

## 1. Основные положения

Настоящий регламент (далее - Регламент) разработан Федерацией маджонга и регулирует проведение I Открытого Командного Чемпионата России по спортивному дубликатному маджонгу 2017 (далее - Чемпионат).

Организатором соревнований является Федерация маджонга.

Чемпионат является открытым соревнованием: в нем могут принять участие все желающие, вне зависимости от их возраста, места жительства, гражданства и членства в Федерации маджонга. Заявка оформляется от команды, состав которой не может быть менее 4 человек. Доступ зрителей и представителей средств массовой информации в зал для соревнований производится с разрешения организатора Чемпионата, которое может быть в любой момент отозвано организатором, и при условии, что такой доступ не препятствует соблюдению Регламента и Правил спортивного маджонга.

Чемпионат проводится в соответствии с Правилами спортивного маджонга, утвержденными Всемирной Организацией Маджонга и опубликованными на сайте [www.mahjong.ru](http://www.mahjong.ru), с уточнениями, предусмотренными Правилами Дубликатного маджонга рекомендованными MIL, а также настоящим Регламентом. Официальным языком чемпионата является русский.

Победителем Чемпионата объявляется команда, набравшая наибольшее количество IMP по результатам всех 6 сессий турнира. При равенстве IMP у двух или более команд, победителем Чемпионата объявляется та команда, которая при равном количестве IMP имела наибольшее количество IMP в предыдущем туре.

Место проведения Чемпионата: г. Москва, Беговая аллея, 11, отель «Бега»,  
<http://www.bega-hotel.ru/>

# Регламент I Открытого Командного Чемпионата России по спортивному дубликатному маджонгу (20

Автор: Виталий

25.Января.2017 - Обновлено 28.Января.2017

---

Регистрационный взнос: 2000 рублей (3100 рублей с комплексным обедом на 2 дня)

Ответственное лицо: Чичигин Андрей (+7-985-767-83-80, [chichigin@inbox.ru](mailto:chichigin@inbox.ru)).

Максимальное количество участников: 32 человека (8 команд)

Судья чемпионата: Андрей Чичигин

## 2. Расписание чемпионата

«11» Февраля, 2017. Суббота

09:30-10:00 Жеребьевка игроков

10:00-10:30 Церемония открытия

10:30-13:00 Первая игровая сессия

13:00-14:00 Большой перерыв (1 час)

14:00-16:30 Вторая игровая сессия

Автор: Виталий

25.Января.2017 - Обновлено 28.Января.2017

---

16:30-17:00 Малый перерыв (30 минут)

17:00-19:30 Третья игровая сессия

«12» Февраля, 2017. Воскресенье

09:00-11:30 Четвертая игровая сессия

11:30-12:00 Малый перерыв (30 минут)

12:00-14:30 Пятая игровая сессия

14:30-15:30 Большой перерыв (1 час)

15:30-18:00 Шестая игровая сессия

18:00-18:30 Технический перерыв (30 минут)

18:30-19:00 Церемония награждения и закрытия

## 3. Регистрация

Игроки, желающие принять участие в Чемпионате, должны пройти регистрацию, правильно заполнив регистрационную форму на сайте [www.mahjong.ru](http://www.mahjong.ru) ., указав свою принадлежность к заявленной команде.

Регистрация на Чемпионат открыта до 08 февраля 2017 года. Организаторы вправе закрыть регистрацию ранее указанного срока или ограничить прием новых заявок, в случае получения заявок от 8 команд.

Если к моменту закрытия регистрации количество зарегистрировавшихся команд больше 8, команды, зарегистрировавшиеся позднее, помещаются в лист ожидания и допускаются к участию в Чемпионате в случае отказа от участия или неявки допущенных к участию команд.

Игроки вправе аннулировать свою регистрацию, направив письменное уведомление организаторам не позднее чем за 3 дня до дня проведения Чемпионата. Регистрационный сбор, уплаченный ранее таким игроком подлежит возврату игроку.

## 4. Судейство

На Чемпионате присутствует по меньшей мере один судья, который назначается организаторами не позднее чем за три дня до начала Чемпионата.

## 5. Зал соревнований

Организаторы Чемпионата обеспечивают зал соревнований следующим оборудованием:

столы, в количестве достаточном для одновременной игры всех допущенных к участию в Чемпионате команд;

набор для маджонга (136 костей маджонга) для каждого игрового стола;

переноска с указанием номера сдачи и преимущественного ветра;

лист протокола и ручка (карандаш) на каждом игровом столе в начале каждой игровой сессии;

указатель востока на восточной стене зала.

## 6. Жеребьевка

Непосредственно перед турниром капитаны, или уполномоченные участники команд проходят жеребьевку, получая порядковый номер команды от 1 до 8. Далее игроки команды проходят жеребьевку, получая свои личные номера для участия в турнире в зависимости от номера, полученного командой.

Автор: Виталий

25.Января.2017 - Обновлено 28.Января.2017

---

Прошедший жеребьевку игрок получает соответствующую своему номеру учетную карточку, в которой указаны номера столов и ветер места игрока на все 6 сессий турнира.

