

# **Сычуаньский маджонг (SBR): правила и регламенты**

## **Официальные правила и рекомендации для проведения турниров и игр**

Подготовлено на основе правил сычуаньского маджонга в редакции МПЛ-2025  
и российской турнирной практики

под редакцией  
Виталия Новикова, Дениса Луганникова, Александра Истомина

2025

# Оглавление

Глава I. Введение .....	3
1.1. Цель .....	3
1.2. О своде правил.....	3
1.3. Участники .....	3
Глава II. Общие правила состязаний.....	4
2.1. Основные термины.....	4
2.2. О поведении на состязаниях .....	6
2.3. Зал и оборудование для состязаний .....	6
2.4. Порядок проведения состязаний.....	7
2.5. Порядок игры.....	10
2.6. Объявление маджонга.....	12
2.7. Подсчёт очков.....	14
2.8. Нарушения и штрафы .....	18
2.9. Апелляция .....	21
Глава III. Особые случаи .....	23
3.1. Игра неполным столом .....	23
Приложение 1. Таблица фанов .....	24
Приложение 2. Протокол учёта очков .....	25

# Глава I. Введение

## 1.1. Цель

Распространение олимпийского духа, продвижение здоровой, интеллектуальной и доброжелательной игры в маджонг, поощрение дружбы и взаимодействия между игроками из разных стран и регионов, поддержание цивилизованных, стандартизованных, благородных и достойных состязаний по маджонгу и непрерывное развитие и популяризация сычуаньского маджонга как интеллектуальной спортивной дисциплины.

## 1.2. О своде правил

Данный свод правил применяется ко всем состязаниям, проводимым РОО «Федерация маджонга» (далее по тексту – ФМ). ФМ при необходимости может вносить изменения в данный свод правил и давать интерпретацию.

## 1.3. Участники

Для участия в состязаниях приглашаются все организации маджонга, а также игроки в маджонг из разных стран и регионов, которые соблюдают правила и принципы ФМ.

## Глава II. Общие правила состязаний

### 2.1. Основные термины

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

**2.1.2. Сдача** – игровой процесс от начальной раздачи костей и до полного разбора стены или объявления маджонга тремя игроками.

**2.1.3. Сессия** – игровой процесс, продолжающийся указанное количество сдач или отведённый промежуток времени.

**2.1.4. Игровые очки (ИО)** – целое число, которое игрок получает по итогам каждой сдачи.

**2.1.5. Турнирные очки (ТО)** – число от 1 до 4, которое игрок получает за набранные игровые очки по итогам сессии. Может быть дробным.

**2.1.6. Секции стены, стена** – каждый блок из 13 или 14 пар костей, находящихся перед игроками, называется секцией стены. Все четыре секции образуют единую стену.

**2.1.7. Квадрат** – область в центре стола, окружённая четырьмя секциями стены.

**2.1.8. Открытый конец стены** – это ближайшая свободная кость по часовой стрелке от уже разобранной части стены, если представить единую стену как разомкнутый круг. Стена разбирается по часовой стрелке.

**2.1.9. Дилер** – игрок, делающий первый ход. Передача дилерства другому игроку зависит от результатов сдачи. Дилером в первой сдаче является игрок, сидящий на Востоке.

**2.1.10. Рука** – кости игрока, включая объявленные панги и конги. Стандартно – 14 костей во время своего хода до сноса или после объявления маджонга, либо – 13 во время чужого хода. Объявленные конги увеличивают стандартное количество на 1 за каждый конг.

**2.1.11. Стоящие кости** – это закрытые кости в руке игрока.

**2.1.12. Объявленные кости** – это кости, которые игрок публично демонстрирует оппонентам в связи с объявлениями.

**2.1.13. Перебор, недобор** – костей в руке больше или меньше, чем стандартное количество.

**2.1.14. Объявления** – слова «панг», «конг», «ху» или «маджонг», которые игрок обязан устно объявить перед соответствующим действием.

**2.1.15. Объявление маджонга** – игроки, выполнившие условия выигрышной руки, должны объявить «ху» или «маджонг», закрыть руку и положить выигрышную кость рядом с рукой. В конце сдачи руки игроков, объявивших маджонг, будут открыты для проверки.

