

Регламент Кубка «Японского дома» по риичи-маджонгу

1. Общие сведения

- 1.1. Официальное название: «Кубок «Японского дома» по риичи-маджонгу».
- 1.2. Дата проведения Кубка: 18 – 19 мая 2013 года.
- 1.3. Место проведения: Москва, бизнес-центр «Японский дом» – Саввинская наб., д. 15.
- 1.4. Число участников: до 80 человек.
- 1.5. Стоимость участия: 1500 рублей.
- 1.6. Квота для иногородних и иностранных игроков: 20 мест (может быть изменена).
- 1.7. Призы:
 - 1.7.1. Переходящий кубок с именным шильдом победителю.
 - 1.7.2. Гарантированные ценные призы первым трем местам.
 - 1.7.3. Призы в дополнительных номинациях.

2. Регистрация участников

- 2.1. Предварительная регистрация для игроков открывается 18 февраля 2013 года.
- 2.2. Для предварительной регистрации необходимо заполнить форму на сайте Кубка, указав свои реальные данные: имя и фамилию, город проживания, контактный телефон и e-mail. Организаторы Кубка гарантируют неразглашение контактной информации (телефона и e-mail) третьим лицам.
- 2.3. Иногородние и иностранные игроки автоматически попадают в квоту из 20 мест. После ее заполнения – в общий список в порядке общей очереди. Незанятые места квоты будут освобождены за две недели до даты проведения Кубка.
- 2.4. Для японских игроков назначена дополнительная квота в 8 мест.
- 2.5. После регистрации 80 участников все остальные зарегистрированные помещаются в лист ожидания. Они смогут принять участие в Кубке в случае отказа от участия ранее зарегистрированных участников и в случае их неявки в первый день проведения Кубка.
- 2.6. Официальной регистрацией является внесение платы в размере стоимости участия в первый день проведения Кубка или предоплаты, начиная с апреля месяца. Приоритетное право официальной регистрации имеют лица, прошедшие процедуру предварительной регистрации.
- 2.7. В официальной регистрации может быть отказано тем, чьи игровые навыки вызывают сомнение у организаторов Кубка.

3. Требования к участникам

- 3.1. Требования к уровню игры
 - 3.1.1. Для участия в Кубке игрок должен уверенно владеть правилами современного японского маджонга и иметь хорошие практические навыки игры.
 - 3.1.2. Уверенное владение правилами включает в себя: знание и понимание всех основных правил игры (яку, доры, риичи, фуритен), способность самостоятельно корректно подсчитать стоимость любой выигрышной руки (допускается использование справочных таблиц).
 - 3.1.3. 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 секунды в особо сложных ситуациях).
 - 3.1.4. Организаторы Кубка могут попросить любого предварительно зарегистрированного игрока пройти квалификацию.

- 3.1.5. Проведение квалификации для московских игроков очное и проводится клубом «Тесудзи» по пятницам. Иногородние участники проходят квалификацию дистанционно по предварительной договоренности.
- 3.1.6. Квалификацию необходимо пройти до 12 мая 2013 года. Число попыток не ограничено.
- 3.1.7. Квалификация не требуется: профессиональным игрокам «Лиги риичи-маджонга», участникам турнира «Moscow Open Riichi Tournament», членам клуба «Тесудзи», участвующим в клубном рейтинге и сыгравшим не менее 10 игр.
- 3.1.8. Игрок обязан заранее сообщить организаторам об имеющихся у него хронических или иных заболеваниях, способных повлиять на его участие в Кубке.

4. Расписание Кубка

- 4.1. Кубок проводится два дня 18 и 19 мая 2013 года и состоит из восьми игровых сессий.
- 4.2. Ход Кубка (расписание может быть незначительно изменено в дни проведения Кубка).
 - 4.2.1. День первый:
 - 9:30 – 10:15 – приезд и регистрация участников
 - 10:15 – 10:45 – церемония открытия Кубка
 - 10:45 – 12:15 – первая игровая сессия
 - 12:15 – 12:30 – перерыв
 - 12:30 – 14:00 – вторая игровая сессия
 - 14:00 – 15:45 – обеденный перерыв
 - 15:45 – 17:15 – третья игровая сессия
 - 17:15 – 17:30 – перерыв
 - 17:30 – 19:00 – четвертая игровая сессия
 - 19:00 – 19:15 – обработка результатов
 - 4.2.2. День второй:
 - 9:00 – 9:30 – приезд участников
 - 9:45 – 11:15 – первая игровая сессия
 - 11:15 – 11:30 – перерыв
 - 11:30 – 13:00 – вторая игровая сессия
 - 13:00 – 14:45 – обеденный перерыв
 - 14:45 – 16:15 – третья игровая сессия
 - 16:15 – 16:30 – перерыв
 - 16:30 – 18:00 – четвертая игровая сессия
 - 18:00 – 18:30 – итоговая обработка результатов
 - 18:30 – 19:00 – церемония награждения победителей
- 4.3. Игроки, не прошедшие официальную регистрацию в первый день до 10:15, не допускаются до участия в Кубке.

