Pairs*

Рука, состоящая из семи пар. Не совмещается с «Закрытая рука» или «Ожидание единственной». Может совмещаться с «Полностью закрытая» при выигрыше со стены.

Пример 1:  Совмещено с «Все типы».

Пример 2:  Совмещено с «Все терминальные».

Пример 3:  Совмещено с «Все благородные».

20. *Большие благородные и переплетенные кости (24 очков) / Greater Honors and Knitted Tiles*

Составлена из 7 одиночных благородных костей (по одному каждого ветра и дракона) и одиночных нумерованных костей, принадлежащих к различным последовательностям (например, 1-4-7 бамбуков, 2-5-8 символов и 3-6-9 точек). Не совмещается с «Все типы» или «Закрытая рука». Может совмещаться «Полностью закрытая» при выигрыше со стены.

Пример: 

21. *Все четные панги (24 очка) / All Even Pungs*

Рука, составленная из Пангов четных номерных костей и пары таких же костей. Не совмещается с «Все панги» или «Все простые».

Пример 1: 

Пример 2:  Совмещено с «Тройной панг» и «Четыре нижние».

Пример 3:  Совмещено с «Двойной панг» (дважды) и «Пропущенная масть».

22. *Полное изобилие (24 очка) / Full Flush*

Все кости принадлежат одной масти. Не совмещается с «Без благородных».

Пример 1: 

Совмещено с «Четыре чистых смещенных панга» и «Панг терминальных или благородных».

Пример 2:  Совмещено с «Семь пар» (и «Полностью закрытая» при выигрыше со стены).

Пример 3:  Совмещено с «Все чоу», «Чистый ряд», «Четыре врозь» и либо «Чистое двойное чоу», либо «Короткий ряд», либо «Два терминальных чоу».

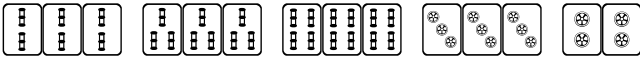
23. Чистое тройное чоу (24 очка) / Pure Triple Chow

Три чоу одинаковой номерной последовательности и одной масти. Не совмещается с «Чистые смещенные панги» или «Чистое двойное чоу».

Пример:  Совмещено с «Средние кости», «Все пятерки», «Все чоу», «Смешенное двойное чоу» и «Пропущенная масть».

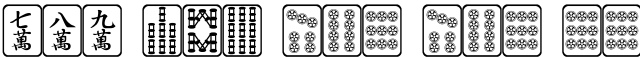
24. Чистые смещенные панги (24 очка) / Pure Shifted Pungs

Три панга или конга одной масти, каждый следующий смещен на один номер от предыдущего. Не совмещается с «Чистое тройное чоу».

Пример:  Совмещено с «Четыре нижние», «Все панги», «Все простые», «Двойной панг» и «Пропущенная масть».

25. Верхние кости (24 очка) / Upper Tiles

Рука, состоящая только из костей 7, 8 и 9. Не совмещается с «Без благородных».

Пример 1:  Совмещено с «Смешанное тройное чоу», «Внешняя рука», «Четыре врозь», «Все чоу» и либо «Чистое двойное чоу», либо «Смешанное двойное чоу» (но не то и другое вместе).


Пример 2:  Совмещено с «Все панги», «Двойной панг» и «Панг терминальных или благородных».

Пример 3:  Совмещено с «Двойной панг», «Четыре врозь» и «Смешанное двойное чоу».

26. Средние кости (24 очка) / Middle Tiles

Рука, состоящая только из костей 4, 5 и 6. Не совмещается с «Без благородных» или «Все простые».

Пример 1:  Совмещено с «Чистые смещенные панги», «Четыре врозь» (трижды) и «Пропущенная масть».

Пример 2: 

Совмещено с «Семь пар» (и «Полностью закрытая» при выигрыше со стены).

27. *Нижние кости (24 очка) / Lower Tiles*

Рука, состоящая только из костей 1, 2 и 3. Не совмещается с «Без благородных».



Совмещено с «Смешанное тройное чоу», «Четыре врозь», «Все чоу» и либо «Чистое двойное чоу», либо «Смешанное двойное чоу» (но не оба фана).