**2.1.16. Выигрышная кость** – кость, которая даёт игроку возможность объявить маджонг.

**2.1.17. Проверка руки** – проверка на корректность объявленного маджонга, наличия

«поросёнка», мёртвой руки или ожидания.

**2.1.18. Условие выигрышной руки** – на руке сложилась необходимая структура из 14 костей в соответствии с правилами.

**2.1.19. Объявление маджонга со стены** – объявление маджонга на кости, взятой со стены.

**2.1.20. Объявление маджонга со сноса** – объявление маджонга на кости, снесённой другим игроком.

**2.1.21. Объявление ложного маджонга** – ситуация, когда игрок объявил маджонг, но рука игрока не соответствует условиям объявления маджонга, описанным в правилах.

**2.1.22. Исчерпание стены** – ситуация, когда все 108 костей стены разобраны, если два или более игроков всё ещё не объявили маджонг.

**2.1.23. Просящая рука, ожидание** – состояние ожидания кости, которая даст возможность объявить маджонг.






**2.1.24. Запрещённая масть** – масть, назначаемая игроком, костей которой не должно быть в выигрышной руке игрока или руке на момент исчерпания стены.

**2.1.25. «Поросёнок»** – состояние, когда при проверке в стоящих или в открытых костях руки есть кости указанной игроком запрещённой масти.

**2.1.26. Зона объявлений** – место на столе, куда игрок складывает сеты после объявлений.


**2.1.27. Сет** – обобщающее слово для элементов структуры руки: чоу, панга и конга.


**2.1.28. Пара** – две одинаковых кости, например:  или .

**2.1.29. Чоу** – сет из трёх костей одной масти, идущих подряд по возрастанию, например:  ,  ,  ,  ,  .

**2.1.30. Панг** – сет из трёх одинаковых костей, может быть закрытым и открытым, например:  ,  ,  ,  ,  .

**2.1.31. Конг** – сет из четырёх одинаковых костей, может быть закрытым, открытым и дополненным, например:  ,  ,  ,  ,  ,  ,  .

**2.1.32. Закрытый конг** составлен из четырёх костей, собранных в руке игроком, например,  .

**2.1.33. Открытый конг** составлен из трёх костей, собранных в руке игроком, и одной кости, снесённой другим игроком, например,  .

**2.1.34. Дополненный конг** составлен путём добавления четвёртой кости к открытому



пангу игрока, например,

**2.1.35. Фан, удвоение** – стоимость ценной комбинации в руке игрока.

**2.1.36. Фуритен** – состояние руки игрока после пропуска возможности объявить маджонг и до следующего сноса игрока.

## 2.2. О поведении на состязаниях

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

Все участники должны быть чисто и опрятно одеты и вести себя вежливо. Курение запрещено. Участники не должны использовать ничего, что могло бы повлиять на игру других. Также запрещается употребление еды, алкоголя и наркотических веществ. Любые электронные сигареты приравниваются к курению. Разрешено употребление безалкогольных напитков в закрытой таре.

Судьи и персонал на состязаниях должны быть обучены и исполнять свои обязанности добросовестно, корректно, справедливо и точно в соответствии с правилами и регламентом.

## 2.3. Зал и оборудование для состязаний

Оборудование для игры, игровой инвентарь и площадка для состязаний 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 Федерацией маджонга.

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

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


**Знак «Восток».** На восточной стене помещения должен висеть знак «Восток», чтобы игроки могли правильно рассестись.

**Игровой стол.** Каждый игровой стол должен быть прочным и устойчивым, подходящей высоты, столешница должна быть квадратной со стороной 80-95 сантиметров. Поверхность стола должна быть укрыта сукном или иной тканью толщиной не более 3 мм. Допускается использование автоматических столов для маджонга, одобренных Федерацией маджонга. На каждом столе должны быть:


**Кости маджонга:** гладкие, прочные и плоские, одного размера и толщины, рисунки на лицевых сторонах костей чёткие, узнаваемые и ярко раскрашенные, цвет и фактура обратных сторон костей одинаковые. Высота кости (самое большое измерение кости из трёх) для состязаний принимается равной от 38 до 44 мм. Если оргкомитетом мероприятия установлены иные правила, преимущественную силу имеют правила, опубликованные оргкомитетом мероприятия. На неспециализированных состязаниях не допускается использование адаптированных наборов костей, то есть наборов с цифрами или буквами на игровых костях.

