ПРАВИЛА СПОРТИВНОГО МАДЖОНГА

MAHJONG COMPETITION RULES

Всемирная Организация Маджонга

世界麻将组织

2021

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Уделяйте всё внимание игре,
дух должен быть спокоен,
победив, не зазнавайтесь,
не веселитесь, когда везёт,
не выражайте эмоций,
широко смотрите на игру,
соблюдайте приличия,
чистый ум – прежде всего,
не следует суетиться,
проиграв, не злитесь,
не унывайте, когда не везёт,
сдерживайте свой голос,
будьте тактичны,
стремитесь к совершенству.

– Принцип и дух маджонга

Маджонг вышел из Китая, но принадлежит он всему миру.

Юй Гуан-Юань (于光远)

Вступление

Маджонг – плод человеческой мудрости, обретённой в досуге и играх. И сам маджонг является одной из игр, что служат отдыху и развлечению.

Всё, чем занимается человек, регулируется правилами, и маджонг – не исключение. Следование правилам выявляет человеческую мудрость, образованность, достоинство и порядочность, а также уважение к себе и к людям, справедливость и воспитанность.

Перевод и публикация правил спортивного маджонга – это основа здоровой, интеллектуальной и дружественной культуры игры в маджонг, своего рода “входной билет в спортивный маджонг”.

Так же, как и другие игры, маджонг – это игра, где встречаются умы и характеры, где завязывается прочная дружба, где проявляются взаимопомощь и выручка. Правила маджонга следует соблюдать неукоснительно и с гордостью.

– Центр изучения досуга Китая

сентябрь 2006 г.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Содержание

Вступление....2
Предисловие переводчика....4
Предисловие....5
Глава 1. Общие правила....6
1.1. Цель....6
1.2. О своде правил....6
Глава 2. О поведении на состязаниях....7
2.3. Положения....7
Глава 3. Общие правила состязаний....8
3.4. Основные термины и общие уложения....8
3.5. Порядок проведения состязаний....10
3.6. Порядок игры....14
3.7. Объявление победы....15
3.8. Описание фанов и их стоимости....16
3.9. Подсчёт очков на состязаниях....22
3.10. Ранжирование игроков и система уровней....24
3.11. Нарушения и штрафы....24
3.12. Апелляции....28
3.13. Процедура рассмотрения апелляции....28
Приложение 1. Описание фанов, примеры и подсчёт очков....29
Приложение 2. Клятва игрока....57
Приложение 3. Рассадка игроков по сессиям....58
Приложение 4. Процедура пересадки....59
Схема пересадок....59
Приложение 5. Протокол учёта очков....60
Приложение 6. Форма записи нарушений....61
Приложение 7. Форма записи результатов состязания....62
Приложение 8. Классификация фанов....63
Приложение 9. Система пинь (рейтингов)....65
Приложение 10. Форма заявления о присвоении пинь по спортивному маджонгу....70
Послесловие....71
Примечания к русскому переводу…...……...72

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Предисловие переводчика

Перед вами – перевод правил спортивного маджонга (так называемой “Зелёной книги”) в редакции от 2021 г. Особенность данного перевода в том, что он содержит примечания, помогающие разобраться в нюансах правил спортивного маджонга. Повод для такого комментирования – многолетняя практика турниров по спортивному маджонгу, которая показала, что у игроков, в том числе очень опытных, часто возникают одни и те же вопросы. Ответы на эти вопросы проще всего дать в примечаниях к правилам, ведь сами правила изменять (в том числе дополнять) может только коллектив авторов, то есть WMCC (World Mahjong Contest Center).

С другой стороны, необходимо было выдержать разумный объём примечаний. Важно помнить, что это – не учебник игры в спортивный маджонг. Если вы хотите найти учебные материалы или пройти курс обучения игре, обратитесь в Федерацию маджонга РФ (www.mahjong.ru или federation@mahjong.ru). Точно так же Федерация маджонга РФ готова рассмотреть пожелания и предложения по улучшению этого перевода, направляйте их на официальный электронный почтовый ящик federation@mahjong.ru.

Примечания нисколько не умаляют тот огромный труд, который был проделан комитетом Всекитайской федерации спорта по маджонгу. Переводчик выражает отдельную благодарность всем членам комитета во главе с Юй Гуан-Юанем за создание спортивного варианта маджонга.

Перевод на русский язык сделан с китайского языка как исходного. Английский и японский переводы использовались как вспомогательные. Но поскольку российский маджонг наследует терминологию, пришедшую из Америки и Европы, пришлось оставить стандартные европеизированные названия. Кроме того, есть уже устоявшаяся в России терминология. Далее, если в китайском и английском текстах есть заметные расхождения, перевод с английского даётся курсивом как дополнение к основному тексту. Например (п. 3.7.2, пп. 3.1): “Победа со стены *(игрок берёт победную кость со стены, в том числе замещающую кость на конг или на цветок)*”. При этом никак не выделяется текст, который есть только в китайском варианте, но отсутствует в английском переводе.

“Зелёная книга” – это основной документ, регламентирующий проведение состязаний по спортивному маджонгу, но он никогда не предполагался как единственный таковой. Такие документы, как уложения той или иной организации, устраивающей состязания (например, Европейская Ассоциация Маджонга – European Mahjong Association, EMA, или World Mahjong Organization, WMO), дополняют “Зелёную книгу” в некоторых вещах. Регламент состязания также призван описать условия проведения конкретного мероприятия. Пакет документов (например: “Зелёная книга”, уложения, регламент состязания) формируется для каждого состязания отдельно, и соблюдение всех правил, описанных в этом пакете, возлагается прежде всего на судей состязания. В частности, судьи обязаны донести до сведения участников все документы состязания. И в случае каких-либо сомнений в трактовке правил участники обязаны позвать к столу судью, который вынесет окончательный вердикт. Именно поэтому в некоторых комментариях явно обозначена необходимость вмешательства судьи.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Предисловие

Спортивный маджонг как культурное явление обширен и глубок, он представляет собой кристаллизацию мудрости человеческих игр. За счёт своих богатых и разнообразных культурных коннотаций, а также за счёт своей интересности, соревновательности, интеллектуальности и дружественности он давно стал популярным среди игроков всего мира.

В октябре 2005 г. по инициативе организаций спортивного маджонга Китая, Японии, США, Германии, Франции, Дании, Нидерландов, Венгрии и других стран была основана Всемирная организация маджонга (World Mahjong Organization, WMO). По мере развития спортивного маджонга количество её членов постоянно растёт.

Ради развития олимпийского духа, поощрения здоровой, интеллектуальной и дружественной игры в спортивный маджонг, а также ради развития и усиления связей между игроками разных стран и регионов при участии организаций спортивного маджонга всего мира и были отредактированы и переведены “правила спортивного маджонга”.

Данные правила доступны в редакции на трёх языках – китайском, английском и японском, – а также на китайском языке. Члены Всемирной организации маджонга (World Mahjong Organization, WMO) имеют право перевести правила на языки своих стран после сертификации Состязательным центром Всемирной организации маджонга (World Mahjong Contest Center, WMCC). В случае разночтений между переводами и интерпретациями правил следует придерживаться версии на китайском языке.

Авторские права на данные правила принадлежат Состязательному центру Всемирной организации маджонга (World Mahjong Contest Center, WMCC).

Всемирная организация маджонга (WMO)

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Глава 1. Общие правила

1.1. Цель

1.1.1. Этот свод правил призван распространять олимпийский дух, продвигать здоровую, интеллектуальную и доброжелательную игру в маджонг, поощрять дружбу и взаимодействие между игроками из разных стран и регионов, поддерживать цивилизованные, стандартизованные, благородные и достойные состязания по маджонгу и непрестанно развивать и популяризовать спортивный маджонг как интеллектуальную спортивную дисциплину.

1.2. О своде правил

1.2.1. Данный свод правил применяется ко всем состязаниям, проводимым Состязательным центром Всемирной организации маджонга (World Mahjong Contest Center, WMCC) и одобренным Всемирной организацией маджонга (World Mahjong Organization, WMO), а также ко всем состязаниям по маджонгу, проводимым странами-членами организации, и состязаниям по Интернету, аккредитованным Всемирной организацией маджонга (WMO).

1.2.2. Состязательный центр Всемирной организации маджонга (WMCC) при необходимости может вносить изменения в данный свод правил.

1.2.3. Интерпретацией данных правил занимается Состязательный центр Всемирной организации маджонга (WMCC).

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Глава 2. О поведении на состязаниях

2.3. Положения

2.3.1. Для участия в состязаниях приглашаются все организации маджонга, а также игроки в маджонг из разных стран и регионов, которые соблюдают правила и принципы Состязательного центра Всемирной организации маджонга (WMCC).

2.3.2. Все участники должны быть дисциплинированными и культурными, должны играть честно, должны подчиняться требованиям судей, должны уважать других участников и должны работать над своим мастерством в игре.

2.3.3. Все участники должны быть чисто и опрятно одеты, должны вести себя с вежливостью. Курение запрещено[1]. Участники не должны использовать ничего, что могло бы повлиять на игру других.

2.3.4. Судьи и персонал на состязаниях должны пройти специальное обучение, и они должны исполнять свои обязанности добросовестно, корректно, справедливо и точно в соответствии с правилами и уложениями.

1 Аналогично запрещены употребление еды, напитков, алкоголя и наркотических веществ.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Глава 3. Общие правила состязаний

3.4. Основные термины и общие уложения[i]

3.4.1. **Круг**: каждый игрок по очереди снёс одну кость.

3.4.2. **Сдача**: всё, что происходит между начальной раздачей костей и победой одного игрока (или же ничьей).

3.4.3. **Раунд**: каждый игрок побывал дилером[ii].

3.4.4. **Игра, сессия**: продолжается четыре раунда или определённый промежуток времени.

3.4.5. **Преимущественный ветер**: полная игра состоит из четырёх раундов, обозначенных четырьмя ветрами. Первый – Восточный раунд, второй – Южный раунд, третий – Западный раунд, четвёртый и последний – Северный раунд.

3.4.6. **Ветер места**: обозначение места игрока в каждой сдаче. Дилер – это Восток, ниже дилера (справа) – Юг, напротив дилера – Запад, выше дилера (слева) – Север.

3.4.7. **Рассадка**: номер стола и место игрока, определяемые жеребьёвкой или другими способами в соответствии с правилами состязания.

3.4.8. **Дилер и обычный игрок**: дилером называется игрок, сидящий на Востоке. Остальные игроки – обычные. После каждой сдачи дилер обязан передать игральные кубики игроку справа независимо от исхода сдачи.

3.4.9. **Пересадки**: в течение игры игроки пересаживаются за столом в соответствии с правилами.

3.4.10. **Рука**: 13 костей, включая открытые чоу, панги и конги. Стоящие кости – это закрытые кости на руке игрока. Цветы и кости, дополняющие конги, не входят в это стандартное число 13[iii].

3.4.11. **Обязательная пара**: две одинаковых кости, которые должны быть на руке с регулярной структурой (описанной в п. 3.7.2.1)[iv].

3.4.12. **Чоу**: сет – три кости одной масти, идущие подряд по возрастанию[v].

3.4.13. **Панг**: сет – три одинаковых кости. Если панг получился в результате объявления, он называется “открытый”; если панг собрался без объявлений, он называется “закрытый”[vi].

3.4.14. **Пара**: две одинаковых кости[vii].

3.4.15. **Благородные кости**: кости ветров и драконов. Ветры: Восток, Юг, Запад и Север. Драконы: Красный, Зелёный и Белый[viii].

3.4.16. **Терминальные кости**: кости “1” и “9” в каждой из мастей, а также благородные

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

кости.

3.4.17. **Объявление “чоу”**: после того, как игрок выше (слева) сбросил кость, текущий игрок открывает две стоящих кости из своей руки, кладёт их перед собой и прикладывает к ним сброшенную кость для образования чоу *после объявления: “Чоу!”*

3.4.18. **Объявление “панг”**: после того, как один игрок сбросил кость, другой игрок открывает две стоящих кости из своей руки, кладёт их перед собой и прикладывает к ним сброшенную кость для образования панга *после объявления: “Панг!”*

3.4.19. **Конг**: четыре одинаковых кости[ix].

3.4.20. **Замена цветов**: если на руке игрока есть цветок, он может открыть его, объявить “цветок” или “хуа” и взять кость на замену с конца стены[x]. Так можно заменить несколько цветов подряд, *пока на руке не останется цветов*.

3.4.21. **Просящая рука**: состояние ожидания кости, которая даст победу.

3.4.22. **Победа**: на руке сложилась необходимая структура из 14 костей в соответствии с правилами, и рука стоит 8 или больше очков.

3.4.23. **Победа со стены**: победа на кости, взятой со стены.

3.4.24. **Победа со сноса**: победа на кости, сброшенной другим игроком.

3.4.25. **Объявления**: игрок обязан устно объявить “чоу”, “панг”, “конг”, “цветок” или “маджонг” перед соответствующим действием[xi].

3.4.26. **Фан**: комбинация костей, которая стоит то или иное количество очков, указанное в правилах[xii].

3.4.27. **Обязательный снос**: кость, которую игрок обязан снести на ближайшем ходу из-за неправильного открытия[xiii].

3.4.28. **Победная кость**: кость со стены, которая даёт игроку победу, не должна встраиваться в руку, а должна быть положена отдельно от остальных костей руки[xiv].

3.4.29. **Перебор, недобор**: когда количество костей на руке больше или меньше, чем необходимо[xv]. *На чужом ходу у игрока должно быть на руке 13 костей, не считая цветы и дополнения до конгов; если у игрока больше или меньше 13 костей, это ошибка, которая не позволяет игроку выиграть текущую сдачу*.

3.4.30. **Ничья**: ситуация, когда все 144 кости разобраны, и никто из игроков не объявил победу.

3.4.31. **Ложная победа**: ситуация, когда игрок объявил победу, но рука игрока не соответствует условиям победы, описанным в правилах.

3.4.32. **Секции стены, стена**: каждый блок из 18 пар костей, находящихся перед игроками,

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

называется секцией стены. Все 4 секции образуют единую стену[xvi].

3.4.33. **Пул**: область в центре стола, окружённая четырьмя секциями стены[xvii].

3.5. Порядок проведения состязаний

3.5.1. **Жеребьёвка**: организатор состязаний должен провести жеребьёвку и устроить состязания очень тщательно и в соответствии с принципами открытости, справедливости и беспристрастности. Для тех команд, которые отсутствуют на момент жеребьёвки, организационный комитет назначает заместителя, который тянет жребий вместо отсутствующих, и результаты жеребьёвки признаются действительными. Возможно также устроить жеребьёвку по принципу непересечения, чтобы игроки из одной страны или региона не садились бы вместе за одни столы.

3.5.2. **Форма состязаний**: за каждый стол садится по 4 игрока, и каждый стол играет независимо от остальных.

3.5.3. **Зачёт на состязаниях**: индивидуальный зачёт, а также командный и групповой зачёты.

3.5.4. **Схема состязаний**: есть три схемы: игра на выбывание, круговая игра и смешанная схема[xviii]. Состязание должно состоять минимум из 6 сессий.

3.5.5. **Зал и оборудование для состязаний**: оборудование для игры, игровой инвентарь и площадка для состязаний, одобренных Всемирной организацией маджонга (WMO) и входящими в неё организациями, должны соответствовать стандартам гигиены и экологии, они должны быть безопасны, надёжны, не нести угрозы здоровью. Следующие пункты должны быть проинспектированы и одобрены организационным комитетом состязаний, утверждённым Всемирной организацией маджонга (WMO).

1. **Кости маджонга**: гладкие, прочные и плоские, одного размера и толщины, фигуры на лицевых сторонах костей чёткие, узнаваемые и ярко раскрашенные, цвет и фактура обратных сторон костей одинаковые[xix].

(1) Полный набор костей включает в себя 42 номинала 6 типов (символы, точки, бамбуки, драконы, ветры и цветы). Всего в наборе 144 кости.

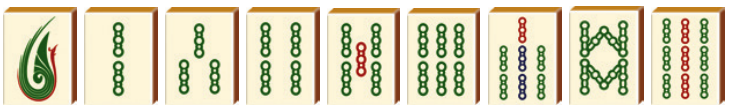
(2) 108 костей в наборе являются нумерованными и распределяются по 3 мастям.

i. Символы (“вань”, “wàn”, 万 или 萬), от 1 до 9, каждой кости по 4 штуки, итого 36 костей, например:

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

ii. Точки (“тун”, “tǒng”, 筒, или “бин”, “bǐng”, 饼 или 餅), от 1 до 9, каждой кости по 4 штуки, итого 36 костей, например:

iii. Бамбуки (“тяо”, “tiáo”, 条 или 條, или “со”, “suǒ”, 索), от 1 до 9, каждой кости по 4 штуки, итого 36 костей, например[xx]:



(3) 28 костей являются благородными.

i. Ветры: Восток, Юг, Запад, Север, каждого по 4 штуки, итого 16 костей, например:

ii. Драконы: Красный, Зелёный, Белый, каждого по 4 штуки, итого 12 костей. Например:

(4) Цветы: 8 штук, каждый со своим изображением, *всех по одному*. Все они должны соответствовать правилам и заметно отличаться от остальных костей[xxi]. Например:

(Весна, Лето, Осень, Зима, Слива, Орхидея, Бамбук, Хризантема)

2. **Игральные кубики**[1]: два кубика со стороной 10-15 миллиметров, твёрдые с гладкими и плоскими гранями. На гранях каждого кубика выгравировано от 1 до 6 точек, при этом “1” и “6” должны находиться на противоположных гранях, “2” и “5” – также на противоположных, и “3” и “4” – также на противоположных. Центр тяжести каждого кубика должен находиться в геометрическом центре кубика. “1” и “4” должны быть покрашены в красный цвет, остальные числа – в синий или чёрный, все точки должны быть чётко различимы.

3. **Помещение для состязаний**: площадь помещения должна быть достаточно большой, чтобы с комфортом вместить всех участников состязаний *одновременно*. Помещение должно быть тихим, чистым, хорошо проветриваемым и хорошо освещённым. За спинами игроков не должно быть никаких зеркал и иных отражающих поверхностей. Помещение должно быть оборудовано пожарными

1 Термин “игральные кости” в переводе не используется во избежание путаницы с костями маджонга.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

выходами.

4. **Игровые столы**: каждый игровой стол должен прочным и устойчивым, подходящей высоты, столешница должна быть квадратной со стороной 80-95 сантиметров[xxii]. Поверхность стола должна быть укрыта сукном или иной тканью толщиной не более 3 мм. Допускается использование автоматических столов для маджонга, одобренных Состязательным центром Всемирной организации маджонга (WMCC).

5. **Стулья**: стулья должны подходить к игровым столам.

6. **Инвентарь для ведения счёта**: можно использовать бланк протокола или же электронное устройство, одобренное Состязательным центром Всемирной организации маджонга (WMCC) или организационным комитетом.

7. **Таймер**: таймер должен располагаться в месте, легко видимом всем игрокам в помещении; можно использовать секундомер или автоматический таймер.

8. **Знаки в помещении (*знак “Восток” и другие знаки*)**:

(1) “Восток” (东 или 東, dōng, дун) – на восточной стене помещения должен висеть знак “Восток”, чтобы игроки могли правильно рассесться[xxiii].

(2) “Уровень” (品, pǐn, пинь) – знак призывает проявлять высокие моральные качества, играть честно и достойно.

(3) “Тишина” (靜, jìng, цзин) – напоминание о том, что шуметь нельзя[xxiv].

3.5.6. **Ограничения по времени**: каждая сессия должна длиться не более, чем 150 минут (перерыв не должен быть более 15 минут). Когда до конца сессии остаётся 15 минут, главный судья оповещает об этом всех игроков. Когда все сдачи сыграны, сессия завершается. Если сессия продолжается, но время на сессию кончилось, текущая сдача должна немедленно прекратиться, очки засчитываются за предыдущие сыгранные сдачи[xxv].

3.5.7. **Подготовка и начало состязаний**:

1. **Регистрация**: игроки должны явиться в назначенное место и в назначенное время для регистрации.

2. **Рассадка:** каждый игрок должен заранее войти в помещение для состязаний и сесть за указанный для него при жеребьёвке стол[xxvi]. Судья проверяет, что все игроки присутствуют и сидят на своих местах. Когда главный судья объявляет начало сессии, все игроки должны встать и поприветствовать друг друга, а затем сесть обратно. В помещении должно быть тихо, разрешены только игровые объявления. По окончании сессии игроки и судьи должны поблагодарить друг друга.

3. **Перемешивание костей**:

(1) Игроки должны перевернуть все кости лицевой стороной вниз.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

(2) Игроки перемешивают кости обеими руками, так что кости в итоге лежат в случайном порядке. Каждый игрок сначала перемешивает кости перед собой, а затем продвигает перемешанные кости в центр стола.

(3) Если судья решает, что кости плохо перемешаны, он имеет право потребовать от игроков продолжать перемешивание. Допускается использование автоматических столов для маджонга.

4. **Построение стены**: каждый игрок берёт 36 костей, складывает их в стопки по 2 кости, и из 18 этих стопок составляет стену перед собой. Если у игрока есть претензии к построенной стене, он может поднять руку и позвать судью, и сдача начнётся после одного перестроения стены.

5. **Броски игральных кубиков и начало сдачи**:

(1) Игральные кубики бросаются дважды. Дилер берёт два игральных кубика в ладонь и сбрасывает их в центр стола с высоты 10-20 сантиметров.

(2) Дилер бросает кубики первый раз, выпавшая на кубиках сумма является не только слагаемым для определения места разлома стены, но ещё и указателем на игрока, который бросает кубики второй раз. Выпавшая сумма отсчитывается от дилера против часовой стрелки, так что если выпало 5 или 9, дилер (Восток) бросает кубики второй раз; если выпало 2, 6 или 10, второй раз бросает кубики Юг; если выпало 3, 7 или 11, второй раз бросает кубики Запад; если выпало 4, 8 или 12, второй раз бросает кубики Север.

(3) Результат второго броска кубиков складывается с результатом первого броска, и эта сумма определяет, где будет разломлена стена.

(4) Раздача костей: игрок, бросавший кубики второй раз, отсчитывает от правого конца своего участка стены влево столько стопок по 2 кости, сколько получилось в сумме двух бросков кубиков, *и разламывает стену*. Далее дилер берёт 4 кости (2 стопки по 2 кости) по часовой стрелке от места разлома; *следующий игрок, Юг, берёт следующие 4 кости (2 стопки) слева от проёма, и так далее*. После того, как все 4 игрока возьмут 3 раза по 4 кости, дилер берёт верхнюю кость в первой стопке и верхнюю кость в третьей стопке. Остальные 3 игрока берут по одной кости, *начиная с оставшейся от первой стопки кости и заканчивая нижней костью второй стопки*. По завершении раздачи костей у дилера оказывается на руке 14 костей, а у каждого из остальных – по 13.

6. **Сортировка костей и замена цветов**: кости на руках сортируются, дилер заменяет цветы, пока они у него не кончатся, далее заменяют цветы Юг, Запад и Север по очереди, а затем дилер делает первый снос. На все эти действия должно уйти не более 20 секунд. *Каждый игрок по желанию сортирует кости на руке по типам, мастям и номерам. Также игроки проверяют, есть ли у них на руках цветы.*

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Имеющиеся цветы игроки открывают, кладут между своей рукой и стеной и заменяют с обратного конца стены. Дилер заменяет цветы первым, далее цветы заменяет Юг, затем Запад и Север, пока у игроков не кончатся цветы на руках. После замены цветов дилер, если он не может объявить “ху”, должен снести одну ненужную кость. От начала сортировки костей на руках до первого сноса дилера должно пройти не более 20 секунд[xxvii].

3.6. Порядок игры

3.6.1. **Регламент устных объявлений**: в процессе игры игроки должны использовать только объявления “чоу”, “панг”, “конг”, “хуа” или “ху”. Всё должно произноситься на китайском языке[xxviii]. Озвучивать сносимые кости не разрешается. Разговоры на любых языках запрещены. *При объявлении чоу игрок должен сказать: “Чоу!” При объявлении панга игрок должен сказать: “Панг!” При объявлении конга игрок должен сказать: “Конг!” При объявлении победы игрок должен сказать: “Ху!” При замене цветка игрок должен сказать: “Хуа!”*

3.6.2. **Порядок ходов**: процесс игры включает в себя: взятие кости со стены, снос кости, объявление чоу, объявление панга, объявление конга, замену цветка – до объявления победы (ху) или ничьей; игроки должны делать ходы против часовой стрелки, начиная с дилера.

3.6.3. **Взятие кости со стены**: *игроки берут новые кости против часовой стрелки*[xxix]. Порядок: сначала дилер (Восток), затем Юг, Запад и Север. После того, как предыдущий игрок положил кость в пул, следующий игрок может брать кость со стены.

3.6.4. **Снос кости**: после взятия кости со стены, или после объявления чоу, или панга, или конга, или замены цветка, если на руке не сложился маджонг, игрок должен снести одну кость в течение 10 секунд. Разрешается сносить такую же кость, какую игрок взял на чоу или панг[xxx]. Сносимая кость должна быть выложена в открытую перед закрытыми костями руки игрока, а затем должна быть положена в зону сноса (пул). В зоне сноса каждого игрока кости должны размещаться слева направо рядами по 6 костей. *Первый ряд сноса должен быть рядом с центром стола, последний – ближе к краю стола.*

3.6.5. **Порядок открытий**: при взятии кости со сноса весь сет должен быть открыт, чтобы его видели остальные игроки. Взятая со сноса кость должна быть повёрнута горизонтально и положена в открытый сет так, чтобы указывать на игрока, который снёс эту кость. Если кость взята с игрока слева, она должна быть положена горизонтально слева от остальных костей сета (чоу, панга или конга). Если кость на панг или конг взята с игрока напротив, она должна быть положена горизонтально между остальными костями сета. Если кость на панг или конг взята с игрока справа, она должна быть положена горизонтально справа от остальных костей. *Открытые*

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

сеты должны размещаться перед рукой игрока (между рукой игрока и центром стола)[xxxi].

3.6.6. **Объявление чоу**: если игрок слева от вас снёс кость, которая может быть использована для создания вами чоу, объявите: “Чоу!” Затем откройте две нужных кости из вашей руки, возьмите кость из сноса игрока слева, поверните её на 90 градусов и положите слева от своих костей. Выдержите паузу перед объявлением чоу, чтобы убедиться, что никто не собирается взять снесённую кость на панг или конг. Разрешается брать на чоу, панг или победу такую же кость, какую вы сносили раньше или какую только что сносил другой игрок.

