

**Регламент международного фестиваля интеллектуальных игр  
«поПУЛЯрные технологии» 2019 г.  
Турнир по риичи-маджонгу**

**1. Общие сведения**

- 1.1. Дата проведения: 24 февраля (воскресение) 2019 года.
- 1.2. Место проведения: Самара, ресторан «Максимилианс», Московское шоссе, д. 4, стр. 15
- 1.3. Максимальное число участников: 28 человек.
- 1.4. 3 участника с наилучшими результатами по итогам 4 туров становятся победителем и призерами турнира
- 1.5. Порядок проведения турнира регулируется регламентом и правилами риичи, утвержденными Европейской Ассоциацией Маджонга (версия 2016 года).

**2. Регистрация участников**

Регистрация участников проводится на официальном сайте Фестиваля Интеллектуальных игр. <http://www.it-pref.ru>. Окончательный список участников утверждается 22 февраля 2019 года.

**3. Требования к участникам**

- 3.1. Для участия в турнире игрок должен уверенно владеть правилами современного японского маджонга и иметь хорошие практические навыки игры.
- 3.2. Уверенное владение правилами включает в себя: знание и понимание всех основных правил игры (яку, доры, риичи, фуриiten), способность самостоятельно корректно подсчитать стоимость любой выигрышной руки (допускается использование справочных таблиц).
- 3.3. Практические навыки подразумевают уверенное поведение участника за столом: умение строить и разбирать стену без опрокидывания тайлов, быструю и четкую игру, где на ход игрок тратит не более 5-7 секунд (до 10-15 секунд в особо сложных ситуациях).

**4. Расписание турнира**

- 4.1. Турнир проводится 24 февраля 2019 года и состоит из 4 игровых сессий.
- 4.2. Ход турнира (расписание может быть незначительно изменено в дни проведения турнира).

Этапы	Начало	Окончание
Регистрация участников, жеребьевка	9-00	9-30
Открытие турнира, вступительное слово, презентации спонсоров	9-30	10-00
<b>1 тур</b>	10-00	11-45
<b>2 тур</b>	12-00	13-45
Обед	13-45	14-30
<b>3 тур</b>	14-30	16-15
<b>4 тур</b>	16-30	18-15
Подведение итогов турнира	18-15	18-30
Подведение итогов фестиваля, награждение победителей	18-30	19-00

**5. Судейство**

- 5.1. Главный судья турнира: Мельникова Анна.
- 5.2. Углавного судьи может быть один или несколько помощников.
- 5.3. Во время игровых сессий в игровом зале всегда будет находиться судья или один из его помощников.
- 5.4. Решения главного судьи обжалованы быть не могут.
- 5.5. Главный судья не имеет права принимать участия в игровых сессиях.
- 5.6. Помощники судьи могут выступать в роли игроков замены.

- 5.2. Запреты, действующие во время проведения турнира:
- 5.2.1. Не допускается ни под каким предлогом прерывать раздачу.
- 5.2.2. Отлучаться во время игровой сессии можно только между раздачами и не более одного раза на 5 минут.
- 5.2.3. Во время игры запрещается обсуждать руки игроков, включая открытые сеты, а также не разрешается высказывать предположения о возможных в руке тайлах, ожиданиях и т.п.
- 5.2.4. До участия в турнире не допускаются лица с признаками алкогольного или наркотического опьянения.

## **6. Особенности турнира**

- 6.1. Игровые сессии
- 6.1.1. Игровая сессия длится ровно 105 минут.
- 6.1.2. За 10 минут до окончания времени начинается «красная зона». В красной зоне можно только доигрывать начатые раздачи. Если раздача по истечении основного времени всё равно не доиграна, ее следует завершить за счет времени перерыва между сессиями.
- 6.1.3. Если последняя сдача южного раунда завершена до окончания основного времени – никакие дополнительные раунды не играют.
- 6.2. Способ ведения учета очков
- 6.2.1. Во время игровых сессий не используется запись на бланки, кроме фиксации конечного результата.
- 6.2.2. Все расчеты между игроками ведутся посредством счетных палочек.
- 6.2.3. Каждый игрок перед началом игровой сессии получает 30 000 очков и несет личную ответственность за их сохранность.
- 6.2.4. Игрок не имеет права дотрагиваться до чужих счетных палочек, кроме случая их передачи из рук в руки при расчетах между игроками в конце каждой раздачи.
- 6.2.5. Игрок обязан сообщить количество своих очков другим игрокам за столом по их первому требованию.
- 6.2.6. В конце каждой игровой сессии каждый игрок лично подсчитывает свои очки и сообщает данную информацию судье, который заносит результат в бланк.
- 6.3. Определение итоговых мест игроков
- 6.3.1. Основным критерием ранжирования результатов является среднее место.
- 6.3.2. Дополнительный критерий – сумма набранных очков.
- 6.3.3. В случае совпадения и среднего места, и суммы набранных очков решение о занятом месте принимается судьей на основе оценки разброса места каждого конкретного игрока. Выигрывает тот, у кого дисперсия меньше. Например, игрок, имеющий серию игр с местами 2, 3, 2, 3, займет более высокое место, чем игрок с серией 1, 4, 1, 4.
- 6.3.4. В случае, совпадения всех трех критериев, решение о занятом месте принимается судьей на основе оценки разброса максимального и минимального количества очков каждого из игроков. Выигрывает тот, у кого дисперсия меньше. Например, первый игрок в лучшей сессии закончил с 50100 очками, а в худшей всего с 100 очками, а второй игрок имеет результат в 42500 в лучшей сессии, и 22500 – в худшей. Выиграет второй игрок.

## **Особенности правил**

1. Порядок проведения регулируется правилами риичи, утвержденными Европейской Ассоциацией Маджонга (версия 2016 года)
2. Подготовка к игре
- 2.1. Ветер места
- В маджонг играют четыре игрока, каждый из которых связан с каким-либо ветром, называемым ветром места игрока. Восток – игрок, начинающий раздачу, Юг сидит справа от Востока, Запад – напротив Востока, а Север – слева от Востока. За время полной игры каждый из игроков будет Востоком, по крайней мере, дважды.
- 2.2. Превалирующий ветер (ветер раунда)
- Когда начинается игра, восток является превалирующим ветром. Когда игрок, начавший игру в качестве Востока, снова становится Востоком после того, как все другие игроки сыграли хотя бы по одной раздаче в качестве Востока, начинается южный раунд, а Южный ветер становится превалирующим. Маркер ветра должен быть установлен у игрока, начинающего игру как Восток,

а когда этот игрок снова становится Востоком после первого (восточного) раунда игры, маркер переворачивается для обозначения следующего преобладающего ветра – южного.