Полный набор для сычуаньского маджонга – это 108 костей трёх мастей: «Символы», «Точки» и «Бамбуки».


i. Символы от 1 до 9:

 , по 4 каждого номинала, итого 36 костей.

ii. Точки от 1 до 9:

 , по 4 каждого номинала, итого 36 костей.

iii. Бамбуки от 1 до 9:

 , по 4 каждого номинала, итого 36 костей.

**Игральные кубики:** два кубика со стороной 10-15 мм, твёрдые с гладкими и плоскими гранями. На гранях каждого кубика чётко различимо выгравировано от 1 до 6 точек, при этом пары «1» и «6», «2» и «5», «3» и «4» должны находиться на противоположных гранях. Центр тяжести каждого кубика должен находиться в геометрическом центре кубика.

**Карточки запрещённой масти:** четыре комплекта из трёх карточек, обозначающих масти: Символы, Точки и Бамбуки. Рубашки карточек должны быть одинаковыми.

**Карточки объявления маджонга (карточки «Ху»):** три карточки с номерами «1», «2» и «3». Можно «和1», «和2» и «和3».

**Карточки ветров:** четыре карточки с указанием ветров «東» («Восток»), «南» («Юг»), «西» («Запад») и «北» («Север»).

**Инвентарь для ведения счёта:** протокол (можно использовать бланк протокола или электронное устройство, одобренное Федерацией маджонга или организационным комитетом), ручка, планшет.

**Стулья:** за каждым игровым столом должно быть 4-5 стульев (возможно, включая стулья для судей или счётчиков), размеры которых соответствуют размеру и высоте стола.

## 2.4. Порядок проведения состязаний

**2.4.1. Жеребьёвка.** Организатор состязаний должен провести жеребьёвку очень тщательно и в соответствии с принципами открытости, справедливости и беспристрастности.

Для тех игроков, 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.

**2.4.2. Форма состязаний.** Обычно используется система из четырёх участников за столом. В особых случаях, предусмотренных правилами, может использоваться система из трёх участников.

**2.4.3. Зачёт на состязаниях:** индивидуальный, командный или групповой.

**2.4.4. Ограничения по времени.** Каждая сессия обычно длится от 35 до 80 минут. В каждом соревновании может быть установлено определённое время перерыва между сессиями в соответствии с организационной ситуацией. Если за столом были сыграны все отведённые в сессии сдачи в течение установленного времени, сессия завершается. Когда до конца сессии остаётся 15 минут, главный судья оповещает об этом всех игроков. Каждая сессия играется с доигрыванием. Это означает, что по завершении сессии игроки доигрывают последнюю сдачу и заносят её результаты в протокол. Началом очередной сдачи считается первый бросок кубиков при полностью построенной стене: если гонг, обозначающий конец сессии, звучит уже после этого момента, сдача считается начатой.

**2.4.5. Регистрация.** Игроки должны явиться в назначенное место и в назначенное время для регистрации.

**2.4.6. Рассадка.** Каждый игрок должен заранее войти в помещение для состязаний и сесть за указанный для него при жеребьёвке стол. Судья проверяет, что все игроки присутствуют и сидят на своих местах. Рассадка игроков по ветрам определяется жеребьёвкой карточками ветров. Когда главный судья объявляет начало игры, все игроки должны поприветствовать друг друга. В помещении должно быть тихо, разрешены только игровые объявления. По окончании сессии игроки и судьи должны поблагодарить друг друга.

#### **2.4.7. Перемешивание костей**

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

**2.4.8. Построение стены:** игроки «Восток» и «Запад» составляют свою часть из 28 костей (14 стопок по 2 кости), а игроки «Юг» и «Север» – из 26 костей (13 стопок по 2 кости). Части стены из костей четырёх игроков соединяются по бокам, образуя квадрат.

#### **2.4.9. Бросок игровых кубиков и начало сдачи**

- 1) Игральные кубики бросаются один раз. Дилер берёт два игровых кубика в ладонь и сбрасывает их в центр стола с высоты 10-20 сантиметров.