3.6.7. **Объявление панга**: если другой игрок снёс кость, а пара таких же костей стоит в вашей руке, вы можете создать панг, для этого объявите: “Панг!” *Затем откройте две нужных кости из вашей руки, возьмите кость из сноса, поверните её на 90 градусов и положите её так, чтобы она указывала на игрока, с которого взята кость (как в п. 3.6.5)*. Объявление панга или конга более приоритетно, чем объявление чоу. Объявление панга или конга должно прозвучать в течение 3 секунд после сноса кости[xxxii].

3.6.8. **Объявление конга**: когда вы объявляете конг *(сет из 4 одинаковых костей)*, вы должны немедленно взять замещающую кость с обратного конца стены. Нельзя объявлять конг на том же ходу, на каком вы объявили чоу или панг[xxxiii], объявление конга возможно только при получении кости[xxxiv]. Есть два варианта конга:

1. **Открытый конг:** когда у вас есть закрытый панг на руке, а другой игрок сносит четвёртую такую же кость, вы можете объявить: “Конг!” *Откройте три своих кости, возьмите кость из сноса игрока, поверните её на 90 градусов и положите так, чтобы она указывала, с какого игрока она взята (как описано в п. 3.6.5). Затем возьмите замещающую кость с обратного конца стены. Если на руке есть открытый конг, рука больше не считается закрытой (даже если на руке нет других открытий)*. Или вы можете взять со стены четвёртую кость, когда у вас есть открытый панг таких же костей, и тоже объявить: “Конг!” После чего нужно добавить эту кость к открытому пангу[xxxv].

2. **Закрытый конг**: когда у вас на руке собралось 4 одинаковых кости, вы можете объявить: “Конг!” Затем положить все эти кости лицевой стороной вниз перед своей рукой *и взять замещающую кость с обратного конца стены*. В конце сдачи вы обязаны открыть все кости закрытого конга и показать другим игрокам. Рука с закрытым конгом считается закрытой *(если не было никаких открытий)*[xxxvi].

3.7. Объявление победы

3.7.1. **Порядок объявления победы**: когда игрок успешно собирает победную руку, для объявления победы он должен сказать: “Ху!” Затем он должен открыть все кости своей руки, а последнюю, победную кость должен положить отдельно. Далее игрок

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

называет фаны, которые есть на его руке, и подсчитывает полученные очки с помощью костей в сносе (или специального электронного устройства), а остальные игроки *и судья* проверяют и подтверждают подсчёты. Остальные три игрока не должны открывать свои руки до подтверждения победы. Объявление победы более приоритетно, чем объявление чоу, панга или конга.

3.7.2. **Требования к победной руке:**

1. **Базовый тип победной руки:** ***структура из 4 сетов и пары, где сет – это чоу, панг или конг, как указано ниже***:

(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. **Особые типы победной руки:** ***состоят из пар или отдельных костей, как указано ниже***:

(1) 11, 11, 11, 11, 11, 11, 11 (семь пар);

(2) 1, 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, 1 (переплетения)[xxxvii].

(Расшифровка: 1 = одиночная кость, 11 = пара, 111 = панг, 1111 = конг, 123 = чоу.)

3. **Два способа победить:**

(1) Победа со стены *(игрок берёт победную кость со стены, в том числе замещающую кость на конг или на цветок)*,

(2) Победа со сноса: другой игрок снёс вашу победную кость (включая ситуацию ограбления конга).

4. **Победитель**: *только один игрок может победить в текущей сдаче*. Когда двое или трое игроков объявляют победу на сносе, победителем становится игрок, который ближе всех против часовой стрелки к снёсшему кость[xxxviii].

3.8. Описание фанов и их стоимости

В данных правилах описан 81 фан. Все фаны разбиваются на 9 групп: группа благородных, группа чоу, группа пангов, группа семи пар, группа сочетаний мастей и благородных, группа наборов, группа переплетений, группа завершающих фанов и группа особых фанов[1]. Фаны

1 См. Приложение 8 с таблицей группировок.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

стоят разное количество очков, стоимость основана на степени сложности сбора фана. Есть 12 уровней: 88, 64, 48, 32, 24, 16, 12, 8, 6, 4, 2 и 1 очко. На победной руке можно объявить и засчитать несколько фанов из разных групп в соответствии с принципами подсчёта очков[xxxix].

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

3.8.1. Таблица фанов и очков[1]

Очки	NN	Название	Описание фана
88	**1**	Большие четыре ветра	Рука содержит панги/конги Востока, Юга, Запада и Севера.
	2	Большие три дракона	Рука содержит панги/конги Красных, Зелёных и Белых драконов.
	3	Все зелёные	Рука, полностью состоящая из костей “23468 бамбуков” и Зелёных драконов.
	4	Девять врат	Закрытая рука с костями одной масти и структурой “1112345678999”, которая даёт девятистороннее ожидание – любую кость в этой масти на победу. (Если победная кость взята со стены, засчитывается “полностью закрытая рука”.)
	5	Четыре конга	На руке есть четыре конга (можно добавлять очки за закрытые конги).
	6	Семь смещённых пар	Рука, образованная семью последовательными парами костей в одной масти. (Если победная кость взята со стены, засчитывается “полностью закрытая рука”.)
	7	Тринадцать сирот	Рука, образованная костями “1” и “9” во всех трёх мастях и семью благородными костями, с парой к какой-либо из этих костей. (Если победная кость взята со стены, засчитывается “полностью закрытая рука”.)
64	**8**	Все терминальные	Рука, полностью состоящая из костей “1” и “9”.
	9	Малые четыре ветра	Рука включает в себя три панга/конга ветров и обязательную пару четвёртого ветра.
	10	Малые три дракона	Рука включает в себя два панга/конга драконов и обязательную пару третьего дракона.
	11	Все благородные	Рука, полностью состоящая из благородных костей.
	12	Четыре закрытых панга	Рука содержит четыре закрытых панга/конга *(без открытых сетов)*. (Если победная кость взята со стены, засчитывается “полностью закрытая рука”.)
	13	Чистые терминальные чоу	Рука из двух пар терминальных чоу одной масти, обязательная пара – на “5” той же масти.
48	**14**	Четверное чоу	Четыре одинаковых чоу в одной масти.
	15	Четыре чистых смещённых панга	Четыре панга/конга в одной масти с последовательно идущими номерами.
32	**16**	Четыре чистых смещённых чоу	Четыре чоу в одной масти, последовательно смещённых на 1 или 2, *но не со смешиванием смещений*.
32	**17**	Три конга	На руке есть три конга (можно добавлять очки за закрытые конги).
	18	Все терминальные и	Рука, полностью состоящая из костей “1” и “9” и

1 См. также Приложение 1 с примерами сбора фанов.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Очки	NN	Название	Описание фана
		благородные	благородных костей.
24	**19**	Семь пар	Рука, состоящая из семи пар костей. (Если победная кость взята со стены, засчитывается “полностью закрытая рука”.)
	20	Большие благородные и переплетённые кости	Рука, состоящая из четырнадцати одиночных костей без обязательной пары, среди которых семь – благородные кости (Восток, Юг, Запад, Север, Красный дракон, Зелёный дракон и Белый дракон), и ещё семь – кости в мастях из последовательностей “147”, “258” и “369”, причём каждая последовательность принадлежит своей масти. *Например, “147 бамбуков”, “258 символов” и “369 точек”.* (Если победная кость взята со стены, засчитывается “полностью закрытая рука”.)
	21	Все чётные панги	Панги/конги и обязательная пара на руке состоят из костей “2”, “4”, “6” или “8” в мастях.
	22	Чистая масть	Рука, полностью состоящая из костей одной масти.
	23	Чистое тройное чоу	Три одинаковых чоу в одной масти.
	24	Чистые смещённые панги	Три панга/конга в одной масти с последовательно идущими номерами.
	25	Все верхние	Рука, полностью состоящая из костей 7, 8 и 9 в мастях.
	26	Все средние	Рука, полностью состоящая из костей 4, 5 и 6 в мастях.
	27	Все нижние	Рука, полностью состоящая из костей 1, 2 и 3 в мастях.
16	**28**	Чистый ряд	На руке есть кости 123, 456 и 789 в одной масти (*последовательные чоу*), образующие ряд.
	29	Терминальные чоу в трёх мастях	Рука, состоящая из пары терминальных чоу “123” и “789” в одной масти, пары терминальных чоу в другой масти и обязательной пары “55” в третьей масти.
	30	Чистые смещённые чоу	Три чоу в одной масти, последовательно смещённых на 1 или 2, *но не со смешиванием смещений*.
	31	Все пятёрки	Рука, где все сеты и обязательная пара содержат “5”.
	32	Тройной панг	На руке есть три панга/конга с одинаковыми номерами *в каждой масти*.
	33	Три закрытых панга	На руке есть три закрытых панга/конга *(собранных без открытий)*.
12	**34**	Малые благородные и переплетённые кости	Рука, состоящая из четырнадцати одиночных костей без обязательной пары, среди которых пять или шесть – благородные кости (Восток, Юг, Запад, Север, Красный дракон, Зелёный дракон и Белый дракон), и ещё восемь или девять – кости в мастях из последовательностей “147”, “258” и “369”, причём каждая последовательность принадлежит своей масти. *(Например, “147 бамбуков”, “258 символов” и “369 точек”.)* (Если победная кость

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Очки	NN	Название	Описание фана
			взята со стены, засчитывается “полностью закрытая рука”.)
12	**35**	Переплетённый ряд	На руке есть кости “147”, 258” и “369” в трёх мастях (ряд из особых чоу). *Например, “147 точек”, “258 символов” и “369 бамбуков”, но необязательно именно в таком виде.*
	36	Четыре верхних	Рука, полностью состоящая из костей 6, 7, 8 и 9 в мастях.
	37	Четыре нижних	Рука, полностью состоящая из костей 1, 2, 3 и 4 в мастях.
	38	Большие три ветра	На руке есть три панга/конга ветров.
8	**39**	Смешанный ряд	На руке есть три чоу “123”, “456” и “789” в трёх разных мастях.
	40	Симметричные кости	Рука, полностью состоящая из симметричных костей: “245689 бамбуков”, “1234589 точек” и Белого дракона.
	41	Смешанное тройное чоу	На руке есть три чоу с одинаковыми номерами во всех трёх мастях.
	42	Смешанные смещённые панги	На руке есть три последовательных панга/конга по одному в каждой масти.
	43	Цыплячья рука	На руке нет никаких других фанов (цветы не считаются).
	44	Последняя кость со стены	Победа на последней кости со стены (не считаются очки за “победу со стены”).
	45	Последняя кость со сноса	Победа на последней снесённой кости в игре.
	46	Победа замещающей костью	Кость, взятая на замену конга с обратного конца стены, является победной костью *(не считается при победе на замене цветка)*. Добавляются очки за конг, но не добавляются очки за “победу со стены”. Если на замену конга пришёл цветок, а на замену этого цветка пришла победная кость, то “победа замещающей костью” не засчитывается, но засчитывается “победа со стены”.
	47	Ограбление конга	Победа на кости, которую другой игрок берёт со стены и добавляет к своему открытому пангу. (Не засчитывается “последняя кость”.)
	48	Два закрытых конга	На руке есть два закрытых конга.
6	**49**	Все панги	Рука состоит из четырёх пангов/конгов и обязательной пары.
	50	Полумасть	Рука состоит из сетов и обязательной пары (или семи пар) какой-либо одной масти и благородных костей.
	51	Смешанные смещённые чоу	На руке есть три последовательных чоу, смещённых на 1, во всех трёх мастях.
	52	Все типы	Рука, полностью состоящая из костей всех трёх мастей, ветров и драконов.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Очки	NN	Название	Описание фана
6	**53**	Открытая рука	Каждый сет на руке открыт (чоу, панг, открытый конг), *то есть объявлен со сноса другого игрока*, и победная кость на обязательную пару тоже взята со сноса.
	54	Два панга драконов	На руке есть два панга/конга драконов.
4	**55**	Внешняя рука	Каждый сет на руке, включая обязательную пару, содержит терминальные или благородные кости.
	56	Полностью закрытая рука	Рука, которую игрок собрал без открытий, с победной костью, взятой со стены.
	57	Два открытых конга	На руке есть два открытых конга. (Один закрытый и один открытый конги стоят 6 очков.)
	58	Последняя кость	Победа на последней кости данного номинала, три таких же кости должны быть видны в сносе или в открытиях игроков.
2	**59**	Панг драконов	Панг/конг костей драконов.
	60	Преимущественный ветер	Панг/конг ветров, соответствующих текущему раунду.
	61	Ветер места	Панг/конг ветров, соответствующих текущему месту игрока. *(Дилер – Восток, далее против часовой стрелки сидят Юг, Запад и Север.)*
	62	Закрытая рука	На руке нет открытых чоу, пангов и конгов, победа на кости, снесённой другим игроком.
	63	Все чоу	Рука состоит из четырёх чоу, обязательная пара собрана в мастях.
	64	Четыре врозь	На руке есть четыре кости одного номинала, но в составе разных сетов или пар (не объявленные как конг).
	65	Двойной панг	Два панга/конга с одинаковыми номерами *в разных мастях*.
	66	Два закрытых панга	Два панга, собранные без открытий (возможен закрытый конг).
	67	Закрытый конг	Четыре кости одного номинала, собранные со стены и объявленные конгом.
	68	Все простые	На руке нет терминальных и благородных костей.
1	**69**	Чистое двойное чоу	Два одинаковых чоу в одной масти.
	70	Смешанное двойное чоу	Два одинаковых чоу в разных мастях.
	71	Короткий ряд	Два чоу в одной масти, идущие друг за другом и составляющие ряд из 6 костей.
	72	Два терминальных чоу	Чоу “123” и “789” в одной масти.
1	**73**	Панг терминальных или благородных	Панг/конг костей “1” или “9” в любой масти или благородных костей. *(Панг драконов стоит 2 очка.)*

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Очки	NN	Название	Описание фана
	74	Открытый конг	Конг, открытый с другого игрока, или же дополненный до конга открытый панг.
	75	Пропущенная масть	На руке отсутствуют кости какой-либо одной масти (*используются только две из трёх мастей*).
	76	Без благородных	На руке нет благородных костей.
	77	Ожидание в край	Победа на “3” с составлением чоу “123” или победа на “7” с составлением чоу “789”. *Не засчитывается, если есть ожидание других номиналов.*
	78	Ожидание в середину	Победа на кости, средней в чоу, *то есть на кости “внутри” чоу”. Не засчитывается, если есть ожидание других номиналов.*
	79	Ожидание единственной	Победа на кости с формированием обязательной пары. *Не засчитывается, если есть ожидание других номиналов, например, с формой ожидания “1234” и победой на “1” или на “4”.*
	80	Победа со стены	Победа на кости, взятой со стены.
	81	Цветок	Каждая кость цветка приносит 1 очко, при этом очки за цветы могут быть добавлены только после подсчёта основных фанов на руке. При победе с замены цветка можно засчитывать “победу со стены”, но нельзя засчитывать “победу замещающей костью”. Ещё не заменённые цветы можно сносить.

3.9. Подсчёт очков на состязаниях

3.9.1. **Подсчёт очков на руке**:

Расчёты производятся при объявлении победы. Для расчётов используются игровые очки, которые начисляются в соответствии с принципами подсчёта очков и записываются в протокол.

1. **Необходимые условия победы**:

(1) Структура руки должна соответствовать правилам *(см. п. 3.7.2)*.

(2) Сумма очков за все фаны на руке должна составлять не менее 8[xl].

(3) Способ получения победной кости должен соответствовать правилам.

2. **Структура очков победной руки**: сюда входят дополнительные очки, основные очки и штрафные очки:

(1) Дополнительные очки: то, что каждый игрок без победы платит победителю; составляют 8 очков;

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

(2) Основные очки: сумма очков за все фаны, объявленные победителем;

(3) Штрафные очки: если какой-либо игрок допустил нарушение в течение сдачи, соответствующие очки должны быть вычтены из его счёта по окончании сдачи или всей сессии.

3. **Начисление очков**: при начислении очков победителю применяется следующая формула:

(1) Победа со стены: (дополнительные очки + базовые очки) * 3 *(каждый игрок платит победителю сумму "дополнительные очки + базовые очки")*;

(2) Победа со сноса: дополнительные очки * 3 + базовые очки *(снёсший кость игрок платит сумму "дополнительные очки + "базовые очки", остальные два игрока платят только дополнительные очки)*.

4. **Процедура записи очков**: победитель подсчитывает очки на своей руке, остальные игроки проверяют[xli]. *Если у игроков есть возражения, они должны быть высказаны во время подсчёта.* Если к подсчёту есть претензии, судья должен разрешить ситуацию. После подсчёта и объявления очков никто не может пересчитывать результат. Судья записывает результат в протокол и подписывается, и все игроки также обязаны поставить свои подписи.

5. **Способ записи очков**: очки следует записывать и суммировать чётко, аккуратно, справедливо и арифметически корректно, для этого используется протокол или протоколирующее устройство, одобренное Всемирным центром состязаний по маджонгу (WMCC) или организационным комитетом текущего состязания.

6. **Принцип подсчёта очков**: таблица фанов и очков – основа для подсчёта очков на руке. После победы в первую очередь следует определить основной фан, *который является самым дорогим*, а затем добавить к нему другие фаны, которые не связаны с основным[xlii]. Принципы суммирования фанов перечислены ниже:

(1) **Принцип неповторения**: если один фан всегда поглощён другим фаном или включён в другой фан, оба фана нельзя засчитывать одновременно[xliii];

(2) **Принцип неразделения**: если объявлен один фан, нельзя перегруппировать сеты этого фана так, чтобы сформировать другой фан и засчитать очки за него;

(3) **Принцип неидентичности**: если один сет был использован для формирования фана, нельзя использовать этот же сет вместе с другими сетами для формирования такого же фана;

(4) **Принцип "большее против меньшего" *(свобода выбора)***: если с одним и тем же сетом можно посчитать либо более дорогой фан, либо менее дорогой, но не оба вместе, разрешается выбрать более дорогой фан;

(5) **Принцип одноразового учёта *(правило исключения)***: *если некоторые сеты уже*

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

учтены в объявленных фанах, разрешается лишь единожды добавить каждый оставшийся сет к уже учтённым[xliv].

3.9.2. **Подсчёт очков за сессию**:

1. Очки за сессию: полная сумма очков за всю сессию, как положительных, так и отрицательных; эти очки не переносятся в следующую сессию.

2. Турнирные очки: 4, 2, 1 и 0 турнирных очков. Игрокам по итогам сессии начисляются турнирные очки в соответствии с занятым местом: 4 очка, 2 очка, 1 очко и 0 очков[xlv].

3. По окончании сессии игроки и судья должны поставить свои подписи в протоколе.

3.10. Ранжирование игроков и система уровней

3.10.1. Принцип ранжирования: игроки выстраиваются в соответствии с суммой набранных в течение состязания турнирных очков, набравший максимум становится первым. Если сумма турнирных очков одинакова, тогда первым будет идти игрок с большей суммой игровых очков за сессии.

3.10.2. Система рангов (пинь) в маджонге[1]: когда игрок участвует в состязании, аккредитованном Всемирной организацией маджонга (WMO), и достигает определённого ранга, он может подать заявку на получение сертификата за достижение и получить этот сертификат от уполномоченной организации после подтверждения. Право подтверждения ранга (включая ранг игры онлайн) даётся организации, аккредитованной Всемирным центром состязаний по маджонгу (WMCC).

3.11. Нарушения и штрафы

Игрок, который нарушает правила и уложения в течение состязания, наказывается предупреждением, штрафными очками, запретом на победу в текущей сдаче, аннулированием достигнутых результатов, отменой квалификации на состязания, *потерей права на участие в будущих состязаниях или публичной критикой* в зависимости от обстоятельств[xlvi].

3.11.1. **Замечание**: *за незначительное нарушение или за первое нарушение* игрок, который нарушает правила или беспокоит других игроков словами и действиями во время состязания, получает замечание от судьи.

3.11.2. **Штрафные очки**:

1. **Опоздание**: игрок, севший за стол после объявления о начале сессии, штрафуется на

1 См. Приложение 9.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

10 игровых очков, если он опоздал на срок до 10 минут, и на 20 игровых очков, если он опоздал на срок от 10 до 15 минут. Если опоздание составило более 15 минут, игрок считается игроком замены и получает 0 турнирных очков за эту сессию, *но он может продолжать полноценную игру в следующих сессиях состязания.*

2. **Нарушение правил**: игрок, нарушивший правила, штрафуется на 5, 10, 20, 30, 40, 50 или 60 игровых очков в зависимости от серьёзности нарушения *на усмотрение судьи, и эти очки не добавляются другим игрокам за столом.*

3.11.3. **Мёртвая рука**: *за определённые нарушения правил и по решению судьи* игрок лишается права выиграть текущую сдачу.

3.11.4. **Отстранение от состязаний**: *за серьёзные нарушения правил и по решению судей* игрок получает запрет на продолжение участия в текущем состязании; отдельные случаи могут быть вынесены на публику. Решение о прекращении участия должно быть донесено до организационного комитета главным судьёй. *Решение об отстранении от дальнейших состязаний и продолжительности этого отстранения принимается судьями с участием главного судьи и доносится до организационного комитета.*

3.11.5. **Дисквалификация на последующие состязания**: за серьёзные нарушения и нелегально полученные преимущества игрок отстраняется от последующих мероприятий, *а также может быть лишён квалификации*.

3.11.6. **Отдельные нарушения и соответствующие санкции**: санкции применяются в соответствии с правилами в зависимости от серьёзности нарушений.

1. **Мошенничество**: судья имеет право дисквалифицировать игрока, если игрок подменяет, прячет, подмешивает кости или мошенничает как-либо по-другому[xlvii].

2. **Неправильное открытие чоу, панга, конга или неправильная замена цветка**: игрок теряет право выиграть в текущей сдаче (мёртвая рука)[xlviii].

3. **Пустое объявление чоу, панга, конга, пустая замена цветка**: *игрокам нельзя делать объявление, а потом отказываться от объявления и не брать кость. Это называется “пустое объявление”.* В первый раз за пустое объявление в рамках одной сдачи игроку будет сделано замечание, во второй раз последует штраф в размере 5 очков, в третий раз – 10 очков, в четвёртый раз – 20 очков и так далее.

4. **Касание кости**: касание кости в стене до того момента, как предыдущий игрок снёс кость, является нарушением. В первый раз за касание кости не в свой ход в рамках текущей сдачи игроку будет сделано замечание, во второй раз последует штраф в размере 5 очков, в третий раз – 10 очков, в четвёртый раз – 20 очков и так далее. Если кость была взята не в свой ход и встроена в руку, игрок лишается права выиграть в текущей сдаче (мёртвая рука)[xlix].

5. **Позднее объявление панга**: попытка объявить панг позже, чем через 3 секунды после сноса, является нарушением. В первый раз за позднее объявление в рамках

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

одной сдачи игроку будет сделано замечание, во второй раз последует штраф в размере 5 очков, в третий раз – 10 очков, в четвёртый раз – 20 очков и так далее.

6. **Ошибочное объявление победы**: *когда игрок объявляет: “Ху!” – необходимо, чтобы его рука полностью использовала 14 костей (не считая цветы и четвёртые кости конгов) для создания правильной структуры, и чтобы рука стоила 8 очков или больше (не считая очки за цветы); неудовлетворение этих требований считается “ложной победой” (“ложным ху”) или “ложным маджонгом”*[l].

(1) **Ошибка на просящей руке**: если игрок объявил: “Ху!” – но его рука стоит меньше 8 очков, или если игрок решил, что снесённая другим игроком кость является его победной костью, и ошибся, он теряет право выиграть в текущей сдаче (мёртвая рука) и платит каждому из трёх остальных игроков по 10 очков[li].

(2) **Ошибка без просящей руки**: если игрок находится за один (или более) шагов до просящей руки (*возможно, ему нужны ещё чоу или панг до просящей руки*), но ошибочно полагает, что он на просящей руке и объявляет маджонг со сноса, он теряет право выиграть в текущей сдаче (мёртвая рука) и платит каждому из трёх остальных игроков по 20 очков[lii].

7. **Санкции за открытые кости**:

(1) Ошибочно открытые в течение игры кости должны быть снесены на ближайших ходах[liii].

(2) Если один игрок объявил победу, и это действительно победа, а другой игрок открыл свои кости, этот другой игрок получает замечание. Если же у первого игрока ложная победа, то открывший свои кости игрок теряет право выиграть в текущей сдаче (мёртвая рука) и обязан снести все свои показанные кости на ближайших ходах, *заменяя их костями со стены, а другие игроки могут использовать снесённые кости*[liv]. После чьей-либо победы игроки платят очки в соответствии с правилами. Если игрок разрушает свою руку или стену так, что сдача не может продолжаться, факт фиксируется судьёй, а игрок платит каждому из трёх остальных игроков по 30 очков.

(3) Если в течение игры стоящие на руках одного игрока кости оказываются открытыми другим игроком, то этот другой игрок, ответственный за данное нарушение, платит первому игроку 5-60 очков в зависимости от серьёзности нарушения, а судья решает, продолжать ли текущую сдачу.

(4) Если игрок объявил победу, но это оказалась ложная победа, его кости не считаются ошибочно открытыми, *и санкции по п. 3.11.6.7 не применяются*[lv].

8. **Неправильное количество костей**: если у игрока больше или меньше верного числа костей на руке, этот игрок не может объявить победу в текущей сдаче. *Игрок продолжает брать кости, сносить кости, объявлять сеты, но победить не может.*

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

9. **Нелегальная информация**: если в течение игры игрок жестами, мимикой, словами или как-либо ещё передаёт другим игрокам за своим столом любую информацию, полезную или бесполезную, этот игрок лишается права победить в текущей сдаче (мёртвая рука)[lvi].

10. **Серьёзные нарушения на состязаниях**: если в случае очевидного нарушения игрок не выполняет требования судьи, упорствует в этом и создаёт проблемы для окружающих, он дисквалифицируется на текущих состязаниях и подвергается публичной критике.

11. **Другие правила:**

(1) После объявления чоу, панга или открытого конга кость на сет должна быть взята со сноса вовремя. Если другой игрок снёс кость, предыдущую кость уже нельзя забрать из сноса, и объявлявший сет игрок теряет право победить в текущей сдаче (мёртвая рука)[lvii].

