Сообщество игроков в риичи-маджонг

Риичи-маджонг: правила и регламенты

Приложения и пояснения

Версия 2.0 от 4 июля 2026 г.

Содержание

1 Организационная структура комитетов **3**
1.1 Оргструктуры . . . 3
1.2 Организационный комитет . . . 3
1.2.1 Недопуск игрока на турнир . . . 3
1.2.2 Наблюдатели . . . 4
1.3 Судейская коллегия . . . 4
1.3.1 Порядок получения и обработки апелляций . . . 5
1.3.2 Судейские статусы . . . 5
1.3.3 Получение статуса линейного судьи . . . 5
1.3.4 Отзыв аккредитации судьи . . . 6
1.3.5 Получение статуса аккредитующего судьи . . . 6
1.4 Комитет по правилам . . . 6

2 Особенности проведения онлайн-турниров **8**
2.1 Общие положения . . . 8
2.2 Нарушения правил, специфические для онлайн-турниров . . . 8
2.3 Форс-мажоры . . . 9
2.4 Технические регламенты турниров . . . 9

3 Использование электронных ассистентов **10**
3.1 Общие требования к турниру и к игрокам . . . 10
3.2 Правила проведения турнира при использовании ассистента . . . 10
3.3 Игры с публикацией на стриминговых сервисах . . . 11
3.3.1 Договоренности с организатором трансляции . . . 11
3.3.2 Дополнительные требования к играющему на трансляции . . . 11
3.4 Форс-мажоры . . . 12
3.4.1 Некорректная рассадка . . . 12
3.4.2 Выход из строя систем автоматизированного учета . . . 12
3.4.3 Выход из строя интернет-соединения WiFi . . . 12
3.4.4 Отсутствие мобильных устройств у всех игроков за столом . . . 12

4 Словарь терминов **14**

1. Организационная структура комитетов

В данном регламенте предполагается относительно большой уровень самостоятельности игроков, организаторов, судейского состава и иных лиц, принимающих решения, однако в тех случаях, когда требуется взаимодействие между различными сторонами, предлагается использовать организационные структуры и способы вынесения решений, описанные ниже.

1.1. Оргструктуры

Сообщество игроков состоит из, собственно, игроков, некоторые из которых наделяются рядом расширенных прав в плане принятия решений. Выделяются следующие структуры:

- **Организационный комитет** — группа, состоящая из действующих организаторов турниров в стране, на которую возлагается согласование дат турниров (с целью равномерного покрытия по месяцам и избежания пересечений по датам), а также работа с дисквалификациями.
- **Судейская коллегия** — группа, состоящая из аккредитованных судей, решающая вопросы аккредитаций, отзыва аккредитаций, а также обрабатывающая жалобы и апелляции после турниров;
- **Комитет по правилам** — инициативная группа, принимающая решения относительно изменений в текущем регламенте;

1.2. Организационный комитет

В организационный комитет входят организаторы всех турниров в стране. Организатором может стать любое инициативное лицо.

Для координации организационного комитета используется общий чат. Начинающему организатору, который еще не участвует в комитете, следует связаться с любым действующим организатором турниров и попросить добавить его в общий чат.

Организационный комитет отвечает за согласование дат турниров таким образом, чтобы несколько турниров не выпадало на одни и те же даты. Допускается размещение на одних и тех же датах малых и средних турниров, которые предполагают участие в основном местных игроков (например, допускается поставить на одни и те же даты турниры в Иваново и во Владивостоке). Крупные турниры (с ожиданием 100 и более игроков) не должны пересекаться по датам, и кроме того интервал между двумя крупными турнирами должен составлять по меньшей мере 4 недели.

Предполагается активный обмен опытом между членами организационного комитета в области организации турниров (особенно в случае появления новых неопытных организаторов). Многие моменты касаемо организации уже описаны в текущем регламенте, однако если возникают общие проблемы, которые еще не описаны, имеет смысл внести эти проблемы и их возможные решения в раздел об организации турниров — в этом случае организационный комитет должен сформировать предложение о правках в регламенте и предоставить его в комитет по правилам.

В случае, если в организационный комитет поступают жалобы на организацию турнира, комитет обязан рассмотреть жалобы и сформировать предложения по их решению, и довести эти предложения до всех членов комитета.

1.2.1. Недопуск игрока на турнир

К игроку, дисквалифицированному с одного турнира, могут быть применены жесткие санкции в виде запрета на участие в любых рейтинговых турнирах в течение определенного

времени. Решение о недопуске игрока на определенный срок принимается также организационным комитетом на основании жалоб от игроков и заявлений от судейских коллегий. Решение о недопуске игрока должно быть согласовано с Дисциплинарным комитетом при Федерации маджонга.

Все члены организационного комитета обязуются **не принимать** на свои турниры игроков, которые не допущены до участия на момент проведения турнира.

Решение о недопуске на основании жалоб от игроков следует выносить осторожно и принимать во внимание все обстоятельства. Решение о недопуске на основании судейского заявления предполагает, что у судьи есть сильные доказательства нечестной игры, которые могут быть подтверждены как минимум одним игроком, не входящим в число аккредитованных судей.

В отдельных случаях, может возникнуть ситуация, когда игрок так или иначе совершил чистосердечное признание в том, что играл нечестно. При предъявлении соответствующих ссылок или свидетельств игроков, решение о недопуске не подлежит дальнейшему расследованию независимо от того, насколько правдивым является чистосердечное признание, т.е. шутники будут наказываться настолько же строго, насколько и нарушители.