- 2) Сумма очков на двух кубиках определяет стену игрока. Выпавшая сумма отсчитывается от дилера против часовой стрелки, так что если сумма выпавших очков на двух кубиках 5 или 9, разбирается стена дилера (Востока); если сумма выпавших очков на двух кубиках 2, 6 или 10, разбирается стена Юга; если сумма выпавших очков на двух кубиках 3, 7 или 11, разбирается стена Запада; если сумма выпавших очков на двух кубиках 4, 8 или 12, разбирается стена Севера.
- 3) Меньшее значение очков на кубиках определяет позицию разлома в стене.
- 4) **Раздача костей.** Игрок, который был определён по сумме выпавших очков, отсчитывает от правого конца своего участка стены влево количество стопок по 2 кости, равное меньшему значению очков на кубиках, 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.
- 5) Во время распределения костей игроки должны держать свои кости закрытыми, пока все игроки не соберут стартовую руку, а затем выставить свои кости вертикально.
- 6) Каждый игрок по желанию сортирует кости на руке по мастям и номерам. Перед началом розыгрыша сдачи каждый игрок должен определить свою запрещённую масть. На все эти действия должно уйти не более 15 секунд.

#### 2.4.10. Запрещённая масть

- 1) В выигрышной руке могут быть кости не более двух разных мастей. Получив стартовую руку в каждой сдаче, игрок должен сначала решить, какой мастью он не будет играть.
- 2) После того, как дилер получает 14 стартовых костей, а остальные три игрока – по 13, четыре игрока одновременно определяют свои запрещённые масти. Не обсуждая друг с другом, каждый игрок кладёт на стол карточку запрещённой масти рубашкой вверх, чтобы обозначить своё решение. После того, как все четыре игрока выложили карточки запрещённой масти, они одновременно их переворачивают. После того, как все четыре игрока обозначили свои запрещённые масти, фаза определения запрещённых мастей заканчивается, и дилер начинает сдачу.
- 3) **«Поросёнок»:** *неустрашимое* состояние руки игрока, в которой находятся кости запрещённой масти. Если при проверке руки в конце розыгрыша сдачи в руке игрока окажутся кости запрещённой масти, то это приводит к штрафу в 48 очков (*исключением* является ситуация, при которой все сносы игрока состояли лишь из костей запрещённой масти). В процессе игры игрокам запрещено объявлять сеты или объявлять маджонг с использованием костей этой масти, это считается серьёзным нарушением, приводящим к штрафу и возможной дисквалификации.

## 2.5. Порядок игры

### 2.5.1. Регламент устных объявлений.

- 1) В процессе игры игроки должны использовать только объявления «панг», «конг» или «ху» («маджонг»). Озвучивать сносимые кости не разрешается. Разговоры на любых языках запрещены. *При объявлении панга игрок должен сказать: «Панг!», конга – «Конг!», маджонга – «Ху!» или «Маджонг!».* Для вызова судьи игрок должен сказать: «Судья!». Допустимо китайское произношение панга – «пон» (碰), конга – «кан» (杠).
- 2) После сноса кости другим игроком или после взятия кости со стены, перед подготовкой к объявлению «панг», «конг» или «ху» игрок должен громко и правильно объявить свой планируемое действие и немедленно выполнить его. После объявления панга или конга игрок должен сначала выложить перед собой кости панга или конга и выложить их в требуемом виде, прежде чем сносить или брать со стены кость. *В исключительных случаях, если игрок не может устно объявить свой планируемый ход из-за форс-мажора, например, по состоянию здоровья, он должен использовать альтернативный способ объявления своего хода по запросу судьи.*
- 3) Все игроки должны сделать объявление на снесённую кость в течение 3 секунд. Если этот лимит времени превышен, все объявления будут считаться недействительными, и дальнейшие объявления на этой кости не допускаются.
- 4) Если предыдущий игрок сносит кость, не подлежащую любому объявлению, следующий игрок должен начать свой ход, взяв кость со стены в течение 3 секунд. Если предыдущий игрок объявил «ху» на сносе, следующий игрок также может объявить «ху» на сносе той же кости в течение 3 секунд или отказаться от этого заявления, немедленно взяв кость со стены.