(2) После объявления победы кость должна быть взята со сноса перед подсчётом очков, иначе у игрока получается ложный маджонг на просящей руке[lviii].

(3) Игрок не должен объявлять чоу, панг или конг и сразу вслед за этим объявлять маджонг. Также игрок не должен объявлять маджонг нестандартным способом. Санкция за это нарушение – потеря права победить в текущей сдаче (мёртвая рука)[lix].

(4) Игрок, который сначала открыл свои кости, а потом объявил победу, теряет право победить в текущей сдаче (мёртвая рука).

(5) *Протягивание руки через зону сноса за костью в стене лишает игрока права взять кость со сноса.* Если игрок протягивает руку за костью в стене, но потом объявляет сет со сноса, он теряет право объявлять чоу, панги, конги и победу в текущей сдаче (мёртвая рука)[lx].

(6) По объявлении победы игроку следует использовать кости в сносе для подсчёта очков на руке, кость лицевой стороной вверх означает 1 очко, кость лицевой стороной вниз – 10 очков. Если игрок смешал кости на руке и кости для подсчёта очков, он теряет право победить в текущей сдаче (мёртвая рука) после подтверждения судьи[lxi].

(7) Не допускается отлагательство проблем: как только проблема возникла, немедленно необходимо позвать судью для её решения. Иначе считается, что проблемы не было. *Запрещено просить о консультации, если игра продолжилась.*

(8) Игроки, которые завершили текущую сессию рано, должны покинуть зал как можно скорее, не толпиться в зале и не мешать игре за другими столами. Судьи имеют право предупреждать нарушителей и штрафовать тех, кто мешает игре[lxii].

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

3.12. Апелляции

3.12.1. **Право на подачу апелляции**: игроки и лидеры их команд имеют право на подачу апелляции по поводу какого-либо решения судьи за их столом.

3.12.2. **Ограничение апелляций по времени**: все апелляции против решений судей или чего-либо подобного должны подаваться не позже, чем через 30 минут после окончания соответствующей сессии. Апеллирующая сторона должна подать апелляцию в письменном виде и приложить 200 американских долларов (USD) наличными (или эквивалент этой суммы в местной валюте по согласованию с организационным комитетом). Если апелляция будет выиграна, денежный взнос вернётся в полном размере, а если проиграна, взнос не вернётся[lxiii].

3.12.3. **Требования к апелляции**: апелляция должна подаваться в письменном виде, подписанная лично апеллирующим игроком и/или лидером его команды.

3.12.4. **Подача апелляции**: все апелляции направляются непосредственно в арбитражный комитет.

3.13. Процедура рассмотрения апелляции

3.13.1. **Апелляция относительно правил**: любые апелляции, относящиеся к данным правилам или к уложениям состязаний, должны быть рассмотрены главным судьёй. Если апеллирующий не удовлетворён вердиктом, апелляцию в письменном виде следует подать в арбитражный комитет.

3.13.2. **Другие апелляции**: все остальные апелляции рассматриваются соответствующими комиссиями, сформированными организационным комитетом.

3.13.3. **Рассмотрение апелляции**: при вынесении решения арбитражный комитет обладает всеми правами главного судьи, которые предоставляют данные правила. Но он не может отменить решение судьи, вынесенное на основе данных правил и уложений состязаний ради поддержания дисциплины.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Приложение 1.
Описание фанов, примеры и подсчёт очков

1. Фаны даются в соответствии с их описаниями в данных правилах.

2. Набор фанов в примерах ограничен тем, что показано в том или ином примере, и не учитывает возможные дополнения. Если эти дополнения есть, очки за них прибавляются в соответствии с принципами подсчёта очков[lxiv].

3. После описания фана даётся список фанов, которые всегда входят в описываемый фан и поэтому не учитываются при подсчёте очков.

88 очков

1. Большие четыре ветра (88 очков)

Рука содержит панги/конги Востока, Юга, Запада и Севера. Не засчитываются “большие три ветра”, “все панги”, “преимущественный ветер”, “ветер места” и “панг терминальных или благородных”.

Пример 1:

Добавляется фан “полумасть”[1].

Пример 2:

Добавляются фаны “все терминальные и благородные” и “полумасть”[2].

Пример 3:

Добавляется фан “все благородные”[3].

2. Большие три дракона (88 очков)

Рука содержит панги/конги Красных, Зелёных и Белых драконов. Не засчитываются “два панга драконов” и “панг драконов”[lxv].

Пример 1:

1 Стоимость руки: “большие четыре ветра” (88) + “полумасть” (6) = 94 очка (не считая возможных закрытых пангов и ожиданий).

2 Стоимость руки: “большие четыре ветра” (88) + “все терминальные и благородные” (32) + “полумасть” (6) = 126 очков (не считая возможных закрытых пангов и ожиданий).

3 Стоимость руки: “большие четыре ветра” (88) + “все благородные” (64) = 152 очка (не считая возможных закрытых пангов и ожиданий).

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Добавляется фан “полумасть”[1].

Пример 2:

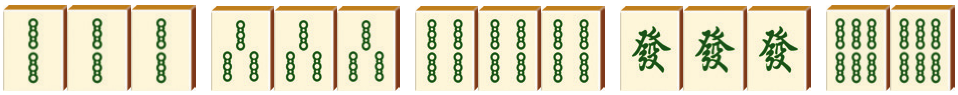
Добавляются фаны “все терминальные и благородные” и “пропущенная масть”[2].

Пример 3:

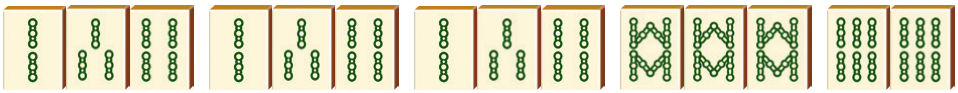
Добавляется фан “все благородные”, *а также “преимущественный ветер” и/или “ветер места”, если они есть*[3].

3. Все зелёные (88 очков)

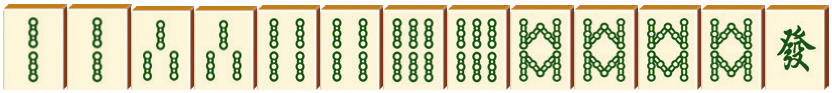
Рука, полностью состоящая из костей “23468 бамбуков” и Зелёных драконов. Могут добавляться фаны “чистая масть” или “полумасть”[lxvi].

Пример 1: 

Добавляются фаны “чистые смещённые панги”, “все панги”, “полумасть” и “панг драконов”[4].

Пример 2: 

Добавляются фаны “чистое тройное чоу”, “чистая масть” и “все простые”[5].

Пример 3:  со стены

Добавляются фаны “семь пар”, “полумасть” и “полностью закрытая рука”[6].

---

1 Стоимость руки: “большие три дракона” (88) + “полумасть” (6) = 94 очка (не считая возможных закрытых пангов, закрытой руки и ожиданий).

2 Стоимость руки: “большие три дракона” (88) + “все терминальные и благородные” (32) + “пропущенная масть” (1) = 121 очко (не считая возможных закрытых пангов и ожиданий).

3 Стоимость руки: “большие три дракона” (88) + “все благородные” (64) = 152 очка (не считая возможных закрытых пангов, ценных ветров и ожиданий).

4 Стоимость руки: “все зелёные” (88) + “чистые смещённые панги” (24) + “все панги” (6) + “полумасть” (6) + “панг драконов” (2) = 126 очков ((не считая возможных закрытых пангов и ожиданий).

5 Стоимость руки: “все зелёные” (88) + “чистое тройное чоу” (24) + “чистая масть” (24) + “все простые” (2) = 140 очков (не считая возможной закрытой руки и ожиданий).

6 Стоимость руки: “все зелёные” (88) + “семь пар” (24) + “полумасть” (4) + “полностью закрытая рука” (4) = 120 очков.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

4. Девять врат (88 очков)

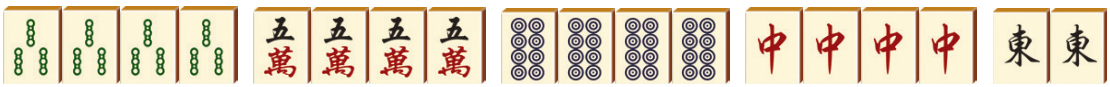
Закрытая рука с костями одной масти и структурой “1112345678999”, которая даёт девятистороннее ожидание – любую кость в этой масти на победу (если победная кость взята со стены, засчитывается “полностью закрытая рука”). Не засчитываются “чистая масть”, “закрытая рука” и “панг терминальных или благородных”[lxvii].

Пример: со стены

Добавляются фаны “чистый ряд”, “полностью закрытая рука” и “четыре врозь”[1].

5. Четыре конга (88 очков)

На руке есть четыре конга (добавляются очки за закрытые конги). Не засчитывается “ожидание единственной”[lxviii].

Пример 1: 

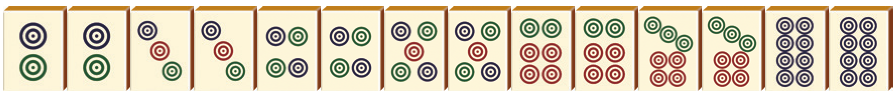
Добавляются фаны “все типы” и “панг драконов”[2].

Пример 2:

Добавляются фаны “большие три дракона” и “все благородные”[3].

6. Семь смещённых пар (88 очков)

Рука, образованная семью последовательными парами костей в одной масти (если победная кость взята со стены, засчитывается “полностью закрытая рука”). Не засчитываются фаны “чистая масть”, “семь пар” и “ожидание единственной”[lxix].

Пример: 

Добавляется фан “все простые”[4].

---

1 Стоимость руки: “девять врат” (88) + “чистый ряд” (16) + “полностью закрытая рука” (4) + “четыре врозь” (2) = 110 очков.

2 Стоимость руки: “четыре конга” (88) + “все типы” (6) + “панг драконов” (2) = 96 очков (не считая возможных закрытых конгов).

3 Стоимость руки: “четыре конга” (88) + “большие три дракона” (88) + “все благородные” (64) = 240 очков (не считая возможных закрытых конгов и ценных ветров).

4 Стоимость руки: “семь смещённых пар” (88) + “все простые” (2) = 90 очков (победа была, судя по всему, со сноса).

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

7. Тринадцать сирот (88 очков)

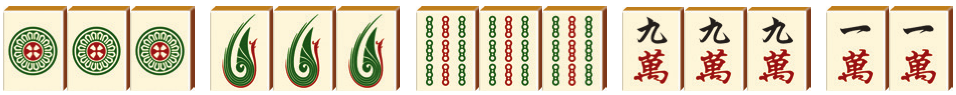
Рука, образованная костями “1” и “9” во всех трёх мастях и семью благородными костями, с парой к какой-либо из этих костей (если победная кость взята со стены, засчитывается “полностью закрытая рука”). Не засчитываются фаны “все типы”, “закрытая рука” и “ожидание единственной”[lxx].

Пример: [1]

64 очка

8. Все терминальные (64 очка)

Рука, полностью состоящая из костей “1” и “9”. Не засчитываются фаны “все панги”, “внешняя рука”, “панг терминальных или благородных” и “без благородных”[lxxi].

Пример 1: 

Дважды добавляется фан “двойной панг”[2].

Пример 2:

Добавляется фан “тройной панг”[3].

9. Малые четыре ветра (64 очка)

Рука включает в себя три панга/конга ветров и обязательную пару четвёртого ветра. Не засчитываются фаны “большие три ветра” и “панг терминальных или благородных”. *Могут засчитываться фаны “преимущественный ветер” или “ветер места”.*

Пример 1:

Добавляются фаны “полумасть” и “внешняя рука”[4].

Пример 2:

1 Стоимость руки: “тринадцать сирот” (88) (победа была, видимо, со сноса).
2 Стоимость руки: “все терминальные” (64) + “двойной панг” x2 (2x2) = 68 очков (без учёта закрытых пангов и ожиданий).
3 Стоимость руки: “все терминальные” (64) + “тройной панг” (16) = 80 очков (без учёта закрытых пангов и ожиданий).
4 Стоимость руки: “малые четыре ветра” (64) + “полумасть” (6) + “внешняя рука” (4) = 74 очка (без учёта закрытых пангов, ценных ветров, закрытой руки и ожиданий).

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Добавляются фаны “все благородные” и “панг драконов”[1].

10. Малые три дракона (64 очка)

Рука включает в себя два панга/конга драконов и обязательную пару третьего дракона. Не засчитываются фаны “два панга драконов” и “панг драконов”.

Пример 1:

Добавляются фаны “панг терминальных или благородных” и “пропущенная масть”[2].

Пример 2:

Добавляются фаны “все терминальные и благородные” и “полумасть”[3].

11. Все благородные (64 очка)

Рука, полностью состоящая из благородных костей. Не засчитываются фаны “все панги”, “внешняя рука” и “панг терминальных или благородных”[lxxii].

Пример 1:

Добавляются фаны “большие три ветра” и “панг драконов”[4].

Пример 2:

Добавляется фан “малые три дракона”[5].

---

1 Стоимость руки: “малые четыре ветра” (64) + “все благородные” (64) + “панг драконов” (2) = 130 очков (без учёта закрытых пангов, ценных ветров, закрытой руки и ожиданий).

2 Стоимость руки: “малые три дракона” (64) + “панг терминальных или благородных” (1) + “пропущенная масть” (1) = 66 очков (без учёта закрытых пангов, закрытой руки и ожиданий).

3 Стоимость руки: “малые три дракона” (64) + “все терминальные и благородные” (32) + “полумасть” (6) = 102 очка (без учёта закрытых пангов и ожиданий).

4 Стоимость руки: “все благородные” (64) + “большие три ветра” (12) + “панг драконов” (2) = 78 очков (без учёта закрытых пангов, ценных ветров и ожиданий).

5 Стоимость руки: “все благородные” (64) + “малые три дракона” (64) = 128 очков (без учёта закрытых пангов, ценных ветров и ожиданий).

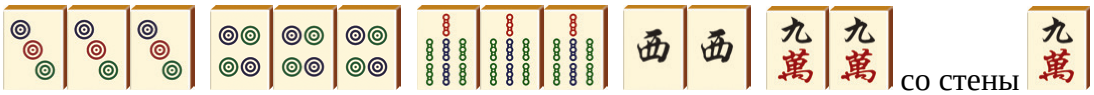
Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

12. Четыре закрытых панга (64 очка)

Рука содержит четыре закрытых панга/конга *(без открытых сетов)* (если победная кость взята со стены, засчитывается “полностью закрытая рука”). *Не засчитываются фаны “все панги” и “закрытая рука”*[lxxiii].

Пример 1:

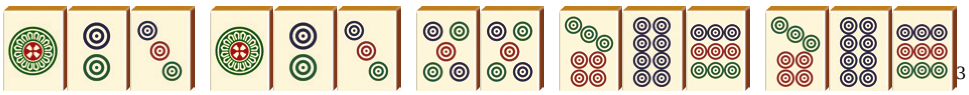
Добавляются фаны “панг терминальных или благородных”, “ожидание единственной” и “без благородных”[1].

Пример 2: 

Добавляются фаны “полностью закрытая рука” и “панг терминальных или благородных”[2].

13. Чистые терминальные чоу (64 очка)

Рука состоит из двух пар терминальных чоу одной масти, обязательная пара – на “5” той же масти. Не засчитываются фаны “семь пар”, “чистая масть”, “все чоу”, “без благородных”, “чистое двойное чоу”, “два терминальных чоу”[lxxiv].

Пример:  [3]

48 очков

14. Четверное чоу (48 очков)

Четыре одинаковых чоу в одной масти. Не засчитываются фаны “чистые смещённые панги”, “четыре врозь”, “чистое двойное чоу”[lxxv].

Пример:

Добавляются фаны “внешняя рука”, “все чоу” и “пропущенная масть”[4].

---

1 Стоимость руки: “четыре закрытых панга” (64) + панг терминальных или благородных” (1) + “без благородных” (1) + “ожидание единственной” (1) = 77 очков.

2 Стоимость руки: “четыре закрытых панга” (64) + “полностью закрытая рука” (4) + “панг терминальных или благородных” (1) = 69 очков.

3 Стоимость руки: “чистые терминальные чоу” (64) (без учёта закрытой руки и ожиданий).

4 Стоимость руки: “четверное чоу” (48) + “внешняя рука” (4) + “все чоу” (2) + “пропущенная масть” (1) = 55 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

15. Четыре чистых смещённых панга (48 очков)

Четыре панга/конга в одной масти с последовательно идущими номерами. Не засчитываются фаны “чистое тройное чоу”, “все панги”[lxxvi].

Пример:

Добавляются фаны “чистая масть” и “панг терминальных или благородных”[1].

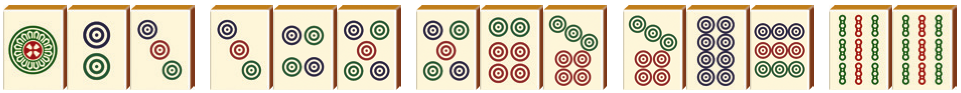
32 очка

16. Четыре чистых смещённых чоу (32 очка)

Четыре чоу в одной масти, последовательно смещённых на 1 или 2, *но не со смешиванием смещений*. Не засчитываются фаны “короткий ряд” и “два терминальных чоу”[lxxvii].

Пример 1:

Добавляются фаны “все чоу”, “все простые” и “пропущенная масть”[2].

Пример 2: 

Добавляются фаны “все чоу” и “пропущенная масть”[3].

17. Три конга (32 очка)

На руке есть три конга (можно добавлять очки за закрытые конги, к трём закрытым конгам добавляется фан “три закрытых панга”)[lxxviii].

Пример:

Добавляются фаны “все панги”, “все простые” и “двойной панг”[4].

---

1 Стоимость руки: “четыре чистых смещённых панга” (48) + “чистая масть” (24) + “панг терминальных или благородных” (1) = 73 очка (без учёта закрытых пангов и ожиданий).

2 Стоимость руки: “четыре чистых смещённых чоу” (32) + “все чоу” (2) + “все простые” (2) + “пропущенная масть” (1) = 37 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

3 Стоимость руки: “четыре чистых смещённых чоу” (32) + “все чоу” (2) + “пропущенная масть” (1) = 35 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

4 Стоимость руки: “три конга” (32) + “все панги” (6) + “все простые” (2) + “двойной панг” (2) = 42 очка (без учёта закрытых пангов, закрытых конгов и ожиданий).

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

18. Все терминальные и благородные (32 очка)

Рука, полностью состоящая из костей “1” и “9” и благородных костей. Не засчитываются фаны “все панги”, “внешняя рука” и “панг терминальных или благородных”[lxxix].

Пример:

Добавляются фаны “все типы”, “двойной панг” и “панг драконов”[1].

24 очка

19. Семь пар (24 очка)

Рука, состоящая из семи пар костей (если победная кость взята со стены, засчитывается “полностью закрытая рука”). Не засчитываются фаны “закрытая рука”, “ожидание единственной”[lxxx].

Пример:

Добавляются фаны “полностью закрытая рука”, “четыре врозь”, “пропущенная масть” и “без благородных”[2].

20. Большие благородные и переплетённые (24 очка)

Рука, состоящая из четырнадцати одиночных костей без обязательной пары, где семь – благородные кости (Восток, Юг, Запад, Север, Красный дракон, Зелёный дракон и Белый дракон), а ещё семь костей взяты из последовательностей “147”, “258” и “369”, причём каждая последовательность принадлежит своей масти. *Например, “147 бамбуков”, “258 символов” и “369 точек”* (если победная кость взята со стены, засчитывается “полностью закрытая рука”). Не засчитываются фаны “все типы” и “закрытая рука”[lxxxi].

Пример:

Добавляется фан “полностью закрытая рука”[3].

1 Стоимость руки: “все терминальные и благородные” (32) + “все типы” (6) + “двойной панг” (2) + “панг драконов” (2) = 42 очка (без учёта закрытых пангов и ожиданий).

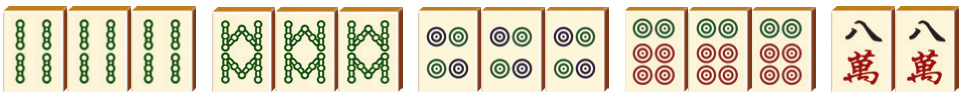
2 Стоимость руки: “семь пар” (24) + “полностью закрытая рука” (4) + “четыре врозь” (2) + “пропущенная масть” (1) + “без благородных” (1) = 32 очка.

3 Стоимость руки: “большие благородные и переплетённые” (24) + “полностью закрытая рука” (4) = 28 очков.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

21. Все чётные панги (24 очка)

Панги/конги и обязательная пара на руке состоят из костей “2”, “4”, “6” или “8” в мастях. Не засчитываются фаны “все панги” и “все простые”[lxxxii].

Пример 1: 

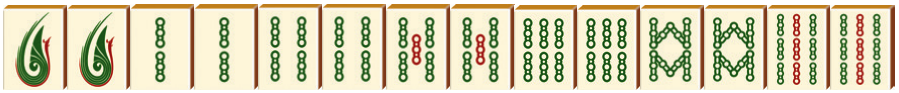
Добавляется фан “двойной панг”[1].

Пример 2:

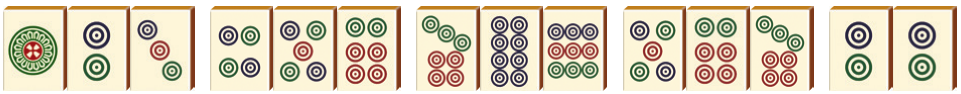
Добавляются фаны “тройной панг” и “четыре верхних”[2].

22. Чистая масть (24 очка)

Рука, полностью состоящая из костей одной масти. Не засчитывается фан “без благородных”[lxxxiii].

Пример 1: 

Добавляется фан “семь пар” (если победная кость взята со стены, засчитывается “полностью закрытая рука”)[3].

Пример 2: 

Добавляются фаны “чистый ряд” и “все чоу”[4].

Пример 3:

Добавляются фаны “панг терминальных или благородных” и “короткий ряд”[5].

1 Стоимость руки: “все чётные панги” (24) + “двойной панг” (2) = 26 очков (без учёта закрытых пангов и ожиданий).
2 Стоимость руки: “все чётные панги” (24) + “тройной панг” (16) + “четыре верхних” (12) = 52 очка (без учёта закрытых пангов и ожиданий).
3 Стоимость руки: “чистая масть” (24) + “семь пар” (24) = 48 очков.
4 Стоимость руки: “чистая масть” (24) + “чистый ряд” (16) + “все чоу” (2) = 42 очка (без учёта закрытой руки и ожиданий).
5 Стоимость руки: “чистая масть” (24) + “панг терминальных или благородных” (1) + “короткий ряд” (1) = 26 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

23. Чистое тройное чоу (24 очка)

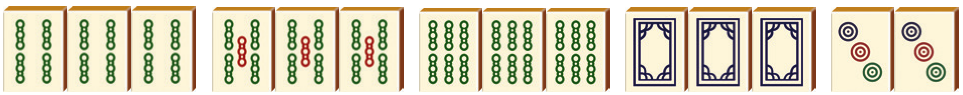
Три одинаковых чоу в одной масти. Не засчитываются фаны “чистые смещённые панги” и “чистое двойное чоу”.

Пример:

Добавляются фаны “все пятёрки” и “все чоу”[1].

24. Чистые смещённые панги (24 очка)

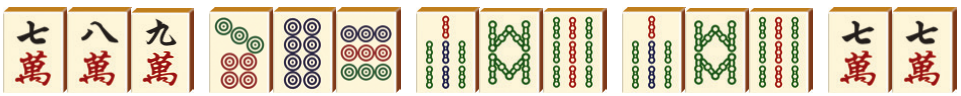
Три панга/конга в одной масти с последовательно идущими номерами. Не засчитывается фан “чистое тройное чоу”[lxxxiv].

Пример: 

Добавляются фаны “симметричные кости”, “все панги” и “панг драконов”[2].

25. Все верхние (24 очка)

Рука, полностью состоящая из костей 7, 8 и 9 в мастях. Не засчитывается фан “без благородных”[lxxxv].

Пример 1: 

Добавляются фаны “смешанное тройное чоу”, “все чоу” и “чистое двойное чоу” (или “смешанное двойное чоу”, *но не оба сразу*)[3].

Пример 2:

Добавляются фаны “двойной панг”, “четыре врозь” и “смешанное двойное чоу”[4].

1 Стоимость руки: “чистое тройное чоу” (24) + “все пятёрки” (16) + “все чоу” (2) = 42 очка (без учёта закрытой руки и ожиданий).

2 Стоимость руки: “чистые смещённые панги” (24) + “симметричные кости” (8) + “панг драконов” (2) = 34 очка (без учёта закрытых пангов и ожиданий).

3 Стоимость руки: “все верхние” (24) + “смешанное тройное чоу” (8) + “все чоу” (2) + “чистое двойное чоу” (1) = 35 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

4 Стоимость руки: “все верхние” (24) + “двойной панг” (2) + “четыре врозь” (2) + “смешанное двойное чоу” (1) = 29 очков (без учёта закрытых пангов, закрытой руки и ожиданий).

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

26. Все средние (24 очка)

Рука, полностью состоящая из костей 4, 5 и 6 в мастях. Не засчитывается фан “все простые”[lxxxvi].

Пример 1:

Добавляются фаны “чистые смещённые панги” и “пропущенная масть”[1].

Пример 2:

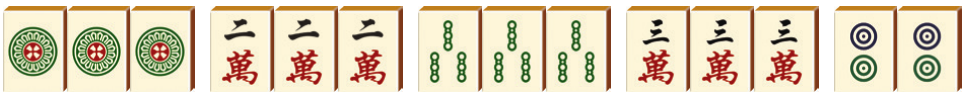
Добавляется фан “семь пар” (если победная кость взята со стены, засчитывается “полностью закрытая рука”)[2].

27. Все нижние (24 очка)

Рука, полностью состоящая из костей 1, 2 и 3 в мастях. Не засчитывается фан “без благородных”[lxxxvii].

Пример 1:

Добавляются фаны “смешанное тройное чоу”, “все чоу” и “чистое двойное чоу” (или “смешанное двойное чоу”, *но не оба сразу*)[3].

Пример 2: 

Добавляются фаны “смешанные смещённые панги”, “все панги”, “двойной панг” и “панг терминальных или благородных”[4].