### 2.3. Рассадка за столом

Расположение игроков за столом определяется жребием, если иное не было заранее определено расписанием турнира. Для жеребьевки используются по одному тайлу каждого ветра. Эти четыре тайла перемешиваются лицевой стороной вниз, затем каждый игрок вытягивает по одному тайлу; игрок, перемешивавший тайлы, тянет жребий последним. Игрок, вытянувший восточный ветер, начнет игру как Восток. Игрок, вытянувший южный ветер, начнет игру как Юг. Игрок, вытянувший западный ветер, начнет игру как Запад. Игрок, вытянувший северный ветер, начнет игру как Север.

### 2.4. Выстраивание стены.

Тайлы тщательно перемешиваются. Каждый игрок выстраивает перед собой стену из тайлов лицевой стороной вниз: 17 тайлов в длину и два ряда в высоту. Эти четыре стены сдвигаются, чтобы образовать квадрат.

### 2.5. Разлом стены.

Восток бросает два игровых кубика и отсчитывает полученное число на игроках против часовой стрелки, начиная с себя. Определенный таким образом игрок разламывает стоящую перед ним стену, отсчитав справа то же количество стопок, которое указали кубики. После последней отсчитанной стопки стена разламывается небольшим разъединением двух секций стены.

### 2.6. Мертвая стена

Семь стопок справа от разлома образуют мертвую стену. Мертвая стена продолжается за угол на соседнюю стену, если достигнут конец стены. После седьмой стопки тайлов секции стены немного отодвигаются в стороны, чтобы отделить мертвую стену от конца стены. Тайлы в мертвой стене не используются в игре, за исключением случаев получения тайлов замены при объявлении канов. Игроку, перед которым стоит мертвая стена, разрешается приставить первый замещающий тайл к мертвой стене слева, так что у стены будут два одиночных тайла и шесть стопок тайлов. Это делается для уменьшения риска опрокинуть и показать первый замещающий тайл.

### 2.7. Индикатор доры.

Отсчитайте три стопки в мертвой стене от первоначального разлома стены и переверните верхний тайл для определения индикатора доры. Этот тайл обозначает, какой тайл является дорой. Если индикатор доры – один из тайлов мастей, дорой, является следующий по порядку тайл той же масти. Например, дора – 7 бамбуков, если 6 бамбуков – индикатор доры. Если индикатор – девятка, дорой является единица той же масти. Если индикатор доры – дракон, дорой так же является дракон и применяется следующий порядок: красный указывает на белого, белый указывает на зеленого, зеленый – на красного. Таким же образом для ветров применяется следующий порядок: восток – юг – запад – север – восток.

### 2.8. Раздача

Игрок, являющийся Востоком, берет первые четыре тайла от первоначального разлома стены. Тайлы разбираются по часовой стрелке, тогда как очередь игроков движется против часовой: Юг берет следующие четыре тайла, затем Запад берет следующие четыре тайла, затем Север, и так далее, пока у каждого из игроков не будет по 12 тайлов. После этого Восток берет два тайла – верхние тайлы из первой и третьей стопки в стене, а Юг, Запад и Север берут по одному тайлу по порядку (как если бы Восток взял один тайл, подождал, пока другие игроки возьмут одному тайлу, и взял бы свой четырнадцатый тайл). Теперь у Востока 14 тайлов в стартовой руке, тогда как у остальных игроков по 13.

Каждый игрок расставляет тайлы стоя перед собой, так что только он один видит их лицевые стороны. Игральные кубики кладут справа от Востока, таким образом, каждому из игроков всегда понятно, кто является Востоком.

## 3. Игровой процесс

Задача игры – собрать завершённую руку. Конечная цель игры – набрать наибольшее количество очков от выигранных рук. Не имеет значения, сколько раздач выиграл каждый игрок, победитель определяется количеством набранных очков.

### 3.1. Фазы игры

Ход игрока начинается, когда он получает тайл, и заканчивается, когда тайл сбрасывается. Во время обычной серии ходов все игроки получают ход один раз за круг. Обычная серия (круг ходов) нарушается, если тайл затребует для объявления кан, пон или чи, или когда объявляется закрытый кан. Раздача продолжается, пока какой-либо игрок не завершил свою руку и не выиграл,

или пока не наступила ничья. В течение раунда все игроки становятся Востоком по очереди. Полная игра состоит из двух таких раундов: восточного раунда и южного.

### 3.2. Выигрышная рука

Завершенная рука состоит из четырех сетов и пары. Сетами могут быть чи, пон или кан. К тому же, в полной руке должно быть, по крайней мере, одно яку (комбинация). Игрок, находящийся в положении фуритен, не может выиграть со сноса.

В риичи есть две особые руки, которые не собираются из четырех сетов и пары: «Семь пар» и «Тринадцать сирот».

### 3.3. Ход игрока

Игроки делают ходы по очереди. Начинает Восток, затем ход переходит следующему игроку против часовой стрелки.

Игрок начинает свой ход вытягиванием тайла со стены. Однако так как Восток начинает раздачу с 14 тайлами, он не тянет тайл в свой первый ход. Если игрок не может объявить выигрыш или кан, он завершает свой ход сносом одного из своих закрытых тайлов.

Снесенные тайлы располагаются упорядоченным образом, по шесть в ряд, перед каждым игроком в пределах стены. Таким образом, становится ясно, кто из игроков снес какие тайлы и в каком порядке.

#### 3.3.1 Приоритет и таймаут при открытии сетов.

Самый последний сброс может быть затребован любым другим игроком, для открытия пона или кана, до того как следующий игрок возьмёт тайл со стены. Самый последний сброс может быть затребован любым другим игроком, для победы до того как следующий игрок сбросит тайл в дискард.

Объявление кан или пон может привести к потере игроком своей очереди, а игра продолжается с игрока открывшего сет, а не от игрока завершившего свой ход. Если игрок требует тайл для победы, любое конкурирующее объявление кан, пон или чи игнорируется. Вполне возможно, для нескольких игроков, объявить победу на одном и том же сбросе.

Игрок, который должен начать свой ход, может претендовать на самый последний сброс для открытия чи. Если игрок не хочет затребовать снос, он начинает свой ход вытягиванием тайла со стены.

Требование тайла для победы имеет преимущество перед любым другим требованием. Требование тайла для пона или кана имеет преимущество перед объявлением чи. Игрок, который затребовал тайл для победы, не может изменить свое заявление.