**2.5.2. Порядок ходов.** Процесс игры включает в себя: взятие кости со стены, объявление панга, объявление конга, снос кости – до объявления маджонга («ху») тремя игроками или исчерпания стены; игроки должны делать ходы против часовой стрелки, начиная с дилера.

**2.5.3. Взятие кости со стены.** Стена разбирается по часовой стрелке, очерёдность хода самих игроков – против часовой стрелки: сначала дилер (Восток), затем Юг, Запад и Север. Порядок:

Игрок, сносит кость в квадрат, и только после того, как рука игрока покидает квадрат, следующий игрок может направить свою руку в квадрат для взятия кости со стены. Другими словами, руки обоих игроков *не могут* находиться в квадрате одновременно.


После взятия кости игрок должен чётко отделить взятую кость от своей исходной руки и не может добавлять её в исходную руку. *В противном случае взятая кость также будет считаться частью его руки, и любое последующее объявление дополненного конга будет считаться «отложенным» дополненным конгом.* Игрок должен брать кость со стены в разумном темпе (как минимум через 1-2 секунды после того, как игрок слева снёс кость), и не должен брать кость слишком быстро, лишая таким образом других игроков права сделать объявление со сноса.

**2.5.4. Снос кости.** После взятия кости со стены (в т. ч. после объявления конга), если на руке не сложилась выигрышная рука, или же после объявления панга, игрок должен снести одну кость в разумном темпе, в течение не более 10 секунд (раздумывание над каждым ходом по 10 секунд расценивается судьями как намеренное затягивание времени). Разрешается сносить такую же кость, какую игрок взял на панг. Сносимая кость должна быть выложена в открытую перед закрытыми костями руки игрока, а затем положена в квадрат. 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.* При совпадении масти первой неистребованной кости в сносе игрока с запрещённой мастью карточка запрещённой масти может быть убрана, тем самым функцию индикатора запрещённой масти будет выполнять кость в сносе игрока.

**2.5.5. Порядок объявлений сетов со сноса.** При взятии кости со сноса весь сет должен быть открыт, чтобы его видели остальные игроки. Взятая со сноса кость должна быть повернута 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. Если кость взята с игрока напротив, она должна быть положена горизонтально между остальными костями сета. Если кость взята с игрока справа, она должна быть положена горизонтально справа от остальных костей. Последнюю кость в игре можно брать только лишь на объявление панга или маджонга, но нельзя брать на объявление конга. *Открытые сеты должны размещаться перед рукой игрока (между рукой игрока и ближайшей к игроку линией квадрата).*

**Рекомендация:** открытые сеты выставлять справа от игрока.

**2.5.6. Объявление панга.** Если другой игрок снёс кость, а пара таких же костей стоит в вашей руке, вы можете сформировать 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, например:



Объявление панга должно прозвучать в течение 3 секунд после сноса кости.


**2.5.7. Объявление конга.** Когда вы объявляете конг (*сет из четырёх одинаковых костей*), вы должны немедленно взять замещающую кость с открытого конца стены. Взятие кости со стены на замену конга после сноса кости из руки недопустимо, как только игрок снёс кость, он закончил ход, а брать кости со стены не в свой ход запрещено (наказывается «мёртвой рукой»). Нельзя объявлять конг на том же ходу, на каком вы объявили панг, объявление конга возможно только при получении кости со стены. Нельзя объявить конг любого типа, если в стене не осталось костей. Есть три варианта конга:

1) **Закрытый конг.** Когда у вас на руке собралось четыре одинаковых кости, вы можете объявить: «Конг!». Для этого сначала откройте все четыре одинаковые кости, затем положите две кости по обе стороны от них лицевой стороной вниз, например:




Затем возьмите замещающую кость с открытого конца стены.

2) **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, например: . Затем возьмите замещающую кость с открытого конца стены. Объявление открытого конга должно прозвучать в течение 3 секунд после сноса кости.

- 3) **Дополненный конг.** Когда у вас есть открытый панг и четвёртая такая же кость в руке, вы можете сформировать дополненный конг, для этого объявите: «Конг!». После чего

нужно добавить эту кость к открытому пангу, например: , и взять замещающую кость с открытого конца стены.