16 очков

28. Чистый ряд (16 очков)

На руке есть кости 123, 456 и 789 в одной масти (*последовательные чоу*), образующие ряд.

---

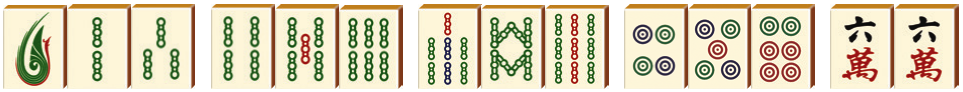
1 Стоимость руки: “все средние” (24) + “чистые смещённые панги” (24) + “пропущенная масть” (1) = 49 очков (без учёта закрытых пангов, закрытой руки и ожиданий).

2 Стоимость руки: “все средние” (24) + “семь пар” (24) = 48 очков.

3 Стоимость руки: “все нижние” (24) + “смешанное тройное чоу” (8) + “все чоу” (2) + “чистое двойное чоу” (1) = 35 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

4 Стоимость руки: “все нижние” (24) + “смешанные смещённые панги” (8) + “все панги” (6) + “двойной панг” (2) + “панг терминальных или благородных” (1) = 41 очко (без учёта закрытых пангов, закрытой руки и ожиданий).

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Пример 1: 

Добавляются фаны “все чоу” и “смешанное двойное чоу”[1].

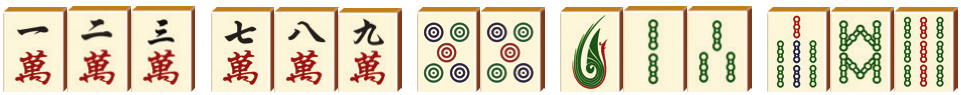
Пример 2:

Добавляются фаны “панг драконов” и “пропущенная масть”[2].

29. Терминальные чоу в трёх мастях (16 очков)

Рука, состоящая из пары терминальных чоу “123” и “789” в одной масти, пары терминальных чоу в другой масти и обязательной пары “55” в третьей масти. Не засчитываются фаны “все чоу”, “без благородных”, “смешанное двойное чоу” и “два терминальных чоу”[lxxxviii].

Пример 1:

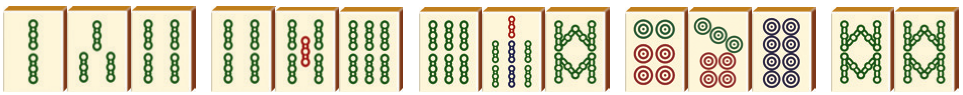
Пример 2: 

30. Чистые смещённые чоу (16 очков)

Три чоу в одной масти, последовательно смещённых на 1 или 2, *но не со смешиванием смещений*.

Пример 1:

Добавляется фан “без благородных”[3].

Пример 2: 

Добавляются фаны “все чоу”, “все простые”, “смешанное двойное чоу” и “пропущенная масть”[4].

---

1 Стоимость руки: “чистый ряд” (16) + “все чоу” (2) + “смешанное двойное чоу” (1) = 19 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

2 Стоимость руки: “чистый ряд” (16) + “панг драконов” (2) + “пропущенная масть” (1) = 19 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

3 Стоимость руки: “чистые смещённые чоу” (16) + “без благородных” (1) = 17 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

4 Стоимость руки: “чистые смещённые чоу” (16) + “все чоу” (2) + “все простые” (2) + “смешанное двойное чоу” (1) + “пропущенная масть” (1) = 22 очка (без учёта закрытой руки и ожиданий).

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

31. Все пятёрки (16 очков)

Рука, где все сеты и обязательная пара содержат “5”. Не засчитывается фан “все простые”.

Пример 1:

Добавляются фаны “смешанные смещённые чоу”, “все чоу” и “смешанное двойное чоу”[1].

Пример 2:

Добавляются фаны “все средние”, “смешанное тройное чоу” и “четыре врозь”[2].

32. Тройной панг (16 очков)

На руке есть три панга/конга с одинаковыми номерами *в каждой масти*[lxxxix].

Пример 1:

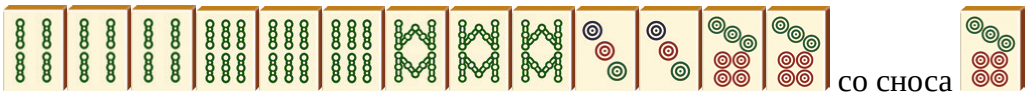
Добавляются фаны “внешняя рука”, “без благородных”, трижды “панг терминальных или благородных”[3].

Пример 2:

Добавляются фаны “все панги” и “все простые”[4].

33. Три закрытых панга (16 очков)

На руке есть три закрытых панга/конга *(собранных без открытий)*[xc].

Пример 1:  со сноса

Добавляются фаны “все панги”, “все простые”, “закрытая рука” и “пропущенная

1 Стоимость руки: “все пятёрки” (16) + “смешанные смещённые чоу” (6) + “все чоу” (2) + “смешанное двойное чоу” (1) = 25 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

2 Стоимость руки: “все средние” (24) + “все пятёрки” (16) + “смешанное тройное чоу” (8) + “четыре врозь” (2) = 50 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

3 Стоимость руки: “тройной панг” (16) + “внешняя рука” (4) + “без благородных” (1) + “панг терминальных или благородных” x3 (1x3) = 24 очка (без учёта закрытых пангов, закрытой руки и ожиданий).

4 Стоимость руки: “тройной панг” (16) + “все панги” (6) + “все простые” (2) = 24 очка (без учёта закрытых пангов, закрытой руки и ожиданий).

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

масть”[1].

Пример 2: со стены

Добавляются фаны “все типы”, “полностью закрытая рука”, “панг драконов” и “панг терминальных или благородных”[2].

12 очков

34. Малые благородные и переплетённые кости (12 очков)

Рука, состоящая из четырнадцати одиночных костей без обязательной пары, среди которых пять или шесть – благородные кости (Восток, Юг, Запад, Север, Красный дракон, Зелёный дракон и Белый дракон), и ещё восемь или девять – кости в мастях из последовательностей “147”, “258” и “369”, причём каждая последовательность принадлежит своей масти. *(Например, “147 бамбуков”, “258 символов” и “369 точек”.)* (Если победная кость взята со стены, засчитывается “полностью закрытая рука”.) Не засчитываются фаны “все типы” и “закрытая рука”[xci].

Пример 1: со стены

Добавляется фан “полностью закрытая рука”[3].

Пример 2: со сноса

Добавляется фан “переплетённый ряд”[4].

35. Переплетённый ряд (12 очков)

На руке есть кости “147”, 258” и “369” в трёх мастях (ряд из особых чоу). *Это не обычные чоу, а три различных переплетённых последовательности. Например, “147 точек”, “258 символов” и “369 бамбуков”, но необязательно именно в таком виде*[xcii].

---

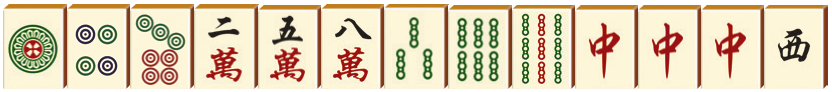
1 Стоимость руки: “три закрытых панга” (16) + “все панги” (6) + “все простые” (2) + “закрытая рука” (2) + “пропущенная масть” (1) = 27 очков.

2 Стоимость руки: “три закрытых панга” (16) + “все типы” (6) + “полностью закрытая рука” (4) + “панг драконов” (2) + “панг терминальных или благородных” (1) = 29 очков.

3 Стоимость руки: “малые благородные и переплетённые кости” (12) + “полностью закрытая рука” (4) = 16 очков.

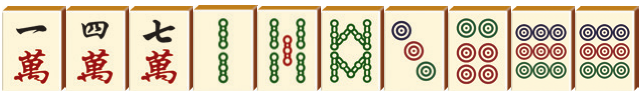
4 Стоимость руки: “малые благородные и переплетённые кости” (12) + “переплетённый ряд” (12) = 24 очка.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Пример 1:  со сноса

Добавляются фаны “все типы”, “закрытая рука”, “панг драконов” и “ожидание единственной”[1].

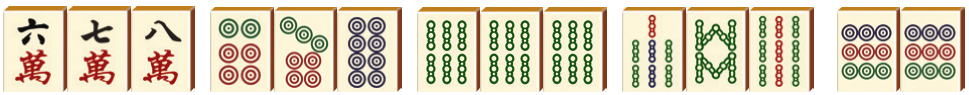
Пример 2: (чоу)

Закрытые кости:  со сноса

Добавляются фаны “все чоу” и трижды “цветок”[2].

36. Четыре верхних (12 очков)

Рука, полностью состоящая из костей 6, 7, 8 и 9 в мастях. Не засчитывается фан “без благородных”[xciii].

Пример 1: 

Добавляется фан “смешанное двойное чоу”[3].

Пример 2: со сноса

Добавляется фан “семь пар” (если победная кость взята со стены, засчитывается “полностью закрытая рука”)[4].

37. Четыре нижних (12 очков)

Рука, полностью состоящая из костей 1, 2, 3 и 4 в мастях. Не засчитывается фан “без благородных”[xciv].

Пример 1:

1 Стоимость руки: “переплетённый ряд” (12) + “все типы” (6) + “закрытая рука” (2) + “панг драконов” (2) + “ожидание единственной” (1) = 23 очка.

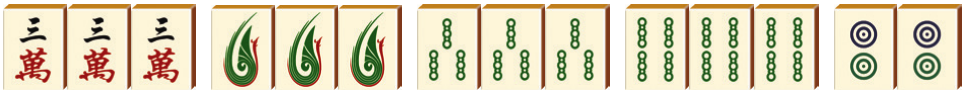
2 Стоимость руки: “переплетённый ряд” (12) + “все чоу” (2) + “цветок” x3 (1x3) = 17 очков.

3 Стоимость руки: “четыре верхних” (12) + “смешанное двойное чоу” (1) = 13 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

4 Стоимость руки: “семь пар” (24) + “четыре верхних” (12) = 36 очков.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Добавляются фаны “все чоу” и дважды “смешанное двойное чоу”[1].

Пример 2: 

Добавляются фаны “все панги”, “двойной панг” и “панг терминальных или благородных”[2].

38. Большие три ветра (12 очков)

На руке есть три панга/конга ветров[xcv].

Пример 1:

Добавляется фан “пропущенная масть”[3].

Пример 2:

Добавляются фаны “все панги” и “полумасть”[4].

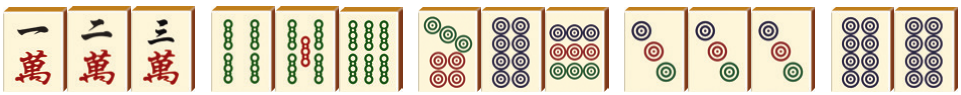
8 очков

39. Смешанный ряд (8 очков)

На руке есть три чоу “123”, “456” и “789” в трёх разных мастях.

Пример 1:

Добавляются фаны “все чоу” и “чистое двойное чоу”[5].

Пример 2: 

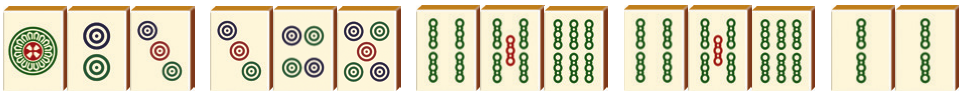
1 Стоимость руки: “четыре нижних” (12) + “все чоу” (2) + “смешанное двойное чоу” x2 (1x2) = 16 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).
2 Стоимость руки: “четыре нижних” (12) + “все панги” (6) + “двойной панг” (2) + “панг терминальных или благородных” (1) = 21 очко (без учёта закрытых пангов и ожиданий).
3 Стоимость руки: “большие три ветра” (12) + “пропущенная масть” (1) = 13 очков (без учёта закрытых пангов, ценных ветров, закрытой руки и ожиданий).
4 Стоимость руки: “большие три ветра” (12) + “все панги” (6) + “полумасть” (6) = 24 очка (без учёта закрытых пангов, ценных ветров и ожиданий).
5 Стоимость руки: “смешанный ряд” (8) + “все чоу” (2) + “чистое двойное чоу” (2) = 12 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

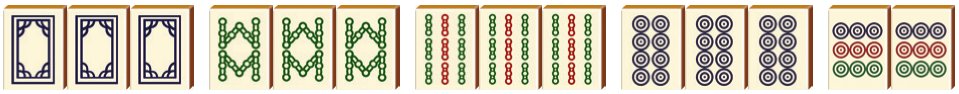
Добавляется фан “без благородных”[1].

40. Симметричные кости (8 очков)

Рука, полностью состоящая из симметричных костей: “245689 бамбуков”, “1234589 точек” и Белого дракона. Не засчитывается фан “пропущенная масть”[xcvi].

Пример 1: 

Добавляются фаны “все чоу” и “чистое двойное чоу”[2].

Пример 2: 

Добавляются фаны “все панги”, “двойной панг”, “панг драконов” и “панг терминальных или благородных”[3].

41. Смешанное тройное чоу (8 очков)

На руке есть три чоу с одинаковыми номерами во всех трёх мастях.

Пример 1:

Добавляется фан “без благородных”[4].

Пример 2:

Добавляются фаны “все чоу”, “все простые” и “короткий ряд”[5].

42. Смешанные смещённые панги (8 очков)

На руке есть три последовательных панга/конга по одному в каждой масти.

---

1 Стоимость руки: “смешанный ряд” (8) + “без благородных” (1) = 9 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

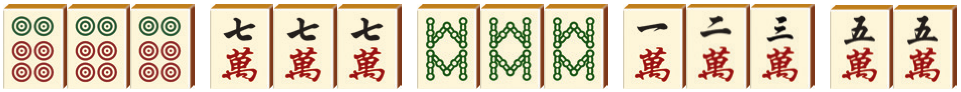
2 Стоимость руки: “симметричные кости” (8) + “все чоу” (2) + “чистое двойное чоу” (1) = 11 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

3 Стоимость руки: “симметричные кости” (8) + “все панги” (2) + “двойной панг” (2) + “панг драконов” (2) + “панг терминальных или благородных” (1) = 15 очков (без учёта закрытых пангов и ожиданий).

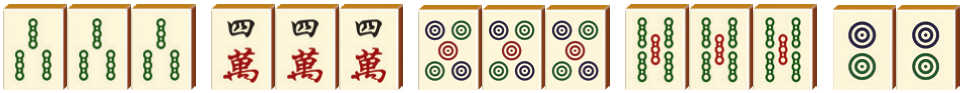
4 Стоимость руки: “смешанное тройное чоу” (8) + “без благородных” (1) = 9 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

5 Стоимость руки: “смешанное тройное чоу” (8) + “все чоу” (2) + “все простые” (2) + “короткий ряд” (1) = 13 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Пример 1: 

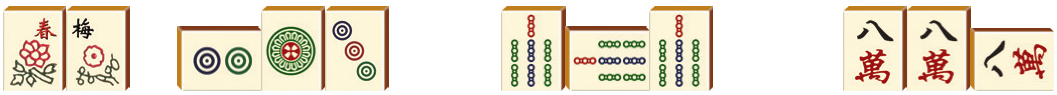
Добавляется фан “без благородных”[1].

Пример 2: 

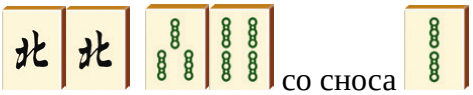
Добавляются фаны “все панги”, “двойной панг” и “все простые”[2].

43. Цыплячья рука (8 очков)

На руке нет никаких других фанов (цветы не считаются)[xcvii].

Пример: 

(цветы) (чоу с игрока слева) (панг с игрока напротив) (панг с игрока справа)

Закрытые кости:  со сноса

Добавляются очки за цветы. Нельзя победить на последней “2 бамбуков” или “5 бамбуков”, и нельзя победить со стены[3].

44. Последняя кость со стены (8 очков)

Победа на последней кости со стены (не считаются очки за “победу со стены”)[xcviii]. Пример: опущен.

45. Последняя кость со сноса (8 очков)

Победа на последней снесённой кости в игре[xcix]. Пример: опущен.

46. Победа замещающей костью (8 очков)

Кость, взятая на замену конга с обратного конца стены, является победной костью *(не считается при победе на замене цветка)*. Добавляются очки за конг, но не добавляются очки за “победу со стены”. Если на замену конга пришёл цветок, а на замену этого цветка пришла

1 Стоимость руки: “смешанные смещённые панги” (8) + “без благородных” (1) = 9 очков (без учёта закрытых пангов, закрытой руки и ожиданий).
2 Стоимость руки: “смешанные смещённые панги” (8) + “все панги” (6) + “двойной панг” (2) + “все простые” (1) = 17 очков (без учёта закрытых пангов и ожиданий).
3 Стоимость руки: “цыплячья рука” (8) + “цветок” x2 (1x2) = 10 очков.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

победная кость, то “победа замещающей костью” не засчитывается, но засчитывается “победа со стены”[c]. Пример: опущен.

47. Ограбление конга (8 очков)

Победа на кости, которую другой игрок берёт со стены и добавляет к своему открытому пангу[ci]. (Не засчитывается фан “последняя кость”.) Пример: опущен.

48. Два закрытых конга (8 очков)

На руке есть два закрытых конга[cii].

Пример:

(панг) (два закрытых конга)

Закрытые кости: со стены

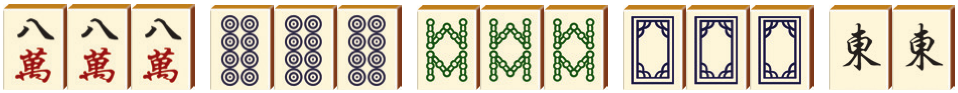
Добавляются фаны “последняя кость”, “четыре врозь”, “панг терминальных или благородных”, “пропущенная масть”, “без благородных” и “победа со стены”[1].

6 очков

49. Все панги (6 очков)

Рука состоит из четырёх пангов/конгов и обязательной пары.

Пример:



Добавляются фаны “тройной панг”, “все типы” и “панг драконов”[2].

50. Полумасть (6 очков)

Рука состоит из сетов (или семи пар) какой-либо одной масти и благородных костей[ciii].

Пример:

1 Стоимость руки: “два закрытых конга” (8) + “последняя кость” (4) + “четыре врозь” (2) + “панг теринальных или благородных” (1) + “пропущенная масть” (1) + “без благородных” (1) + “победа со стены” (1) = 18 очков.

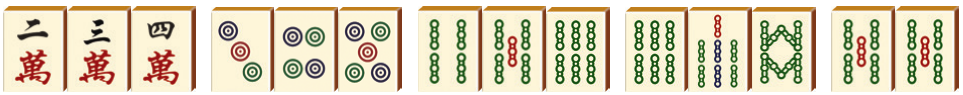
2 Стоимость руки: “тройной панг” (16) + “все панги” (6) + “все типы” (6) + “панг драконов” (2) = 30 очков (без учёта закрытых пангов и ожиданий).

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Добавляются фаны “чистые смещённые чоу” и “короткий ряд”[1].

51. Смешанные смещённые чоу (6 очков)

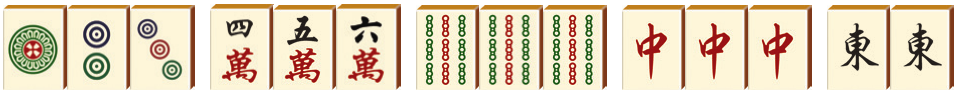
На руке есть три последовательных чоу, смещённых на 1, во всех трёх мастях[civ].

Пример: 

Добавляются фаны “все чоу” и “все простые”[2].

52. Все типы (6 очков)

Рука, полностью состоящая из костей всех трёх мастей, ветров и драконов.

Пример: 

Добавляются фаны “панг драконов” и “панг терминальных или благородных”[3].

53. Открытая рука (6 очков)

Каждый сет на руке открыт (чоу, панг, открытый конг), *то есть объявлен со сноса другого игрока*, и победная кость на обязательную пару тоже взята со сноса. Не засчитывается фан “ожидание единственной”[cv].

Пример:

(цветок) (панг с игрока слева) (конг с игрока напротив) (панг с игрока справа) (чоу)

Закрытые кости: со сноса

Добавляются фаны “четыре врозь”, “все простые”, “открытый конг”, “пропущенная масть” и “цветок”[4].

---

1 Стоимость руки: “чистые смещённые чоу” (16) + “полумасть” (6) + “короткий ряд” (1) = 23 очка (без учёта закрытой руки и ожиданий).

2 Стоимость руки: “смешанные смещённые чоу” (6) + “все чоу” (2) + “все простые” (2) = 10 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

3 Стоимость руки: “все типы” (6) + “панг драконов” (2) + “панг терминальных или благородных” (1) = 9 очков (без учёта закрытых пангов, закрытой руки и ожиданий).

4 Стоимость руки: “открытая рука” (6) + “четыре врозь” (2) + “все простые” (2) + “открытый конг” (1) + “пропущенная масть” (1) + “цветок” (1) = 13 очков.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

54. Два панга драконов (6 очков)

На руке есть два панга/конга драконов. Не засчитывается фан “панг драконов”.

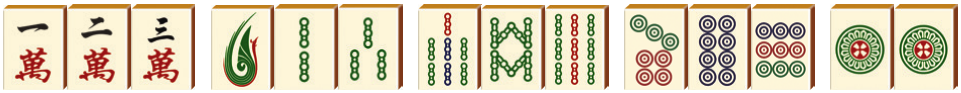
Пример:

Добавляются фаны “два терминальных чоу” и “пропущенная масть”[1].

4 очка

55. Внешняя рука (4 очка)

Каждый сет на руке, включая обязательную пару, содержит терминальные или благородные кости.

Пример 1: 

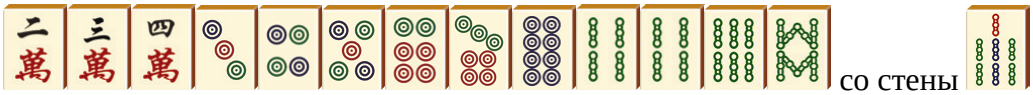
Добавляются фаны “все чоу”, “два терминальных чоу” и дважды “смешанное двойное чоу”[2].

Пример 2:

Добавляются фаны “панг драконов”, “два терминальных чоу”, “смешанное двойное чоу” и “пропущенная масть”[3].

56. Полностью закрытая рука (4 очка)

Рука, которую игрок собрал без открытий, с победной костью, взятой со стены[cvi].

Пример:  со стены

Добавляются фаны “все чоу”, “все простые”, “короткий ряд”, “ожидание в середину” и “смешанное двойное чоу”[4].

---

1 Стоимость руки: “два панга драконов” (6) + “два терминальных чоу” (1) + “пропущенная масть” (1) = 8 очков (без учёта закрытых пангов, закрытой руки и ожиданий).

2 Стоимость руки: “внешняя рука” (4) + “все чоу” (2) + “два терминальных чоу” (1) + “смешанное двойное чоу” x2 (1x2) = 9 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

3 Стоимость руки: “внешняя рука” (4) + “панг драконов” (2) + “два терминальных чоу” (1) + “смешанное двойное чоу” (1) + “пропущенная масть” (1) = 9 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

4 Стоимость руки: “полностью закрытая рука” (4) + “все чоу” (2) + “все простые” (2) + “короткий ряд” (1) + “смешанное двойное чоу” (1) + “ожидание в середину” (1) = 11 очков.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

57. Два открытых конга (4 очка)

На руке есть два открытых конга[cvii]. (Один закрытый и один открытый конги стоят 6 очков.)

Пример:

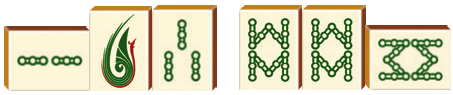
(панг) (два открытых конга)

Закрытые кости: со сноса

Добавляются фаны “все панги”, “панг драконов”, “двойной панг”, “панг терминальных или благородных” и “пропущенная масть”[1].

58. Последняя кость (4 очка)

Победа на последней кости данного номинала, три таких же кости должны быть видны в сносе или в открытиях игроков[cviii].

Пример: 

(чоу) (панг)

Закрытые кости: со сноса

Добавляются фаны “четыре врозь”, “короткий ряд”, “без благородных” и “пропущенная масть”[2].

2 очка

59. Панг драконов (2 очка)

Панг/конг костей драконов.

Пример: , или , или

1 Стоимость руки: “все панги” (6) + “два открытых конга” (4) + “панг драконов” (2) + “двойной панг” (2) + “панг терминальных или благородных” (1) + “пропущенная масть” (1) = 16 очков.

2 Стоимость руки: “последняя кость” (4) + “четыре врозь” (2) + “короткий ряд” (1) + “без благородных” (1) + “пропущенная масть” (1) = 9 очков.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

60. Преимущественный ветер (2 очка)

Панг/конг ветров, соответствующих текущему раунду.

Например, в восточном раунде или в западном раунде

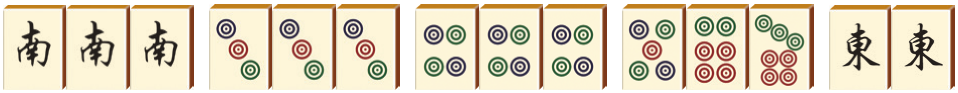
Пример:

Преимущественный ветер — Восток, ветер места — Север. Добавляются фаны “все панги”, “панг драконов” и “пропущенная масть”[1].

61. Ветер места (2 очка)

Панг/конг ветров, соответствующих текущему месту игрока. *(Дилер – Восток, далее против часовой стрелки сидят Юг, Запад и Север.)*

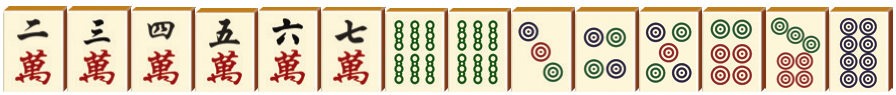
Например, у игрока на Юге или у игрока на Севере

Пример: 

Преимущественный ветер — Юг, ветер места — Юг. Добавляются фаны “полумасть” и “преимущественный ветер”[2].

62. Закрытая рука (2 очка)

На руке нет открытых чоу, пангов и конгов, победа на кости, снесённой другим игроком.

Пример: 

Добавляются фаны “все чоу”, “все простые” и дважды “короткий ряд”[3].

63. Все чоу (2 очка)

Рука состоит из четырёх чоу, обязательная пара собрана в мастях. Не засчитывается фан “без благородных”.

