

Регламент Кубка «Японского дома» по риичи–маджонгу 2016 г.

1. Общие сведения

- 1.1. Официальное название: «Кубок «Японского дома» по риичи-маджонгу».
 - 1.2. Дата проведения Кубка: 12–13 марта 2016 года.
 - 1.3. Место проведения: Москва, бизнес–центр «Японский дом» – Саввинская наб., д. 15.
 - 1.4. Организаторы Кубка: культурный центр «Японский дом» – <http://saison-group.ru> и «Лига риичи-маджонга» – <http://riichi-mahjong.ru>
 - 1.5. Официальный сайт Кубка: <http://riichicup.ru>
 - 1.6. В Кубке примет участие приглашенный из Японии член JPML Хироси Ямаи–сан. Помимо участия в турнире, он проведет два мастер-класса для всех участников Кубка. Возможно посещение мастер–классов без участия в турнире.
 - 1.6. Ориентировочное число участников турнира: 80 человек (возможно увеличение числа мест). Ограничения на число участников мастер-класса нет.
 - 1.7. Взнос: 2000 рублей – участие в мастер-классах и турнире. 500 рублей – участие только в мастер-классах.
 - 1.8. Иногородним и иностранным игрокам участие гарантировано вне зависимости от даты регистрации. Игроки из Москвы и Московской области, зарегистрировавшиеся после 80 участника, смогут принять участие в Кубке в случае отказа от участия или неявки ранее зарегистрировавшихся игроков или при увеличении числа мест.
- 1.7. Призы:
- 1.7.1. Победителю – переходящий кубок.
 - 1.7.2. Первым трем местам – гарантированные ценные призы от спонсоров и партнеров Кубка.
 - 1.7.3. Возможны, но не гарантированы призы в различных номинациях.

2. Регистрация участников

- 2.1. Предварительная регистрация открыта с 1 января 2016 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. Участники, заполняя форму, соглашаются на обработку своих персональных данных.
- 2.3. Официальной регистрацией является подписание договора оказания услуг в двух экземплярах и оплата договора с получением фискального чека после оплаты договора. Договор может быть расторгнут участником в одностороннем порядке при предварительном уведомлении организаторов, оплата договора при этом возвращается участнику.
- 2.4. В официальной регистрации может быть отказано игрокам, которые не прошли квалификацию.

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, фуриiten), 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 секунд в особо сложных ситуациях).

3.1.4. Проведение квалификации для московских игроков очное и проходит в клубе «Тесудзи» по пятницам. Иногородные участники проходят квалификацию дистанционно в Skype, для чего необходимо связаться с организатором кубка (скайп: tsuuisou).

3.1.5. Квалификация не требуется:

- всем, кто имеет опыт участия в любых открытых риичи-турнирах,
- членам «Лиги риичи-маджонга»,
- членам клуба «Тесудзи», имеющим в рейтинге более 10 игр,
- членам любых других клубов, имеющих публичных рейтинг и отыгравших не менее 10 рейтинговых игр,
- игрокам, за навыки которых готовы поручиться другие опытные игроки.

3.1.6. Квалификацию необходимо пройти до 5 марта 2016 года.

3.1.7. 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: 12 и 13 марта 2016 года и состоит из семи игровых сессий и двух мастер-классов Хироси Ямаи-сана.

4.2. Ход Кубка (расписание может быть незначительно изменено в дни проведения Кубка).