Игроки не ограничены во времени на ход, но они обязаны играть в разумном темпе. Игрок, берущий тайлы слишком быстро, для других игроков, не давая времени для объявления сетов или неоднократно тратящий слишком много времени на ход, может быть наказан за воспрепятствование игре по усмотрению рефери.

Если игрок берёт тайл слишком быстро для других игроков, чтобы дать возможность открыть сет, объявление остается в силе, а вытянутый тайл возвращается в стену.

#### 3.3.2 Сдвиг сетов (kuikae)

Сдвигать сет (kuikae) не допускается. Не допускается требовать тайл и сразу же сбросить аналогичный. Не допускается требовать тайл для чи и сбросить тайл из другого конца этого чи.

Не допускается затребовать 1 для Пона 111 и сбросить 1.

Не допускается затребовать 1 для Чи 123 и сбросить 1 или 4.

#### 3.3.3. Открытое чи

Тайл может быть затребован в чи только от игрока слева. Требование последнего снесенного тайла для чи производится четким объявлением «Чи» или «Чоу». Во-вторых, игрок показывает два других тайла из руки, составляющих этот сет, в-третьих сбрасывает тайл из руки и приставляет запрошенный тайл к открытому сету. Для третьей стадии порядок двух действий не имеет значения: игрок, сперва, может взять заявленный тайл, а затем сбросить, или наоборот.

#### 3.3.4 Открытый пон

Требование последнего снесенного тайла для пона производится, во-первых четким объявлением «Пон» или «Панг»

Во-вторых, игрок показывает совпадающие тайлы из своей руки, в-третьих сбрасывает тайл из руки и приставляет запрошенный тайл к открытому сету. Для третьей стадии порядок двух действий не имеет значения: игрок, сперва, может взять заявленный тайл, а затем сбросить, или наоборот.

#### 3.3.5 Открытый кан

Требование последнего снесенного тайла для пона производится четким объявлением «Кан» или «Конг», расположением этого тайла лицевой стороной вверх вместе с тремя другими соответствующими тайлами из руки. После открытия новой кан-доры, игрок забирает замещающий тайл из мертвой стены и продолжает свой ход, как если бы он вытянул тайл со стены.

В мертвой стене всегда находится 14 тайлов, поэтому после кана мертвая стена восполняется последним тайлом стены.

#### 3.3.6. Расширение открытого пона до кана

Открытый пон может быть расширен до открытого кана в ход игрока после того, как игрок взял тайл со стены или замещающий тайл, но не в ход, когда был затребован тайл в пон или чи. Игрок должен четко объявить «Кан» или «Конг», положить четвертый тайл к повернутому тайлу, затем открыть новую кан Дору и взять тайл замены. Тайл используемый для расширения пон считается как сброс, и может быть затребован для победы.

В мертвой стене всегда находится 14 тайлов, поэтому после кана мертвая стена восполняется последним тайлом стены.

#### 3.3.7. Закрытый кан

Закрытый кан может быть объявлен в ход игрока после того, как игрок вытянул тайл со стены или замещающий тайл, но не в ход, когда был затребован тайл в пон или чи. Игрок должен четко объявить «Кан» или «Конг», показать четыре тайла кана, затем повернуть два средних тайла лицевой стороной вниз, открыть кан-дору и взять замещающий тайл. Мертвая стена восполняется последним тайлом стены.

Если у игрока нет открытых сетов, после объявления закрытого кана его рука все еще считается закрытой. Закрытый кан нельзя затребовать для победы, исключение составляет «Тринадцать сирот».

Обратите внимание, что четыре одинаковых тайла составляют кан, только когда закрытый кан объявлен и не могут входить в другие сеты.

#### 3.3.8. Демонстрация сетов

Тайлы, в открытых сетах, не могут быть переставлены для образования других сетов или снесены. После требования соответствующие тайлы незамедлительно открываются. Разрешается сделать снос до того как взять затребованный тайл. Если, затребованный тайл, не взят в течение следующих двух ходов оппонентов, т.е. до того, как будут сделаны еще два сноса, игрок объявляется мертвой рукой.

Открытые сеты располагаются справа от тайлов игрока так, чтобы их было видно всем остальным игрокам. Затребованные тайлы поворачивают, чтобы показать какой игрок сделал снос. Если этот тайл был снесен игроком слева, затребованный тайл кладется с левой стороны сета. Если этот тайл был снесен игроком напротив, затребованный тайл кладется в середину сета. Если этот тайл был снесен игроком справа, затребованный тайл кладется с правой стороны сета. Объявленный кан имеет один повернутый тайл. Кан, составленный расширением открытого пона, имеет два повернутых тайла: расширяющий тайл кладется к повернутому до этого.

#### 3.3.9 Третий открытый пон драконов и четвертый открытый пон ветров

Игрок, который обеспечит третий пон/кан драконов оппоненту с двумя открытыми понами/канами драконов или четвертый пон/кан ветров оппоненту с тремя открытыми понами/канами ветров, должен будет заплатить полную стоимость руки в случае, если Большие Три Дракона или Большие Четыре Ветра будут взяты со стены (два оставшихся игрока ничего не платят). В случае если другой игрок сбросит выигранный тайл для Большие Три Дракона или Большие Четыре Ветра, он делит выплату поровну с игроком, обеспечившим третий пон/кан драконов или четвертый пон/кан ветров.

#### 3.3.10 Четвертый кан

После объявления четвертого кана игра продолжается, но больше канов объявить нельзя. Объявление пятого кана невозможно, ни при каких условиях.

#### 3.3.11. Маджонг со сноса (Рон)

Игрок, который может сформировать правильную руку минимум с одним яку с помощью последнего сноса, может выиграть, четко объявив «Рон» или «Маджонг», если он не фуричен.

#### 3.3.12. Маджонг со стены (Цумо)

Игрок, который может сформировать правильную руку минимум с одним яку с помощью тайла, только что вытянутого со стены или из мертвой стены, может выиграть, четко объявив «цумо» или «маджонг». Игрок должен держать выигранный тайл отдельно от остальной руки, чтобы всем

игрокам было понятно, какой тайл была выигрышным. Игрок, находящийся в фуритен, так же может выиграть со стены.

### 3.3.13. Темпай

Рука игрока является Темпай или ожиданием, если руке нужен лишь еще один тайл, чтобы завершить выигрышную комбинацию. Игрок считается Темпай, если все его тайлы ожидания находятся среди сбросов и объявлены в сету. Игрок не считается Темпай, если он ждет только на тайлы которых у него уже 4. Игрок не считается Темпай, если его рука была объявлена мертвой рукой.