5. Судейство

- 5.1. Судьи
 - 5.1.1. Главный судья Кубка: Конищев Дмитрий.
 - 5.1.2. У главного судьи может быть один или несколько помощников.
 - 5.1.3. Во время игровых сессий в игровом зале всегда будет находиться судья или один из его помощников.
 - 5.1.4. Решения помощника судьи могут быть обжалованы у главного судьи.
 - 5.1.5. Решения главного судьи обжалованы быть не могут.
 - 5.1.6. Главный судья не имеет права принимать участия в игровых сессиях.
 - 5.1.7. Помощники судьи могут выступать в роли игроков замены.

- 5.2. Запреты, действующие во время проведения Кубка:
- 5.2.1. Не допускается использование никаких технических средств. Мобильными телефонами и прочими средствами связи разрешено пользоваться только в перерывах между игровыми сессиями.
 - 5.2.2. Не допускается ни под каким предлогом прерывать раздачу.
 - 5.2.3. Отлучаться во время игровой сессии можно только между раздачами и не более одного раза на 5 минут. Судья или его помощники при этом имеют право сопровождать игрока.
 - 5.2.4. Запрещается брать тайл со стены в свой ход ранее, чем через 2-3 секунды после сброса предыдущим игроком тайла в дискард.
 - 5.2.5. Не допускается встраивать выигрышный тайл в руку при объявлении победы, в противном случае рука должна быть посчитана по минимальной стоимости.
 - 5.2.6. Во время игры запрещается обсуждать руки игроков, включая открытые сеты, а также не разрешается высказывать предположения о возможных в руке тайлах и ожиданиях.
 - 5.2.7. До участия в Кубке не допускаются лица с признаками алкогольного или наркотического опьянения.
 - 5.2.8. На всей территории бизнес-центра «Японский дом» запрещено курение (включая электронные сигареты и прочие имитации).
 - 5.2.9. Запрещается шуметь, громко выражать эмоции, использовать ненормативную лексику или иным образом мешать игре других участников Кубка.

6. Особенности Кубка

- 6.1. Игровые сессии
- 6.1.1. Игровая сессия длится ровно 90 минут.
 - 6.1.2. На экранах ведется обратный отсчет времени.
 - 6.1.3. За 10 минут до окончания времени начинается «красная зона».
 - 6.1.4. В красной зоне можно только доигрывать начатые раздачи. Начатая в красной зоне раздача будет признана недействительной.
 - 6.1.5. Если раздача по истечении основного времени всё равно не доиграна, ее следует завершить за счет времени перерыва между сессиями.
 - 6.1.6. Если последняя сдача южного раунда завершена до окончания основного времени – 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 25000 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. Можно уходить в минус по очкам.
 - 6.2.7. В случае ухода в минус игрок обязан позвать судью или помощника судьи – тот выдаст ему черные счетные палочки, обозначающие отрицательные очки, и белые очки – выигравшему, чтобы сумма очков за столом осталась равна 100000.
 - 6.2.8. Будучи в минусе можно объявлять риичи. Для этого также нужно обратиться к судье.
 - 6.2.9. В конце каждой игровой сессии каждый игрок лично подсчитывает свои очки и заносит полученное значение в бланк.

6.2.10. Если игроки не имеют претензий друг к другу, и сумма очков за столом равна 100000, каждый расписывается на бланке.

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. Выигрывает второй игрок.

7. Особенности правил

7.1. Рассадка и определение дилера

7.1.1. Рассадка за столами определяется жребием: четыре ветра перемешиваются рубашками вверх старшим игроком за столом, три других игрока вытягивают себе по одному тайлу, не показывая его, пока все 4 тайла не будут разобраны игроками. Далее игроки садятся в соответствии с вытянутыми ветрами. Восточный ветер автоматически является временным дилером.