12 марта (суббота):

9:00 — 9:45 — регистрация участников
9:45 — 10:00 — церемония открытия
10:00 — 11:30 — мастер-класс Ямаи-сана
11:30 — 11:45 — перерыв и рассадка игроков на первый тур
11:45 — 13:15 — 1-й тур
13:15 — 13:30 — перерыв
13:30 — 15:00 — 2-й тур
15:00 — 16:30 — большой перерыв на обед (1 час 30 минут)
16:30 — 18:00 — 3-й тур
18:00 — 18:15 — перерыв
18:15 — 19:45 — 4-й тур
19:45 — 20:00 — объявление промежуточных результатов

13 марта (воскресенье):

9:00 — 10:30 — мастер-класс Ямаи-сана
10:30 — 10:45 — перерыв и рассадка игроков на 5-й тур
10:45 — 12:15 — 5-й тур
12:15 — 14:15 — большой перерыв на обед (2 часа)
14:15 — 15:45 — 6-й тур
15:45 — 16:00 — перерыв
16:00 — 17:30 — 7-й тур
17:30 — 17:45 — итоговая обработка результатов
17:45 — 18:00 — церемония награждения

4.3. Игроки, не прошедшие официальную регистрацию 12 марта до 11:30, не допускаются до участия в турнире и не допускаются на мастер-класс 13 марта.

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.

Помощники судьи обладают всеми полномочиями главного судьи, однако любые их решения могут быть обжалованы у главного судьи. Решения главного судьи обжалованы быть не могут.

5.1.3. Во время игровых сессий в игровом зале всегда будет находиться судья или один из его помощников.

5.1.4. Главный судья не имеет права принимать участия в игровых сессиях. Помощники судьи могут выступать в роли игроков замены, при этом во время игры они лишаются своих судейских полномочий.

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.

5.2.4. 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.

5.2.5. До участия в Кубке не допускаются лица с признаками алкогольного или наркотического опьянения.

5.2.6. На всей территории бизнес-центра «Японский дом» запрещено курение (включая электронные сигареты и прочие имитации).

5.2.7. Запрещается шуметь, громко выражать эмоции, использовать ненормативную лексику или иным образом мешать игре других участников Кубка.

5.3. Некоторые игровые запреты:

5.3.1. Запрещается брать тайл со стены в свой ход ранее, чем через 2-3 секунды после сброса предыдущим игроком тайла в дискард, чтобы дать возможность другим игрокам сделать объявления «пон». Если тайл взят слишком быстро и при этом было объявление сета, игрок по решению судьи будет обязан вернуть тайл в стену, даже если этот тайл был для него выигрышным.

5.3.2. Перед объявлением «чи» необходимо сделать паузу в 2-3 секунды, чтобы другие игроки могли сделать объявление «пон». Если в этом случае объявление «пон» прозвучало сразу после «чи» по решению судьи запоздалое объявление «пон» может быть не засчитано.

5.3.3. Не допускается встраивать выигрышный тайл в руку при объявлении победы. В случае нарушения рука должна быть посчитана по минимальной стоимости в присутствии судьи.

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 – 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 и начальных позиций игроков по ветрам.

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 точное 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 – 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. Если для этого нужна палочка, необходимо обратиться к судье – будут выданы черная и белая тысячные палочки одновременно.

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, после чего бланк одним из игроков лично передается в руки судье, при этом в бланке не должно быть никаких исправлений.

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.

7. Особенности правил

7.1. Рассадка и определение дилера

7.1.1. Рассадка за столом определяется жребием: четыре ветра перемешиваются рубашками вверх одним из игроков, три других игрока вытягивают себе по одному тайлу, не показывая их друг другу, последний тайл забирает игрок, перемешивавший тайлы. Далее игроки показывают тайлы и рассаживаются за столом в соответствии с вытянутыми ветрами. Восточный ветер автоматически становится 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.

7.2. Перемешивание тайлов, построение и разбор стены

7.2.1. Перед каждой новой раздачей тайлы переворачиваются рубашками вверх и тщательно перемешиваются всеми игроками.

7.2.2. 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.

7.2.3. При построении стены игрок обязан использовать ближайшие к нему тайлы, специально выбирать тайлы для формирования стены строго запрещено.

7.2.4. После построения стен раздача считается начавшейся, когда дилер, определив броском кубиков место разлома стены, взял со стены первые четыре тайла для своей руки. С этого момента действуют все штрафы за нарушения!

7.3. Правила Кубка

7.3.1. Игра идет по современным японским правилам JPML-B с незначительными изменениями, призванными уменьшить влияние случайности на результаты игры.

