Сообщество игроков в риичи-маджонг

Риичи-маджонг: правила и регламенты

Регламент проведения турниров по дубликатным правилам



Версия 2.0 от 4 июля 2026 г.

Содержание

1 Дубликатный маджонг **3**
1.1 Начальная расстановка тайлов и порядок игры 3
1.2 Описание ханчана 4
1.3 Итоги раздач и подсчет очков 5
1.4 Порядок проведения игр 6
1.5 Нарушения и штрафы 8

1. Дубликатный маджонг

В этом разделе описаны правила *дубликатного* риичи-маджонга. В этой разновидности игры игроки на нескольких столах играют один и тот же расклад, чтобы потом выяснить, кто сыграл лучше.

1.1. Начальная расстановка тайлов и порядок игры

В дубликатном риичи-маджонге стартовые руки и стены выглядят следующим образом:

- 4 стартовые руки по 13 тайлов,
- 4 стены по 18 тайлов каждая,
- мертвая стена из 12 тайлов.

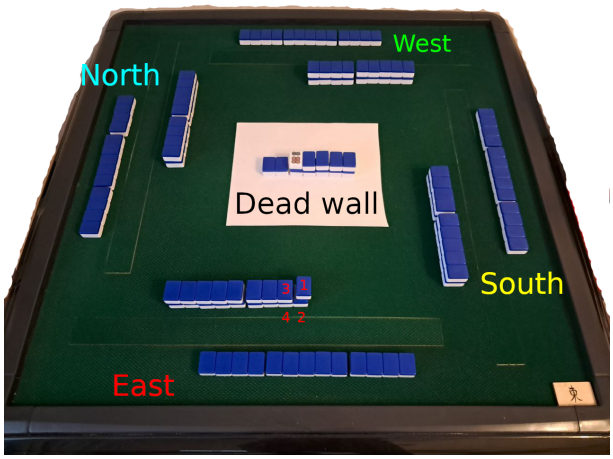


Рис. 1: Начальная расстановка тайлов для игры в дубликатный риичи-маджонг

В обычном риичи-маджонге при отсутствии объявлений игроки, сидящие на востоке и юге, возьмут по 18 тайлов, а игроки на западе и севере — по 17. Это число может меняться в случае объявления чи, понов и канов.

В дубликатной версии у каждого игрока есть своя стена размером в 18 тайлов. Игроки всегда берут тайлы **из своей стены**, как после обычного взятия, так и в случае взятия тайла замены после кана. На картинке выше можно видеть пример стартовой расстановки, для игрока на востоке подписано, какой тайл он берет первым, вторым, третьим и четвертым.

Если **следующий** игрок не сможет взять тайл со своей стены (т.к. она пустая), то взятие и сброс текущего игрока считаются последними (и являются хайтеем/хотеем). На этом сбросе нельзя делать никаких объявлений, кроме объявления победы, а если объявления победы не последовало, то раздача заканчивается вничью.

Если в стене игрока не осталось тайлов, этот игрок не может объявить кан любого вида (потому что тайл замены брать неоткуда).

Если у следующего игрока в стене не осталось тайлов, текущий игрок может объявить чи, пон или (если у него остались тайлы в стене) кан. При выигрыше на тайле замены после кана, как и в обычном риичи-маджонге, хайтей не засчитывается, только риншан кайхо. Сброс этого игрока после объявления будет являться хотеем.

Если у текущего игрока стена закончилась, то он может сделать объявление пона с

тоймена, если у камичи еще остались тайлы в стене, либо с шимочи, если у тоймена еще остались тайлы в стене. Объявление чи или пона с камичи невозможны, потому что сброс камичи по определению является последним (т.к. у текущего игрока стена закончилась).

Риичи можно объявлять только в том случае, если после сброса в стене каждого из игроков останется хотя бы по одному тайлу.

Мертвая стена имеет размер 12 тайлов. Из них два тайла вообще никак не участвуют в игре, а оставшиеся 10 являются индикаторами дор и урадор.