### 2.5.8. Окончание сдачи и подсчёт очков

- 1) **Финал «три Ху»:** три объявленных маджонга.
- 2) **Финал «Исчерпание стены»:** закончились кости в стене и снесена последняя кость, два или более игроков всё ещё не объявили маджонг.
- 3) **Окончание сдачи:** все игроки с объявленным маджонгом, все игроки в финале «Исчерпание стены» обязаны показать свои руки судьё и другим игрокам для проверки. Игроки с неправильным количеством костей, а также игроки без ожидания теряют очки за объявленные конги. Игроки с объявленными сетями в запрещённой масти, игроки с выигрышными руками или руками для проверки ожидания с костями запрещённой масти получают штраф («поросёнок»).
- 4) **Подсчёт очков:** за столом в отсутствие специально назначенного лица (счётчика) подсчёт очков ведёт дилер текущей сдачи или игрок за столом, добровольно взявший на себя функцию подсчёта при условии согласия других игроков. После каждой сдачи каждый игрок, ведущий подсчёт очков, обязан проверить результаты всех игроков за столом. После того, как счётчик записал результаты и все игроки их подтвердили, результаты сдачи считаются действительными и, в принципе, не могут быть пересчитаны задним числом.
- 5) **Варианты подсчёта:** если есть несколько вариантов разделения на руки сетей, игрок выбирает любой, который он считает для себя наилучшим. Очки на руке могут быть подсчитаны только на каком-либо одном разбиении костей; фаны, относящиеся к различным разбиениям, нельзя считать вместе.

## 2.6. Объявление маджонга

### 2.6.1. Выигрышная рука

- 1) **Выигрышная рука:** формируется путём взятия кости со стены или со сноса другого игрока кости в соответствии с разрешённой правилами структурой. Для выигрышной руки разрешены две структуры: регулярная (*пара плюс четыре сета*) и «Семь пар» (*состоит из семи пар, причём четыре одинаковые кости считаются двумя парами*).
- 2) **Запрещённая масть:** при объявлении маджонга рука может содержать только две из трёх

мастей: Символы, Точки и Бамбуки, то есть одна (запрещённая) должна отсутствовать. Рука из трёх мастей не может выиграть.

- 3) **Объявление маджонга со стены:** сразу после объявления маджонга со стены игрок должен взять младшую из карточек объявления маджонга и поместить её перед собой, выложить выигрышную кость рядом с карточкой. Ни выигрышная кость, ни закрытая часть выигрышной руки не должна быть видна другим игрокам.
- 4) **Объявление маджонга со сноса:** сразу после объявления маджонга со сноса игрок должен взять младшую из карточек объявления маджонга и поместить её перед собой, извлечь из квадрата выигрышную кость и выложить её повернутой на 90 градусов открыто рядом с карточкой, указав с какого игрока был объявлен маджонг. Закрытая часть выигрышной руки не должна быть видна другим игрокам.
- 5) **«Фуритен Ху»:** после объявления игроком маджонга со сноса другие игроки обязаны определить, является ли рука игрока «фуритен Ху» — выиграем на кости того же номинала, что и снесённая ранее кость (*в т. ч. и самим игроком*) при условии, что игрок не брал после этого костей со стены или не объявлял сет со сноса (*и если да, незамедлительно сообщить об этом судьё*). Важным исключением возможности объявить маджонг со сноса в состоянии «фуритен» является объявление на *большую стоимость* руки.
- 6) Если происходит несколько объявлений «ху» на снесённую кость, все игроки, объявившие «ху», должны поместить свои выигрышные руки рядом с собой. Выигрышная кость будет помещена возле руки последнего против часовой стрелки игрока, объявившего «ху», если считать от игрока, снесшего кость.