7.1.2. Определение постоянного дилера осуществляется броском двух кубиков временным дилером. Индикатор раунда кладется слева (или справа) от постоянного дилера и не перемещается во время игры. Текущего дилера обозначают игровые кубики, которые кладутся рядом с его рукой.

7.1.3. Место разлома стены определяется броском двух кубиков постоянным дилером. Кубики остаются у дилера и обозначают его дилерство.

7.2. Построение и разбор стены

7.2.1. Перед каждой новой раздачей тайлы переворачивают рубашками вверх и тщательно перемешивают все четверо игроков.

7.3. Если в процессе перемешивания какие-то тайлы перевернулись рубашкой вниз, перед построением стен следует их перевернуть рубашкой вверх. Не допускается начало построения стен, пока не все тайлы перевернуты рубашкой вверх.

7.4. Правила Кубка

7.4.1. Игра идет по современным японским правилам JPML-B с рядом незначительных изменений. Основные особенности правил Кубка:

7.4.1.1. Куитан – есть (все средние – таняо – может быть открытым).

7.4.1.2. Ака-доры – не используются.

7.4.1.3. Кан-доры – используются.

7.4.1.4. Ура-доры – используются.

7.4.1.5. Кан-ура доры – используются.

7.4.1.6. Якуманы не складываются, двойные якуманы не используются.

7.4.1.7. Правило пао – действует для якуманов: дайсанген, дайсуши и суканцу – игрок, позволивший завершить последний открытый сет якумана, заплатит полную стоимость при цумо и половину стоимости при роне с третьего игрока.

7.4.1.8. Куикаэ – есть (можно только сдвигать чи, например, имея сет 345, объявить на 6 чи: 456 и сразу сбросить из руки 3).

7.4.1.9. Ума – не используется.

- 7.4.1.10. Ока – не используется.
- 7.4.1.11. Атамахане – есть (два атамахане одновременно – пересдача).
- 7.4.1.12. Ренчаны добавляются в случае победы или темпая дилера, а также при любой ничьей, включая абортивные, кроме случая штрафа чомбо.
- 7.4.1.13. Рянхансибари – нет.
- 7.4.1.14. Ренхо – победа на первом круге – используется, оценивается в манган и не сочетается ни с какими другими яку, при этом рука всегда считается по максимальной стоимости.
- 7.4.1.15. Нагаси манган – есть. Нагаси не является победой. Игрок, с которого не взято ни одного тайла в открытый сет и в дискарде которого присутствуют только терминалы и достоинства, получает в качестве компенсации выплату размером в манган, если раздача заканчивается вничью. Обычные расчеты при этом не производятся, однако дилер показывает свою руку и если имеет темпай, остается дилером.
- 7.4.1.16. Открытие индикатора доры при объявлении закрытого кана происходит сразу, в остальных случаях после сброса тайла в дискард.
- 7.4.1.17. В случае выигрыша по риншан на открытом кане полную стоимость руки выплачивает игрок, набросивший в кан. В остальных случаях риншан – это цумо.
- 7.4.1.18. Яку и якуманы, которые не используются: исоусанджун (три идентичных чи одной масти), санренко (три последовательных пона одной масти), дайшарин (рука вида 22334455667788 одной масти не является якуманом), сисанпута (13 несвязанных тайлов с раздачи не являются якуманом).

8. Штрафы и санкции

8.1. Штрафы

- 8.1.1. Мертвая рука. При назначении мертвой руки игрок в течение раздачи не имеет права объявлять победу, а также объявлять любые сеты. Нарушение данного правила ведет к назначению штрафа – чомбо. Мертвая рука назначается в следующих случаях:
 - 8.1.1.1. В руке игрока меньшее или большее количество тайлов, чем нужно.
 - 8.1.1.2. Игрок опрокинул один из тайлов мертвой стены.
 - 8.1.1.3. Игрок разрушил стену, и было опрокинуто менее 5 тайлов.
 - 8.1.1.4. Игрок взял тайл со стены не в свой ход (тайл должен быть возвращен).
 - 8.1.1.5. За встраивание взятого со стены тайла в руку при объявленном риичи.
 - 8.1.1.6. Игрок взял тайл не по порядку разбора стены (тайл должен быть возвращен и вместо него взят правильный).
 - 8.1.1.7. Игрок открыл неправильный индикатор кан-доры (решение о судьбе индикатора принимается судьей).
 - 8.1.1.8. По решению судьи – за любое иное нарушение, не мешающее продолжению раздачи.
- 8.1.2. Чомбо. Штраф, при котором игрок, совершивший нарушение правил, выплачивает «обратный манган» другим трем игрокам. Раздача при этом считается несыгранной – все риичи-палочки возвращаются обратно игрокам, количество ренчанов не увеличивается, смены ветров не происходит. Чомбо назначается в следующих случаях:
 - 8.1.2.1. Игрок опрокинул более одного тайла в мертвой стене.
 - 8.1.2.2. Игрок разрушил стену, и было опрокинуто более 5 тайлов.
 - 8.1.2.3. Игрок разрушил свой или чужой дискард необратимым образом.
 - 8.1.2.4. За показ более 5 тайлов из закрытой части своей руки одновременно.
 - 8.1.2.5. За показ всей закрытой части руки, если в ней менее 5 тайлов.
 - 8.1.2.6. За неверное объявление победы.
 - 8.1.2.7. За неверно объявленное риичи (в момент предъявления темпая).