На Чемпионате во всех сессиях будет осуществляться непересекающаяся рассадка игроков по игровым столам, т.е. каждый игрок в ходе турнира встретится за своим столом с 18 разными игроками команд противников.

## 7. Форс-мажор

В случае если за 10 минут до начала Чемпионата число игроков, допущенных к участию в Чемпионате и находящихся в зале соревнований, не равно количеству игроков, установленному для участия в Турнире, и в зале соревнований отсутствует достаточное количество игроков из листа ожидания или других игроков для обеспечения данного параметра Турнира, организаторы обязаны заполнить все недостающие места запасными игроками.

## 8. Начало игровой сессии

За пять минут до начала каждой игровой сессии игрокам следует занять свои места за столами согласно результатам жеребьевки.

Начало игровой сессии объявляется судьей. До начала игровой сессии игроки рассаживаются по своим местам за столом, согласно протоколу, перемешивают кости, выстраивают и разбирают стены для последующих раздач.

Игрокам на стол судьей ставится переноска с установленными на ней костями для текущей сдачи. На переноске указан номер сдачи в раунде и преимущественный ветер раунда. Игроки располагают первые два ряда своих костей, обозначенных цифрами, друг на друга, образуя собственную стену, а третий ряд с костями, не обозначенными цифрами, снимается с переноски на стол и является рукой игрока. Игрок, сидящий на востоке, присоединяет к своей руке кость под номером 20 и сбрасывает первую кость в дискард.

В случае обнаружения игроком до конца первого круга того, что он не взял себе в руку кость №20 он может это сделать без штрафа, в противном случае он объявляется «мертвой рукой» в данной сдаче.

## 9. Игровая сессия

Каждая игровая сессия длится до завершения 16 сдач за всеми столами. Игроки осуществляют смену мест за столом в соответствии с протоколом. При этом игроки сидящие за столом 1 начинают сессию с 1 сдачи, за столом 2 с 3 сдачи, за столом 3 с 5 сдачи, за столом 4 с 7 сдачи, за столом 5 с 9 сдачи, за столом 6 с 11 сдачи, за столом 7 с 13 сдачи, за столом 8 с 15 сдачи. Результаты сдачи заносятся в протокол в строку, строго соответствующую номеру сыгранной сдачи.

Игроки сами следят за соблюдением правил (включая вынесение предупреждений и наложения штрафов за нарушения), подсчетом очков и самостоятельно ведут протокол. В случае возникновения спорной или нестандартной ситуации игроки должны немедленно обратиться к одному из судей Чемпионата. Игровые очки заносятся в протокол без подсчета общей суммы, только за конкретную раздачу. Штрафы, наложенные на игрока заносятся в отдельную графу в протоколе.

Во время игровой сессии игрокам, находящимся за игровым столом, запрещается курить, употреблять алкогольные напитки и пиво, есть, разговаривать по телефону, шуметь или

Автор: Виталий

25.Января.2017 - Обновлено 28.Января.2017

---

иным образом мешать проведению соревнования или доставлять неудобства другим игрокам. Употребляемые игроками во время игровой сессии напитки должны содержаться в плотно закрываемой таре.

На игровом столе не должно находиться посторонних предметов: только 136 кости маджонга, протокол и ручка (карандаш).

Ведение записей и подсчетов, в том числе с использованием электронных средств, допускается только по завершении очередной сдачи (руки) и до начала следующей. Заметки о вынесении предупреждения или наложении штрафа могут быть занесены в протокол немедленно.

В ходе игровой сессии игрок вправе покинуть свое место за игровым столом с согласия трех других игроков, но не более чем на пять минут. На время отсутствия игрока игра за столом приостанавливается.

Игроки вправе использовать во время игры Правила спортивного маджонга, а также шпартгалки с изображением костей, перечнем фанов и их стоимостью.

Игроки вправе во время игры привлекать судью для проверки правильности записи очков в протоколе.

Если сыгранная сдача была произведена с ошибками в рассадке игроков за столом, такая сдача должна быть аннулирована за всеми 8-ью столами. При этом на команду игроков, допустивших данное нарушение, накладывается штраф.

Количество набранных командой IMP за конкретную сдачу определяется по сумме игровых очков всех 4 членов команды.



## 10. Завершение игровой сессии

По завершении игровой сессии игроки подписывают протокол и передают организаторам. Исправления в подписанном всеми игроками протоколе не допускаются, возражения по содержанию подписанного протокола — не принимаются.

По завершении каждой игровой сессии организаторы Чемпионата обрабатывают протоколы и информируют игроков о состоянии турнирной таблицы Чемпионата.

Общее количество IMP команды за сессию определяется суммой IMP команды за все 16 сдач сессии.

## 11. Завершение Чемпионата

Чемпионат завершается церемонией награждения, в ходе которой оглашается окончательное состояние турнирной таблицы Чемпионата и награждаются победители.

## 12. Дополнительное

Отдельно взятая сдача заканчивается двумя способами:

Автор: Виталий

25.Января.2017 - Обновлено 28.Января.2017

---

- объявлением одним или несколькими игроками «Ху»;

- ничьей (при этом последней костью сдачи считается та кость, после которой становится невозможным взять следующую кость со стены).