1.2. Описание ханчана

Каждый ханчан в дубликатной версии состоит из 12 раундов, обозначающихся от East 1 до West 4. Повторов дилера нет. На каждом столе в турнире эти раунды могут играться в произвольном порядке, но все 12 должны быть сыграны.

Мотивация выбрать 12 раундов происходит от того, что в среднем ханчан в риичи-маджонг длится чуть меньше 11 раундов, в зависимости от количества повторов дилера, а также от того, что игра должна быть сбалансирована, т.е. каждый игрок одинаковое число раз должен побывать каждым ветром в игре.

Пример. Пусть в турнире участвуют 24 человека. Тогда последовательность сыгранных раздач в ханчане за разными столами может выглядеть так:

- 1 стол: E1, E2, E3, E4, S1, S2, S3, S4, W1, W2, W3, W4.
- 2 стол: E3, E4, S1, S2, S3, S4, W1, W2, W3, W4, E1, E2.
- 3 стол: S1, S2, S3, S4, W1, W2, W3, W4, E1, E2, E3, E4.
- 4 стол: S3, S4, W1, W2, W3, W4, E1, E2, E3, E4, S1, S2.
- 5 стол: W1, W2, W3, W4, E1, E2, E3, E4, S1, S2, S3, S4.
- 6 стол: W3, W4, E1, E2, E3, E4, S1, S2, S3, S4, W1, W2.

Для каждого игрока выделяется его стартовый ветер. Это тот ветер, на котором он играет раздачи E1, S1, W1. Он определяет, какой ветер будет у игрока во всех остальных раздачах.

Следующая таблица указывает, на каком ветре в каком раунде сидит какой игрок в зависимости от его стартового ветра:

	Стартовый ветер			
Раунды	East	South	West	North
E1, S1, W1	**E**	S	W	N
E2, S2, W2	N	**E**	S	W
E3, S3, W3	W	N	**E**	S
E4, S4, W4	S	W	N	**E**

Пример. Пусть стартовый ветер игрока — север, и он сидит на 6 столе в схеме последовательности раздач, указанной выше. Тогда в первой его раздаче (W3) он будет сидеть на юге, во второй раздаче (W4) — на востоке, в третьей раздаче (E1) — на севере, в четвертой (E2) — на западе, и т.д.

1.3. Итоги раздач и подсчет очков

По завершении каждой раздачи ее итог (кто сколько очков заработал или потерял) записывается в протокол. В случае, если на столе осталась риичи-палочка, каждый игрок плюсует себе 250 очков за каждую палочку. *Смысл этого таков — палочка, оставшаяся на столе, в обычном риичи-маджонге переходит в следующую раздачу, здесь же каждая раздача должна начинаться в одинаковых условиях, поэтому каждая палочка на столе делится поровну между игроками.*

Подсчет очков для конкретного игрока за конкретную раздачу происходит следующим образом. Берутся результаты всех игроков, сидевших за этой раздачей на одном и том же стартовом ветре. Считается среднее этих результатов. Результат для игрока — это разница между его результатом и средним результатом.

Пример. Пусть в турнире участвует 24 человека, т.е. играется 6 столов. Пусть 6 игроков, стартовавших раздачу на одном и том же стартовом ветре, закончили ее с такими результатами: -2000, 0, 2000, 2000, 2600, 8000. Среднее этих результатов равно 2100. Таким образом, отклонения от среднего для этих 6 игроков равны -4100, -2100, -100, -100, 500, 5900.

Для каждой из 12 раздач такие отклонения от среднего суммируются и формируют итоговый результат игрока в ханчане. А результат в турнире — это сумма результатов во всех его ханчанах.