### 3.3.14. Риичи

Игрок с закрытой рукой на ожидании может объявить Риичи, четко произнеся «Риичи», повернув снесенный тайл на бок и выставив на стол 1000 очков помещением палочки у своего дискарда.

Если оппонент требует снесенный тайл для выигрыша, объявление риичи считается неправомерным, и 1000 очков возвращаются объявившему риичи. Если оппонент затребовал снесенный тайл для открытого сета, поворачивается следующий снесенный тайл.

Если в стене осталось меньше четырех тайлов, риичи объявлять нельзя.

1000 очков возвращаются объявившему риичи, если он выиграл. Если в текущей раздаче выиграл другой игрок, он забирает 1000 очков себе, а в случае ничьей, ставка на риичи остается на столе, и будет получена следующим выигравшим раздачу игроком.

Игрок, объявивший риичи, больше не может менять свою руку. Однако он может объявить закрытый кан, при получении тайла, подходящей к закрытому пону, если это не изменит ожидания и если три тайла руки, объявляемые в кан, могут быть расценены только как пон в изначальной риичи-руке (В случае трех последовательных понов одной масти, кан объявить нельзя, так как тайлы могут быть расценены как три одинаковых чи).

Игроку, находящемуся в фуритен, разрешается объявлять риичи. Игрок, который после объявления риичи, решает не выигрывать со сноса, который завершает его руку, становится фуритен до конца раздачи. Игрок в фуритен по-прежнему может выиграть со стены.

Риичи является яку. Игрок, который выигрывает в первой серии ходов после своего объявления риичи (включая следующее взятие со стены самим игроком) может объявить дополнительное яку за Иппацу. Возможность Иппацу пропадает, если серия ходов нарушается требованиями канов, понов или чи, включая закрытые каны.

Игрок, который выигрывает после своего объявления риичи, открывает тайл под индикатором доры и индикаторами кан-дор. Открытые тайлы указывают на ура-доры, которые могут быть объявлены только игроками, объявившими риичи.

### 3.4. Конец раздачи

У раздачи может быть один из двух исходов: исчерпывающая ничья (никто не объявляет победу после сноса последнего тайла), или объявление выигрыша одним и более игроками. Чомбо приводит к пересдаче и не считается за раздачу.

В конце раздачи игроки никогда не должны смотреть на тайлы оставшиеся в стене.

#### 3.4.1. Последний тайл

Последний тайл в стене можно объявить только для выигрыша, но не для кана, пона или чи. В случае если на предпоследнем тайле объявляется кан, замещающий тайл становится последним тайлом раздачи. Объявлять закрытый кан на последнем тайле не разрешается.

#### 3.4.2. Исчерпывающая ничья

Исчерпывающая ничья возникает, если никто не объявляет победу после сноса последнего тайла.

14 тайлов мертвой стены не используются. После исчерпывающей ничьей нотен-игроки (игроки, которые не могут или не будут показывать руку с ожиданием) платят штраф темпай-игрокам (игрокам, которые показывают готовую к победе руку). Игроки объявляют, являются ли они Темпай или Нотен по порядку: Восток объявляет первым, затем юг, затем запад и Север.

Допустимо, объявить вне очереди, но объявление не может быть изменено. Игроки, объявившие риичи, обязаны показать свои руки в случае исчерпывающей ничьей.

Общий штраф за нотен составляет 3000 очков. Например, если три игрока темпай, нотен-игрок платит каждому из них 1000 очков, тогда как если только один игрок темпай, он получает по 1000 очков от каждого нотен-игрока. Если ни один или все игроки Темпай расчёты не производятся.

После исчерпывающей ничьей справа от Востока на стол кладется счетчик (палочка 100 очков).

Если происходит смена дилера, новый Восток помещает текущее количество счетчиков; например если было 2 палочки перед ничьей, то 3 палочки размещаются у нового Востока.

#### 3.4.3. Абортивная ничья

#### Абортивные ничьи не применяются в правилах ЕМА:

- Игрок после своего первого взятия со стены в непрерывной серии ходов имеет, по меньшей мере, 9 разных терминальных и благородных тайлов.
- Никто не выигрывает после четвертого кана.
- Все игроки сносят один и тот же ветер в непрерывной серии ходов
- Все четыре игрока объявили риичи

#### 3.4.4. Ставки по риичи после раздач вничью

В случае ничьей (исчерпывающей) любые ставки по риичи остаются на столе для следующего игрока, объявляющего выигрыш.

#### 3.4.5 Фуритен

Если игрок может сформировать выигрышную руку с помощью одного из своих предыдущих сбросов, он попадает в положение Фуритен и не имеет права объявить победу со сноса другого игрока.

Игрок, находясь в Фуритен, можете изменить свою руку, чтобы избежать положения Фуритен (за исключением случаев, если он объявил риичи).

Игрок, находясь в фуритен, все же может выиграть взятием со стены.

Игрок, который не объявляет победу на сбросе, что завершает его руку, попадает в положение временного Фуритен, даже если сброшенный тайл не дает ему никакого ЯКУ, и он не может претендовать на победу со сноса в текущей серии ходов. Состояние временного Фуритен заканчивается, когда игрок получает тайл со стены, или открывается какой-либо сет. Тем не менее, если игрок объявил риичи он остается временно Фуритен до конца раздачи. Игрок никогда не считается фуритен на тайле вытянутом из стены.

#### 3.4.6 Чомбо

Тяжелые нарушения наказываются штрафом Чомбо, после которого пересдается текущая раздача.

Если выигрыш объявляется в то же время, что и возникает чомбо, чомбо аннулируется.

Чомбо – выплата в размере манган: 4000 востоку, 2000 другими игроками. Если нарушивший правила игрок был Востоком, по 4000 выплачивается каждому из игроков.

Следующие нарушения подвергаются штрафу чомбо:

- Неверно объявленная победа и показ закрытой части руки. Победа может быть недействительна, поскольку в руке нет допустимым выигрышных комбинаций или потому, что объявление не может быть действительным.
- Объявление риичи с рукой, в которой нет ожидания (определяется только в случае ничьей). В случаях, если рука была объявлена мертвой после объявления Риичи, она рассматривается как Нотен. Чомбо не применяется, только обычная выплата за Нотен.
- Создание недопустимого закрытого Кана после объявления Риичи (определяется, в случае если игрок объявляет победу или в случае ничьей).
- Попытка претендовать на тайл после того как рука была объявлена мертвой рукой.
- Игра не может быть продолжена из-за ошибки игрока. Например: слишком много тайлов было опрокинуто и игра не может быть продолжена.