1.2.2. Наблюдатели

Любой игрок, имеющий игровой опыт, может добровольно стать наблюдателем турнира и фиксировать любые нарушения со стороны судей и организаторов. По итогу турнира наблюдатель формирует отчет, который следует рассмотреть в организационном комитете и в общей коллегии судей. Наблюдатель может как принимать участие в турнире, так и быть зрителем и/или игроком замены.

Наблюдатель не обязан сообщать публично о своем статусе, однако организаторы турнира должны быть в курсе этого статуса, чтобы вовремя предоставить наблюдателю сведения о возникающих проблемах и сложностях.

Также на основании отзыва от наблюдателя судейским комитетом может быть принято решение об отзыве аккредитации судьи (см. ниже). В случае, если судья находится на испытательном сроке, присутствие наблюдателя на турнире является обязательным и судейская коллегия вправе назначить наблюдателя на турнир.

Если на турнире нет наблюдателей, отчет о проведенном турнире, возникших сложностях и проблемах ожидается от организаторов турнира.

Статус наблюдателя от сообщества не связан со статусом наблюдателя от Федерации Маджонга, однако допускается, чтобы статус наблюдателя от обеих организаций имел один и тот же человек или группа людей.

1.3. Судейская коллегия

Коллегия — инициативная группа, занимающаяся принятием решений по поводу поступивших запросов. Судейская коллегия может быть двух видов:

- Общая коллегия — включает в себя всех действующих аккредитованных судей. Занимается рассмотрением жалоб на действия конкретного судьи и имеет право отозвать аккредитацию судьи после рассмотрения жалоб (см. далее);
- Рабочая коллегия — выбирается из числа действующих аккредитованных судей для рассмотрения апелляций игроков на принятые решения в ходе конкретного турнира. Рекомендуется, чтобы число судей в рабочей коллегии было нечетным для обеспечения принятия решений большинством голосов. В рабочую коллегию не должны входить

судьи текущего турнира, однако имеет смысл держать их в курсе обсуждения для уточнения мотивации принятых решений.

1.3.1. Порядок получения и обработки апелляций

В случае, если игрок не согласен с решением судьи, либо к поведению судьи есть претензии, игрок вправе оставить апелляцию. Апелляции принимаются строго после окончания турнира.

В тексте апелляции следует максимально подробно описать спорную ситуацию, вынесенное судьей решение и причины, по которым игрок не согласен с вынесенным решением. Апелляции с недостаточно подробным описанием к рассмотрению не принимаются.

По итогу рассмотренной апелляции итоговые рейтинговые очки игрока в турнире могут быть изменены в ту или иную сторону, если судейская коллегия решит, что вынесенное судейское решение не соответствует регламенту (например, если судья выписал штраф в размере, не обоснованном регламентом). Размер компенсации или штрафа определяется судейской коллегией. Заметим, что в этом случае при изменении состава или порядка лидеров рейтинга турнира перераспределения призов не происходит, но рейтинг обновляется требуемым образом и правки учитываются в общем рейтинге страны.

Не принимаются апелляции, касающиеся турниров, для которых не применялся данный регламент. Кроме того, устанавливается срок давности в два месяца для рассмотрения апелляций, таким образом апелляции по турнирам, проведенным более чем два месяца назад, также не принимаются.

Рассмотрение апелляций может занимать некоторое время, однако рекомендуется рассмотреть все апелляции в течение месяца после подачи.

После рассмотрения апелляции, судейская коллегия обязуется сообщить игроку, подавшему апелляцию, о принятом решении.

В случае, если апелляция касается организации турнира, судейская коллегия обязана вынести ее на обсуждение в организационный комитет с целью недопущения повторения ситуации на последующих турнирах.

1.3.2. Судейские статусы

Судья может иметь два статуса:

- **Линейный судья** — аккредитованный судья, имеющий право судить турнир, но не имеющий права аккредитовывать других судей. Линейный судья может быть назначен главным судьей на турнире.
- **Аккредитующий судья** — вдобавок ко всему, что может линейный судья, может также аккредитовывать других линейных судей.

1.3.3. Получение статуса линейного судьи

Судьи турниров обязуются получить аккредитацию на выполнение судейских обязанностей на турнирах. Аккредитация проводится любым из аккредитующих судей. В процессе аккредитации судья делает презентацию по данному регламенту, а также проводит тестирование претендентов.

Тестирование проводится в форме ряда вопросов с открытыми ответами. По результатам тестирования в получении статуса судьи может быть отказано в случае, если некорректные

ответы даны на более чем треть вопросов. Список действующих аккредитованных судей приводится на сайте Федерации Маджонга.

Судейский семинар может проводиться как в формате очной встречи, так и онлайн. В случае очной встречи, презентация проводится очно и сразу после презентации следует тестирование. В случае онлайн-аккредитации, претенденту предлагается просмотреть запись презентации и пройти онлайн-тестирование с дальнейшей беседой по удаленной связи.

Комитет по судейству при Федерации маджонга признает полномочность аккредитаций, проведенных сообществом. В случае разногласий или претензий со стороны Комитета по судейству, каждый случай должен быть рассмотрен судейской коллегией отдельно.