Примечание:

В Регламент могут вноситься изменения, о которых организаторы оповещают путем их публикации на сайте [www.mahjong.ru](http://www.mahjong.ru) не позднее, чем за три дня до начала Чемпионата.

Приложение 1

к Регламенту I Открытого Командного Чемпионата России

по спортивному дубликатному

маджонгу 2017

Основные изменения правил спортивного маджонга, применяемые в Турнире.

1. Изменение п.п (1) пункта 3.9.1. (Подсчет очков после завершения руки)

Выигрыш взятием со стены дополнительные очки умноженные на 3 плюс основные очки (каждый игрок платит выигравшему дополнительные очки + основные с добавлением очков до кратности 3 деленные на 3). {Например: выигрыш со стены 10 очков: выигравший получает  $8*3 + 10 = 34$  очка, проигравшие каждый по  $-(8 + 12/3) = -12$ }

2. Изменение п.п 4 пункта 3.7.2. (Победитель.)

Если в отношении снесенной кости объявляют «Ху» два и более игроков, то результат руки определяется подсчетом очков с учетом двух или более победителей. При этом подсчет производится по порядку от проигравшего. Первый выигравший приставляет кость к руке, считает как обычно, только костями из сноса, может их переворачивать, но после окончания подсчета должен перевернуть обратно. Второй выигравший берёт выигрышную кость и также приставляет к руке перед началом подсчета и т.д.

{Например: маджонг объявлен двумя игроками, каждым по 10 очков, Победители получают:  $3*8+10-8 = 26$  очков каждый, снесший тайл  $-(8+8+10+10) = -36$  очков, оставшийся игрок  $-(8+8) = -16$  очков}

3. Изменение пункта 3.9.2. (Подсчет очков полной руки.)

Подсчет очков в каждой из 16 сдач, сыгранных в сессии производится определением суммы игровых очков всех 4 членов команды. Данная сумма переводится в IMP,

Автор: Виталий

25.Января.2017 - Обновлено 28.Января.2017

---

приведенные в таблице:

Таблица IMP

Сумма игровых очков команды

IMP

0-1

0

2-5

1

6-9

2

10-15

Автор: Виталий

25.Января.2017 - Обновлено 28.Января.2017

---

3

16-23

4

24-31

5

32-39

6

40-47

7

48-55

Автор: Виталий

25.Января.2017 - Обновлено 28.Января.2017

---

8

56-63

9

64-71

10

72-83

11

84-95

12

96-107

13

Автор: Виталий

25.Января.2017 - Обновлено 28.Января.2017

---

108-131

14

132-155

15

156-179

16

180-211

17

212-243

18

244-295

19

>296

20

Результат сессии, сыгранной командой выражается в сумме IMP за все 16 сдач сессии.

4. Изменение пункта 3.10.1. (Ранжирование команд по итогам соревнования.)

Команды ранжируются на основании IMP, набранных в ходе соревнования. При равенстве IMP у двух или более команд, выше ранжируется та команда, которая при равном количестве IMP имела наибольшее количество IMP в предыдущем туре.

5. Изменение п.п (1) п.п. 1 пункта 3.5.5. (Кости для маджонга)



Полный набор костей состоит из 136 штук. (Цвета отсутствуют.)

#### 6. Изменение пункта 3.5.6. (Ограничение времени)

Игровая сессия по времени не ограничивается и длится до того, как за столом будут сыграны все 16 сдач.

#### 7. Изменение пункта 3.6.3. (Как брать кость со стены)

Игроки в дубликатный маджонг могут брать кость только со своей стены. При взятии кости со стены других игроков, на взявшего такую кость накладывается штраф. Взятая таким образом кость возвращается обратно в стену.

#### 8. Изменение пункта 3.6.8. (Как играть конг)

Игроки в дубликатный маджонг могут брать кость только со своей стены. Когда вы играете конг Вы должны взять замещающую кость с правой стороны своей стены (т.е. следующую по порядку).

## 9. Нарушения и штрафы

Штрафы наложенные на игрока фиксируются судьей соревнования и отражаются при подсчете IMP за турнир в отдельной колонке «штрафы».

### 9.1. Опоздание

- Опоздание на 10 минут и менее – 2 IMP.

- Опоздание на 10-20 минут - 4 IMP.

- Опоздание на 20-30 минут - 8 IMP.

- Опоздание более 30 минут (игрок не допускается к данной игровой сессии) – 40 IMP.

9.2. Нарушения за которые в спортивном маджонге присуждается: предупреждение, -5,-10,-20,-40,-80 игровых очков, в дубликатно маджонге караются штрафом: предупреждение, -1 IMP, -2 IMP, -4 IMP, -8 IMP, -16 IMP:

- пустое требование кости;

- касание кости;

- позднее требование панга (конга);

- опрокинутые кости;

- взятие кости со стены соперника.

### 9.3. Ложный маджонг

- недобор очков – 4 IMP;

- отсутствие структуры руки – 8 IMP;

9.4. Ошибочно раскрытые кости - 4 IMP.

9.5. Ошибка при рассадке – 8 IMP.