После Чомбо риичи ставки возвращаются игрокам, которые объявляли риичи, и раздача переигрывается. Счетчик ренчанов не добавляется, и дилер не перемещается.

#### 3.4.7 Мертвая рука

Некоторые нарушения, не наказываются штрафом чомбо, вместо этого назначается мертвая рука.

Игрок с мертвой рукой не может объявить победу, любой сет (кан, пон или чи), и не считается темпай при ничьей.

К мертвой руке приводят следующие нарушения:

- Неверное объявление победы, без открытия руки.
- Попытка объявить риичи с открытой рукой.
- Попытка объявить риичи, но, не произнеся «Риичи» или не повернув сброшенный тайл.
- Слишком мало или слишком много тайлов в руке.
- Создание недопустимого Кана, Пона или Чи. Ошибка может быть исправлена, если она обнаружена или на неё указали до сброса тайла в дискард.
- Сдвиг сета (kuikae)
- Судья имеет право назначать мертвую руку за другие нарушения, например за передачу игровой информации.

В том случае, когда рука объявляется мертвой рукой после объявления Риичи, и раздача заканчивается в исчерпывающей ничьей, выплачивается штраф за Нотен и не приводит к Чомбо.

#### 3.4.8. Незначительные нарушения

Незначительные нарушения в основном не штрафуются. Пожалуйста, обратитесь к Разделу 5 об Этикете и правилам турниров.

#### 3.4.9. Объявление победы.

Когда раздача заканчивается объявлением победы одним или несколькими игроками, совершается подсчет очков в руке (руках). Выплаты получают только выигравшие. Когда есть более одной возможности того, как выигрышный тайл завершает руку, всегда выбирается более дорогая возможность.

Игрок, выигравший со стены, получает выплаты от трех оппонентов. Игрок, чей снос приводит к одному и более объявлению выигрыша, платит полную стоимость каждой руки победителей. Восток получает больше очков за победу, но также и платит больше в случае выигрыша со стены оппонентом.

Когда Восток выигрывает раздачу (не имеет значения, выиграл ли еще кто-либо), справа от Востока на стол выкладывается счетчик ренчана.

#### 3.4.10. Счетчик ренчана

После раздачи выигранной Востоком или исчерпывающей ничьей справа от Востока на стол выкладывается счетчик ренчана.

Каждый счетчик на столе увеличивает стоимость выигрышной руки на 300 очков. В случае выигрыша со стены выплата делится таким образом, что каждый игрок платит 100 очков выигравшему за каждый счетчик в дополнение к обычной выплате за раздачу.

Все счетчики удаляются после раздачи, в которой победу объявил другой игрок, кроме Востока, а Восток не выиграл.

#### 3.4.11. Смена дилера

По окончании раздачи определяется, остается ли Восток на своем месте, или же это право переходит следующему игроку.

Восток остается на своем месте, если он объявил победу или находился в темпай при исчерпывающей ничьей. Когда выигравших несколько, Восток остается на своем месте, если он – один из выигравших. В противном случае, место дилера сдвигается: Юг становится Востоком, Запад становится Югом, Север – Западом, а Восток – Севером.

В случае чомбо смена дилера не происходит, Восток остается Востоком.

#### 3.5. Продолжение игры

Когда вопрос о смене дилера решен, тайлы перемешиваются лицевой стороной вниз, и начинается новая раздача.

Когда игрок, начавший игру как Восток, снова становится Востоком после того, как все его оппоненты побывали Востоком хотя бы одну раздачу, начинается Южный раунд.

Когда игрок, начавший игру как Восток, снова становится Востоком после того, как все его оппоненты побывали Востоком хотя бы одну раздачу в Южном раунде, игра завершается.

#### 3.6. Завершение игры

Когда заканчивается южный раунд и игра завершается, победителем объявляется игрок с наибольшим количеством очков. Не имеет значения, сколько раздач было выиграно: победителя определяет итоговое количество очков.

Все ставки по риичи, оставшиеся на столе, получает победитель или делятся, если счет равный. Агари Ямэ не допускается. Это правило, которое позволит Востоку закончить игру, если он выигрывает финальную раздачу и ведет в счёте.

#### 4. Подсчет очков

##### 4.1. Подсчет очков выигрышной руки

Все игроки за столом несут ответственность за правильный подсчет каждой выигрышной руки по максимальной стоимости.

Сначала определяется количество Хан (удвоенный): сложите количество хан от яку (по меньшей мере 1) с количеством дор, кан-дор, а в случае риичи с количеством ура-дора в руке. Полученная сумма является стоимостью руки в ханах.

Затем подсчитывается базовая стоимость руки – минипоинты. Округление производится до следующей десятки (например, 32 минипоинты округляются до 40). В случае руки «Семь пар», такая рука стоит 25 минипоинты и не округляется. Для рук стоимостью 5 и более хан число минипоинты не имеет значения.



За каждый счетчик к стоимости руки добавляется 100 в случае выигрыша со стены, и 300 в случае выигрыша со сноса. К тому же, выигравший игрок забирает любые ставки по риичи от игроков, не выигравших раздачу.

В том случае, когда раздачу выигрывает больше одного игрока, снесший на руку игрок производит расчёты с каждым победителем отдельно. Каждый победитель получает стоимость руки, включая стоимость счетчиков.

В том случае, когда одновременно выигрывает больше одного игрока, ставки по риичи от игроков, объявивших риичи, но не объявивших победу, отходят к ближайшему победителю справа от снесшего на руку игрока. Те игроки, которые объявили риичи и выиграли, всегда получают свои ставки по риичи назад.

Когда расчёты осуществляется с использованием палочек, игроки должны положить палочки на стол, где все игроки могут их видеть во время обмена. Когда расчёты осуществляется с использованием палочек, игроки обязаны пересчитать свои палочки, если их просят противники.

Игра продолжается, если счет игрока опускается ниже нуля; игрок занимает счетные палочки у оппонентов или арбитра.

#### 4.1.1. Минипоинты

Вы всегда получаете минипоинты за следующие три способа выигрыша:

Минипоинты за победу:

Закрытая рука со сноса 30

Семь пара (больше минипоинтов не добавляется) 25

Другим способом (со стены или с открытой рукой) 20

Минипоинты добавляются за поны и каны в руке. У чи нет стоимости в минипоинтах. Если выигрышный тайл завершает пон, он считается закрытым в случае выигрыша со стены и открытым в случае выигрыша со сноса.