1.3.4. Отзыв аккредитации судьи

В случае, если к судье возникает слишком много вопросов, статус судьи может быть отозван общей судейской коллегией. Порядок рассмотрения запросов на отзыв статуса судьи:

- Получение и фиксирование жалоб на конкретного судью.
- Вынесение жалоб на рассмотрение судейской коллегии. Коллегия выносит решение о том, насколько критичны и насколько обоснованы поступившие жалобы. На данном этапе процесс может быть прекращен в случае недостаточной обоснованности или критичности жалоб.
- Оповещение судьи о том, какие действия ему следует предпринять, чтобы исправить проблемы, на которые указали игроки.
- В случае, если судья продолжает допускать грубые ошибки при судействе, наблюдатель ставит на обсуждение вопрос об отзыве судейской аккредитации.
- Судейская коллегия рассматривает отзыв наблюдателя и принимает решение об отзыве судейской аккредитации.

1.3.5. Получение статуса аккредитующего судьи

Для получения данного статуса, уже аккредитованный линейный судья проходит дополнительный брифинг с тестированием. В брифинге освещаются вопросы аккредитации судей, критерии принятия решений об аккредитации, потенциальные красные флаги. Брифинг проводится действующими аккредитующими судьями при содействии Комитета по судейству Федерации Маджонга. Запросы на проведение брифинга рассматриваются судейской коллегией и предоставляются в Комитет по судейству Федерации Маджонга для определения целесообразности, даты и места проведения.

1.4. Комитет по правилам

Данный комитет формируется из заинтересованных лиц, имеющих конкретные предложения по поводу модификации текущего регламента.

В случае, если требуются изменения в регламенте, определяется следующий порядок внесения изменений:

- Определение конкретных пунктов, в которых требуются правки (“что правим”) и определение конкретных предложений (“как правим”);
- Предварительный сбор мнений с игроков. Для рассмотрения предложения требуется, чтобы не менее 10 игроков поддержали предлагаемые изменения.
- Вынесение предложения на обсуждение в сообществе. Круг заинтересованных лиц не регламентируется и принимаются доводы от любого игрока. В интересах комитета по правилам согласовать изменения с максимально возможным количеством заинтересованных лиц в сообществе, чтобы избежать недопонимания и обеспечить легитимность изменений.

- Внесение изменений в регламент и дальнейшая его публикация в соответствии с графиком.

Каждое изменение в регламенте должно сопровождаться кратким списком того, что именно было изменено, чтобы людям не приходилось перечитывать регламент полностью каждый раз. В списке изменений следует указывать конкретный номер пункта регламента, который был изменен, а также приводить описание изменения. Список изменений следует приводить в приложении к текущему регламенту.

В случае, если организуется новый комитет по правилам, настоятельно рекомендуется включать в его состав людей, принимавших ключевые решения при подготовке предыдущих версий регламента. Эти люди смогут объяснить причины появления тех или иных пунктов в текущем регламенте и таким образом избежать повторных длительных обсуждений.

Изменения, внесенные в правила комитетом, согласуются с Комитетом по правилам при Федерации Маджонга в течение двух недель после опубликования и подтверждения всеми заинтересованными лицами. В случае отказа в согласовании, правила направляются в сообщество на доработку с четким указанием недостатков и путей их исправления. После согласования правила выкладываются на сайте Федерации Маджонга и становятся обязательными к применению на всех турнирах, проводимых после истечения двух месяцев с момента опубликования. Турниры, проводимые ранее этого срока, могут проводиться как по предыдущей, так и по новой редакции, при условии прямого оповещения всех игроков турнира об используемой редакции правил.

2. Особенности проведения онлайн-турниров

Допускается проводить турниры на любых платформах онлайн-маджонга, однако турниры с автоматизацией проводятся только на поддерживаемых онлайн-платформах (Mahjong soul, Tenhou net).

2.1. Общие положения

Организаторы онлайн-турниров берут на себя обязательство по приведению правил турнира в соответствие с текущим регламентом. Если по какой-то причине не удается установить полное соответствие правил, либо если предполагаются отклонения от правил, организаторы обязаны сообщить об этом в сопутствующем регламенте онлайн-турнира.

В случае, если на турнир зарегистрировано некратное четырем число игроков, организаторы добавляют игроков замены в виде игровых ботов. Техническое обеспечение ложится на организаторов турнира.

Формирование рассадки для очередного тура является обязанностью организаторов турнира. Организаторы могут использовать любые технические средства автоматизации для формирования рассадок.

Игрок обязан участвовать в турнире с единственного игрового аккаунта. Каждый игровой аккаунт должен быть однозначно сопоставлен с конкретным игроком для последующего внесения в онлайн-рейтинг.

Координация турнира происходит через общий организационный чат, в который должны быть добавлены все участвующие игроки. В чате также могут присутствовать наблюдатели.

При общении в организационном чате игроки обязаны придерживаться базовых правил приличия (исключить оскорбления, переходы на личности, разжигание ненависти по любому признаку, флуд).