### 2.6.2. Игра до конца

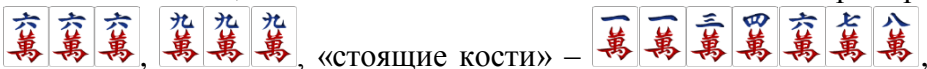






- 1) **Игра до конца:** после объявления маджонга одним из игроков розыгрыш сдачи продолжается до тех пор, пока три игрока не объявят маджонг или до исчерпания стены.
- 2) Игрок, объявивший маджонг, не участвует в дальнейшем розыгрыше сдачи.
- 3) **Множественное объявление маджонга:** если игрок сносит кость, и два или более игроков объявляют на снесённой кости маджонг.
- 4) **Очередность хода после объявления маджонга:** после объявления маджонга игроком, следующий против часовой стрелки игрок после игрока, объявившего маджонг, продолжает ход. В случае множественного объявления маджонга следующий против часовой стрелки игрок после последнего игрока, объявившего маджонг, если считать от снесшего выигрышную кость игрока, продолжает ход.
- 5) **Приоритет «ху» над «пангом» и «конгом»:** если на снесённую кость последовало объявление панга или конга, а также одно или два объявления маджонга, то объявления панга или конга *игнорируются*, выигрышная кость передаётся игрокам, объявившим маджонг.
- 6) **Передача дилерства:** начиная со второй сдачи, дилер определяется в следующем порядке:
  - Если ни одного «ху» не было объявлено, то дилер остаётся прежним.

- Если в первый раз в сдаче «ху» было объявлено одним игроком, то этот игрок становится новым дилером.
- Если в первый раз в сдаче «ху» было объявлено со сноса несколькими игроками одновременно, то новым дилером становится игрок, снесший выигрышную кость.
- Объявление ложного маджонга не учитывается при определении дилерства.

## 2.7. Подсчёт очков

**2.7.1. Игровые очки (ИО):** по итогам каждой сдачи производится подсчёт очков по каждому *зачтённому* конгу, по каждой руке с объявленным маджонгом, по каждой руке в ожидании (*при наличии рук без ожидания*), по каждому факту «поросёнка» и объявления ложного маджонга. Игрок получает или теряет очки по всем вышеприведённым случаям подсчёта очков с его участием.

### 2.7.2. Подсчёт очков за конги

- 1) **Открытый конг:** при объявлении конга со снесённой кости, игрок, объявивший конг, получает 2 очка от игрока, снёсшего кость в этот конг.
- 2) **Закрытый конг:** игрок, объявивший закрытый конг, получает по 2 очка за каждого игрока, который не объявил маджонг *на момент объявления конга*.
- 3) **Дополненный конг:** при объявлении дополненного конга с *только что взятой со стены* кости, игрок, объявивший конг, получает по 1 очку от каждого игрока, который не объявил маджонг *на момент объявления конга*. Когда объявляется дополненный конг с кости из руки, очки не начисляются, *это называется «отложенный» конг*. Пример:  
 объявленные сеты – , «стоящие кости» –   
 только что взятая со стены кость – . Если дополненный конг  объявляется на  (только что взятой со стены кости), игрок получает по 1 очку от каждого игрока, который не объявил маджонг. Однако, если дополненный конг  объявляется на  (кости из руки), очки не начисляются.
- 4) Если игрок, объявивший любой тип конга, не объявляет маджонг или не получает ожидание в текущей сдаче, все очки, заработанные за объявленные конги в текущей сдаче, будут возвращены.

**Рекомендация:** записывать очки за конги в конце сдачи, после проверки рук.

- 5) Если игрок, объявивший любой тип конга, снесёт кость в выигрышную руку другого игрока («Наброс после конга»), очки, заработанные за конг, будут возвращены. *При объявлении нескольких конгов подряд на одном ходу очки будут возвращены только за последний объявленный конг.*

**2.7.3. Подсчёт очков за объявленный маджонг:** в конце розыгрыша сдачи каждая рука с объявленным маджонгом (*соответствующая условиям*) получает очки.