Минипоинты	Открытый	Закрытый
Пон, 2-8	2	4
Пон терминальных/благородных	4	8
Кан, 2-8	8	16
Кан, терминальных/благородных	16	32

К тому же по 2 минипоинта присуждается за следующее:

2 минипоинта за:

о Пара драконов

о Пара ветров места

о Пара ветров раунда

о Выигрыш с краевым, закрытым или ожиданием в пару

о Выигрыш со стены (кроме пинфу)

о Открытое пинфу

#### 4.1.2. Точный подсчет стоимости руки

Вместо подсчета стоимости руки вручную рекомендуются таблицы подсчёта. Тем не менее, для полноты описания здесь приводится процедура подсчета. Для рук стоящих пять и более хан, используется таблица лимитированных рук. Для рук дешевле 5 хан стоимость рассчитывается следующим образом:

Базовая ценность руки (округленные минипоинты) удваивается несколько раз по числу ханов плюс 2. Полученное число – базовая стоимость, которую выплатят оппоненты в случае выигрыша со стены. Однако для Востока число удваивается еще раз. Восток получает двойную выплату, но также платит в два раза большую сумму при выигрыше оппонента со стены. Выплаты округляются до следующих 100, но не превышают стоимости мангана.

В случае выигрыша со сноса, снесший на руку игрок должен заплатить за всех оппонентов, включая Восток, т.е. базовую стоимость в четырехкратном размере, если победитель не Восток, и трехкратную двойную базовую стоимость, если победитель Восток. Выплаты округляются до следующих 100, но не превышают стоимости мангана.

К этому добавляется стоимость счетчиков и ставки по риичи на столе.

#### 4.1.3. Таблицы подсчета очков

В соответствующей таблице используйте столбец с ценностью руки в ханах и ряд с ценностью руки в минипоинтах.

Таблица «Восток со стены (Цумо)» показывает сумму, которую должен заплатить каждый оппонент Востоку. «Другие со стены (Цумо)» дает два числа; наибольшее число – выплата с Востока, другое число – выплаты с двух других игроков. Таблицы для выигрыша со сноса (Рон) представляют сумму, которую снесший на руку игрок должен заплатить победителю. Таблица для лимитированных рук представляет суммы, которые каждый оппонент должен заплатить в случае выигрыша со стены. В случае выигрыша со сноса, снесший игрок платит за всех. Например, для Ханеман выплата 18000 для Востока и 12000 для другого игрока.

К значениям в таблице прибавляются стоимости всех счетчиков на столе и ставки по риичи.

#### 4.2. Обзор яку

Некоторые яку требуют, чтобы рука была закрытой. Закрытая рука может быть выиграна со сноса. Если снесенный тайл завершает пон, такой пон считается открытым при подсчете минипоинтов, но сама рука, тем не менее, закрыта.

Все яку кумулятивны, таким образом, в одной руке может быть скомбинировано несколько яку.

Например, закрытая рука «Все простые» и «Тройное смешанное чи» стоит 4 хана со стены. Если эта рука открыта, она стоит только 1 хан. Таким образом, в руке может быть собрано не больше 13 хан.

Якуманы не суммируются.

##### 4.2.1. Яку в 1 хан

- Риичи РИЧИ Закрытая рука на ожидании со ставкой в 1000 очков. См. п. 3.3.14 для детальных правил объявления риичи. Дополнительное яку – иппацу (IPPATSU) – присуждается за выигрыш во время первой непрерывной серии ходов после объявления риичи, включая следующее взятие тайла объявившим риичи игроком. Если серия ходов прерывается объявлениями кана, пона или чи, включая закрытый кан, возможность иппацу пропадает.
- Дополнительное яку, Двойное Риичи – DABURU Riichi, присуждается при объявлении риичи в первом круге ходов, т.е. на самом первом ходу игрока. Первый круг ходов не должен быть прерванным, т.е., если какие-либо объявления Кан, Пон или Чи, в том числе закрытый Кан, которое произошло до объявления Риичи, Двойное Риичи невозможно.
- Полностью закрытая рука MENZEN TSUMO Выигрыш со стены с закрытой рукой.
- Пинфу PINFU Закрытая рука из чи с парой, не имеющей ценности, т.е. закрытая рука с четырьмя чи и парой, не содержащей драконов, ветров места или раунда. Выигрышный тайл должен завершать чи с ожиданием в две стороны. Рука по определению не содержит минипоинтов, за исключением базовых 30 за выигрыш со сноса или 20 за выигрыш со стены.
- Чистые двойные чи IPPEIKOU Закрытая рука с двумя абсолютно одинаковыми чи, т.е. с теми же достоинствами и той же масти
- Все простые TANYAO CHUU Рука без терминальных и благородных тайлов.
- Смешанные тройные чи SAN SHOKU DOUJUN Рука с тремя чи одной и той же номерной последовательности каждой масти. Дает дополнительный хан, если рука закрыта.
- Пон драконов FANPAI/YAKUHAI Пон/кан драконов.
- Ветер места FANPAI/YAKUHAI Пон/кан ветров места.
- Ветер раунда FANPAI/YAKUHAI Пон/кан ветров раунда.
- Внешняя рука SHANTA Все сеты содержат терминальные или благородные, пара так же составлена из терминальных или благородных тайлов. Рука содержит хотя бы одно чи. Дает дополнительный хан, если рука закрыта.
- После кана RINSHAN KAIHOU Выигрыш на замещающем тайле после объявления кана. Считается за выигрыш со стены
- Ограбление кана SHAN KAN Выигрыш на тайле, который оппонент добавляет к открытому пону, чтобы составить кан, см. п. 3.3.6. Так как кан не объявляется должным образом, кан-дора не открывается. Считается как рон (выигрыш со сноса). Ограбление кана так же применяется при выигрыше с Тринадцатю Сиротами на тайле, используемом оппонентом для составления закрытого кана. Закрытый кан может быть ограблен только в случае Тринадцати Сирот.