2.2. Нарушения правил, специфические для онлайн-турниров

- Игрок, замеченный в одновременном использовании более чем одного аккаунта при игре в турнире, немедленно дисквалифицируется с турнира. При повторном нарушении на последующих турнирах, к игроку могут быть применены санкции вплоть до полного запрета на участие в онлайн-турнирах.
- Игроки, замеченные в сговоре, немедленно дисквалифицируются с турнира. При повторном нарушении на последующих турнирах, к игрокам могут быть применены санкции вплоть до полного запрета на участие в онлайн-турнирах.
- В случае, если турнир транслируется на стриминговом сервисе кем-либо из игроков, игрок обязан поставить задержку стрима не менее чем в 5 минут во избежание подглядывания за рукой игрока соперниками.
  - В случае, если это правило нарушено, никаких претензий относительно подглядывания другими игроками не принимается.
  - В отдельных случаях отсутствие задержки на стриме может трактоваться как сговор (см. предыдущий пункт) со всеми соответствующими последствиями.
- Организатор вправе дисквалифицировать игрока за откровенно неадекватное поведение в игре или в общем чате. В особо тяжелых случаях игрок также может быть заранее дисквалифицирован с последующих турниров. Срок дисквалификации определяется организатором турнира.

2.3. Форс-мажоры

В случае, если кто-либо из игроков самовольно покидает турнир до его завершения, к игроку могут быть применены санкции:

- При наличии уважительной причины, вместо игрока добавляется игрок замены, получающий фиксированный штраф за каждую пропущенную игру.
- Организаторы имеют право сократить количество столов в случае, если суммарное количество игроков замены в турнире равно или превышает 4. В этом случае для всех игроков, которые не играют в очередном туре, применяется штраф за пропуск игры.
- В случае отсутствия уважительной причины, организаторы вправе дисквалифицировать игрока на определенное количество последующих онлайн-турниров, проводимых этими организаторами. Конкретное количество турниров определяется организаторами.

В случае технических неполадок на платформе, организаторы вправе досрочно завершить турнир, либо перенести оставшиеся игры на другое время. При досрочном завершении турнира, его результаты не учитываются в общем онлайн-рейтинге, турнир считается непроведенным.

Если из-за временных технических неполадок на стороне игрока он не находится в игровом лобби на момент старта его игры, игроку дается 5 минут на решение проблемы. Если неполадки не удается устранить за 5 минут, игрок заменяется на бота на время текущей игры. Рекомендуется заходить в игровое лобби заранее, чтобы было время на решение проблем в случае их возникновения.

2.4. Технические регламенты турниров

Техническое обеспечение разных онлайн-турниров может существенно различаться и поэтому не регламентируется в данном своде правил. Под техническим обеспечением здесь и далее подразумеваются:

- Платформа для проведения игр;
- Организационный чат;
- (опционально) Средства автоматизации турнира, позволяющие провести рассадку и начать игровую сессию, например:
  - Встроенные в игровую платформу средства;
  - Бот-помощник в организационном чате;
- (опционально) Рейтинговая система, например:
  - Pantheon — для полностью автоматического учета результатов;
  - Google spreadsheets — для ручного учета результатов;
- Иные технические средства автоматизации турниров, в случае их наличия.

Организаторы турнира обязуются заранее выложить сопутствующий технический регламент, зависящий от того, какое техническое обеспечение используется на турнире. Регламент должен включать пояснения по следующим моментам:

- Как корректно зарегистрироваться на турнир;
- Когда и где играется турнир (время с указанием часового пояса + ссылка для входа в лобби);
- Нужны ли дополнительные действия от игроков для учета их результатов в турнирном рейтинге, и если нужны то какие именно;
- Описание возможных форс-мажоров для выбранного технического обеспечения, способы их решения.

3. Использование электронных ассистентов

Использование электронных ассистентов в клубных играх правилами **не регламентируется**. Далее рассмотрены правила и рекомендации по использованию ассистентов в турнирных играх.

3.1. Общие требования к турниру и к игрокам

У каждого игрока, имеющего мобильное устройство для использования ассистента, должен быть стабильный доступ в интернет с этого устройства.

Организаторы турнира должны позаботиться о наличии стабильного WiFi-соединения с выходом в интернет. Это особенно важно в случае присутствия на турнире иностранных игроков, у которых может просто не быть местной сим-карты с доступом в интернет. Если иностранных игроков на турнире нет, наличие WiFi оставляется в качестве рекомендации.

Организаторский состав должен иметь как минимум одно общее устройство (ноутбук или компьютер) для администрирования турнира. Также с этого устройства может выводиться таймер и рассадка на проектор или экраны в зале, в случае их наличия.

Игрокам следует **заблаговременно осуществить вход в систему**. До начала турнирного дня следует проверить, что ассистент готов к использованию — проверить, что вход осуществлен и что в настройках выбран текущий турнир.

Не рекомендуется использовать инкогнито-режим браузера для входа в ассистент, поскольку при случайном закрытии вкладки потребуется заново входить в систему и выбирать турнир в настройках.

Игрок вправе положить свой телефон в центр стола на время раздачи. Если кто-либо из игроков за столом против того, чтобы телефон находился в центре, телефон следует убрать. На время перемешивания тайлов телефон также следует убрать со стола.

3.2. Правила проведения турнира при использовании ассистента

В общем случае использование мобильных телефонов и иных средств связи на турнирах запрещено правилами.