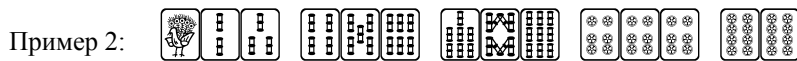
16 очков

28. *Чистый ряд (16 очков) / Pure Straight*

Рука, содержащая по одной кости от 1 до 9 в одной масти, составляющих три последовательных чоу.



Совмещено с «Полное изобилие», «Все чоу» и либо «Чистое двойное чоу», либо «Короткий ряд», либо «Два терминальных чоу».



Совмещено с «Без благородных» и «Пропущенная масть».

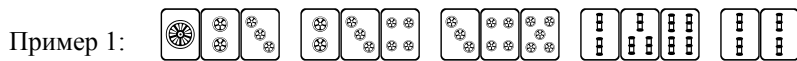
29. *Три масти - терминальные чоу (16 очков) / Three Suited Terminal Chows*

Рука, состоящая из костей 1-2-3 и 7-8-9 одной масти («Два терминальных чоу»), костей 1-2-3 и 7-8-9 другой масти и пары пятерок третьей масти. Не совмещается с «Чистое двойное чоу», «Два терминальных чоу», «Без благородных» или «Все чоу».

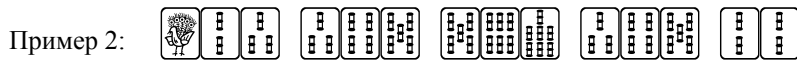


30. *Чистые смещенные чоу (16 очков) / Pure Shifted Chows*

Три чоу одной масти, каждое следующее смещено на один или два номера от предыдущего, но без комбинаций этих смещений.



Совмещено с «Все чоу», «Смешанное двойное чоу» и «Пропущенная масть».



Совмещено с «Полное изобилие», «Все чоу» и «Чистое двойное чоу».



Совмещено с «Без благородных».

31. *Все пятерки (16 очков) / All Fives*

Рука, в которой все пять комбинаций включают номерную кость 5. Не совмещается с «Все простые».



Совмещено с «Средние кости», «Смешанное тройное чоу», «Четыре врозь», «Все чоу» и либо «Чистое двойное чоу», либо «Смешанное двойное чоу» (но не оба фана).

Пример 2: 
Совмещено с «Двойной панг», «Четыре врозь».

32. Тройной панг (16 очков) / Triple Pung

Три панга одного номера в каждой масти.

Пример 1: 
Совмещено с «Четыре нижних», «Четыре врозь» и «Все простые».

Пример 2: 
Совмещено с «Все терминальные» и «Все панги».

33. Три закрытых панга (16 очков) / Three Concealed Pungs

Три панга, собранных без объявления.

Пример 1: 
Совмещено с «Все терминальные и благородные», «Все типы» и «Панг драконов».

Пример 2: 
Совмещено с «Полное изобилие».

12 очков

34. Малые благородные и переплетенные кости (12 очков) / Lesser Honors and Knitted Tiles

Рука, составленная из следующих одиночных костей: любые благородные, а также нумерованные кости, принадлежащие разным переплетенным последовательностям (например, 1-4-7 символов, 2-5-8 бамбуков и 3-6-9 точек – каждая из трех мастей должна принадлежать разной переплетенной последовательности, но не обязательно в таком же порядке). Не совмещается с «Все типы» и «Закрытая рука». Может совмещаться с «Полностью Закрытой» при выигрыше со стены.

Пример 1: 


Пример 2: 

Пример 3: 
Совмещено с «Переплетенный ряд».

35. Переплетенный ряд (12 очков) / Knitted Straight

Специальный ряд, составленный не из обычных чоу, а из 3 различных переплетенных последовательностей. Например, 1-4-7 точек, 2-5-8 символов и 3-6-9 бамбуков, но не обязательно в том же порядке.

Пример 1: 
Совмещено с «Четыре врозь» и «Без благородных».

Пример 2: 
Совмещено с «Все чоу».


Пример 3: 
Совмещено с «Все типы» и «Панг терминальных или благородных».