- На дне моря НАИТЕИ Выигрыш со стены на последнем тайле в стене.
  - На дне моря НОУТЕИ Выигрыш со сноса последнего тайла в раздаче (Снос может быть затребован только для выигрыша, а не для кана, пона или чи).
- 4.2.2. Яку в два хан
- Семь пар СНИ ТОИТСУ Закрытая рука с 7 разными парами. Две одинаковые пары не разрешены. Семь пар всегда стоят 25 минипоинтов; дополнительные очки, например, за пару драконов, не присуждаются.
  - Тройной пон SAN SHOKU DOKOU Рука с тремя понами/канами каждой масти одного достоинства
  - Три закрытых пона SAN ANKOU Рука с тремя закрытыми понами/канами. Заметьте, что вся рука, может и не быть закрытой.
  - Три кана SAN KAN TSU Рука с тремя канами.
  - Все поны ТОИ-ТОИ НОУ Рука с четырьмя понами/канами и парой.
  - Пол-изобилия HONITSU Рука, составленная из тайлов только одной из трех мастей в сочетании с благородными. Дает дополнительный хан, если рука закрыта.
  - Малые три дракона SHOU SANGEN Рука с двумя понами/канами драконов и парой драконов. Добавляются два яку за каждый пон драконов.
  - Все терминальные и благородные HONROUTOU Рука, содержащая только терминальные и благородные тайлы. Добавляется два яку за Все поны (ТОИ-ТОИ НОУ) или Семь пар (СНИ ТОИТСУ).
  - Терминальные во всех сетях JUNCHAN Все сети содержат терминалы, и пара из терминальных тайлов. Рука содержит хотя бы одно чи. Дается дополнительный хан, если рука закрыта.
- 4.2.3. Яку в три хан
- Дважды чистое двойное чи RYAN PEIKOU Закрытая рука с четырьмя чи, каждые два чи составляют Чистые двойные чи. Дополнительные яку за Чистые двойные чи (IPPEIKOU) не присуждается.
- 4.2.4. Яку в пять хан
- Полное изобилие CHINITSU Рука, составленная полностью из тайлов одной масти. Благородные не допускаются. Дается дополнительный хан, если рука закрыта.
  - Благословение Человека RENHO Выигрыш со сноса в первой непрерывной серии ходов, до того как игрок сделал свой ход. Закрытый кан также прерывает серию ходов.
- 4.2.5. Якуманы
- Тринадцать Сирот KOKUSHI MUSOU Закрытая рука, содержащая по одной из каждых 13 разных терминальных и благородных тайлов, плюс один дополнительный терминальный или благородный тайл
  - Девять Врат SHUUREN POOTO Закрытая рука, состоящая из тайлов 1112345678999 в одной масти, плюс один дополнительный тайл той же масти
  - Благословение Небес TENHO Победа Востока на сданной руке. Объявление закрытого кана не допускается.
  - Благословение Земли CHHO Победа со стены в первой непрерывной серии ходов. Закрытый кан не допускается.
  - Четыре Закрытых Пона SUU ANKOU Закрытая рука с четырьмя закрытыми понами/канами. Выигрыш со сноса возможен только в случае ожидания в пару.
  - Четыре Кана SUU KAN TSU Рука с четырьмя канами.
  - Все зеленые RYUU IISU Рука, полностью составленная из зеленых тайлов. Зелеными тайлами являются: зеленые драконы, 2,3,4,6,8 бамбуков
  - Все Терминальные CHINROUTO Рука, полностью составленная из терминальных тайлов.
  - Все Благородные TSUU IISOU Рука, полностью составленная из благородных тайлов.
  - Большие Три Дракона DAI SANGEN Рука с тремя понами/канами драконов. В том случае, когда три пона/кана драконов открыты, игрок, снесший тайл в третий пон драконов,

должен выплатить всю сумму в случае выигрыша со стены и разделить выплату с игроком, снесшим выигрышный тайл в случае победы со сноса. См. п. 3.3.9.

- Малые Четыре Ветра SHOU SUUSHII Рука с тремя понами/канами ветров и парой ветров.
- Большие Четыре Ветра DAI SUUSHII Рука с четырьмя понами/канами ветров. В том случае, когда четыре пона/кана ветров открыты, игрок, снесший тайл в четвертый пон ветров, должен выплатить всю сумму в случае выигрыша со стены и разделить выплату с игроком, снесшим выигрышный тайл в случае победы со сноса. См. п. 3.3.9.

#### 4.2.6 Устаревшие яку

- Снос только терминальных и благородных NAGASHI MANGAN. Это специальная рука больше не используется в правилах ЕМА. Здесь она описана из – за её популярности и может использоваться как локальное правило стола. Это особая рука не может быть скомбинирована с другими. После исчерпывающей ничьей игрок может объявить эту руку, если у него закрытая рука, он сносил только терминальные и благородные тайлы и ни один тайл из его дискарда не был взят в сет. Игроку не обязательно быть в темпай. Игрок получает выплату равную стоимости мангана со стены, плюс счетчики и ставки по риичи.

### 5. Этикет и правила турнира

#### 5.1. Ошибки в требовании тайлов

При требовании тайла в кан, пон или чи игрок сначала четко объявляет «кан», «пон» или «чи». Объявления «конг», «панг» или «чоу» так же правомерны. Затем игрок открывает подходящие тайлы руки, после чего сносит тайл из руки и забирает затребованный тайл. Для третьего шага порядок указанных двух действий не важен: игрок может сначала взять затребованный тайл, а потом снести свой или сделать наоборот.

Если игрок допускает ошибки в указанном выше порядке, ему указывают на это, но штрафа не следует.

##### 5.1.1. Игрок не смог взять затребованный тайл

Хотя игрок, затребовавший тайл, может сделать снос до того, как приставит затребованный тайл к своим открытым тайлам, он должен взять этот тайл до того, как следующие два игрока снесут тайлы. Если игрок не смог взять затребованный тайл вовремя он объявляется Мертвой Рукой, т.к. у игрока неверный сет.

##### 5.1.2. Пустое объявление

Пустые объявления кана, пона или чи (игрок объявил кан, пон или чи и сразу же передумал, не показав тайлы) не наказываются.

Пустые объявления рона или цумо (игрок объявил рон, цумо или маджонг, но не показал тайлы, поняв ошибку) приводят к Мертвой Руке.

Игрок должен использовать правильный термин для объявления выигрыша. Игрок, объявивший «Иппацу» и показавший свои тайлы, подвергается штрафу чомбо. Если игрок незамедлительно поправился, использовав правильный термин (например, «Ху – то есть цумо!» или «Иппацу – то есть Рон!»), то его рука считается верной. Руки игроков, путающие термины «рон» и «цумо» считаются верными, но таким игрокам должно быть указано, что нужно использовать правильное слово, а повторяющиеся нарушения приводят к штрафам по усмотрению судьи.

##### 5.1.3. Изменение объявления

Объявления не следует менять. Первое объявление должно быть верным. Тем не менее, если объявление не касается выигрыша, допускается быстрая поправка.

Если игрок объявляет «пон, нет, рон», его объявление рона считается верным объявлением выигрыша.

Если игрок объявляет «Рон, нет, пон», он делает объявление выигрыша. Игрок может взять тайл для рона, но не для пона. В случае если у игрока, нет выигрышной руки, и он не показал свои тайлы или показал два тайла для объявления пона, его рука объявляется Мертвой. Если игрок показал все свои тайлы, он получает штраф чомбо.