В случае, если на турнире предполагается использование программных средств для учета раздач и построения рейтингов, требуется придерживаться следующих правил:

- Мобильным устройством допускается пользоваться **исключительно** для следующих действий:
  - Внесение раздачи и предпросмотр результатов;
  - Просмотр очков игроков за столом;
  - Просмотр лога игры (предыдущих внесенных раздач) для контроля правильности внесенных данных.
- В случае использования мобильного устройства для действий помимо описанных выше, игроки должны попросить так не делать, в случае повторения инцидента следует позвать судью для получения вежливого указания и/или штрафа.
- При внесении раздачи игрок проговаривает вслух: были ли объявлены риичи и кем, кто выиграл, с кого в случае рона, открытая ли рука, все яку, доры, фу, чтобы все могли убедиться что ничего не было забыто. Аналогичные действия нужно делать и при ничьей. После внесения результата игрок **обязан** показать экран предпросмотра всему столу, чтобы игроки могли увидеть перераспределение очков и в случае необходимости попросить внести коррективы.

- Допускается положить телефон в центр стола, чтобы игроки могли видеть свои очки и таймер в процессе раздачи.
- Не у всех игроков может быть подходящее мобильное устройство. В случае, если игроки просят кого-либо с мобильным устройством показать очки, игрок **не вправе** отказать.
- В случае, если было обнаружено, что предыдущая раздача внесена некорректно, игроки должны **позвать судью** и попросить отменить раздачу.
- Если вносящий игрок не умеет пользоваться ассистентом, игроки за столом обязаны помочь ему с внесением раздач и, в идеале, обучить его правильному внесению раздач.

Помните, что отмена раздачи является исключительно техническим моментом, нельзя отменять раздачу, если по состоянию стола уже невозможно понять, как именно нужно корректно внести раздачу. По этой причине игроки обязаны посмотреть на предварительный просмотр внесенной раздачи и внести правки заранее. Замешивать тайлы до того, как была внесена раздача, не следует. В исключительных ситуациях, если тайлы уже замешаны, но все игроки точно помнят как именно нужно внести раздачу, судья может согласиться пойти на отмену раздачи (например, если результаты были озвучены и показаны, но внесены не полностью или не так, как было озвучено).

3.3. Игры с публикацией на стриминговых сервисах

При использовании электронных ассистентов на крупных турнирах организаторы могут предложить организацию показательных игр с публикацией их на стриминговых сервисах (twitch).

Как правило, на стрим играет только первый стол (находящийся в топе рейтинга).

3.3.1. Договоренности с организатором трансляции

Организатор трансляции должен договориться с организаторами турнира включении в регламент пункта о том, что игроки первых столов соглашаются на стрим. Организатор трансляции при этом вправе выбрать, кто будет играть на камеру.

На трансляцию попадает рука только одного игрока за столом. Игрок вправе отказаться играть под камеру, если все игроки стола откажутся — организатор трансляции может предложить вывести на трансляцию второй стол из рейтинга, либо решить не транслировать стол вообще.

В случае, если предполагается транслировать руки всех игроков, требуется получить согласие каждого игрока.

Трансляция игрового стола должна происходить с задержкой минимум в 5 минут для исключения возможности подглядывания/подслушивания.

3.3.2. Дополнительные требования к играющему на трансляции

Игрок, чья рука транслируется на стрим, должен придерживаться следующих правил:

- Поскольку камера находится слева от руки игрока, недопустимо загораживать обзор своей левой рукой;
- Сброс тайлов желательно также осуществлять правой рукой;
- Руку требуется держать по центру камеры, без смещения влево или вправо. Камера должна быть настроена таким образом, чтобы центр обзора камеры совпадал с центром обзора игрока.
- При взятии тайла со стены, необходимо показать его на камеру. Допускается поставить тайл справа от руки, либо положить его боком сверху от руки.

  - В случае, если игра происходит на автоматическом столе, класть тайл сверху руки не рекомендуется, чтобы случайно не показать его игрокам за столом (т.к. тайлы на автостоле магнитные и положенный сверху тайл может случайно повернуться из-за этого).
- Дискард следует держать в идеальном состоянии — тайлы должны быть выложены в три ряда по шесть тайлов, без промежутков между тайлами.
- В случае объявления риичи, палочку-ставку следует класть непосредственно перед первым рядом дискарда.

3.4. Форс-мажоры

3.4.1. Некорректная рассадка

Перед началом игры игроки **обязаны убедиться**, что место каждого игрока соответствует тому, что отображается в ассистенте.

В случае, если была обнаружена некорректная рассадка игроков по ветрам, необходимо немедленно позвать судью и объяснить ситуацию. В случае, если сыграно не более трех раздач, судья может допустить последовательную отмену раздач с дальнейшим внесением их заново по принципу сохранения выигравших и проигравших. Для этого требуется сохранить куда-либо результаты всех сыгранных раздач, после чего последовательно отменить все раздачи и внести их заново. Необходимо быть внимательным при внесении, поскольку лог раздачи содержит записи с некорректным расположением игроков. Если было сыграно более трех раздач, игроки продолжают игру в текущей рассадке, однако судье следует исправить положение игроков относительно друг друга в панели администратора.

Игрокам, севшим неправильно относительно друг друга, выносится вежливое указание быть более внимательными. В случае повторения ситуации с участием одних и тех же лиц, этим лицам может быть также вынесен произвольный штраф на усмотрение судьи.

3.4.2. Выход из строя систем автоматизированного учета

В случае, если продолжать турнир невозможно из-за технических неполадок, организаторам турнира следует **незамедлительно** связаться с администраторами системы учета.