36. Четыре верхних (12 очков) / Upper Four

Рука, составленная исключительно из нумерованных костей от 6 до 9. Не совмещается с «Без благородных».

Пример 1: 
Совмещено с «Четыре врозь» и «Смешанное двойное чоу».


Пример 2: 
Совмещено с «Смешанное тройное чоу», «Все чоу» и либо «Чистое двойное чоу», либо «Смешанное двойное чоу» (но не оба фана).

Пример 3: 
Совмещено с «Семь пар» (может совмещаться с «Полностью закрытая» при выигрыше со стены).

37. Четыре нижних (12 очков) / Lower Four

Рука, составленная только из нумерованных костей от 1 до 4. Не совмещается с «Без благородных».

Пример 1: 
Совмещено с «Смешанное тройное чоу», «Все чоу» и либо «Чистое двойное чоу», либо «Смешанное двойное чоу» (но не оба фана).

Пример 2: 
Совмещено с «Четыре чистых смещенных панга», «Пропущенная масть» и «Панг терминальных или благородных».

38. Большие три ветра (12 очков) / Big Three Winds

Рука, содержащая панги или конги трех ветров.

Пример 1: 
Совмещено с «Все терминальные и благородные» и «Пропущенная масть».


Пример 2: 
Совмещено с «Пол-изобилия».

Пример 3: 
Совмещено с «Все благородные» и «Панг драконов».

8 очков

39. Смешанный ряд (8 очков) / Mixed Straight

Три чоу в трех мастях, составляющие 9 последовательных номеров (1-9).

Пример 1:  Совмещено с «Все чоу» и «Чистое двойное чоу».

Пример 2:  Совмещено с «Все чоу» и либо «Короткий ряд», либо «Смешанное двойное чоу» (но не оба фана).

40. *Симметричные кости (8 очков) / Reversible Tiles*

Рука, составленная полностью из вертикально симметричных костей (1, 2, 3, 4, 5, 8, 9 точек, 2, 4, 5, 6, 8, 9 бамбуков и белого дракона). Не совмещается с «Пропущенная масть».


Пример 1:  Совмещено с «Все пятерки», «Четыре врозь» и «Чистое двойное чоу» (дважды).

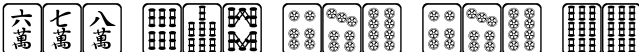
Пример 2:  Совмещено с «Двойной панг».

Пример 3:  Совмещено с «Все панги», «Панг драконов», «Двойной панг» и «Панг терминальных» (дважды).

41. *Смешанное тройное чоу (8 очков) / Mixed Triple Chow*

Три чоу одной номерной последовательности, по одному в каждой масти.


Пример 1:  Совмещено с «Все чоу», «Все простые» и «Четыре врозь».

Пример 2:  Совмещено с «Четыре верхних», «Все чоу» и либо «Чистое двойное чоу», либо «Смешанное двойное чоу» (но не оба).

42. *Смешанные смещенные панги (8 очков) / Mixed Shifted Pungs*

Три панга или конга, по одному в каждой масти, каждый следующий смещен на один номер вверх от предыдущего.

Пример 1:  Совмещено с «Четыре нижних», «Все панги», «Двойной панг» и «Все простые».

Пример 2:  Совмещено с «Верхние кости», «Четыре врозь» и «Панг терминальных или благородных».

43. *Цыплячья рука (8 очков) / Chicken Hand*

Рука, которая в противном случае набирала бы 0 очков (не считая цветов).

Пример:

Закрытые кости: пара пара ожидание или

44. *Последняя кость со стены (8 очков) / Last Tile Draw*
 45. *Требование последней кости (8 очков) / Last Tile Claim*
 46. *Выигрыш с замещающей кости (8 очков) / Out with Replacement Tile*
 47. *Ограбление конга (8 очков) / Robbing The Kong*
 48. *Два закрытых конга (8 очков) / Two Concealed Kongs*

Рука, содержащая два закрытых конга.

Пример:

Два закрытых конга, панг Южного ветра, чоу с 9 символов и взятая со стены 8 символов.