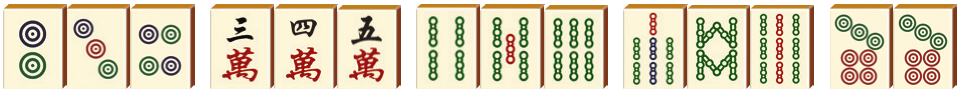
---

1 Стоимость руки: “все панги” (6) + “преимущественный ветер” (2) + “панг драконов” (2) + “пропущенная масть” (1) = 11 очков (без учёта закрытых пангов и ожиданий).

2 Стоимость руки: “полумасть” (6) + “ветер места” (2) + “преимущественный ветер” (2) = 10 очков (без учёта закрытых пангов, закрытой руки и ожиданий).

3 Стоимость руки: “закрытая рука” (2) + “все чоу” (2) + “все простые” (2) + “короткий ряд” x2 (1x2) = 8 очков (без учёта ожиданий).

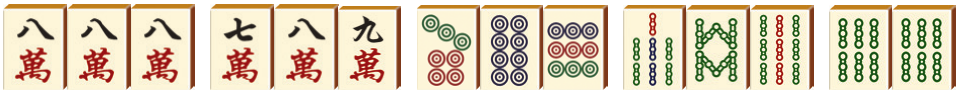
Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Пример: 

Добавляются фаны “смешанные смещённые чоу” и “короткий ряд”[1].

64. Четыре врозь (2 очка)

На руке есть четыре кости одного номинала, но в составе разных сетов (не объявленные как конг).

Пример: 

Добавляются фаны “четыре верхних” и “смешанное тройное чоу”[2].

65. Двойной панг (2 очка)

Два панга/конга с одинаковыми номерами *в разных мастях*.

Пример:

Добавляются фаны “все панги” и “все простые”[3].

66. Два закрытых панга (2 очка)

Два панга, собранные без открытий (возможен закрытый конг)[cix].

Пример: со сноса

Добавляются фаны “закрытая рука”, “два терминальных чоу”, “ожидание единственной”, “пропущенная масть” и “без благородных”[4].

67. Закрытый конг (2 очка)

Четыре кости одного номинала, собранные со стены и объявленные конгом.

---

1 Стоимость руки: “смешанные смещённые чоу” (6) + “все чоу” (2) + “короткий ряд” (1) = 9 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

2 Стоимость руки: “четыре верхних” (12) + “смешанное тройное чоу” (8) + “четыре врозь” (2) = 22 очка (без учёта закрытой руки и ожиданий).

3 Стоимость руки: “все панги” (6) + “двойной панг” (2) + “все простые” (2) = 10 очков (без учёта закрытых пангов и ожиданий).

4 Стоимость руки: “закрытая рука” (2) + “два закрытых панга” (2) + “два терминальных чоу” (1) + “ожидание единственной” (1) + “пропущенная масть” (1) + “без благородных” (1) = 8 очков.

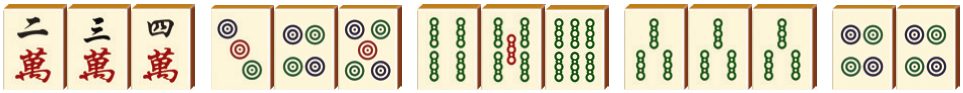
Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Пример:

Кости кладутся лицевой стороной вниз перед стоящими костями игрока. По окончании сдачи игрок обязан открыть свои закрытые конги и показать их другим игрокам.

68. Все простые (2 очка)

На руке нет терминальных и благородных костей.

Пример: 

Добавляется фан “смешанные смещённые чоу”[1].

1 очко

69. Чистое двойное чоу (1 очко)

Два одинаковых чоу в одной масти.

Пример:

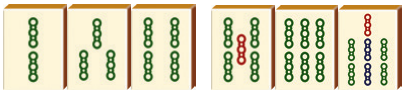
70. Смешанное двойное чоу (1 очко)

Два одинаковых чоу в разных мастях.

Пример:

71. Короткий ряд (1 очко)

Два чоу в одной масти, идущие друг за другом и составляющие ряд из 6 костей.

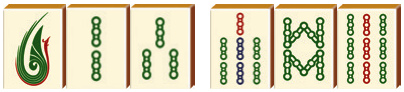
Пример: 

1 Стоимость руки: “смешанные смещённые чоу” (6) + “все простые” (2) = 8 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

72. Два терминальных чоу (1 очко)

Чоу “123” и “789” в одной масти.

Пример: 

73. Панг терминальных или благородных (1 очко)

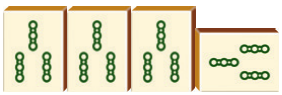
Панг/конг костей “1” или “9” в любой масти или благородных костей. *(Панг драконов стоит 2 очка.)*

Пример: , или , или

Когда на руке есть панг ветров, но это не преимущественный ветер и не ветер места, тогда это “панг терминальных или благородных”.

74. Открытый конг (1 очко)

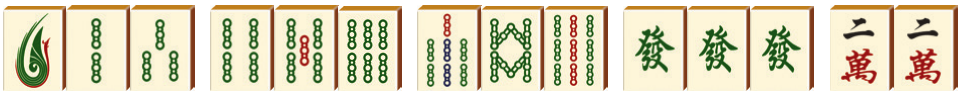
Конг, открытый с другого игрока, или же дополненный до конга открытый панг[cx].

Пример: 

Конг, объявленный со сноса игрока справа.

75. Пропущенная масть (1 очко)

*На руке о*тсутствуют кости какой-либо одной масти (*используются только две из трёх мастей*).

Пример: 

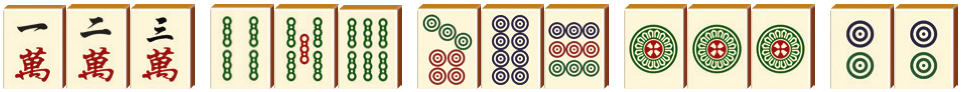
Добавляются фаны “чистый ряд” и “панг драконов”[1].

76. Без благородных (1 очко)

На руке нет благородных костей. *(Есть только масти, без ветров и драконов.)*

1 Стоимость руки: “чистый ряд” (16) + “панг драконов” (2) + “пропущенная масть” (1) = 19 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Пример: 

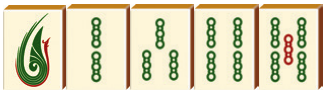
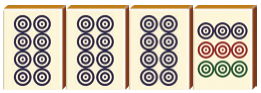
Добавляются фаны “смешанный ряд” и “панг терминальных или благородных”[1].

77. Ожидание в край (1 очко)

Победа на “3” с составлением чоу “123” или победа на “7” с составлением чоу “789”. *Не засчитывается, если есть ожидание других номиналов*[cxi].

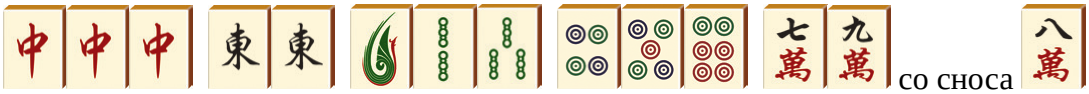
Пример:

Добавляются фаны “внешняя рука”, “два терминальных чоу” и дважды “смешанное двойное чоу”[2].

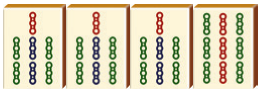
Замечание: на ожидании  победа на не считается “ожиданием в край”, как и на ожидании  победа на не считается “ожиданием в край”.

78. Ожидание в середину (1 очко)

Победа на кости, средней в чоу, *то есть на кости “внутри” чоу. Не засчиывается, если есть ожидание других номиналов*[cxii].

Пример: 

Добавляются фаны “смешанный ряд”, “все типы” и “панг драконов”[3].

Замечание: на ожидании с победой на “ожидание в середину” не считается, как и на ожидании  с победой на “ожидание в середину” не считается.

1 Стоимость руки: “смешанный ряд” (8) + “панг терминальных или благородных” (1) + “без благородных” (1) = 10 очков (без учёта закрытой руки и ожиданий).

2 Стоимость руки: “внешняя рука” (4) + “два терминальных чоу” (1) + “смешанное двойное чоу” x2 (1x2) + “ожидание в край” (1) = 8 очков.

3 Стоимость руки: “смешанный ряд” (8) + “все типы” (6) + “панг драконов” (2) + “ожидание в середину” (1) = 17 очков (без учёта закрытой руки).

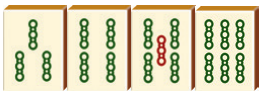
Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

79. Ожидание единственной (1 очко)

Победа на кости с формированием обязательной пары. *Не засчитывается, если есть ожидание других номиналов, например, с формой ожидания “1234” и победой на “1” или на “4”*[cxiii].

Пример: со сноса

Добавляются фаны “два панга драконов”, “смешанное двойное чоу” и “пропущенная масть”[1].

Замечание: на форме  при победе на или “ожидание еденственной” не считается, так же, как и на форме при победе на “ожидание единственной” не считается.

80. Победа со стены (1 очко)

Победа на кости, взятой со стены. Пример: опущен.

81. Цветок (1 очко)

Каждая кость цветка приносит 1 очко, при этом очки за цветы могут быть добавлены только после подсчёта основных фанов на руке. При победе с замены цветка можно засчитывать “победу со стены”, но нельзя засчитывать “победу замещающей костью”. Ещё не заменённые цветы можно сносить[cxiv]. Пример: опущен.

Замечание: если игрок объявил цветы и открыл их, но забыл заменить, он уже не может сносить эти цветы; неправильная замена цветов приводит к тому, что игрок не может выиграть текущую сдачу (мёртвая рука).

1 Стоимость руки: “два панга драконов” (6) + “смешанное двойное чоу” (1) + “пропущенная масть” (1) + “ожидание единственной” (1) = 9 очков.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Приложение 2.
Клятва игрока

На протяжении всего состязания по маджонгу _____ я клянусь, что я:

1. Буду соблюдать законы и традиции страны, в которой проводится состязание.
2. Буду соблюдать правила Всемирной Организации маджонга (WMO), развивать олимпийский дух и продвигать здоровую, дружественную и интеллектуальную культуру игры в маджонг.
3. Буду соблюдать правила и уложения состязания, а также указания организационного комитета.
4. Буду соблюдать спортивный дух состязания, не играть на деньги и никак не участвовать в азартных играх.
5. Здоров, и это подтверждено врачом, и у меня подходящий для состязания уровень компетенции.
6. Несу всю ответственность в случае причинённых мной неудобств (травма, болезнь и др.) и готов самостоятельно оплатить медицинские услуги, не перекладывая ответственность на организаторов состязания.
7. Согласен с тем, что моё имя, а также фотографии и видео с моим участием могут быть использованы для продвижения дружественной и интеллектуальной культуры игры в маджонг организационным комитетом состязания и освещающими состязание СМИ, включая прямую трансляцию по телевидению.
8. Несу всю ответственность за своё личное имущество и личную безопасность. Я обязуюсь оплатить убытки, нанесённые мной чужому имуществу и безопасности.
9. Несу всю ответственность и расходы на все случаи страхования, необходимые для путешествия и состязания.

Я полностью понимаю содержание вышеперечисленных пунктов, и я признаю, что все вышеперечисленные пункты правомерны. В случае нарушения мной какого-либо из этих пунктов ответственность возлагается на меня и на моего поручителя.

Подпись игрока

и/или поручителя: _____ Дата подписи: _____

Номер паспорта: _____

Замечание: если вы считаете необходимым известить организационный комитет о вашей хронической болезни и/или о вашей аллергии, сообщите о них чётко в письменной форме в приёмный отдел организационного комитета.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Приложение 3.
Рассадка игроков по сессиям

Сессия 1				
№ стола	№№ игроков			

Сессия 2				
№ стола	№№ игроков			

Сессия 3				
№ стола	№№ игроков			

Сессия 4				
№ стола	№№ игроков			

Сессия 5				
№ стола	№№ игроков			

Сессия 6				
№ стола	№№ игроков			

Сессия 7				
№ стола	№№ игроков			

Сессия 8				
№ стола	№№ игроков			

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Приложение 4.
Процедура пересадки

По завершении каждого раунда игроки пересаживаются в соответствии с нижеследующей таблицей. Это делается для того, чтобы каждый игрок побыл на востоке, юге, западе и севере *и чтобы игрок слева от каждого игрока менялся*.

Раунд	Позиция			
	Восток	**Юг**	**Запад**	**Север**
Первый (восточный)	Восток (А)	Юг (Б)	Запад (В)	Север (Г)
Второй (южный)	Юг (Б)	Восток (А)	Север (Г)	Запад (В)
Третий (западный)	Запад (В)	Север (Г)	Юг (Б)	Восток (А)
Четвёртый (северный)	Север (Г)	Запад (В)	Восток (А)	Юг (Б)

Пояснение:

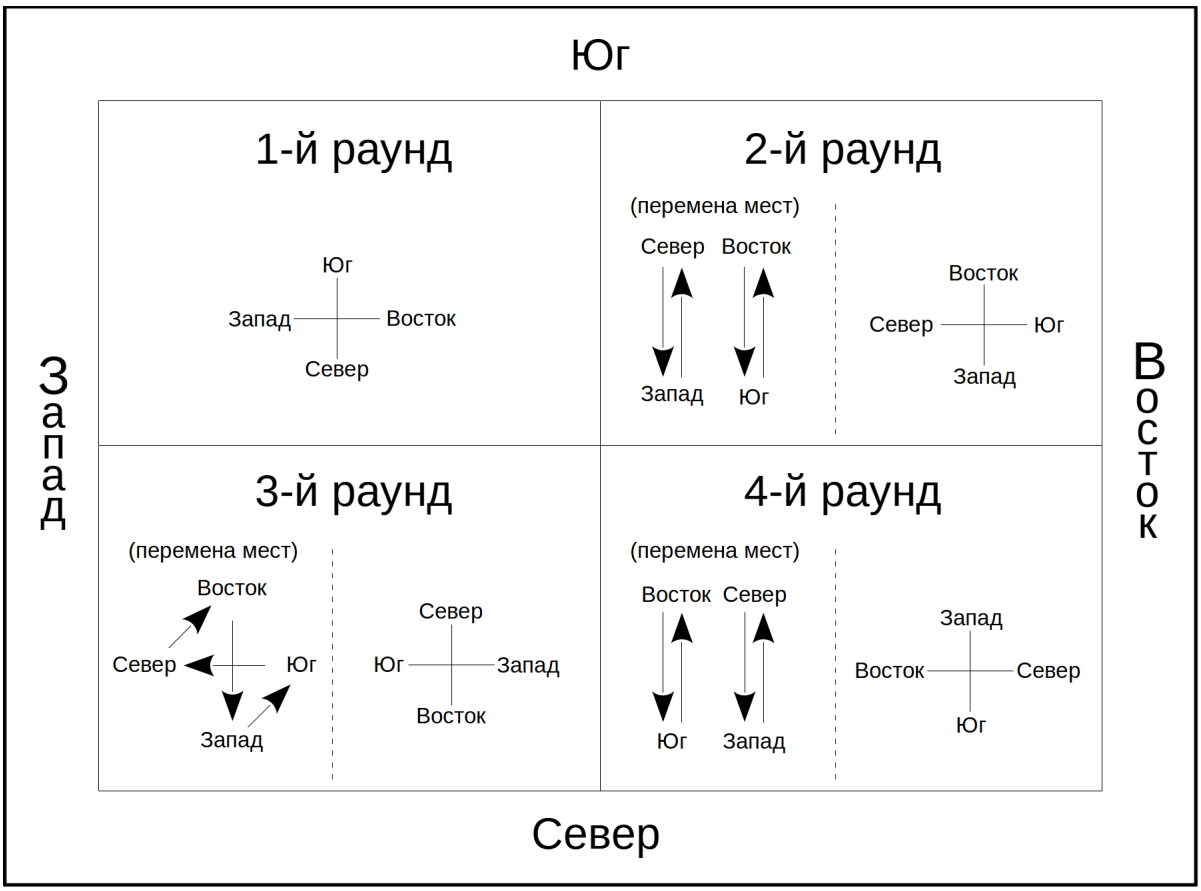
Игрок на Востоке: 1-й раунд – Восток, 2-й раунд – Юг, 3-й раунд – Север, 4-й раунд – Запад.

Игрок на Юге: 1-й раунд – Юг, 2-й раунд – Восток, 3-й раунд – Запад, 4-й раунд – Север.

Игрок на Западе: 1-й раунд – Запад, 2-й раунд – Север, 3-й раунд – Восток, 4-й раунд – Юг.

Игрок на Севере: 1-й раунд – Север, 2-й раунд – Запад, 3-й раунд – Юг, 4-й раунд – Восток.

Схема пересадок



Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Приложение 5.
Протокол учёта очков

Сессия: _____ Стол: _____ Время: с _____ по _____

Номер игрока:								
Имя игрока:								
Позиция:	Восток		Юг		Запад		Север	
Пересадки:	В-Ю-С-З		Ю-В-З-С		З-С-В-Ю		С-З-Ю-В	
Сдача	**Очки**	**Итого**	**Очки**	**Итого**	**Очки**	**Итого**	**Очки**	**Итого**
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
Примечания:								
Турнирные очки:								
Игровые очки:								
Подпись:								

Подпись судьи: _____

Подпись главного судьи: _____ Дата: _____

Внимательно просуммируйте очки, аккуратно занесите их в протокол чётким почерком, тщательно проверьте и подпишите. Результаты с подписью считаются окончательными!

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Приложение 6.
Форма записи нарушений

Сессия: _____ Группа: _____ Стол: _____

Команда игрока	Имя игрока	Номер игрока	Сессия, раунд, стол, позиция нарушителя	Состав нарушения	Санкции	Примечания

Судья: _____

Дата: _____

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Приложение 7.
Форма записи результатов состязания

№№	Команда	Имя	Итоговые очки по игрокам			Итоговые очки по группам			Итоговые очки по командам			Сессия 1				Сессия 2			
			ИО	ТО	Место	ИО	ТО	Место	ИО	ТО	Место	ИО	Сумма	ТО	Сумма	ИО	Сумма	ТО	Сумма

ИО – игровые очки, ТО – турнирные очки

Приложение 8.
Классификация фанов

Группы \ Очки		88	64	48	32	24	16	12	8	6	4	2	1
Группа благородных		Большие четыре ветра	Малые четыре ветра					Большие три ветра		Два панга драконов		Панг драконов	
		Большие три дракона	Малые три дракона									Преимущественный ветер	
			Все благородные									Ветер места	
Группа чоу	**Смещённые чоу**				Четыре чистых смещённых чоу		Чистые смещённые чоу			Смешанные смещённые чоу			
	Одинаковые чоу			Четверное чоу		Чистое тройное чоу			Смешанное тройное чоу				Чистое двойное чоу
													Смешанное двойное чоу
	Ряды						Чистый ряд	Переплетённый ряд	Смешанный ряд				Короткий ряд
	Терминальные чоу		Чистые терминальные чоу				Терминальные чоу в трёх мастях						Два терминальных чоу
Группа пангов	**Панги**		Четыре закрытых панга	Четыре чистых смещённых панга	Все терминальные и благородные	Чистые смещённые панги	Тройной панг		Смешанные смещённые панги	Все панги		Двойной панг	Панг терминальных или благородных
			Все терминальные			Все чётные панги	Три закрытых панга					Два закрытых панга	
	Конги	Четыре конга			Три конга				Два закрытых конга		Два открытых конга	Закрытый конг	Открытый конг
Группа семи пар		Семь смещённых пар				Семь пар							

Группы **Очки**	**88**	**64**	**48**	**32**	**24**	**16**	**12**	**8**	**6**	**4**	**2**	**1**
Группа сочетаний мастей и благородных	Все зелёные				Чистая масть				Все типы			Пропущенная масть
	Девять врат								Полумасть			Без благородных
Группа наборов					Все верхние	Все пятёрки	Четыре верхних			Внешняя рука		
					Все средние							
					Все нижние		Четыре нижних					
Группа переплетений					Большие благородные и переплетённые кости		Малые благородные и переплетённые кости					
Группа завершающих фанов								Победа замещающей костью	Открытая рука	Последняя кость	Закрытая рука	Ожидание в край
								Ограбление конга				Ожидание в середину
								Последняя кость со стены		Полностью закрытая рука	Все простые[cxv]	Победа со стены
								Последняя кость со сноса				Ожидание единственной
Группа особых фанов	Тринадцать сирот							Цыплячья рука			Четыре врозь	Цветок
								Симметричные кости[cxvi]				
Всего	7	6	2	3	9	6	5	10	6	4	10	13

Приложение 9.
Система пинь (рейтингов)

1. Общие принципы

Цели, которые преследовались при разработке и внедрении данной системы:

1.1. Принцип и дух маджонга: “уделяйте всё внимание игре; чистый ум – прежде всего; дух должен быть спокоен; не следует суетиться; победив, не зазнавайтесь; проиграв, не злитесь; не веселитесь, когда везёт; не унывайте, когда не везёт; не выражайте эмоций; сдерживайте свой голос; широко смотрите на игру; будьте тактичны; соблюдайте приличия; стремитесь к совершенству”[1].

1.2. Маджонг – это плод человеческой мудрости, настоящий бриллиант, порождённый неисчерпаемым культурным наследием, и сам маджонг так же неисчерпаем и бесконечен. Правила спортивного маджонга, которые основаны на продвижении олимпийского духа и поощрении здоровой, дружелюбной и интеллектуальной культуры игры в маджонг, призваны унаследовать и развить культурные сокровища, сокрытые в маджонге, а также призваны стандартизировать состязания по спортивному маджонгу и популяризовать саму систему состязаний и ранжирования участников, и таким образом способствовать развитию интеллектуальной игры в спортивный маджонг во всём мире ради общения и дружбы.

1.3. Основываясь на международных “Правилах спортивного маджонга”, публикуемых Всемирной организацией маджонга (WMO), необходимо сформулировать стандарты оценки уровня игры в спортивный маджонг и методики определения этого уровня, чтобы результаты и уровни большого числа игроков в спортивный маджонг были бы доступны и полностью открыты, а вся процедура присвоения игроку уровня была бы справедливой и прозрачной.

1.4. Стандартизованные правила и общая система присвоения уровней должны вдохновлять игроков активно участвовать в состязаниях по спортивному маджонгу, улучшать навыки игры, достигать новых и новых высот, достойно вести себя во время игры и вообще способствовать развитию здоровой, интеллектуальной и дружелюбной культуры игры в спортивный маджонг.

2. Пинь (рейтинг): определение

2.1. “Пинь”: означает качество, уровень и отличие.

Он отражает необходимые моральные и культурные стандарты и стремление к ним.

Он показывает уровень мастерства игрока в спортивный маджонг.

1 Этот же текст приводится на второй странице данного перевода. В оригинале он выглядит как набор 12 “лозунгов”, каждый длиной 4 иероглифа. В переводе по возможности сохранён этот формат.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

2.2. Система пинь (рейтингов): справедливое присвоение уровней мастерства игрокам в спортивный маджонг.

3. Структура системы пинь

3.1. Система пинь состоит из 9 уровней: Пинь 1, Пинь 2, Пинь 3, Пинь 4, Пинь 5, Пинь 6, Пинь 7, Пинь 8, Пинь 9. Пинь 1 – наивысший, тогда как Пинь 9 – наинизший.

3.2. Все игроки, которым присваиваются рейтинги, должны соответствовать требованиям пп. 2.3.1, 2.3.2 и 2.3.3 международных “Правил спортивного маджонга”.

3.3. Каждый обладатель сертификата пинь считается достигшим определённого мастерства в игре в спортивный маджонг, а также развившим в себе нравственные стандарты, соответствующие культуре игры в спортивный маджонг. Это справедливо для всех пинь.

Пинь (рейтинг) лишь отражает мастерство игры и компетенцию игрока, но не различия в соответствии нравственным стандартам.

3.4. В соответствии с положениями международных “Правил спортивного маджонга” при определении уровня выделяется 3 элемента: турнирные очки, игровые очки и место.

3.5. Существует два различных стандарта пинь: “Стандарт пинь”, действующий для обычных состязаний, и “Онлайн-стандарт пинь”, действующий для состязаний по сети. Два эти стандарта независимы и не могут замещать друг друга.

4. Методика расчёта пинь (рейтинга)

4.1. Турнирные очки: сумма турнирных очков, набранных игроком за все предыдущие официальные состязания.

4.2. Игровые очки: сумма игровых очков (только положительные очки), набранных игроком за все предыдущие официальные состязания.

4.3. Место: обозначает ранг игрока в состязании, это показатель успешности выступления игрока на состязании.

4.4. Вышеуказанные очки и результаты состязаний должны быть получены на мероприятиях, аккредитованных Всемирным центром состязаний по маджонгу (WMCC) или зарегистрированных в нём, и записи о них должны быть во Всемирном центре состязаний по маджонгу.

4.5. Когда очки игрока достигают определённого уровня, игрок может подать запрос на сертификацию на тот или иной уровень. Запрос должен удовлетворять всем трём требованиям к уровню (ТО, ИО, место). Не допускается замещать одни требования

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

другими.

4.6. Список стандарта пинь (рейтингов).

№	Уровень	Сумма ТО	Сумма ИО	Место (зачёты: индивидуальный, групповой, командный)
1	Пинь 9	20		
2	Пинь 8	30		
3	Пинь 7	40		
4	Пинь 6	60	1000	Топ-16 в индивидуальном зачёте, третье место в командном зачёте
5	Пинь 5	80	1500	Топ-12 в индивидуальном зачёте, второе место в командном зачёте
6	Пинь 4	100	2000	Топ-8 в индивидуальном зачёте, чемпион в командном зачёте
7	Пинь 3	120	3000	Топ-6 в индивидуальном зачёте в состязании класса А
8	Пинь 2	160	4000	Топ-3 в индивидуальном зачёте в состязании класса А
9	Пинь 1	200	5000	Топ-1 в индивидуальном зачёте в состязании класса А
Примечание 1: суммируются только положительные ИО, отрицательные не считаются.				
Примечание 2: Все три требования должны выполняться для присвоения игроку уровня от пинь 1 до пинь 6, ни одно не должно быть пропущено и ни одно не может быть заменено другим.				

4.7. Список онлайн-стандарта пинь (рейтингов).