В худшем случае организаторам необходимо предоставить каждому столу ручку и лист бумаги для доигрывания игры в ручном режиме.

В случае, если сервис неработоспособен в течение длительного времени, организаторам необходимо предоставить игрокам счетные палочки и бланки для записи результатов игр. Формирование рейтинговой таблицы по итогам игр и дальнейшее проведение турнира в ручном режиме ложится на организаторов турнира.

3.4.3. Выход из строя интернет-соединения WiFi

Если доступ к интернету через WiFi по каким-то причинам невозможен, внесение раздач оставляется на тех игроков, которые имеют доступ в интернет через мобильную сеть. Игрок не вправе отказаться от внесения раздачи, если он единственный за столом, кто имеет доступ в интернет.

3.4.4. Отсутствие мобильных устройств у всех игроков за столом

В том исчезающе редком случае, если ни у одного игрока за столом нет мобильного устройства для внесения раздач, игроки вправе попросить у организаторов или у судейского состава предоставить им такое устройство. В случае, если доступного устройства нет в

наличии, допускается попросить мобильное устройство у любого из столов, где таких устройств больше одного. Поиск мобильного устройства ложится на организаторский и судейский состав турнира.

4. Словарь терминов

Ниже приведена таблица общеупотребительных терминов в алфавитном порядке с японскими написаниями и указанием аналогичных терминов (вариантов). Многие из этих терминов интенсивно используются в обсуждениях внутри сообщества, поэтому знание терминологии является хорошим тоном. Рекомендуем пользоваться основным вариантом каждого термина.

Список не является полным, здесь приведены только те термины, которые используются наиболее часто.

Таблица 1: Терминология

Термин	**Варианты**	**Кандзи**	**Чтение**	**Значение**
Агари	—	和了	あがり	Объявление победы в раздаче (рон или цумо).
Агарипай	—	和了牌	あがりぱい	Выигрышный тайл (завершающий руку до победной комбинации).
Агарияме	—	和了止め	あがりやめ	Правило, согласно которому дилер имеет право завершить игру досрочно в случае лидерства после последней раздачи (оорасу).
Адское ожидание	—	地獄待ち	じごくまち	Ожидание на единственный оставшийся тайл в игре (т.е. не сброшенный в дискард и не лежащий в открытых сетах).
Акадора	Красная дора	赤ドラ	あかどら	Тайл, окрашенный в красный цвет; является дорой независимо от того, что в индикаторах доры.
Анджун	Закрытое чи	暗順	あんじゅん	Закрытый сет из трех последовательных тайлов мастей (закрытое шунцу)
Анкан	Закрытый кан	暗槓	あんかん	Объявленный закрытый кан (закрытое канцу)
Анко	Закрытый пон	暗刻	あんこう	Закрытый сет из трех одинаковых тайлов (закрытое коцу). Анкан также является анко.
Ари	Есть	有り	あり	Слово, обозначающее, что какое-либо правило *применяется* в данных правилах стола. Например, *куитан ари* означает, что комбинация тан’яо *может* быть собрана на открытой руке.

(Продолжение на следующей странице)

Термин	Варианты	Кандзи	Чтение	Значение
Атама	Пара	頭	あたま	Пара, состоящая в выигрышной комбинации (4 сета и пара).
Атамаханэ	—	頭跳ね	あたまはね	Правило, согласно которому при объявлении победы с одного и того же сброса более чем одним игроком, приоритет имеет игрок, сидящий первым по направлению хода от игрока, сбросившего тайл.
Атодзуке	—	後付け	あとづけ	Правило, разрешающее объявлять победу в случае, если наличие яку в руке зависит от ожидания. Также используется для обозначения ситуации, когда наличие яку зависит от ожидания.
Ветер раунда	Бакадзе	場風	ばかぜ	Ветер, указанный на индикаторе первого дилера на текущий момент игры.
Бетаори	Фолд	ベタ降り	べたおり	Стратегия защиты, заключающаяся в сбросе заведомо безопасных тайлов (например, гэнбуцу, невозможных ожиданий) путем разрушения имеющихся форм в руке.
Гэнбуцу	—	現物	げんぶつ	Тайл, находящийся в дискарде игрока. На все гэнбуцу-тайлы у игрока фуритен.
Даматен	—	黙聴	だまてん	Скрытый темпай на закрытой руке (без объявления риичи).
Дайминкан	—	大明槓	だいみんかん	Открытый кан, объявленный при наличии в руке анко тайлов.
Дискард	Сброс, снос	河	かわ	Область на столе, куда сбрасываются ненужные тайлы каждым игроком в свой ход.
Дзянсо	—	雀荘	じゃんそう	Общее название заведений для игры в маджонг в Японии.
Дилер	Оя	親	おや	Раздающий игрок, игрок восточного ветра в текущей раздаче.
Дора	—	ドラ	—	Бонусный тайл, дающий +1 хан при победе.