Совмещено с «Панг терминальных или благородных» (трижды) и «Пропущенная масть», «Взятие со стены», «Ожидание единственной».

6 очков

49. *Все панги (6 очков) / All Pungs*

Рука содержит четыре панга или конга и одну пару.

Пример:

Совмещено с «Тройной панг», «Все типы» и «Панг драконов».

50. *Пол-изобилия (6 очков) / Half Flush*

Составлена из костей одной из трех номерных мастей в сочетании с благородными.

Пример:

Совмещено с «Чистые смещенные чоу» и «Два терминальных чоу».

51. *Смешанные смещенные чоу (6 очков) / Mixed Shifted Chows*

Три чоу по одному в каждой масти, каждое следующее смещено на один номер вверх от предыдущего.

Пример:

Совмещено с «Все чоу» и «Короткий ряд».

52. *Все типы (6 очков) / All Types*

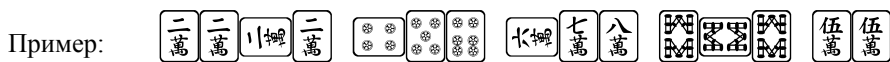
Рука, в которой каждая из пяти комбинаций составлена из разных типов костей (символов, бамбуков, точек, ветров и драконов).

Пример:

Совмещено с «Смешанный ряд» и «Панг драконов».

53. *Открытая рука (6 очков) / Melded Hand*

Все комбинации в руке, включая пару, должны быть составлены с помощью костей, снесенных другими игроками. Не совмещается с «Ожидание единственной».



54. *Два панга драконов (6 очков) / Two Dragon Pungs*

Два панга (или конга) костей драконов.



4 очка

55. *Внешняя рука (4 очка) / Outside Hand*

Рука содержит терминальные и благородные кости в каждой своей комбинации, включая пару.



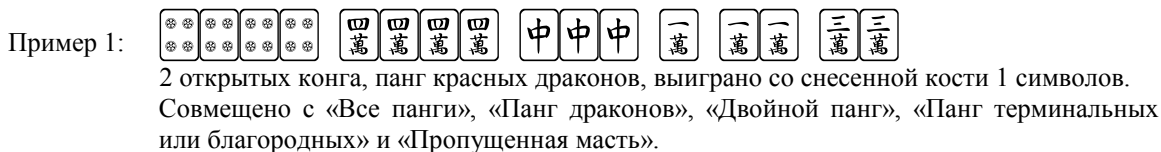
56. *Полностью закрытая (4 очка) / Fully Concealed*

Рука, которую игрок завершает без единого объявления и выигрывает взятием со стены.



57. *Два открытых конга (4 очка) / Two Melded Kongs*

Рука содержит два открытых конга. (Один открытый конг и один закрытый конг дают 6 очков).



Совмещено с «Симметричные кости», «Панг драконов», «Закрытое ожидание». Один открытый конг и один закрытый конг дают 6 очков.

58. *Последняя кость (4 очка) / Last Tile*

2 очка

59. *Панг драконов (2 очка) / Dragon Pung*

60. *Преимущественный ветер (два очка) / Prevalent Wind*

61. *Ветер места (2 очка) / Seat Wind*

62. *Закрытая рука (2 очка) / Concealed Hand*

Все кости – закрытые, выигрыш с помощью снесенной кости.

Пример:  Совмещено с «Все чоу», «Все простые» и «Короткий ряд».

63. *Все чоу (2 очка) / All Chows*

Рука состоит из всех чоу, без благородных костей. Фан «Без благородных» не засчитывается.

Пример:  Совмещено с «Смешанные смещенные чоу» и «Короткий ряд».

64. *Четыре врозь (2 очка) / Tile Hog*

Использованы все четыре одинаковые кости одной масти без составления их в конг.

Пример:  Совмещено с «Смешанное тройное чоу» и «Без благородных».


65. *Двойной панг (2 очка) / Double Pung*

Два панга одного номера в двух разных мастях.

Пример:  Совмещено с «Все панги» и «Все простые».