№	Онлайн-уровень	Сумма ОО[cxvii]	Место (индивидуальный зачёт)
1	Онлайн-пинь 9	1000	
2	Онлайн-пинь 8	3000	
3	Онлайн-пинь 7	5000	
4	Онлайн-пинь 6	10000	Топ-24 в онлайн-состязании
5	Онлайн-пинь 5	15000	Топ-16 в онлайн-состязании
6	Онлайн-пинь 4	20000	Топ-12 в онлайн-состязании
7	Онлайн-пинь 3	30000	Топ-8 в онлайн-состязании
8	Онлайн-пинь 2	40000	Топ-6 в онлайн-состязании
9	Онлайн-пинь 1	50000	Топ-3 в онлайн-состязании
Примечание: оба требования – онлайн-очки и место – должны выполняться для присвоения игроку уровня от онлайн-пинь 1 до онлайн-пинь 6, ни одно не должно быть пропущено или заменено другим.			

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

5. Класс состязания

Состязания по спортивному маджонгу, зарегистрированные в Состязательном центре Всемирной организации маджонга (WMCC) или одобренные там же, разделяются на три класса: класс A, класс B и класс C. Международные “правила спортивного маджонга” применяются на состязаниях всех классов.

5.1. Состязания класса A

5.1.1. Количество игроков: не менее 80, количество сессий: не менее 8.

5.1.2. Это мировые чемпионаты по спортивному маджонгу, межконтинентальные чемпионаты или мировые состязания, зарегистрированные в Состязательном центре Всемирной организации маджонга (WMCC), одобренные и заверенные там же.

5.2. Состязания класса B

5.2.1 Количество игроков: не менее 60, количество сессий: не менее 6.

5.2.2. Это континентальные или международные состязания по спортивному маджонгу, а также национальные состязания, двусторонние или многосторонние состязания между странами, зарегистрированные в Состязательном центре Всемирной организации маджонга (WMCC), одобренные и заверенные там же.

5.3. Состязания класса C

5.3.1. Количество игроков: не менее 40, количество сессий: не менее 6.

5.3.2. Это местные или региональные состязания по спортивному маджонгу внутри страны, а также дружеские состязания между регионами и странами.

5.3.3. Также это онлайн состязания по спортивному маджонгу, зарегистрированные в Состязательном центре Всемирной организации маджонга (WMCC) или заверенные там же.

5.3.4. Онлайн состязания по спортивному маджонгу должны проходить в общедоступном Интернете.

6. Учреждение подтверждения пинь (рейтинга)

6.1. Внутри Состязательного центра Всемирной организации маджонга (WMCC) учреждён Комитет по рейтингам; в него входят квалифицированные эксперты по спортивному маджонгу.

6.2. Комитет по рейтингам отвечает за подтверждение пинь (рейтинга).

6.3. Комитет по рейтингам отвечает за разработку, формулирование, проверку и

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

интерпретацию системы пинь (рейтингов) спортивного маджонга.

7. Процедура подтверждения пинь (рейтинга)

7.1. Игроки могут подать заявление на присвоение пинь (рейтинга) в Комитет по рейтингам по электронной почте или в письменной форме в любое время после состязаний.

7.2. При подаче заявления игрок должен заполнить “форму заявления о присвоении пинь по спортивному маджонгу” (далее фигурирующую как “форма заявления”) и приложить к ней сертификат о результатах состязаний (ксерокопия или факс), подписанную квалифицированным судьёй из организационного комитета состязаний.

Форма заявления и сертификаты могут быть отправлены по почте, факсу или электронной почте всем членам Комитета по рейтингам организации-члена WMO.

7.3. При получении заявления от игрока Комитет по рейтингам проверяет форму заявления и сертификаты на соответствие заявленному пинь и присваивает игроку пинь в соответствии со стандартами. Сертификаты для Пинь 4 и ниже могут выдаваться организациями-членами WMO.

7.4. При подтверждении у заявителя Пинь 1, Пинь 2 или Пинь 3 Состязательный центр Всемирной организации маджонга (WMCC) издаёт сертификат пинь для этого игрока, создаёт персональную веб-страницу и публикует её на сайте Всемирной организации маджонга (WMO). Онлайн-пинь присваивается уполномоченным веб-сайтом.

8. Все права на интерпретацию данной системы сертифицирования принадлежат Комитету по рейтингам, Комитету по правилам и Техническому комитету Состязательного центра Всемирной организации маджонга (WMCC).

Состязательный центр Всемирной организации маджонга

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Приложение 10.
Форма заявления о присвоении пинь по спортивному маджонгу

Имя		Пол	Возраст	Гражданство	№ сертификата			Контактная информация				
Название состязания		Время		Где проходило состязание	Класс	Число игроков	Число сессий	ТО	ИО	Место (индив.)	Место (груп.)	Место (ком.)
Предполагаемый уровень:	Пинь	Время подачи заявления:			Суммы очков:							

Прошу подтвердить.

Я обещаю всячески развивать олимпийский дух, выступать за здоровую, интеллектуальную и дружественную культуру игры в маджонг, противодействовать азартным играм и мошенничеству, содействовать распространению интеллектуального спортивного маджонга. Прошу проверить и подтвердить.

Заявитель: _____ Дата заявления: _____ Проверяющий: _____ Дата проверки: _____

Послесловие

Китайская и английская версии международных “правил спортивного маджонга” были выпущены в 2006 г. под эгидой господина Юй Гуан-Юаня, президента Всемирной организации маджонга (WMO), при активном участии большого числа приверженцев спортивного маджонга во всём мире[cxviii]. Тогда же президент Юй Гуан-Юань предложил постоянно развивать международные “правила спортивного маджонга”, так что игроки смогут по-настоящему интеллектуально соревноваться на состязаниях. На конференции Всемирной организации маджонга, состоявшейся во время первого мирового чемпионата по спортивному маджонгу в 2007 г., официальными языками организации единогласно признали китайский, английский и японский. Далее по опыту международных состязаний на протяжении нескольких лет и с улучшениями на основе этого опыта Всемирной организацией маджонга (WMO) была выпущена редакция правил на китайском, английском и японском языках.

Состязательный центр Всемирной организации маджонга (WMCC) управлял доработкой международных “правил спортивного маджонга” на китайском, английском и японском языках. При поддержке дочерних организаций и приверженцев спортивного маджонга эти правила обобщили и вобрали в себя практический опыт состязаний по спортивному маджонгу за несколько лет, а также идеи, предложенные посредством обратной связи на веб-сайте и обобщённые затем специалистами. Эта редакция правил призвана упорядочить интеллектуальные состязания по спортивному маджонгу. Публикация данных международных “правил спортивного маджонга” на китайском, английском и японском языках расширила культурные и спортивные связи между людьми самых разных стран и регионов и укрепила взаимопонимание и дружбу. Здесь мы выражаем глубокую признательность всем организациям спортивного маджонга и игрокам со всего мира за активное продвижение олимпийского духа и поощрение здоровой, интеллектуальной и дружественной культуры игры в маджонг. Отдельно хочется отметить Комитет по технике, правилам и рейтингам Всемирной организации маджонга (WMO), Организационный комитет по открытым состязаниям по спортивному маджонгу, а также всех игроков в эту игру.

Маджонг богат и глубок. Мы продолжим прилагать все усилия к тому, чтобы сделать международный спортивный маджонг всё более и более совершенным.

Состязательный центр Всемирной организации маджонга

2013 г.

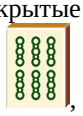
Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Примечания к русскому переводу

[i] {3.4} Термины в глоссарии идут не по порядку “от элементарных к сложным”, читайте глоссарий как минимум два раза.

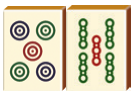
[ii] {3.4.3} Это ровно 4 сдачи, потому что при любом исходе сдачи дилерство передаётся следующему игроку (см. п. 3.4.8). Оговаривается отдельно, потому что во многих других вариантах маджонга это не так.

[iii] {3.4.10} Конг, хоть и представляет собой 4 одинаковых кости, считается как 3 кости плюс 1 дополнительная. Так что на руке может быть максимум 25 костей: 4 конга, 8 цветов и одиночная кость, ожидающая пару, – но тем не менее это считается как 13 костей: 4 сета по 3 кости и одиночная кость.

Здесь же необходимо уточнить упомянутое разделение руки на открытую и закрытую части. В начале сдачи все кости игрока на руке закрытые, в том числе цветы. После замены цветов рука всё равно остаётся закрытой: объявленные цветы никак на это не влияют. Объявление чоу, панга или открытого конга приводит к тому, что рука становится частично открытой: несколько сетов открыты игроком, остальные кости (их может быть 1, 4, 7 или 10) закрыты. На закрытой части руки можно перестраивать сеты как угодно, но объявленные сеты – открытые чоу, панги, конги, закрытые конги – изменять невозможно, например, нельзя в открытое чоу положить  , а забрать в закрытую часть руки или снести. Ни в одном варианте маджонга это не разрешено.

[iv] {3.4.11} В оригинале для обязательной пары и для простой пары используются разные термины – “цзян” 将 (в рамках регулярной структуры руки) и “дуй” 对 (в рамках структуры “семь пар” или как незавершённый панг) соответственно. Иногда обязательную пару называют “глаза” или “голова”.

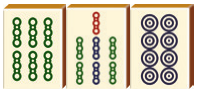
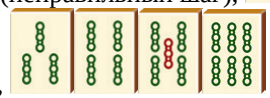
Примеры правильных пар: .

Примеры неправильных пар: (неодинаковые кости),  (неодинаковые кости), (неправильно стоящие на руке кости).

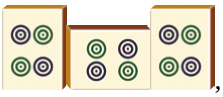
[v] {3.4.12} В оригинале данный сет называется “сюнь” 顺, но при переводе на английский, а затем и на русский, маджонг подвергся упрощению, так что “чоу” (“chow”) 吃 обозначает как закрытые кости, так и открытые. Это вносит некоторую путаницу, когда начинающие игроки пытаются объявлять чоу, собранные со стены – так делать неправильно. Собранные на закрытой части руки сеты можно изменять, тогда как объявленные со сноса сеты остаются неизменными до конца сдачи. Более того, в зависимости от получения той или иной победной кости рука может разделяться на различные сеты, главное, чтобы соблюдалась регулярная структура (см. п. 3.7.2, “базовый тип победной руки”).

Примеры правильных чоу: , (обычный вид открытого чоу, главное, что в рамках чоу есть 3 идущих подряд кости, но в открытом виде они могут лежать непоследовательно).

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Примеры неправильных чоу: (неправильный шаг),  (разные масти), (масти не закольцовываются),  (в чоу всегда только 3 кости), (неправильно положенные кости).

[vi] {3.4.13} В оригинале данный сет называется “кэ” 刻, он так же, как и “сюнь”, упростился в переводе до “панга” 碰 (“pung”), обозначающего и закрытые, и открытые кости. Закрытый панг никак объявлять не нужно. При желании вы можете сбросить из закрытого панга кость, чтобы оставить пару. Или вообще снести все кости закрытого панга. С открытым пангом такое сделать уже нельзя.

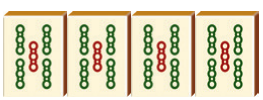
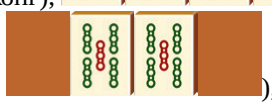
Примеры правильных пангов: ,  , , .

Примеры неправильных пангов: (неодинаковые кости), (неодинаковые кости), (неодинаковые кости), (неодинаковые кости), (это на самом деле конг), (неправильно положенные кости).

[vii] {3.4.14} В оригинале это “дуй” 对, как уже упоминалось в примечании к обязательной паре (см. [iv]). Эта пара входит в структуру “семь пар” или выступает как незавершённый панг.

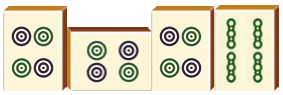
[viii] {3 4.15} “Драконы” на китайском не называются драконами, это результат переноса игры на английский. В оригинале это “стрелы”, “цзянь” 箭, причём каждая имеет своё название (Красный — Хунчжун, Зелёный — Фацай, Белый — Байбань), а собственно китайский дракон (“лун”, 龙) используется в китайских названиях некоторых фанов, таких, как “чистый ряд”, “смешанный ряд”, “переплетённый ряд”.

[ix] {3.4.19} Важно понимать следующее: просто 4 одинаковые кости на закрытой части руки – это ещё не конг. Конг обязательно следует объявлять. Другими словами, необъявленный конг – это не конг. В рамках благородных костей держать на руке четыре закрытых кости или же одну кость при открытом панге этих же костей бессмысленно, следует либо сразу объявить конг, либо сбросить четвёртую кость. В случае с четырьмя одинаковыми костями в мастях вы можете использовать эти кости в разных сетах: панг и чоу, или два чоу и пара, или две пары, или четыре чоу, в этом случае обычно засчитывается фан “четыре врозь” (но есть некоторые исключения). Игрок не обязан объявлять конг, если ему это не нужно. Игрок может объявить панг со сноса, когда у него есть три одинаковых закрытых кости, две положить в открытый панг, а четвёртую кость оставить в закрытой части руки. А ещё игрок может объявить чоу, когда у него есть три одинаковых закрытых кости, взять снесённую слева игроком кость на чоу, а остальные кости оставить в закрытом панге. Разрешено всё, что позволяет привести руку к той или иной структуре. См. также п. 3.6.8 и различение “малого открытого конга” и “большого открытого конга”.

Примеры правильных конгов: (открытый конг),  (закрытый конг, не виден соперникам до конца сдачи, иногда обозначается как ),

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

(открытый конг).

Примеры неправильных конгов:  (разные кости в конге), (разные кости в конге), (неправильно положенные кости).

[x] {3.4.20} Цветы – неигровые кости, победить с закрытыми цветами на руке нельзя. Следует либо заменять цветы, то есть объявлять “цветок”, откладывать его в зону объявлений и брать кость на замену с обратного конца стены, либо сносить. Игрок не обязан заменять цветы сразу же после получения, но если держать цветы на закрытой руке, остаётся меньше места для игровых костей, нужных для победы.

[xi] {3.4.25} Кроме того, есть объявление “нет цветов” (англ. “no flowers”; китайцы говорят “го” 过, букв. “пас”), когда игрок закончил заменять цветы перед началом сдачи или же у игрока не было цветов. Это нужно произносить, чтобы следующий игрок мог в свою очередь заменить цветы.

[xii] {3.4.26} Историческая справка: на китайском термин читается как “фань” 番 и буквально означает “удвоение”, то есть показатель степени при 2. Так сложилось, что этот термин из уже существующих вариантов маджонга перешёл в спортивный маджонг именно в значении “ценная комбинация”.

[xiii] {3.4.27} Неправильным открытием считается ситуация, когда игрок объявил сет, открыл соответствующие кости на своей руке, но вовремя понял, что сет неправильный (например, игрок объявил чоу на и открыл) и отказался от него. Вовремя – это до своего сноса, после сноса ситуацию исправить уже нельзя. До сноса можно отказаться от сета, но за такие неправильные объявления (“пустые объявления”, см. п. 3.11.6, пп. 3) игрок получает замечания. Просто упавшие из руки лицевой стороной вверх кости открытыми не считаются, игрок не обязан их сносить.

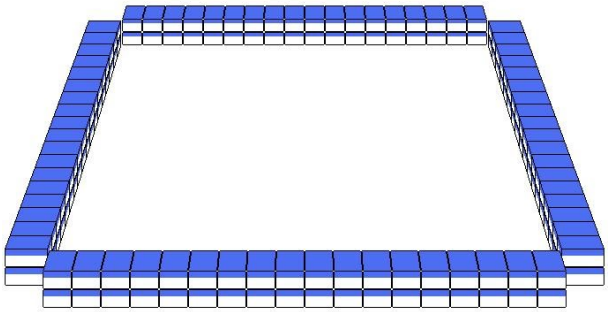
[xiv] {3.4.28} Ничего не сказано про победную кость со сноса, а она должна точно так же забираться из сноса и класться отдельно от остальной руки.

[xv] {3.4.29} Этот пункт связан с п. 3.4.10: меньше костей может оказаться, если игрок заменял цветы и не взял замену с обратного конца стены, или забыл взять замену на конг и уже сделал снос, или же просто забыл взять кость со стены перед сносом. Больше костей может оказаться, если, к примеру, игрок объявил чоу со сноса слева, а потом на этом же ходу ещё взял кость со стены и сделал снос.

[xvi] {3.4.32} В оригинале для секций стены и для всей стены используются разные термины. Секция стены называется “пайцян” 牌墙 и отсылает к отдельным стенам дома, квартиры, комнаты и т. д., тогда как стена целиком – это “пайчэн” 牌城, и она отсылает к крепостной стене вокруг города, то есть заведомо замкнутой конструкции. Дальнейшие ассоциации с Великой Китайской стеной – следствие совпадения иероглифов (тот же иероглиф “чэн” в названии: “Вань ли чан чэн” 万里长城, букв. “стена длиной в 10000 ли”), но замкнутой Великая стена никогда не была.

Что должно получиться в итоге:

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)



[xvii] {3.4.33} Официальный глоссарий очень полезно расширить за счёт терминов, встречающихся далее по тексту правил.

3.4.34. **Регулярная структура**: описана в п. 3.7.2 (пп. 1, “базовый тип победной руки”) и представляет собой 4 сета (чоу, панга, конга) и обязательную пару.

3.4.35. **Нерегулярная структура**: описана в п. 3.7.2 (пп. 2, “особые типы победной руки”), подчиняется собственным правилам и на сеты не разделяется. Кроме того, в спортивном маджонге можно составить руку, где часть будет нерегулярной, а часть – регулярной, см. фан “Переплетённый ряд”, который, скажем так, занимает место трёх сетов.

3.4.36. **Сет**: обобщающее слово для элементов регулярной структуры: чоу, панга и конга. Обязательная пара формально не является сетом, поскольку не может быть открыта со сноса, в игре нет объявления: “Пара”.

3.4.37. **Открытие**: объявление, которое относится к открытию сета на руке игрока. Не все объявления из п. 3.4.25 являются открытиями, так, объявление цветка приводит к демонстрации цветка, но не открытию сета и руки. Объявление закрытого конга также не является открытием: если до этого объявления рука была закрытой, она остаётся закрытой. Но с объявлением открытого конга со сноса (“большого открытого конга”, см. [xxxv]) рука открывается и больше не считается закрытой.

3.4.38. **Игровой конец стены**: если представить единую стену как разомкнутый круг, игровой конец стены – это ближайшая свободная кость по часовой стрелке от уже разобранной части стены. Таким образом, стена разбирается по часовой стрелке.

3.4.39. **Обратный конец стены**: или неигровой – ближайшая свободная кость против часовой стрелки от уже разобранной части стены. Используется для замены цветов и конгов. Спортивный маджонг – один из очень немногих вариантов, где нет “мёртвой стены” (“ван пай” 王牌, букв. “королевские кости”), так что последняя кость в стене может быть как взята в обычный ход, так и быть заменой цветка или конга. Или предпоследняя кость, если она лежит сверху стопки: когда осталась последняя стопка, с ней обращаются как обычно, не раскладывают так, чтобы нижняя служила обратным концом, а верхняя – игровым концом.

3.4.40. **Зона объявлений**: место на столе, куда игрок складывает сеты и цветы после объявлений. В данных правилах предполагается, что зона объявлений – свободное место перед закрытыми костями игрока, но в какой-то момент эта зона может сомкнуться с зоной сноса. Поэтому распространена практика, когда зоной объявлений является свободное место справа от игрока: каждый игрок после объявлений убирает сеты и цветы под правую руку.

3.4.41. **Игровые очки (ИО)**: очки, которые игрок получает в каждой сдаче, описаны в п. 3.9.1. Могут быть положительными или отрицательными, но всегда целочисленными. В частности, штрафы начисляются в игровых очках.

3.4.42. **Турнирные очки (ТО)**: очки, которые игрок получает по итогам сессии, описаны в п. 3.9.2. Могут быть от 0 до 4, иногда дробными. По итогам состязания игрок может набрать от 0 до 4N турнирных очков, где N – количество сессий. Присвоение турнирных очков – специфика спортивного маджонга, в других

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

вариантах маджонга игрокам дают другие бонусы/штрафы по итогам сессии.

3.4.43. **Стойка**: текущее расположение игроков по местам в соответствии с игровыми очками. Игрок с максимумом игровых очков находится на первом месте, с минимумом очков – на последнем месте.

3.4.44. **Рейтинг**: место игрока относительно других игроков по итогам нескольких состязаний. Для ведения рейтингов в разных организациях в общем случае используются разные системы. Профессиональные игроки обычно стараются разобраться в том, от чего зависит их рейтинг и как именно можно его улучшить. Описанная в Приложении 9 “система пинь” – достаточно поздняя разработка.

[xviii] {3.5.4} Применяемые на состязаниях рассадки не исчерпываются указанными в тексте. Рассадка для каждого конкретного состязания должна указываться в регламенте, и все участники должны понимать, как им следует рассесться для очередной сессии.

[xix] {3.5.5.1} Минимальная высота кости (самое большое измерение кости из трёх) для состязаний принимается равной 38 миллиметрам. Допускается использование наборов костей высотой 40, 42, 44 мм. Иногда допускается использование и наборов костей 37 мм, но не меньше. К тому же на крупных состязаниях не допускается использование адаптированных наборов костей, то есть наборов с цифрами или буквами на игровых костях (цветы – исключение).

[xx] {3.5.5.1} Кость “1 бамбуков” – самая разнообразная среди наборов маджонга. Традиционно это должна быть какая-то птица: воробей, петух, павлин, феникс, что-то стилизованное под птицу. Распространённая ошибка среди начинающих игроков – перепутать “1 бамбуков” с костью цветка.

[xxi] {3.5.5.1} Кости цветов всегда более “цветистые”, чем игровые кости. К тому же на них практически всегда подписаны китайские названия и цифры (арабские или китайские).

[xxii] {3.5.5.4} Допускается квадратная столешница со стороной до 105 сантиметров, главное, чтобы на ней можно было комфортно играть соответствующим набором (например, на столешнице со стороной 80 см крайне проблематично играть набором с высотой кости 44 мм).

[xxiii] {3.5.5.8} Нередко направление “Востока” назначается не строго на географическом востоке, а приблизительно, иногда даже совершенно произвольно. Важно то, что все игровые столы сориентированы относительно этого знака, и все первые дилеры в сессии садятся за стол спиной к этому знаку, то есть на “восточной” стороне стола. Обозначать Восток необязательно именно иероглифом, в Европе и в России сложный иероглиф обычно заменяют буквой “E” (East).

[xxiv] {3.5.5.8} Так как за пределами Китая и Японии мало кто понимает иероглифы, вывешиванием “пинь” и “цзин” чаще всего пренебрегают, или же вывешивают предупреждения на языке состязания.

[xxv] {3.5.6} По данным правилам сессия прерывается по удару гонга – если игроки не успели завершить игру, доиграть текущую сдачу уже нельзя. Но в регламенте состязания может быть обозначено доигрывание сдачи после удара гонга, в этом случае игроки тратят время перерыва между сессиями на завершение игры.

[xxvi] {3.5.7.2} Если для игроков известны и номера столов, и позиции, тогда игроки рассаживаются по своим ветрам. Если же известны только номера столов, игрокам следует самостоятельно провести жеребьёвку, кто на какую позицию садится. Для этого из набора на столе изымаются 4 кости ветров, замешиваются лицевой стороной вниз, и каждый игрок вытягивает одну кость, после чего объявляет свою позицию тому, кто отвечает за ведение протокола сессии, и садится на эту позицию.

[xxvii] {3.5.7.6} Следует обозначить несколько важных моментов. Во-первых, игроки могут заменять сразу несколько цветов перед началом сдачи. Например, Восток говорит: “Три цветка”, – открывает три кости цветов, берёт замену с обратного конца стены и, если не обнаруживает дополнительных цветов, говорит: “Нет цветов”. Если же на руку пришли ещё цветы с замены, Восток говорит (например): “Один цветок”, – открывает его и берёт замену. В конце всегда следует внятно говорить: “Нет цветов”, – это сигнал

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

следующему игроку заменять цветы. Если у очередного игрока на руке нет цветов, он просто говорит: “Нет цветов”. Допускается жестом продублировать объявление, особенно в шумном помещении.

Во-вторых, если у дилера с раздачи на руке есть 4 одинаковых кости, и он хочет объявить закрытый конг, это разрешается делать не ранее, чем Север отчитался об отсутствии цветов. Иначе неизбежны коллизии: Восток требует кость на замену закрытого конга, а другому игроку эта же кость нужна на замену цветка.

В-третьих, хорошим тоном считается первый снос дилера после того, как Север отчитался об отсутствии цветов. Причина: кому-то из игроков первый снос дилера может быть нужен на панг, а пока игроки (особенно Север, который заменяет цветы последним) не отсортировали кости на руках и не подумали над тем, что они будут собирать, игра может уйти вперёд. Вообще в спортивном маджонге не рекомендуется торопиться, а в начале сдачи – особенно. Если же дилер поторопился и снёс первую кость до окончания замены цветов, хорошим тоном уже для игрока на Юге будет ожидание завершения замены цветов и сортировки рук Запада и Севера перед дальнейшими действиями.

В-четвёртых, у дилера в начале сдачи есть 3 варианта: 1) объявить победу, 2) объявить закрытый конг и 3) снести кость. После объявления закрытого конга дилер возвращается к этим же трём вариантам, но уже с заметным отличием: можно победить замещающей закрытый конг костью.

[xxviii]{3.6.1} Есть ещё некоторые разрешённые объявления: это “нет цветов” (англ. “no flowers”, кит. “го”, “guo”) и “судья” (англ. “referee”, кит. “цайпань юань”, 裁判员). На китайских состязаниях допускается делать объявления на китайском и английском языках (официальных языках WMO), на других состязаниях – чаще всего на языке организатора состязания или на английском.

Объявление победы – чаще всего не только “ху”, но ещё и “маджонг”. Это слово лучше слышно другим игрокам.

[xxix]{3.6.3} Порядок следования игроков – против часовой стрелки, а порядок разбора стены – по часовой стрелке. Всегда.

[xxx] {3.6.4} Это замечание адресовано игрокам, знакомым с японским маджонгом риичи. Там есть различные ограничения на открытия и сносы, и тем, кто переходит от риичи к спортивному маджонгу, может быть непривычно отсутствие ограничений.

[xxxi]{3.6.5} Иногда картинка стоит тысячи слов. Примеры:

Сет, объявленный с игрока слева: (взятая с игрока слева “3 точек” повёрнута на 90 градусов и приложена к остальным костям чоу, которые до этого были закрыты на руке; порядок выкладки неважен, важно, что это правильное чоу, то есть 3 кости, идущих подряд, в данном случае “123”).