(Продолжение на следующей странице)

Термин	Варианты	Кандзи	Чтение	Значение
Кабэ	—	壁	かべ	Техника защиты, использующая невозможность ожиданий в рянмен, пенчан и канчан при полностью видимых граничных тайлах.
Камича	—	上家	かみちゃ	Игрок, сидящий слева.
Канцу	Кан (сет)	槓子	かんつ	Четыре одинаковых тайла, объявленные как кан.
Канчан	—	嵌張	かんちゃん	Внутреннее ожидание в шунцу, например 3-5
Каратен	—	空聴	からてん	Пустое ожидание. Темпай, когда все завершающие руку тайлы уже вышли в дискард.
Кимеучи	—	決め打ち	きめうち	Способ игры, при котором игрок с начала раздачи фиксируется на сборе конкретного яку и сбрасывает все неподходящие тайлы. В подавляющем большинстве случаев кимеучи неприемлемо.
Коцу	Пон (сет)	刻子	こつ	Три одинаковых тайла
Куикаэ	—	喰い替え	くいかえ	Правило, запрещающее после объявления чи или пона сброс такого же тайла, который был взят в чи/пон, а также тайла, которые мог дополнять это чи до взятия.
Куитан	—	喰い断	くいたん	Правило, разрешающее сбор тан’яо на открытой руке.
Кюсюкюхай	—	九種複数	きゅうしゅきゅはい	Пересдача при наличии в стартовой руке 9 уникальных терминальных и благородных тайлов.
Накасудзи	—	中筋	なかすじ	Судзи в середине последовательности (например, в случае 1-23-4-56-7 четверка — накасудзи).
Наси	Нет	無し	なし	Слово, обозначающее, что какое-либо правило *НЕ применяется* в данных правилах стола. Противоположно “ари”.
Не-дилер	Ко	子	こ	Игрок, не являющийся оя (дилером) в текущей раздаче.

(Продолжение на следующей странице)

Термин	Варианты	Кандзи	Чтение	Значение
Ничья	Рюкёку	流局	りゅうきょく	Игровая ситуация, когда никто не объявил победу до исчерпания живой стены.
Нобетан	—	延べ単	のべたん	Двойное ожидание в пару (танки), например 3-4-5-6.
Номи	—	ノミ	—	Буквально “только”, слово, обозначающее, что кроме данного яку в руке ничего нет. Обычно применяется для яку на 1-2 хан, например “риичи номи”.
Нотен	—	ノーテン	—	Состояние в конце раздачи, когда рука не ожидает последний тайл для завершения выигрышной комбинации.
Объявление	Наки	鳴き	なき	Объявление в смысле самого процесса взятия тайла из чужого дискарда.
Ожидание	—	待ち	まち	Список тайлов, дополняющих данную руку до выигрышной.
Ока	—	オカ	—	Бонус победителю в игре.
Оорасу	—	オーラス	—	Яп. калька от “all last”, последний раунд игры.
Пайфу	Реплей	牌譜	ぱいふ	Подробная запись игры с расшифровками.
Пао	—	包	パオ	Ответственность за сбор последнего пона для якумана.
Пенчан	—	辺張	ぺんちゃん	Краевое ожидание в шунцу, например 1-2.
Ренчан	—	連荘	れんちゃん	Дополнительная раздача, назначаемая при победе дилера и при ничьей.
Риншанпай	—	嶺上牌	りんしゃんぱい	Тайл, который берется с мертвой стены при объявлении кана.
Рука	Хайпай	配牌	はいぱい	Набор тайлов игрока. Вариант “хайпай” чаще (а в японских источниках — всегда) используется для обозначения именно стартовой руки, для руки в целом используется термин “техай” (手牌).

(Продолжение на следующей странице)

Термин	Варианты	Кандзи	Чтение	Значение
Рянкан	—	両嵌	りゃんかん	Двойной канчан, двойное внутреннее ожидание, например 3-5-7.
Рянмен	—	両面	りゃんめん	Двустороннее ожидание в шунцу, например 3-4.
Рянхан-сибари	—	二飜縛り	りゃんはんしばり	Правило, согласно которому после 5й хонбы для победы требуется минимум 2 хан.
Сангенпай	—	三元牌	さんげんぱい	Тайлы драконов.
Сакигири	Пуш	先切り	さききり	Потенциально опасный сброс.
Сброс	—	切り	きり	Выкладывание тайла в дискард в свой ход.
Стена	—	山	やま	Последовательность еще не взятых тайлов.
Судзи	—	筋	すじ	Дословно “интервал”, тайлы мастей с промежутком в два тайла между ними (например, 1-4-7).
Счетные палочки	Тенбо	点棒	てんぼう	Палочки, используемые для расчетов внутри игры и подсчета очков.
Сянпон	—	双ポン	しゃんぽん	Ожидание в два пона, например 4-4 и 9-9.
Танки	—	単騎	たんき	Ожидание в пару.
Тацу	—	塔子	たーつ	Два тайла, которым недостает третьего до сета.
Темпай	—	聴牌	テンパイ	Состояние ожидания в победу, когда до победы не хватает единственного тайла.
Тоби	Банкрот-ство	トビ	—	Правило, согласно которому игра завершается досрочно, если кто-то из игроков уходит в минус по очкам.
Тоймен	—	対面	といめん	Игрок, сидящий напротив.
Тойцу	Пара	対子	といつ	Пара одинаковых тайлов.
Тонпуусен	—	東風戦	とんぷうせん	Игра, состоящая только из восточных раундов.
Уке-ире	—	受け入れ	うけいれ	Количество и типы тайлов, которые способствуют уменьшению числа шантен в руке.