66. *Два закрытых панга (2 очка) / Two Concealed Pungs*

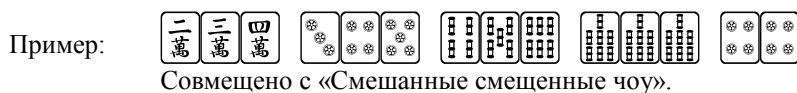
Два панга, собранных без объявления.

Пример:  Закрытый панг, закрытый конг, выиграно с помощью снесенной кости 3 символов. Совмещено с «Двойной панг», «Закрытый конг», «Два терминальных чоу», «Без благородных», «Крайнее ожидание» и «Панг терминальных» (два раза).

67. *Закрытый конг (2 очка) / Concealed Kong*

68. *Все простые (2 очка) / All Simple*

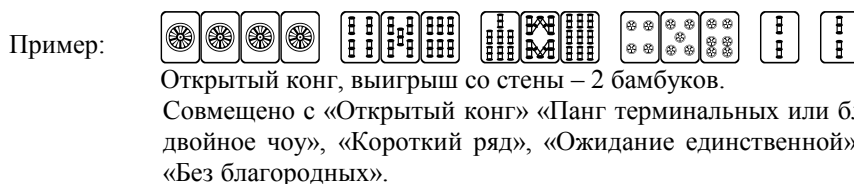
Рука, собранная без использования терминальных или благородных.



1 очко

69. *Чистое двойное чоу (1 очко) / Pure Double Chow*
70. *Смешанное двойное чоу (1 очко) / Mixed Double Chow*
71. *Короткий ряд (1 очко) / Short Straight*
72. *Два терминальных чоу (1 очко) / Two Terminal Chows*
73. *Панг терминальных или благородных (1 очко) / Pung of Terminals or Honors*
74. *Открытый конг (1 очко) / Melded Kong*
75. *Пропущенная масть (1 очко) / One Voided Suit*
76. *Без благородных костей (1 очко) / No Honors*
77. *Крайнее ожидание (1 очко) / Edge Wait*
78. *Закрытое ожидание (1 очко) / Closed Wait*
79. *Ожидание единственной (1 очко) / Single Wait*
80. *Выигрыш со стены / Self-Drawn*

Выигрыш с помощью кости, взятой со стены.



81. *Цветок (1 очко) / Flower*

Приложение 2

Клятва игрока

Я обязуюсь соблюдать все правила и регламенты соревнования.

Я обязуюсь не играть на деньги во время соревнования.

Я здоров, что подтверждено врачом.

Я самостоятельно отвечаю за свое имущество и личную безопасность. Я обязуюсь возместить ущерб имуществу других лиц, если он причинен моими действиями.

Я соглашаюсь с тем, что мои имя и фотография могут быть использованы для рекламы, телевизионной или иной беспроводной трансляции или письменного отчета о соревновании. Фотографии, сделанные во время соревнования запрещено использовать без согласия Комитета соревнований.

Случайное увечье, неожиданное заболевание или иные неблагоприятные обстоятельства, вызванные форс-мажором, не могут быть предметом для апелляции. Я соглашаюсь получать медицинскую помощь от Комитета соревнований, стоимость которой должна быть оплачена мной или моей страховой компанией.

Допустимо изменение времени, места и порядка проведения соревнования, а также его отмена по причине форс-мажора, при этом я обязуюсь следовать новому порядку, установленному Комитетом соревнований. Если мне не удастся принять участие в соревновании по моей вине, судьба взноса, уплаченного перед началом соревнования, будет определяться в соответствии с решением Комитета соревнований.

Я подтверждаю, что мне есть 18 лет, я понимаю содержание вышеизложенного и признаю вышеизложенное правомерным.

Подпись игрока:

Дата подписи:

Если вы считаете необходимым предупредить Организационный комитет о своем особом заболевании или аллергии, вам следует явным образом, письменно сообщить об этом в Приемную администрацию Организационного комитета.