- 8.1.2.8. За неверно объявленный закрытый кан (если в нем не 4 одинаковых тайла).
- 8.1.2.9. По решению судьи – за любое иное нарушение, делающее невозможным продолжение раздачи.
- 8.2. Игровые действия, являющиеся незначительными нарушениями и не ведущие к штрафам:
- 8.2.1. Попытка неверного объявления сетов «чи», «пон» и «кан».
- 8.2.2. Попытка объявления «риичи» с не полностью закрытой рукой.
- 8.2.3. Любое иное невалидное действие по решению судьи.
- 8.3. Санкции. Неигровые штрафы, применяющиеся судьей в случае особо серьезных нарушений правил игры или регламента Кубка. Список санкций:
- 8.3.1. Предупреждение. Дается только единожды – при повторном нарушении используются вычеты (см. пункт 8.3.2). Применяется в неоднозначных ситуациях, например, когда невозможно установить, было нарушение умышленным или случайным.
- 8.3.2. Вычет из среднего места игрока. Может составлять от 0,05 до 0,5. Вычеты для одного игрока суммируются. Назначаются за любые попытки мошенничества с тайлами или очками, а также за умышленные особо грубые нарушения правил и регламента (например, подсматривание в чужую руку, покидание игрового места без предупреждения и т.п.)
- 8.3.3. Дисквалификация. Применяется в случае, если игроку должен быть назначен четвертый вычет, а также в случаях особо недостойного поведения игрока (многочисленные публичные оскорбления присутствующих, опрокидывание мебели, курение, пребывание в состоянии алкогольного или наркотического опьянения и т.д.). Дисквалификация может также быть применена в случае сильного опоздания игрока (более 15 минут) к началу Кубка, к началу второго дня Кубка или к началу решающих игровых сессий Кубка.
- 8.3.4. Занесение игрока в черный список. Применяется только для дисквалифицированных игроков. Решение принимается коллегиально судьей, администрацией Японского дома и помощниками судьи. Игроки, попавшие в черный список, могут быть не допущены до будущих соревнований по риичи-маджонгу в России. В особо тяжелых случаях (например, доказанные случаи серьезного мошенничества) – лишены ранее полученных регалий и привилегий.
- 8.4. Все штрафы и санкции применяются судьей. Мертвую руку и предупреждение имеет право назначить также и помощник судьи. Все примененные штрафы и санкции фиксируются судьей или его помощником в специальном журнале выявленных нарушений.
- 8.5. Если игроки в обход решения судьи попытаются применить чомбо, мертвую руку или любой иной штраф, то такая раздача будет признана судьей недействительной, а ко всем трем игрокам (кроме потерпевшего) могут будут применены санкции.
- 8.6. В случае выявления нарушения игру за столом следует немедленно приостановить и обратиться к судье для разбора сложившейся ситуации. Игрок, приостановивший раздачу, не обязан при этом сообщать о возникшей проблеме другим игрокам.
- 8.7. В случае сложной или неоднозначной игровой ситуации, которая потенциально может привести к назначению штрафа, следует также обратиться к судье или помощнику судьи.

9. Зрители и СМИ

- 9.1. Зрители и СМИ допускаются с разрешения организаторов Кубка.
- 9.2. Лица, прошедшие предварительную регистрацию, приехавшие в дни проведения Кубка, но не попавшие в список участников, могут остаться на правах игроков замены, независимых наблюдателей или помощников судьи.
- 9.3. Во время игровых сессий категорически запрещено любое общение с игроками. В случае нарушения наблюдатель будет удален из зала, а к игроку могут быть применены санкции.