(Продолжение на следующей странице)

Термин	Варианты	Кандзи	Чтение	Значение
Фуритен	—	振聴	ふりてん	Состояние игрока, когда любой из его выигрышных тайлов находится в его дискарде. Игрок является фуритен даже тогда, когда в дискарде лежит тайл, который не принес бы игроку ни одного яку в руке (в случае атодзуке).
Фурикоми	Наброс (жарг.)	振り込み	ふりこみ	Сброс тайла, завершающего победную руку другого игрока.
Фуро	Открытия	副露	ふうろ	Вся открытая часть руки игрока.
Хайтейпай	Последнее взятие	海底牌	はいていぱい	Последний тайл в живой стене.
Ханчан	—	半荘	はんちゃん	Игра, состоящая из восточных и южных раундов.
Хаработе				Форма последовательности с парным тайлом в середине, например 4556.
Хонба	—	本場	ほんば	Индикатор ренчана, обычно стоочковвая палочка.
Хотейпай	—	河底牌	ほうていぱい	Последний сброс в раздаче.
Цумо	—	自摸	つも	1) Победа взятием со стены; 2) Тайл, взятый со стены.
Цумогири	—	自摸切り	つもぎり	Сброс тайла, только что пришедшего со стены.
Чомбо	—	冲合	ちょんぼ	Штраф за нарушения в игре, после которых игру невозможно продолжать.
Шимоча	—	下家	しもちゃ	Игрок, сидящий справа.
Шантен	—	向聴	シャンテン	Количество тайлов, которое необходимо заменить в руке, чтобы выйти в темпай.
Шонпай	—	生牌	しょんぱい	Тайл, еще ни разу не выходивший и не лежащий в открытых сетах.
Шоминкан	—	小明槓	しょうみんかん	Открытый кан, полученный докладыванием открытого пона до кана.
Шунцу	Чи (сет)	順子	しゅんつ	Три тайла одной масти, образующие последовательность.

(Продолжение на следующей странице)

Термин	Варианты	Кандзи	Чтение	Значение
Якитори	—	焼き鳥	やきとり	1) Правило, согласно которому игрок, который не одержал ни одной победы в игре, выплачивает штраф. 2) Состояние игрока, который не одержал ни одной победы в игре.

Японское чтение цифр (ии, рян, сан, сууу, уу, ро, чии, паа, чуу) не только встречается в составе названий яку, но и часто используется при обозначении тайлов, например санман — тройка ман, уупин — пятерка пин. Особенно полезно это знать при просмотре видео японских лиг.

Существуют некоторые варианты именования яку, которые мы, впрочем, рекомендуем не использовать по возможности:

- *Якухай* — фанпай
- *Шосанген* — малые драконы
- *Дайсанген* — большие драконы
- *Шосуши* — малые ветра
- *Дайсуши* — большие ветра
- *Цуисо* — все благородные
- *Тойтой* — все поны
- *Сан'анко* — три закрытых пона
- *Сууанко* — четыре закрытых пона
- *Санканцу* — три кана
- *Сууканцу* — четыре кана
- *Иипейко* — два одинаковых чи
- *Иццу* — чистый ряд, дыхание
- *Хон'ицу* — грязная масть, полумасть, пол-изобилия
- *Чин'ицу* — чистая масть, полное изобилие
- *Чууренпото* — девять врат
- *Рюисо* — все зеленые
- *Тан'яо* — все простые
- *Чинрото* — все терминалы
- *Чиитойцу* — семь пар
- *Кокуши мусо* — 13 сирот
- *Дабл-риичи* — дабури
- *Мензен цумо* — цумо

Часто используемые сокращения:

- *Ментан* — цумо + тан'яо
- *Ментанпин* — цумо + тан'яо + пинфу
- *Менхон* — закрытое хон'ицу (иногда + цумо)
- *Менчин* — закрытое чин'ицу (иногда + цумо)
- *Бакахон* — хон'ицу номи
- *Танпин* — тан'яо + пинфу
- *Гоми номи* — рука стоимостью в 300/500 (игра слов от "го" — "пять", "ми" — "три", "гоми" — яп., "мусор")

Часто используемые жаргонизмы:

- *Дырка* — ожидание в канчан. Иногда также так называют тацу с ожиданием в центр.
- *Залом* — ожидание-ловушка, например ожидание на пятерку в канчан, если двойка и восьмерка той же масти уже сброшены в дискард.
- *Кинуть палку*, *кинуть риичи* — объявить риичи.
- *Наброс* — сброс тайла, на котором объявляется победа, см. фурикоми. Иногда также обозначает сброс тайла, на котором делается объявление сета.
- *Очко* — единица масти пин.
- *Переехать* — обойти по очкам либо не дать победить в раздаче, реализовать преимущество в игре.
- *Петух* — единица масти соу (птичка).
- *Русское танки* — ожидание в танки в форме хаработе.
- *Русский сянпон* — ожидание в два сянпона, каждый из которых находится в середине чи (напр., 45556 + 12223).
- *Сгореть* — пасть духом, разозлиться из-за неудачи в игре.
- *Сломать руку*, *сломаться* — отказаться от сбора руки в пользу защиты, уйти в бетаори.
- *Хиросима* — вариант риичи-маджонга на троих. В японоязычной и англоязычной среде обычно называется “санма”.

Обратите внимание, что данный список приведен здесь только в образовательных целях. В общем случае мы не рекомендуем использовать жаргонизмы в повседневной игре, однако знание их может помочь в разговоре с другими игроками.