Приложение 3

Таблица распределения столов

Распределение столов									
Первая игра					Вторая игра				
Стол	Номера игроков				Стол	Номера игроков			
Третья игра					Четвертая игра				
Стол	Номера игроков				Стол	Номера игроков			
Пятая игра					Шестая игра				
Стол	Номера игроков				Стол	Номера игроков			
Седьмая игра					Восьмая игра				
Стол	Номера игроков				Стол	Номера игроков			

Приложение 4

Способ распределения мест

Места распределяются таким образом, чтобы каждый игрок имел возможность побывать на каждом месте, т.е чтобы каждый имел возможность побывать разыгрывающим и побывать на «верхнем» месте по отношению к каждому другому игроку:

Раунд	Позиция			
	Восток	Юг	Запад	Север
1 (Восточный раунд)	Восток (А)	Юг (В)	Запад (С)	Север (D)
2 (Южный раунд)	Юг (В)	Восток (А)	Север (D)	Запад (С)
3 (Западный раунд)	Запад (С)	Север (D)	Юг (В)	Восток (А)
4 (Северный раунд)	Север (D)	Запад (С)	Восток (А)	Юг (В)

Смена позиций ветров:

1-ый раунд		2-ой раунд	
		(Смена) 	
3-ий раунд		4-ый раунд	
(Смена) 		(Смена) 	

Приложение 5

Лист учета очков в игровой сессии

Игра _____ Группа _____ Стол _____ Время: с _____ до _____

Команда													
Номер игрока													
Имя игрока													
Позиция	Восток			Юг			Запад			Север			
Турн. очки													
Игр. очки													
Подпись													
Рука	+	-	Сумма	+	-	Сумма	+	-	Сумма	+	-	Сумма	NB
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
Итого													

Подпись судьи: _____

Подпись главного судьи: _____

Дата: _____

(Внимательно подсчитайте сумму очков, аккуратно и ясно запишите, затем перепроверьте и подпишите. Подписанные результаты считаются окончательными!)

Приложение 6

Лист записи нарушений

Игра № _____

Группа № _____

Стол № _____

Команда игрока	Имя игрока	Номер игрока	Игра/раунд/стол/ позиция нарушителя	Существо нарушения	Штраф	Заметки

Судья _____
Дата _____

Приложение 7

Лист записи финальных результатов соревнований

№	Команда	Имя	Очки каждого игрока			Очки всех игроков			Первая игра				Вторая игра				
			ТО	ИО	Место	ТО	ИО	Место	ТО	Сумма	ИО	Сумма	ТС	Сумма	ИО	Сумма	

"Все чоу"	Все зеленые				Полное изобилие				Все типы			Одна пропущенная масть	
	Девять врат								Пол-изобилия			Без благородных	
"Все включено"					Верхние кости	Все пятерки	Четыре верхних		Внешняя рука				
					Средние кости								
					Нижние кости		Четыре нижних						
"Разорванные"					Большие благородные и переплетенные кости		Малые благородные, переплетенные кости						
"Завершенные"							Выигрыш с замещающей	Открытая рука	Последняя кость	Закрытая рука	Крайнее ожидание		
							Ограбление конга				Закрытое ожидание		
							Выигрыш с последней со стены		Полностью закрытая рука	Все простые	Выигрыш со стены		
							Требование последней кости				Ожидание единственной		
"Специальные"	Тринадцать сирот						Цыплячья рука			Четыре врозь	Цветок		
							Симметричные кости						
Итого	7	6	2	3	9	6	5	10	6	4	10	13	

Заключение

«Правила спортивного маджонга» появились по требованию времени, под руководством г-на Ю. Гуанджиуна, президента Всемирной Организации Маджонга, и при участии страстных любителей маджонга со всего света. Этот сборник правил основан на издании 1998 года «Китайские правила спортивного маджонга», а также на других правилах, на практическом опыте, накопленном в ходе многочисленных соревнований, с учетом мнения профессионалов, исследователей, любителей и результатов обсуждения в сети Интернет. Мы настоящим выражаем большую благодарность всем организациям и частным лицам, кто распространяет здоровую, мудрую и дружественную культуру игры в маджонг. Мы также благодарим Технический Комитет Всемирной Организации Маджонга, Организационный комитет Чемпионата Китая по маджонгу и всех тех, кто помогал переводить и редактировать настоящие правила.

Соревновательный центр Всемирной Организации Маджонга (СЦВОМ)
2006