##### 5.1.4. Объявление неверного сета

Если игрок объявляет неверный сет, сет может быть исправлен, если ошибка была распознана или на неё указали до того, как игрок снесет тайл. После сноса ошибку нельзя исправить, и рука становится Мертвой.

#### 5.2. Случайное открытие тайлов

Открытие нескольких тайлов не наказывается. Открытые тайлы должны быть помещены обратно в стену или в руку, откуда они были открыты.

Открытие тайлов во время раздачи не наказывается. Если ситуация оценивается проблематичной, для продолжения игры, производится пересдача, но без штрафных санкций.

Если слишком много тайлов было открыто, игру нельзя продолжить. Решение принимается судьёй в зависимости от обстоятельств и прогресса игры. Как правило, игра не может продолжаться, если значительная часть стены разрушена или открыто несколько тайлов из рук противников. Если игра не может продолжаться, нарушивший игрок получает штраф Чомбо. Если ошибка произошла не по вине какого-либо игрока, раздача пересдается (как в случае Чомбо, но без каких-либо штрафных выплат).

После завершения раздачи, игроки не должны открывать оставшиеся тайлы стены или мертвой стеной.

Случаи проверки ура-дор, даже если нет победителя с объявлением Риичи, или проверка оставшихся тайлов в стене, после того как раздача закончена, или разрушение оставшейся части стены, после того как противник выиграл. Все эти случаи считаются примерами порицаемого поведения. А в серьезных случаях (толкание всех тайлов грубым способом) или повторные случаи (снова и снова проверять оставшиеся в стене тайлы или ура-доры - даже после того, как на это указывается, чтобы остановить) расценивается, как помеха игре и нарушивший правила игрок может быть оштрафован по решению судьи.

#### 5.2.1 Взятие тайлов из неправильной части стены.

Если игрок берет тайл из неправильной части стены, и ошибка была распознана или на неё указывается до сброса в дискард, ошибка должна быть исправлена. После сброса в дискард ошибка не может быть исправлена. В любом случае наказания не следует.

#### 5.3. Ошибки, связанные с объявлением Риичи

Верное объявление риичи проводится в три шага: во-первых игрок четко объявляет «Риичи», во-вторых сносит тайл и поворачивает ее на бок в ряду снесенных, в-третьих, выкладывает палочку в 1000 очков на стол рядом со своим дискардом и центром стола, где она видна всем соперникам. У игрока, завершившего два первых шага, но забывшего выложить ставку по риичи, объявление Риичи все же считается верным, а ошибку следует исправить, как только о ней стало известно.

Игрок, который неверно объявляет «риичи» или не поворачивает снесенный тайл на бок, не делает верного объявления риичи. Ставка Риичи возвращается, и его рука объявляется мертвой.

Если противник забирает повернутый тайл для открытого сета, и игрок забывает, повернуть следующий сбрасываемый тайл, следует указать на ошибку. Штрафа нет.

Попытка объявления риичи с открытой рукой приводит к наказанию мертвой рукой.

#### 5.4. Передача информации

Передача информации или подсказок о стратегии оппонентов, например, о положении темпай, о том, какие тайлы сносить опасно или на какое яку, возможно, нацелился игрок, - порицаемое поведение, и в серьезных или повторяющихся случаях, нарушитель наказывается мертвой рукой или снятием очков по решению судьи. Обычно оппонентам следует сделать игроку отчетливое предупреждение, а в случае серьезного нарушения или его повторения, позвать судью, который сможет принять решение о наказании игрока.

Разрешается поправлять игрока, который сейчас совершит незначительное нарушение или ошибку в этикете, например, возьмет тайл из неверной части стены, объявит неверный сет или забудет взять замещающий тайл.

Разрешается указывать, что у игрока мертвая рука, например, если у него слишком много или мало тайлов в руке.

#### 5.5. Мошенничество и создание помех в игре

Мошенничество и создание помех в игре являются грубыми нарушениями хода турнира, и такие намеренные нарушения должны строго караться. Игроки должны играть честно и не злоупотреблять правилами или использовать лазейки.

Игрок, которого поймали за мошенничеством, должен быть немедленно дисквалифицирован; однако, так как это очень серьезное обвинение, свидетельства мошенничества должны быть явными.

Намеренное поведение, нарушающее порядок проведения турнира, наказывается по решению судьи штрафами в 8000 или 12000 очков (уровень чомбо), а в серьезных случаях или при повторении ситуации – штрафами от 12000 до 48000 очков. Данный штраф взимается с игрока-нарушителя в конце игры, таким образом, не затрагиваются позиции игрока за столом. Отнятые

очки не прибавляются другим игрокам. Дальнейшее деструктивное поведение приводит к немедленной дисквалификации.

#### 5.6 Телефоны

Игроки и зрители должны перевести свои телефоны в тихий и не вибрирующий режим во время игровых сессий. В зависимости от уровня нарушения игрок подвергается наказанию по усмотрению судьи для телефонного звонка или других оповещений. Игрок с особой и важной причиной ожидающий вызова должен предупредить судью до начала сессии и о том, как можно разрешить ситуацию.

#### 5.7. Опоздание на турнир

При опоздании на 10 минут и меньше, игрок получает штраф в 1000 очков за каждую минуту опоздания. Таким образом, игрок, опоздавший на 1 минуту, штрафуются на 1000 очков, игрок, опоздавший на 10 минут – на 10000 очков. Данный штраф взимается с игрока в конце игры, таким образом, не затрагиваются позиции игрока за столом. Отнятые очки не прибавляются другим игрокам.

Если игрок опоздал больше, чем на 10 минут, вместо него играет заменяющий игрок.

#### 5.8. Заменяющие игроки

Если организаторам становится понятно, что игрок не сможет играть, например, из-за болезни, его место за столом занимает заменяющий игрок.

#### 5.9. Сессии турнира

Сессии рассчитываются по 105 минут.

Началом раздачи считается бросок игральных кубиков после того, как были построены стены. Если кубики не были брошены до того, как было объявлено 15 минут до конца сессии, игроки сыграют только текущую раздачу. Если кубики были только что брошены, когда прозвучал сигнал, игроки могут сыграть две раздачи. В случае чомбо происходит пересдача и не может считаться, что раздача была сыграна. Раздача, завершившаяся исчерпывающей ничьей, считается за сыгранную раздачу.

В начале сессии, ожидая сигнала к началу, игрокам разрешается построить стены, но кубики не должны быть брошены и раздача не должна начинаться до сигнала.