Сет, объявленный с игрока напротив: (взятый с игрока напротив “Запад” повёрнут на 90 градусов и положен между остальными костями конга, который до этого был закрытым пангом; неважно, какую именно позицию занимает “лежащая” кость – вторую или третью, обе указывают на игрока напротив).

Сет, объявленный с игрока справа: (взятый с игрока справа “Зелёный дракон” повёрнут на 90 градусов и приложен справа от остальных костей, которые до этого были парой на закрытой части руки).

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

И наконец, не всегда размеры игрового стола позволяет выкладывать открытые сеты перед собственной рукой. Чаще открытые сеты и открытые цветы убирают вправо, а пространство перед рукой может оказаться нужным для сноса, если сдача затянулась.

[xxxii]{3.6.7} Ещё одно напоминание о том, что в спортивном маджонге не следует торопиться. У игрока есть 3 секунды на объявление панга даже тогда, когда следующий игрок в течение этих 3 секунд взял кость со стены и объявил победу со стены. Никаких санкций на игрока, объявившего победу, не налагается, кроме того, что он обязан вернуть взятую кость в стену и ждать следующего шанса, но теперь остальные игроки знают, какую кость он ждёт.

[xxxiii]{3.6.8} Поэтому объявления “чоу” и “панг” называют “конечными”: после них игрок может лишь снести кость. Объявления “конг” и “цветок” связаны с получением дополнительной кости со стены, а значит, после них можно делать ещё объявления конгов или цветов.

Обязательность взятия замещающей кости оборачивается ещё одним правилом: если вы взяли последнюю кость со стены, и она годится для создания конга (например, четвёртая “3 точек” при открытом панге “333 точек”), вы не имеете права объявлять этот конг, потому что в стене не осталось костей для замены.

[xxxiv]{3.6.8} Под получением кости подразумевается либо взятие кости со стены, либо взятие кости со сноса при объявлении: “Конг!”

[xxxv]{3.6.8.1} Полезно различать два этих открытых конга. Первый, который получается из закрытого панга взятием четвёртой кости со сноса, называется “большой открытый конг”. Второй, который получается из открытого ранее панга добавлением взятой со стены кости (разумеется, только со стены, но никогда – со сноса), называется “малый открытый конг”, или же “дополненный конг”. Разница – в том, что второй, “малый открытый конг”, можно ограбить: см. фан “Ограбление конга”. Первый, “большой открытый конг”, ограбить невозможно: при двух одновременных объявлениях на одну кость – “конг” и “ху” – приоритет имеет “ху” (см. п. 3.7.1), так что конг не образуется, и грабить на самом деле нечего.

До сих пор вторая половина п. 3.6.8.1 (про добавление четвёртой кости к открытому пангу, то есть создание “малого открытого конга”) не переводилась на английский, хотя всегда была в китайском оригинале, начиная с 1998 г., а потом перешла в японский перевод.

[xxxvi]{3.6.8.2} Оговорка про положенные лицевой стороной вниз кости делается для игроков, которые могли привыкнуть к другим процедурам объявления закрытого конга. Так, в риичи игрок при объявлении закрытого конга сначала предъявляет всем игрокам четыре одинаковые кости, затем переворачивает лицевой стороной вниз две крайние кости и откладывает весь сет в зону объявлений, после чего берёт со стены замещающую кость. То же самое происходит и в других вариантах, так что закрытый конг в спортивном маджонге можно считать нетипичным.

[xxxvii]{3.7.2.2} Следует также добавить два варианта “полурегулярной структуры”, когда на руке собрался “Переплетённый ряд” с сетом и парой:

(4) 11, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 123;

(5) 11, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 111 (или 1111).

В общем случае сет (чоу, панг, конг) может быть открытым, это регулярная часть руки.

[xxxviii]{3.7.2.4} Например, если Юг сносит кость, на которую объявляют маджонг Запад и Восток, победа уходит Западу, потому что он – следующий по очереди после Юга. Если Север сносит кость, на которую объявляют маджонг Юг и Запад, победа уходит Югу, потому что он ближе против часовой стрелки (по ходу игры) к Северу. При этом важно, чтобы игроки объявляли победу вовремя. Если на сносе Востока объявил победу Север, а через 5 секунд объявил победу Юг, то Юг опоздал – объявление победы должно быть сделано в течение 3 секунд после сноса, так что победителем признаётся Север.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

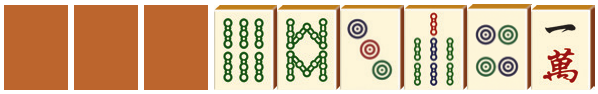
[xxxix]{3.8} Группы фанов призваны помочь с процедурой подсчёта очков, а точнее – с тем, какие фаны что поглощают, см. п. 3.9.1.6. А фанов на руке получается чаще всего несколько, поэтому суммировать фаны нужно уметь очень хорошо.

[xl] {3.9.1.1.2} В тексте явно не указано, но по логике фанов следует, что сумма только основных фанов должна составлять не менее 8 очков; цветы сюда не включаются.

[xli] {3.9.1.4} Способ подсчёта очков за фаны описан в п. 3.11.6.11.6: кость лицевой стороной вниз обозначает 10 очков, кость лицевой стороной вверх – 1 очко (номинал не имеет значения). Но лучше это показать на примерах:

– 11 очков;

– 9 очков;

 – 36 очков.

В процессе подсчёта можно укорачивать длинные ряды 1-очковых маркеров путём переворачивания и обозначения 10 очков. То есть чтобы добавить ко “всем пангам” (6) “все типы” (6), проще сделать так:

, из 6 после добавления 6 получилось 12.

Очки за победу – это личная ответственность игрока. В спортивном маджонге это считается спортивным подходом. Игрок самостоятельно считает очки, внятно и чётко называя фаны, которые присутствуют на руке, и стоимость этих фанов. Другим игрокам запрещается подсказывать фаны. Но игроки при этом контролируют победителя, чтобы он не назвал фаны, которых нет на руке, и не назвал слишком высокую стоимость имеющихся фанов.

Исключение в некотором смысле представляет собой “цыплячья рука”. Если победитель пытается объявить “цыплячью руку”, но на его руке есть другие фаны (а это значит, что “цыплячьей руки” нет), игроки могут указать ему на имеющиеся фаны – скорее всего, это будет ложный маджонг по недобору очков.

[xlii] {3.9.1.6} Бывают ситуации, когда относительно дорогих фанов на руке получается несколько. Какой же из них назначать основным? Фаны с одинаковым количеством очков чаще всего будут относиться к разным группам, то есть каждый из этих дорогих фанов будет поглощать что-то своё (по принципу 1, принципу неповторения) и каждый будет основным. Например, на руке

со стены

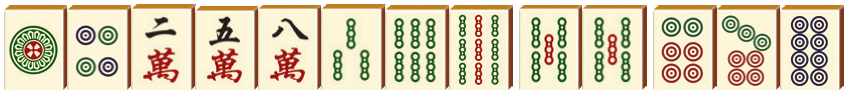
есть 3 64-очковых фана: “малые четыре ветра”, “все благородные” и “четыре закрытых панга”. Значит, “малые четыре ветра” поглощают “большие три ветра” и “панг терминальных или благородных” (см. группу благородных), “все благородные” поглощают “все панги” и “панг терминальных или благородных” (та же группа благородных), “четыре закрытых панга” поглощают “три закрытых панга”, “все панги” и “два закрытых панга” (группа пангов, подгруппа “панги”). Таким образом, для игрока на Севере в Восточном раунде рука будет стоить 64 + 64 + 64 + “полностью закрытая рука” (4) + “панг драконов” (2) +

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

“преимущественный ветер” (2) + “ожидание единственной” (1) = 201 очко.

Ещё пример: на руке есть два фана по 16 очков: “три закрытых панга” и “тройной панг”. Каждый из них оказывается основным и каждый будет поглощать разные фаны: “три закрытых панга” поглощают “два закрытых панга”, а “тройной панг” поглощает “двойной панг”.

Здесь же можно сказать о принципе 6 (принцип подсчёта по минимуму), который звучит следующим образом: “если какой-либо фан может быть не засчитан, он не засчитывается”. Его применение хорошо видно при подсчёте очков с чоу. Так, если вы ждёте кость на обязательную пару (“ожидание единственной”), и это ожидание совпадает с ожиданием кости в “переплетённый ряд”, вы не можете засчитать 1 очко, потому что это может быть истолковано именно как ожидание в “переплетённый ряд”, а оно не является ценным. Аналогично, если вы ждёте кость на четвёртый сет с тем же “переплетённым рядом”, и “ожидание в середину” совпадает с уже имеющейся на руке костью, принадлежащей к “переплетённому ряду”, 1 очко не засчитывается. Пример:


со сноса

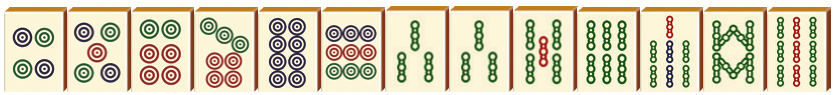
Нельзя перенести в “переплетённый ряд” и сказать, что вы победили с “ожиданием в середину”.

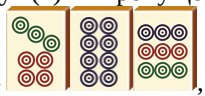
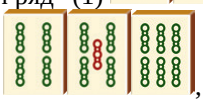
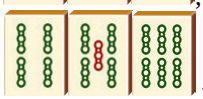
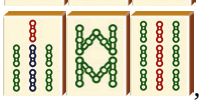
Может показаться, что здесь есть противоречие принципу 4 (принципу свободы выбора), но эти принципы на самом деле говорят о разном. Принцип 4 указывает, что при выборе между двумя фанами разрешается выбирать более дорогой, а принцип 6 говорит, что если есть возможность не засчитать фан, то фан не засчитывается.

[xliii] {3.9.1.6.1} Иллюстрации к принципу 1 и ко всем остальным принципам даются в Приложении 1, а точнее, в комментариях к примерам.

[xliv] {3.9.1.6.5} На английском формулировка принципа 5 выглядит понятнее, чем на китайском, отсюда и перевод с английского.

Принцип 5 введён только для ограничения сочетаний чоу. Пример учёта чоу:


со сноса

Сразу засчитаем “закрытую руку” (2) + “все чоу” (2) + “пропущенную масть” (1) – это уже 5 очков. Далее считаем: “короткий ряд” (1) –  , “смешанное двойное чоу” (1) –  , мы учли уже три чоу из четырёх, и теперь можно объявить либо “короткий ряд” (1)  – , либо “смешанное двойное чоу” (1) –  , чтобы включить в подсчёт четвёртое оставшееся чоу. И это всё, мы не можем учесть оба последних варианта по принципу 5, чоу добавляется единожды. Мы получили 3 очка на сочетаниях чоу (либо 2 х “короткий ряд” + “смешанное двойное чоу”, либо “короткий

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

ряд” + 2 х “смешанное двойное чоу”), это даёт нам в итоге 8 очков, но не 9. И ещё отметим, что все эти чоу уже вошли в фан “все чоу”, но принцип 5 здесь не сработал, потому что “все чоу” относятся не к сочетаниям отдельных чоу, а ко всей руке целиком.

Теперь рассмотрим пример с пангами:

со стены

Сразу засчитаем “тройной панг” (16) + “все панги” (6) + “без благородных” (1) – это 23 очка. И мы видим, что два конга двоек и панг двоек уже учтены в “тройном панге”. Тем не менее сюда добавляются “один закрытый и один открытый конги”, которые стоят 6 очков (см. примечание к фану “Два открытых конга”) и “два закрытых панга”: – (помним, что панг, получившийся на победной кости со стены, считается закрытым). Выходит так, что закрытый конг учтён трижды: в “тройном панге”, в “одном закрытом и одном открытом конгах” и в “двух закрытых пангах”.

[xlv] {3.9.2.2} Редко, но бывают случаи, когда по итогам сессии у некоторых игроков получается одинаковое количество игровых очков. Тогда им могут быть начислены дробные турнирные очки:

1) одинаковое количество очков у игроков, делящих первое и второе места (например, 54 / 54 / 10 / -118) – в этом случае два игрока получают по 3 ТО: 3 / 3 / 1 / 0;

2) одинаковое количество очков у игроков, делящих второе и третье места (например, 91 / 23 / 23 / -137) – в этом случе два игрока получают по 1,5 ТО: 4 / 1,5 / 1,5 / 0;

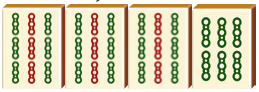
3) одинаковое количество очков у игроков, делящих третье и четвёртое места (например, 130 / 46 / -88 / -88) – в этом случае два игрока получают по 0,5 ТО: 4 / 2 / 0,5 / 0,5;

4) одинаковое количество очков у игроков, делящих первое, второе и третье места (например, 22 / 22 / 22 / -66) – в этом случае три игрока получают по 2,333 ТО (дробь 7/3): 2,333 / 2,333 / 2,333 / 0;

5) одинаковое количество очков у игроков, делящих второе, третье и четвёртое места (например, 99 / -33 / -33 / -33) – в этом случае три игрока получают по 1 ТО: 4 / 1 / 1 / 1;

6) предельный случай: у всех игроков по 0 ИО – все получают по 1,75 ТО (дробь 7/4).

[xlvi] {3.11} Здесь не указано, в каких случаях судья может вмешаться в игру сам, а когда не имеет права без приглашения со стороны игроков (хотя бы одного игрока за столом). Это должно быть прописано в одном из документов, действующих на состязании, обратитесь к судье за разъяснениями.

[xlvii] {3.11.6.1} В частности, объявление заведомо разных костей в закрытом конге – серьёзное мошенничество. Если в случае  игрок ещё может как-то оправдаться и получить всего лишь замечание, то в случае, например, дисквалификация неизбежна.

[xlviii] {3.11.6.2} Здесь имеется в виду ошибка игрока, которую он не исправил до окончания своего хода, то есть до сноса кости из своей руки.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

[xlix] {3.11.6.4} Под “встраиванием в руку” подразумевается приставление взятой кости к остальным костям в руке, признак встраивания – характерный щелчок кости о кость. Даже если игрок положил взятую кость сверху на закрытые кости, это считается встраиванием.

[l] {3.11.6.6} Если несколько игроков объявили маджонг со сноса, побеждает только ближайший к снёсшему победную кость игрок. Но если у этого игрока обнаруживается ложный маджонг, на него налагается штраф, и на победу может претендовать следующий игрок, который тоже объявил маджонг. Взятая на победу кость возвращается в снос, и её забирает второй победитель. Если теперь выясняется, что у второго победителя правильный маджонг, ему засчитывается победа, и ещё добавляются очки со штрафа первого (ошибочного) победителя. Но в том случае, если уже первый игрок победил с правильным маджонгом, остальные объявления победы не проверяются – до них не доходит очередь. И если у второго объявившего оказывается ложный маджонг, на него не налагается никаких штрафов.

Здесь же следует пояснить случай, когда кость со сноса была затребована на маджонг и на панг, но далее выяснилось, что маджонг ложный. Кость возвращается в снос, и в течение 3 секунд от момента возврата игрок, объявлявший панг, может повторить своё объявление и забрать кость на панг (вместо объявления панга в общем случае может быть объявление любого сета).

[li] {3.11.6.6.1} Именно в такой формулировке данное нарушение фигурирует в оригинале. То есть даже если игрок с просящей рукой затребовал на победу кость, никак не подходящую к его руке (разрешённой структуры в итоге не получается), он всё равно платит 30 очков. Если другие документы, действующие на состязании, изменяют это правило, обратитесь к ним или к судье.

[lii] {3.11.6.6.2} В данной ситуации отсутствие структуры очевидно, и на игрока налагается штраф в размере 60 игровых очков (по 20 очков каждому сопернику). То же самое получается, если игрок с мёртвой рукой объявляет победу, пусть даже на его руке есть структура.

[liii] {3.11.6.7.1} Это отсылка к п. 3.4.27: ошибочно открытой костью считается кость, которую игрок открыл при неправильном объявлении сета, даже если игрок успел исправить свою ошибку и отказался от объявления. Упавшая из руки кость не является ошибочно открытой.

[liv] {3.11.6.7.2} Контроль за тем, что игрок сносит в первую очередь именно открытые ранее кости, может осуществляться как игроками, так и специально призванным для этих целей судьёй.

[lv] {3.11.6.7.4} Имеется в виду, что игрок с ложным маджонгом не получает замечаний за открытие руки (а такие замечания могут привести к штрафу). Но игрок при этом уже получил штраф за ложный маджонг, так что он достаточно наказан.

[lvi] {3.11.6.9} Более конкретные примеры на запрет передачи информации: запрещено обсуждать чужие руки (кто какой фан собирает, что может ждать, и неважно, насколько это выглядит очевидным), в том числе запрещено сообщать игроку о том, что у него мёртвая рука по той или иной причине (за одним исключением: игрок взял кость не с того конца стены и встроил её в руку, и все остальные игроки должны это подтвердить); запрещено делиться информацией о своей руке; запрещено разглашать, какие кости лежат в стене; запрещено сообщать о том, что сносится, например, последняя кость номинала. Вкратце: помните про запрет на разговоры в п. 3.6.1 и не говорите ничего, кроме разрешённых слов.

[lvii] {3.11.6.11.1} Ещё в редакции правил от 2006 г. говорилось о том, что игрок может забрать свою кость со сноса в течение двух ходов, то есть до того момента, пока второй игрок после него не сделал снос. В редакции от 2014 г. правило стало более строгим: право на взятие своей кости из чужого сноса теряется после того, как следующий игрок снёс кость.

Здесь же нужно упомянуть проблему взятия замещающей кости: бытует ошибочное мнение, что можно сначала сделать снос, а потом взять со стены замещающую конг или цветок кость. На самом деле игрок, сделавший снос и закончивший таким образом свой ход, лишается права брать кости со стены (до наступления своего следующего хода) – неважно, откуда именно, с игрового конца стены или обратного. Во-первых, в п. 3.6.8 чётко сказано, что игрок обязан взять замещающую кость со стены немедленно

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

после объявления конга. А во-вторых, попытка взятия кости со стены по завершении хода может привести к коллизии: другой игрок в свой ход может взять цветок и заменить его той костью, которую собирался взять первый игрок. Так что игрок, не успевший до конца своего хода взять замещающую кость, оказывается с мёртвой рукой по причине недобора костей на руке.

[lviii] {3.11.6.11.2} По данным правилам игрок теряет 30 очков и оказывается с мёртвой рукой. Если другие документы, действующие на состязании, меняют данное правило, обратитесь к ним или же к судье.

[lix] {3.11.6.11.3} Двойное объявление (“чоу – маджонг”, “панг – маджонг”) трактуется в пользу первого объявления, то есть объявивший игрок обязан открыть заявленный сет. Если игрок открыл всю руку и приступил к подсчёту очков, он обязан закрыть руку, открыть заявленный сет и сделать снос, но теперь у игрока, как и указано в данном пункте, мёртвая рука.

Под “объявлением маджонга нестандартным способом” имеются в виду нерегламентированные правилами возгласы, например: “Сам взял”, “Это моё”, “Наконец-то собралась” – и другие, отличающиеся от “ху” и “маджонг”.

[lx] {3.11.6.11.5}Это правило может быть перекрыто другим документом, действующим на состязании, обратитесь к документам или же к судье.

[lxi] {3.11.6.11.6} Если игроку не хватает костей в сносе (даже в сносе всех игроков за столом) для подсчёта очков, можно брать кости из стены, но не из рук других игроков и не из своей руки.

[lxii] {3.11.6.11.8} В документах, действующих на конкретном состязании, могут оговариваться отдельные нарушения и штрафы за них, иногда даже подменяющие те, что указаны в “Зелёной книге”.

[lxiii] {3.12.2} Сумма в 200 USD выглядит произвольной, тем не менее именно она прилагается к апелляции.

Если игрок проигрывает апелляцию, деньги уходят в головную организацию, а точнее, в отдел, отвечающий за подготовку судей.

[lxiv] {П1} Под дополнениями подразумеваются очки за цветы, за закрытые панги или конги, а также за завершающие фаны (победа со стены, ожидание, победа на замещающей кости, последняя кость и т.д.). В большинстве примеров не указывается, какие сеты открыты, а какие закрыты, и на какой кости была победа.

[lxv] {П1.2} Игрокам, которые полагают, что “пропущенная масть” должна здесь поглощаться, предлагается внимательно посмотреть на примеры. Не везде в примерах встречается “пропущенная масть”, иногда встречается “полумасть”, а иногда – и “все благородные”. Таким образом, принцип 1 (принцип неповторения, “если один фан всегда поглощён другим фаном или включён в другой фан…”) не выполняется.

[lxvi] {П1.3} Очень характерный пример логики подсчёта фанов. Поскольку могут встретиться и “полумасть”, и “чистая масть” при сборе этой руки, оба этих фана разрешается засчитывать. Каких-либо частичных поглощений из разряда “не считаем дешёвый фан, но считаем дорогой фан” нет.

С этим же фаном связан запрет учёта “четырёх врозь” при сборе совместно с фаном “семь пар”: в примере 3 как будто не хватает “четырёх врозь”, но на самом деле это именно правило поглощения (никак, к сожалению, не обозначенное в тексте правил, но изучаемое на судейских семинарах). Поскольку разрешённых костей в этом фане всего 6, в рамках “семи пар” неизбежно появятся хотя бы две одинаковых пары. И речь идёт о полном поглощении: на руке может быть несколько одинаковых пар, то есть “четырёх врозь”, но ни один из них не засчитывается, то есть нельзя заявить, что первый встреченный “четыре врозь” поглотился, а остальные уже можно засчитывать.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Это – один из двух случаев, когда сочетание двух фанов поглощает третий (второй случай: “все терминальные” и “семь пар”), и это всё. Во всех остальных случаях сочетания двух и более фанов ничего не поглощают.

[lxvii]{П1.4} Обратите внимание, что “девять врат” – это регулярная структура, то есть 4 сета и пара. В зависимости от победной кости получаются те или иные сеты и дополнительные фаны:

1) победа на 1: 111 123 456 789 99 (“чистый ряд”, “четыре врозь”);

2) победа на 2: 111 22 345 678 999 (“два закрытых панга”, “короткий ряд”);

3) победа на 3: 11 123 345 678 999 (“короткий ряд”);

4) победа на 4: 111 234 456 789 99 (“короткий ряд”);

5) победа на 5: 111 234 55 678 999 (“два закрытых панга”);

6) победа на 6: 11 234 456 678 999 (“короткий ряд”);

7) победа на 7: 111 234 567 789 99 (“короткий ряд”);

8) победа на 8: 111 234 567 88 999 (“два закрытых панга”, “короткий ряд”);

9) победа на 9: 11 123 456 789 999 (“чистый ряд”, “четыре врозь”).

Как видим, при разбиении на сеты всегда есть хотя бы один панг терминальных – или “111”, или “999”, поэтому он и поглощён “девятью вратами”, хороший пример применения принципа 1 (принцип неповторения).

Очень важно помнить, что этот фан чувствителен к ожиданию: ни в коем случае нельзя встраивать победную кость в руку. Чтобы засчитать “девять врат”, нужно предъявить именно эту структуру, а при встраивании победной кости структура нарушается. То есть если игрок встроил победную кость, он может засчитать себе лишь “чистую масть” и остальные фаны, не зависящие от ожиданий.

С этим исключительно редким фаном связано два мифа.

Миф 1. “Девять врат” – единственная рука, где можно объявить победу на 13 костях, то есть просто собрав указанную структуру в какой-либо масти. Разумеется, это не так, вам нужно получить победную кость, потому что эта рука подчиняется тем же правилам, что и остальные руки с регулярной структурой. Если все остальные кости этой масти на момент сбора просящей руки уже вышли из игры, победа на “девяти вратах” невозможна.

Миф 2. Можно собрать 14 костей так, что они образуют требуемую картину, но просящая рука при этом будет отличаться от указанной в описании фана. Например, победа на “2” с просящей рукой “1113345678999”. Это – “девять врат” из риичи (яку “несовершенные девять врат”), там это засчитывается в силу правил и ограничений именно этого варианта маджонга. А в спортивном маджонге такого нет, просящая рука “1113345678999” – это не девятистороннее ожидание, а всего лишь четырёхстороннее, победить здесь можно на костях “2, 3, 6, 9”, и при победе на “2” в данной ситуации засчитываются только “чистая масть” (24) + “закрытая рука” (2) + “короткий ряд” (1) + “панг терминальных или благородных” (1) = 28 очков. Как собрать “девять врат” в таком случае? Следует дождаться “2” со стены, снести “3”, встать на настоящее девятистороннее ожидание и объявить победу на любой кости в этой масти.

[lxviii]{П1.5} “Четыре конга” также поглощают “три конга”, “все панги”, “два открытых конга” и “открытый конг”. Добавляются очки за закрытые панги, если есть закрытые конги.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Замечание “засчитываются очки за закрытые конги”, впервые появившееся в китайском тексте в 2006 г., на английский язык переведено как “они [конги] могут быть закрытыми или открытыми”. Японский текст аналогичен китайскому – разрешает учитывать закрытые конги (фаны “закрытый конг” и “два закрытых конга”). Ввиду таких разночтений при подсчёте очков за “четыре конга” следует позвать судью, чтобы он проконтролировал процесс в соответствии с регламентом текущего состязания. Вне турнира игроки могут договориться между собой, как они будут считать очки в этой ситуации.

[lxix] {П1.6} Самодостаточный фан “семь смещённых пар”, здесь возможно добавление разве что “всех простых”, как в примере. Замечание о поглощении “ожидания единственной” формально верное, но на самом деле на нерегулярной структуре в принципе не засчитываются ценные ожидания.

Кто-то может разглядеть здесь “все чоу”: действительно, можно переставить кости так, чтобы получились два чистых двойных чоу и обязательная пара. Но здесь вступает в силу принцип 2 (принцип неразделения): если вы заявили здесь нерегулярную структуру “семь пар”, вы не можете перестраивать руку для получения регулярной структуры и учёта фанов, относящихся к регулярной структуре (а “все чоу” – это, очевидно, фан регулярной структуры, поскольку речь идёт о сетах).

И здесь же можно удачно проиллюстрировать работу принципа 4 (принцип свободы выбора): вы либо засчитываете “семь смещённых пар” (88) – нерегулярная структура, – либо “чистую масть” (24) + “все чоу” (2) + “чистое двойное чоу” x2 (1x2) + “короткий ряд” (1) = 29 очков (второй “короткий ряд” нельзя засчитывать согласно принципу 5 – одноразовый учёт чоу) на регулярной структуре. На этой же регулярной структуре можно засчитать даже фаны “ожидание в край” или “ожидание в середину”, если вы получили “7” на руку “3344556678899”. Другое дело, что вряд ли кто-то захочет засчитывать себе 30 очков вместо 88.