Возможно также конвертирование отклонений от среднего в другую шкалу, называемую IMP (International Match Points, по аналогии со спортивным бриджем):

Отклонение от среднего	IMP
0-400	0
400-900	1
900-1500	2
1500-2200	3
2200-3100	4
3100-4200	5
4200-5500	6
5500-6900	7
6900-8400	8
8400-10100	9
10100-12000	10
12000-14000	11
14000-16000	12
16000-18000	13
18000-20000	14
20000-22000	15
22000-24000	16
24000-26000	17
26000-28000	18
28000-30000	19
> 30000	20

В случае использования IMP в примере игроки вместо -4100, -2100, -100, -100, 500, 5900 очков получили бы -5, -3, 0, 0, 1, 7 IMP соответственно.

Также возможны командные турниры. Команда состоит из 4 человек, и матч между 4 командами проходит на 4 столах, где все игроки одной команды имеют различные стартовые ветра. После завершения всех ханчанов на этих 4 столах результаты игроков каждой команды суммируются и прибавляются к общему результату команд.

В случае использования IMP и равенства IMP по итогам турнира определение мест происходит по сумме отклонений от среднего. Если же и суммы отклонений от среднего совпадают, происходит дележ мест.

1.4. Порядок проведения игр

Перед каждым ханчаном организаторы турнира должны подготовить 12 раскладов и пронумеровать их от East 1 до West 4. На рубашку каждого тайла необходимо наклеить стикер, обозначающий, где этот тайл должен лежать в стене.

Один из примеров обозначения приведен на картинке:

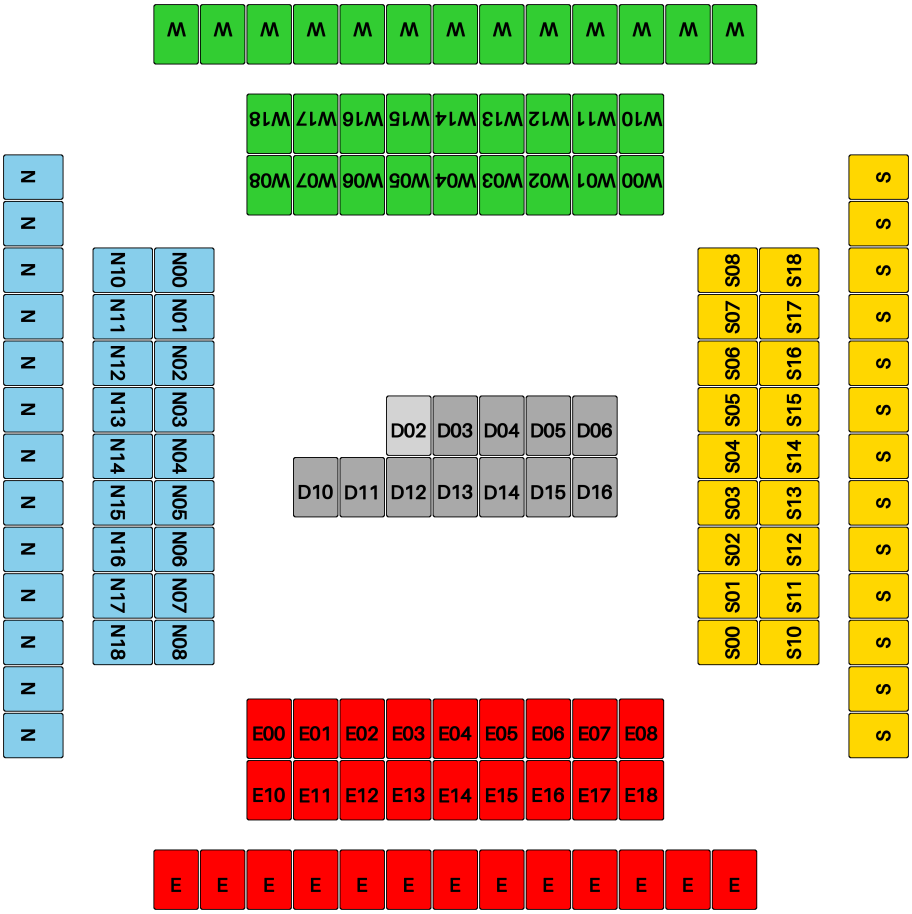


Рис. 2: Пример обозначения тайлов для игры в дубликатный риичи-маджонг

Здесь стартовые тайлы игроков обозначены как “E”, “S”, “W” и “N”, тайлы стен игроков пронумерованы от “X00” до “X08” (верхний ряд) и от “X10” до “X18” (нижний ряд), где “X” обозначает ветер (“E”, “S”, “W” и “N”), а тайлы мертвой стены от “D02” до “D06” (верхний ряд) и от “D10” до “D16” (нижний ряд). Тайлы “D10” и “D11” не участвуют в игре. Тайл “D02” является индикатором доры, тайлы от “D03” до “D06’ — индикаторами кандор, а тайлы от “D12” до “D16” — индикаторами урадор.

Как вариант, вместо буквенных обозначений ветров и мертвой стены можно использовать маркеры разных цветов, например так:

- тайлы востока — красный,
- тайлы юга — желтый,
- тайлы запада — зеленый,
- тайлы севера — синий,
- тайлы мертвой стены — черный.

Цвет маркеров не принципиален, главное, чтобы цвета были различимы между собой, и игроки знали и понимали, какой цвет что означает. Числовые обозначения также могут быть другими, главное, чтобы было понятно, где какой тайл должен находиться в стартовом раскладе.

В случае использования другой нумерации, если одновременно используются числа 6 и 9, около них необходимо ставить точку, чтобы их не перепутать.

Каждая раздача ставится на переносную доску. Организаторы приносят игрокам

очередную раздачу, игроки проверяют расположение и маркировку тайлов, играют раздачу, записывают результат и возвращают тайлы в стартовое положение согласно маркировкам на стикерах. Стартовые руки игроков при этом лучше случайно перемешать, чтобы не оставлять подсказок относительно будущего сбора руки. После этого организаторы забирают доску с раздачей, и в будущем она отправится на другой стол, где ее разыграют другие игроки, а текущему столу приносят другую доску со следующей раздачей.

Можно использовать и другой вариант: расставить 12 столов, а участникам, сыгравшим свою раздачу, пересаживаться за следующий. В этом случае от организаторов не требуется забирать и приносить доски с раздачами за столы. Тем не менее, этот способ не рекомендуется, так как есть высокая вероятность, что игроки могут случайно или намеренно подсмотреть в чужие руки и получить информацию о раздаче.

1.5. Нарушения и штрафы

При получении чомбо провинившийся участник штрафуется на 20000 очков либо 15 IMP, в зависимости от того, какая схема начисления очков принята на турнире. При этом раздача аннулируется одним из двух следующих способов:

- либо она аннулируется полностью за всеми столами,
- либо она аннулируется только на этом столе (все игроки, кроме провинившихся, получают 0 очков / 0 IMP), а среднее на остальных столах будет рассчитываться без учета этой раздачи (например, если столов в турнире 6, то знаменатель дроби при вычислении среднего будет не 6, а 5).

Если чомбо произошло одновременно на более чем половине столов с одинаковыми раздачами, следует в любом случае аннулировать эту раздачу за всеми столами (применить первый из двух способов аннулирования).

В случае неправильной рассадки все игроки, что сели неправильно, получают чомбо, а раздача аннулируется.

В случае неправильного расположения тайлов, если это невозможно исправить без последствий для проведения раздачи, игроки, в чьей стене тайлы были расположены неверным образом, получают чомбо, а раздача аннулируется. За корректность расположения тайлов в мертвой стене отвечает дилер. В любом случае, перед тем, как был сделан первый ход, всем игрокам следует проверить расположение и маркировку тайлов, чтобы исключить вероятность аннулирования раздачи и получения штрафа.

В случае взятия тайла не из своей стены, если это заметили сразу же (до встраивания тайла в руку), провинившийся участник получает фиксированный штраф (рекомендованный размер штрафа — 2000 очков / 3 IMP), иначе он получает чомбо, а раздача аннулируется.