Основные особенности правил Кубка:

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

7.3.1.2. Ака–доры – не используются.

7.3.1.3. Кан–доры – используются.

7.3.1.4. Ура–доры – используются.

7.3.1.5. Кан–ура доры – используются.

7.3.1.6. Иппацу – есть.

7.3.1.7. Различные якуманы между собой не складываются, двойные якуманы засчитываются как обычные.

7.3.1.8. 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.

7.3.1.9. Куикаэ – есть. Можно только сдвигать чи, например, имея сет 345, объявить на б чи: 456 и сразу сбросить из руки 3. Заменять тайлы нельзя, например, недопустимо, имея сет 345, объявиться на 4 или 5 и сразу сбросить из руки 4 или 5.

7.3.1.9. Ума и ока – не используются.

7.3.1.10. Атамахане – не используется. Вместо атамахане – двойной рон. Тройной рон – пересдача. Однако при двойном роне банк из риичи-палочек, а также ренчаны получает только один из игроков - сидящий ближе к дилеру против часовой стрелки (как при атамахане).

7.3.1.11. Ренчаны добавляются в случае победы или темпая дилера, а также при любой ничьей, включая абортивные, кроме случая штрафа чомбо. Счетчик ренчанов сбрасывается только при победе не дилера.

7.3.1.13. Рянхансибари – не используется.

7.3.1.14. 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.

7.3.1.15. 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.

7.3.1.16. Открытие индикатора доры при объявлении закрытого кана происходит сразу, в остальных случаях – после сброса тайла в дискард.

7.3.1.17. В случае выигрыша по риншан на открытом кане полную стоимость руки выплачивает игрок, набросивший в кан. В остальных случаях риншан – это победа по цумо.

7.3.1.18. Яку и якуманы, которые не используются: исоусанджун (три идентичных чи одной масти), санренко (три последовательных пона одной масти), дайшарин (рука вида 22334455667788 одной масти), сисанпута (13 несвязанных тайлов с раздачи).

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 не может объявлять никакие 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 должно быть.

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 у игрока 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 доры или кан–доры (решение об индикаторе 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 штраф размером в манган другим игрокам. Раздача при этом считается несыгранной – все риичи-палочки возвращаются обратно игрокам, количество ренчанов остается прежним, 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 5 или более 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 в риичи, если это привело к изменению ожидания или структуры руки. Например, в риичи с рукой: 11123444p222s78m недопустимо объявлять кан на 1p или 4p, хотя это и не влияет на ожидание 78m.

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, за умышленное грубое нарушение правил или регламента (например, подсматривание в чужую руку, временное покидание игрового места без предупреждения и т.п.), а также за любые систематические нарушения.

8.3.3. Дисквалификация. Применяется в случае, если игроку должен быть назначен третий вычет в течение одного игрового дня или если сумма вычетов по итогам обоих дней превысила 1,5, 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 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 чомбо и санкции применяются только главным судьей. Мертвую руку и предупреждение имеет право назначить также помощник судьи. Все примененные штрафы и санкции фиксируются судьей или его помощником в специальном журнале выявленных нарушений.

8.5. Если игроки без уведомления судьи попытаются самостоятельно применить чомбо, мертвую руку или любой иной штраф, то такая раздача будет признана судьей недействительной, а ко всем трем игрокам (кроме потерпевшего) будут применены санкции.

8.6. В случае выявления нарушения, игру за столом следует немедленно приостановить и обратиться к судье или его помощнику для разбора ситуации. Игрок, приостановивший раздачу, не обязан при этом сообщать о причине приостановки раздачи никому, кроме судьи или его помощника.

8.7. В случае сложной или неоднозначной игровой ситуации, которая потенциально может привести к назначению штрафа, следует также обратиться к судье или его помощнику за разъяснениями.

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 при желании остаться на правах игроков замены, независимых наблюдателей или помощников судьи (если главный судья сочтет их достаточно квалифицированными для судейства).

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.