[lxx] {П1.7} Опять же самодостаточный фан, но здесь возможны интересные ситуации. Первая: когда у вас собралось каждой терминальной и благородной кости по одной, вы оказываетесь на уникальном 13-стороннем ожидании. И вторая: если вы ждёте, например, Север, а у другого игрока есть открытый панг Северов, и он в свой ход дополняет этот панг до конга, вы можете ограбить этот конг и засчитать себе ещё 8 очков за фан “ограбление конга”.

[lxxi] {П1.8} Это второй фан, который при сочетании с “семью парами” поглощает “четыре врозь” (первым был “все зелёные”). И по той же причине: разрешённых костей в рамках данного фана всего 6, и среди семи пар будут хотя бы две одинаковые. Если на руке есть несколько “четыре врозь”, все они оказываются поглощены.

Но что здесь интересно: фан “все панги” поглощается, это явно указано в описании фана, а вот “семь пар” не поглощаются. Это нестыковка, которой нет объяснения и к которой нужно просто привыкнуть. Вот пример такой руки:

со стены

Стоимость руки: “все терминальные” (64) + “семь пар” (24) + “полностью закрытая рука” (4) = 92 очка.

[lxxii]{П1.11} Как и в случае со “всеми терминальными”, здесь поглощаются “все панги”, но засчитываются “семь пар”.

[lxxiii]{П1.12} Обратите внимание на пример 2: только победа со стены даёт “четыре закрытых панга”. Победа со стены с ожиданием на две пары даёт закрытый панг (в примере – панг “9 символов”). При победе же со сноса такой панг считается открытым, хотя сама рука – закрытая. То есть если бы в примере 2 “9 символов” пришла со сноса, засчитывались бы лишь “три закрытых панга”, “все панги”, “закрытая рука” и “панг терминальных или благородных”. Этот нюанс ещё будет встречаться в примерах к другим фанам.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

[lxxiv]{П1.13} Здесь почти всё поглощено фаном, но можно добавить очки за ожидание и за закрытую руку (потому что эту руку легче собрать с открытиями нужных чоу).

[lxxv]{П1.14} Упоминание в данной ситуации фана “чистые смещённые панги” – работа принципа 2 (принцип неразделения): как только вы заявили здесь “четверное чоу”, у вас выстроились 4 чоу и пара, и переставлять кости, чтобы получить чистые смещённые панги (и три закрытых панга впридачу), чоу и пару уже нельзя. И кстати, этот же фан поглощает “чистое тройное чоу”. А “все чоу” не поглощаются здесь, потому что обязательная пара может быть на благородных костях: “всех чоу” на руке не будет, но вместо этого будет “полумасть”.

[lxxvi]{П1.15} Как и в предыдущем случае, упоминание несочетаемости с “чистым тройным чоу” – отражение принципа 2 (принцип неразделения). Нельзя перестроить руку так, чтобы получить ещё и чистое тройное чоу.

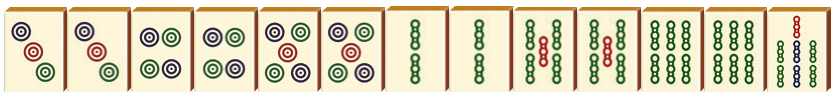
[lxxvii]{П1.16} Очень важно следить за шагом смещения чоу. Достаточно где-то ошибиться – и “четырёх чистых смещённых чоу” не будет. Например, на руке “234 456 567 789” нет никаких чистых смещённых чоу, ни трёх, ни тем более четырёх, есть лишь два “коротких ряда” (“234 567” и “456 789”). На руке “123 345 456 567” есть “чистые смещённые чоу” в двух вариантах (“123 345 567” или “345 456 567”, из которых выбрать нужно какой-либо один) и “короткий ряд”.

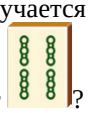
[lxxviii]{П1.17} “Три конга” поглощают “два открытых конга” и “открытый конг”. Добавляются очки за закрытые панги, если есть закрытые конги и/или закрытый панг вне “трёх конгов”. Плюс нужно осторожно относиться к замечанию “добавляются очки за закрытые конги” (как и в ситуации с фаном “четыре конга” – см. П1.5), по этому поводу имеются разночтения. Подсчёт очков здесь может регламентироваться документами, действующими на конкретном состязании, в случае вопросов обращайтесь к ним или же к судье.

[lxxix]{П1.18} Это третий случай, когда фан явно поглощает “все панги”, но при сборе семи пар засчитывает “семь пар”. Остальные два случая: “все терминальные” и “все благородные”.

[lxxx]{П1.19} Как и для “семи смещённых пар”, для “семи пар” нет ценных ожиданий – это нерегулярная структура руки. Даже если на руке можно выделить два “чистых двойных чоу” и, как следствие, “все чоу”, они никак не засчитываются – чоу относятся к регулярной структуре, а в “семи парах” есть только пары, и ничего более.

Обычно на “семи парах” сами пары собираются разрозненно, но изредка может сложиться что-то вроде такой просящей руки:



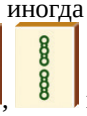
При победе на получается “семь пар” (и ещё “все простые” и “пропущенная масть”). А что если кто-то из игроков сносит  ? Можно победить и на ней, но это не будет дорогой рукой: “закрытая рука” (2) + “все чоу” (2) + “все простые” (2) + “пропущенная масть” (1) + “чистое двойное чоу” (1) = 8 очков. Не фиксируйтесь только на одной структуре, смотрите шире на возможности руки.

Ещё один любопытный пример просящей руки на стыке двух структур (рука, естественно, закрытая):

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

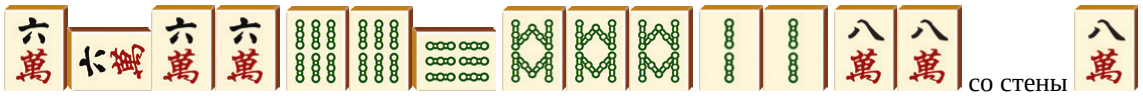
Любой из трёх драконов даёт победу, но Зелёный и Белый со сноса дают “малых трёх драконов” + “полумасть” + “внешнюю руку” + “закрытую руку” + “чистое двойное чоу” (итого 77 очков), а Красный даёт “семь пар” + “полумасть” + “четыре врозь” (итого 32 очка).

[lxxxi]{П1.20} В описании фана говорится о костях “147”, “258” и “369” в разных мастях, но по факту на победной руке может быть только 7 костей в мастях, поскольку всего костей на руке 14, а 7 уже заняты благородными костями. На самом деле для костей в мастях дан шаблон, в который нужно уложиться. Рассмотрим пример просящей руки на “большие благородные и переплетённые кости”:

Рука ждёт на маджонг одну из трёх костей: , или . Почему только их? Шаблон “147” уже занят мастью точек, шаблон “258” – мастью символов, значит, на масть бамбуков остаётся шаблон “369”. И так всегда с переплетениями (см. “малые благородные и переплетённые кости”): на просящей руке получается трёхстороннее ожидание, иногда только в мастях, иногда – в мастях и благородных (как в примере к фану: маджонг дают ,  и , но только Белый дракон даёт “большие благородные и переплетённые кости”, а кости в мастях дают “малые благородные и переплетённые кости”), иногда – только в благородных. См. также примечание к фану “малые благородные и переплетённые кости” ({П1.34}).

[lxxxii]{П1.21} Как следует из названия фана, он не сочетается с “семью парами”. Чётными здесь могут быть только панги и обязательная пара.

Рассмотрим пример из редакции от 2006 г. (с обозначением всех объявлений):


со стены

Стоимость руки: “все чётные панги” (24) + “двойной панг” x2 (2x2) + “два закрытых панга” (2) + “открытый конг” (1) + “пропущенная масть” (1) + “победа со стены” (1) = 33 очка.

И ещё один пример:

со сноса

Стоимость руки: “все чётные панги” (24) + “два закрытых панга” (2). Не засчитывается “ожидание единственной”, потому что формально маджонг даёт ещё .

[lxxxiii]{П1.22} Ещё следует уточнить, что здесь не засчитывается “пропущенная масть”.

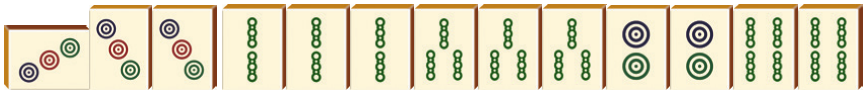
Рассмотрим пример из редакции от 2006 г. (с обозначением всех объявлений):

со сноса

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Стоимость руки: “четыре чистых смещённых панга” (48) + “чистая масть” (24) + “один закрытый и один открытый конги” (6) + “панг терминальных или благородных” (1) = 79 очков.

[lxxxiv]{П1.24} Невозможность зачесть “чистое тройное чоу” – это применение принципа 2 (принцип неразделения). Но как здесь выгоднее выделить фаны? Рассмотрим пример из редакции от 2006 г. (с обозначением всех объявлений):

 со сноса

Вариант 1: “чистое тройное чоу” (24) + “четыре нижних” (12) + “все простые” (2) + “пропущенная масть” (1) = 39 очков.

Вариант 2: “чистые смещённые панги” (24) + “четыре нижних” (12) + “все панги” (6) + “два закрытых панга” (2) + “все простые” (2) + “двойной панг” (2) + “пропущенная масть” (1) = 49 очков. При победе со стены было бы уже “три закрытых панга”, а вся рука стоила бы 64 очка.

Отсюда вывод: на закрытой структуре вида “111222333” всегда выгоднее засчитывать панги.

[lxxxv]{П1.25} И ещё здесь поглощается фан “четыре верхних”. Причём необязательно наличие всех допустимых здесь номиналов – 7, 8 и 9, – можно собрать панги “777” и “888” и пару “77”, или “888” и “999” и пару “88”, чтобы засчитать “все верхние”.

[lxxxvi]{П1.26} По аналогии с предыдущим фаном наличие всех допустимых номиналов необязательно. Например, можно собрать панги “444” и “555” и пару “44”, чтобы засчитать “все средние”.

[lxxxvii]{П1.27} И ещё “все нижние” поглощают фан “четыре нижних”. Наличие всех допустимых номиналов необязательно, можно собрать панги “222” и “333” и пару “33”, или же панги “111” и “333” и пару “11”, чтобы засчитать “все нижние”.

[lxxxviii]{П1.29} Как и в “чистых терминальных чоу”, здесь поглощаются фаны, которые неизбежно присутствуют на руке (работа принципа 1, принципа неповторения). Учитываются лишь фаны из группы завершающих: “закрытая рука”, ожидания и т.д.

[lxxxix]{П1.32} “Тройной панг” поглощает “двойной панг”.

[xc] {П1.33} “Три закрытых панга” поглощают “два закрытых панга”.

Хороший пример на закрытость и открытость (пример 1): панг “777 точек” считается открытым, потому что он сформирован при победе со сноса. Тем не менее рука закрытая, потому что никаких открытий на руке нет. Победа на “7 точек” или “3 точек” со стены давала бы “четыре закрытых панга” и “полностью закрытую руку”.

[xci] {П1.34} В описании фана говорится о костях “147”, “258” и “369” в разных мастях, и на победной руке может быть 8 или 9 костей в мастях и 6 или 5 благородных костей соответственно. Этот фан практически всегда собирается параллельно с фаном “большие благородные и переплетённые кости” (см. {П1.20}) и отличается от него только неполным набором благородных: не 7, а только 6 или 5. Что и показано на примерах.

Пример 1: трёхстороннее ожидание – победу дают кости , и .

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Пример 2: трёхстороннее ожидание – победу дают кости , и . При победе на , как в примере, добавляется фан “переплетённый ряд”, потому что собралось 9 костей в мастях, то есть такая рука стоит 24 очка: 12 + 12.

Получается, что есть 3 варианта переплетения:

1) 7 благородных костей и 7 костей в мастях – 24 очка (“большие благородные и переплетённые кости”);

2) 6 благородных костей и 8 костей в мастях – 12 очков (“малые благородные и переплетённые кости”);

3) 5 благородных костей и 9 костей в мастях – 24 очка (“малые благородные и переплетённые кости” (12) + “переплетённый ряд” (12)).

[xcii] {П1.35} Фан примечателен тем, что он может присутствовать как на полностью нерегулярной структуре (вместе с фаном “малые благородные и переплетённые кости”, см. {П1.34}), так и на полурегулярной структуре, когда он сам занимает место 3 сетов, а четвёртый сет и обязательная пара наследуются от регулярной структуры.

Именно здесь хорошо видно, что 3 группы костей: “147” в масти A, “258” в масти B и “369” в масти C – представляют собой квази-чоу, “чоу в трёх мастях”: “1A 2B 3C – 4A 5B 6C – 7A 8B 9C”. И сам этот фан считается как чоу, поэтому в примере 2 и добавляются “все чоу” (четвёртый сет – чоу, обязательная пара в мастях).

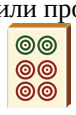
В примере 1 засчитана “закрытая рука”, потому что четвёртый сет может быть как закрытым, так и открытым, и в последнем случае “закрытой руки” уже нет.

Ожидание победной кости в “переплетённый ряд” не считается ценным, хотя и очевидно, что вы ждёте только кость одного номинала. “Ожидание единственной” – это фан именно ожидания второй кости к обязательной паре, и здесь он неприменим. Более того, как показано в примере 2, если обязательная пара на полурегулярной структуре получается на тех же костях, что и “переплетённый ряд”, ожидание не засчитывается, потому что считается, что обязательная пара собрана, а вы побеждаете на кости без ожидания. Здесь работает принцип 6 (принцип подсчёта по минимуму), который вводился в примечании к п. 3.9.1.6.

[xciii] {П1.36} Конечно же, можно собрать “четыре верхних” без “8” или “7”, главное, что все кости на руке имеют номер “6” или выше. Если рука собралась без “9”, добавляется фан “все простые”.

[xciv] {П1.37} Аналогично предыдущему фану, можно собрать “четыре нижних” без “1” (тогда будут “все простые”), без “2” или “3”, главное, что все кости на руке имеют номер “4” или ниже.

[xcv] {П1.38} Здесь поглощается фан “панг терминальных или благородных” для тех ветров, которые не являются ценными. Но вне этого фана вполне можно зачесть 1 очко за панг “999 бамбуков”, к примеру.

[xcvi] {П1.40} Ось симметрии для всех перечисленных костей проходит через центр лицевой стороны. Кость поворачивается на 180 градусов по часовой стрелке или против неё и не меняет свою форму (цвета точек в данном случае значения не имеют). Именно поэтому  не является симметричной: она превращается в (кость обычно выглядит как костяшка домино “2-4”, где нет вращательной симметрии). Красный

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

дракон также не является симметричным: центральная вертикальная черта получается длиннее внизу, чем вверху.

Если рука собралась без Белого дракона, засчитывается фан “без благородных” (если нет “всех чоу”). Если собрались симметричные кости только в одной масти, засчитывается ещё фан “чистая масть” (или “полумасть” при наличии Белых драконов).

[xcvii]{П1.43} В других вариантах маджонга тоже есть “цыплячья рука”, но там она гораздо проще. Чтобы собрать в спортивном маджонге руку без фанов, нужно хорошо постараться. Очень внимательным нужно быть к дешёвым фанам: никаких сочетаний чоу, никаких двойных пангов, никаких закрытых пангов, никаких ценных ожиданий, никаких конгов. Исключена победа со стены.

При победе на каком-либо 8-очковом завершающем фане: “последней кости со стены”, “последней кости со сноса”, “ограблении конга” – очки за “цыплячью руку” не засчитываются.

[xcviii]{П1.44} Последнюю кость со стены нельзя добавлять к пангу ради получения конга: после объявления конга игрок обязан взять замену на конг, а её брать неоткуда, стена закончилась. Если последней костью со стены пришёл цветок, его следует снести.

[xcix] {П1.45} Прямо в тексте не сказано, что последнюю кость со сноса нельзя требовать на чоу или панг. Но в документах, действующих на конкретном состязании, этот запрет может быть явно прописан. Обращайтесь к документам или же к судье в случае сомнений.

В любом случае нельзя требовать последнюю кость в сносе на конг (невозможно взять замещающую кость).

Игрок не обязан сносить последней костью кость, которую он только что взял со стены. К последнему сносу нужно относиться очень внимательно, чтобы не набросить ни на чью руку, ведь это – полноценный маджонг.

[c] {П1.46} Если конг создавался на предпоследней кости в игре, а на замену конга взята последняя кость со стены, и эта кость даёт победу, можно засчитать ещё и “последнюю кость со стены”.

[ci] {П1.47} Как уже упоминалось в примечании к п. 3.6.8.1, только “малый открытый конг” можно ограбить.

Будьте внимательны: если вы ждёте победы на ограблении конга, а игрок с открытым пангом опасается дополнять панг до конга, он может просто снести четвёртую кость, а не объявлять конг. В этом случае вам будут доступны только 4 очка за “последнюю кость”, и если вам их не хватает на маджонг, значит, нужно искать другие варианты победы.

[cii] {П1.48} Поглощается фан “два закрытых панга”.

[ciii] {П1.50} Поглощается фан “пропущенная масть”.

[civ] {П1.51} Здесь разрешён только шаг 1 между чоу (в отличие от “чистых смещённых чоу”, где шаг может быть и 1, и 2).

Кроме того, нельзя засчитывать этот фан два раза. Например:

со сноса

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Стоимость руки: “смешанные смещённые чоу” (6) + “все чоу” (2) + “короткий ряд” (1) + “ожидание единственной” (1) = 10 очков. Здесь считаются либо “смешанные смещённые чоу” “123-234-345”, и затем к ним добавляется “456 бамбуков” (“короткий ряд”), либо “смешанные смещённые чоу” “234-345-456”, и затем к ним добавляется “123 бамбуков”. Так работает принцип 3 (принцип неидентичности).

[cv] {П1.53} Здесь, разумеется, не допускаются закрытые конги. Оба варианта открытых конгов разрешены, потому что хотя бы одна кость в сете была взята со сноса.

[cvi] {П1.56} Поглощается фан “победа со стены”.

Из объявлений здесь разрешён только закрытый конг, он оставляет руку закрытой.

Обратите внимание на пример: рука собрана полностью из дополнительных фанов (фаны от 1 до 4 очков). Чтобы суметь собрать такую руку и объявить маджонг, нужно очень хорошо знать все 26 дополнительных фанов. Подобные руки иногда отдельно обозначают как “руки на дешёвых фанах”, “наборные руки”, “мелкие руки”, “мизера”, “small fan hands”.

[cvii] {П1.57} Поглощается фан “открытый конг”.

Вспомогательный фан “один закрытый и один открытый конги”, который стоит 6 очков, возможно, стоило бы вынести отдельно. Иногда его разбивают на два: “два открытых конга” (4) + “закрытый конг” (2). Нужно только дополнительно следить за количеством закрытых пангов: если у вас на руке помимо закрытого и открытого конгов имеется закрытый панг, не забудьте посчитать “два закрытых панга”, то есть закрытый панг плюс закрытый конг в составе “одного закрытого и одного открытого конгов”. См. также пример к п. 3.9.1.6.5.

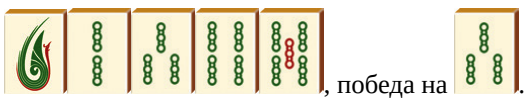
[cviii] {П1.58} На столе должны быть видны именно все остальные 3 кости данного номинала. То есть “последняя кость” несовместима с “ожиданием единственной”, когда третья кость стоит у вас на руке, а последняя приходит к ней в обязательную пару.

Среди маджонгов на дешёвых фанах выделяется достаточно популярный маджонг на сочетании “последняя кость” (4) + “четыре врозь” (2), как в примере. Достаточно найти всего лишь ещё 2 очка на руке, чтобы удалось объявить победу.

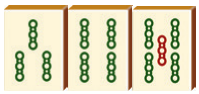
[cix] {П1.66} Ещё раз хотелось бы напомнить, что панг на победной кости, взятой со стены, считается закрытым, и его можно учитывать вместе с остальными закрытыми пангами. См. также примеры к “четырём закрытым пангам” и “трём закрытым пангам”.

[cx] {П1.74} Дополненный конг пытаются обозначать по-разному, но правильным вариантом является добавление кости над горизонтально положенной костью дополняемого панга, например:

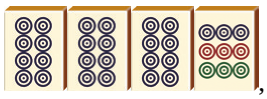
[cxi] {П1.77} С ожиданиями в спортивном маджонге не всё так просто. Здесь удобно пользоваться добавленным в примечаниях принципом 6 (принцип подсчёта по минимуму). И вот иллюстрация его работы из примера к фану:



Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

Казалось бы, можно выделить чоу  и заявить, что победная взята на чоу , но на самом деле вам скажут, что здесь ещё есть ожидание . Ожидание двух номиналов не даёт ценного ожидания, то есть 1 очко здесь не засчитать.

То же самое – со вторым примером:

 , победа на .

Победа на – это победа с “ожиданием в край”, победа на – победа с “ожиданием единственной”, но здесь опять же есть ожидание двух номиналов, и значит, ценного ожидания нет.

Но не пропустите “ожидание в край” в следующей ситуации:

Только даёт здесь победу, а значит, это ценное ожидание (на регулярной структуре, разумеется).

В ситуации 7 стоящих на руке костей:

имеются разночтения. Можно заявить, что вы ждёте только , потому что все имеющиеся в наборе стоят на руке, но можно также заявить, что формально рука ждёт и пятую . Такие случаи следует прописывать в документах, действующих на конкретном состязании, необходимо позвать судью, чтобы он вынес окончательное решение. Про ценные ожидания см. также два следующих примечания.

[cxii] {П1.78} Продолжение темы ожиданий и возможности их учёта. (См. также примечание выше.) Как правильно указано в примере к фану, на этой форме ожидания нет:

, победа на ,

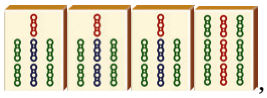
потому что достаточно переставить кости следующим образом:

,

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

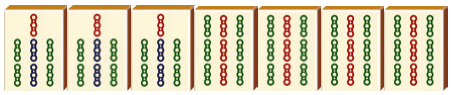
чтобы увидеть, что победу дают и , и . Двустороннее ожидание, никаких ценных ожиданий нет.

Во втором примере есть как будто два ценных ожидания:

 , победа на .

Здесь есть ещё победа на , которая выглядит как “ожидание единственной”, но фактически здесь тоже ожидание двух номиналов, а значит, ценного ожидания нет.

В ситуации стоящих на руке 7 костей:



имеются разночтения. Здесь есть как ожидание , так и ожидание пятой . Можно заявить, что здесь можно добавить “ожидание в середину”, потому что невозможно получить пятую , но также можно заявить, что формально здесь есть ожидание двух номиналов. Такие случаи следует прописывать в документах, действующих на конкретном состязании, и в случае сомнений необходимо звать судью, чтобы он вынес окончательное решение.

В следующем примере есть “ложное ожидание в середину”:

, победа на

Если игрок выделяет здесь закрытый панг и пытается заявить, что он получил четвёртую в середину, это неправильно. На самом деле здесь ожидание “в два панга”, . Да, закрытый панг можно выделить, чтобы засчитать “два закрытых панга” или даже “три закрытых панга”, но ценного ожидания здесь нет.

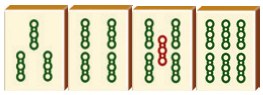
Зато ценное ожидание есть здесь:

Только один номинал даёт победу: . И её можно засчитывать или как “ожидание в край”, или как “ожидание в середину” (но не оба сразу, конечно же). Про ценные ожидания см. также следующее

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

примечание.

[cxiii] {П1.79} Завершение темы ценных ожиданий (см. оба примечания выше). Как правильно указывают в комментарии к фану, ожидание “на две единственных” не даёт никаких очков:

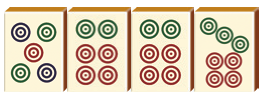


Победить можно как на , так и на , то же самое ожидание двух номиналов, которое ничего не стоит. Аналогично, на форме ожидания

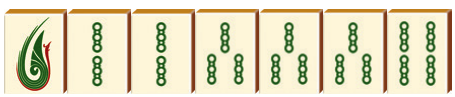
победить можно и на , и на .

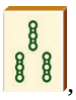
К сожалению, в примерах не дают действительно ценные варианты, то есть случаи, когда ожидания считаются. Разберём их ниже.

Победу даёт только , и её можно засчитать или как “ожидание в край”, или как “ожидание единственной” (но не оба сразу), это единственный номинал, который мы ждём.



Победу даёт только , и её можно засчитать или как “ожидание в середину”, или как “ожидание единственной” (но не оба сразу), и это опять же единственный номинал.



Победу даёт только  , и её можно засчитать любым из трёх способов на выбор: “ожидание в середину”, “ожидание в край”, “ожидание единственной”.

[cxiv] {П1.81} Как уже упоминалось в примечании к “последней кости со стены”, если последним пришёл цветок, его придётся снести, потому что замену ему взять невозможно. Также по ходу игры иногда бывает нужно именно сносить цветы, а не объявлять их. Цветы в сносе игрока, естественно, ничего не стоят. Игроку засчитываются только объявленные цветы (объявленные и затем отложенные в зону оообъявлений).

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)

[cxv] {П8} Очевидная нестыковка: “все простые” должны относиться к “группе наборов” (как и “внешняя рука”), а не к “группе завершающих фанов”.

[cxvi] {П8} Нестыковка: “симметричные кости” должны относиться к “группе сочетания мастей и благородных” (как и “все зелёные”), а не к “группе особых фанов”.

[cxvii]{П9} “Онлайн-очки” (в оригинале – “Accumulated Standard Score”) – скорее всего, это производная от места игрока, когда в соответствии с местом и количеством участников игрок набирает от 1000 очков до 0, то есть, к примеру, на состязании из 52 участников первое место получает 1000 очков, второе место – 980 очков, третье – 960 очков, …, последнее – 0 очков.

[cxviii]{Послесловие} Эту версию впервые перевели на русский язык в 2009 г. с английского языка.

Перевод на русский язык © Маняхин Пётр, 2022-2023
Все права принадлежат Федерации маджонга РФ (www.mahjong.ru)