- 1) Рука с объявленным маджонгом без дополнительных фанов приносит 1 очко.
  - 2) **Базовые очки:** рука с объявленным маджонгом с любым количеством фанов удваивает базовые очки, умножая их за каждый фан, т.е. базовые очки =  $1 \times 2$  в степени количества фанов.
  - 3) **Лимит фанов:** максимальное количество фанов – 4. Выигрыш с 4 и более фанами также считается 4 фанами, а базовые очки составляют 16 очков.
  - 4) **Объявление маджонга на сносе:** рука с объявленным маджонгом на сносе получает базовые очки от снёсшего выигрышную кость игрока.
  - 5) **Объявление маджонга со стены:** Рука с объявленным маджонгом со стены получает базовые очки + 1 очко от каждого игрока, который не объявил маджонг *на момент объявления маджонга*.
- б) **Ценные комбинации и фаны (удвоения)**

№	Комбинация	Очки	Определение
1	Конг	1 фан за каждый	4 одинаковые кости в конге.
2	Четвёрка	1 фан за каждую	4 одинаковые кости не в конге.
3	Все панги	1 фан	Регулярная рука с 4 пангами или конгами.
4	Золотое ожидание	1 фан	Сделано 4 объявления пангов или конгов, и в руке осталась только одна кость.
5	Чистая масть	2 фана	Рука только из одной масти.
6	Семь пар	2 фана	Рука из семи пар.
7	Выигрыш на замене	1 фан	Выигрышная кость взята после объявления любого типа конга (считается как объявление маджонга со стены).
8	Наброс после конга	1 фан	После того, как игрок объявил любой тип конга, выигрышная кость снесена в выигрышную руку другого игрока (конг считается действительным и добавляется к счёту фанов. Однако сам конг не приносит очков за объявление сета).
9	Ограбление конга	1 фан	Выигрыш на кость, которую другой игрок доставлял для создания дополненного конга (конг считается недействительным и не добавляет очков к счёту фанов).
10	Морское дно	1 фан	Объявление маджонга при пустой стене (засчитывается как объявление маджонга со сноса, так и объявление маджонга со стены).






**Примечание.** Все возможные допустимые комбинации сочетаются друг с другом. Например, «Золотое ожидание» сочетается со «Всеми пангами», а «Семь пар» сочетается с «Четвёркой».



## 7) Базовые очки в зависимости от суммы фанов (удвоений)


Сумма фанов	0	1	2	3	4 и выше
Базовые очки	1	2	4	8	16



### Примеры подсчёта


Пример 1. Объявлены: , стоящие: ,  
 выигрышная: . «Конг» стоит 2 фана (за 2 конга).


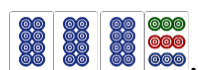

Пример 2. Объявлены: , стоящие: ,  
 выигрышная: . «Четвёрка» стоит 2 фана ( и ).



Пример 3. Стоящие: , выигрышная: .  
 «Четвёрка» стоит 1 фан, «Семь пар» – 2 фана.



Пример 4. Объявлены: , стоящие: ,  
 выигрышная: . «Все панги» стоит 1 фан.

Пример 5. Объявлены: , стоящие: ,  
 выигрышная: . «Конг» стоит 1 фан, «Все панги» – 1 фан, «Золотое ожидание» – 1 фан.

Пример 6. Объявлены: , стоящие: ,  
 выигрышная: . «Конг» стоит 1 фан, «Чистая масть» – 2 фана.

Пример 7. Объявлены: , стоящие: ,  
 выигрышная: . «Все панги» стоит 1 фан, «Чистая масть» – 2 фана.

Пример 8. Стоящие: , выигрышная: ,  
 «Чистая масть» стоит 2 фана, «Семь пар» – 2 фана.

Пример 9. Стоящие: , выигрышная: .  
 «Семь пар» стоит 2 фана.

### 2.7.4. Подсчёт очков за руки без объявленного маджонга

1) Руки игроков, не объявивших маджонг, могут быть в трёх состояниях:

- **В ожидании:** на руке игрока нет костей запрещённой масти, и он в ожидании.
- **Нет ожидания:** на руке игрока нет костей запрещённой масти, и он не в ожидании.
- **«Поросёнок»:** на руке игрока или среди открытых костей есть кости запрещённой масти.

2) **Ожидание:** руку игрока можно объединить с определённой костью, чтобы сформировать выигрышную руку (за исключением случаев, когда у игрока уже есть четыре таких кости среди *стоящих* костей).

Пример 10. Объявлены: , стоящие: – в ожидании.

Пример 11. Объявлены: , стоящие: – не в ожидании.

Пример 12. Объявлены: , стоящие: – не в ожидании.

Пример 13. Объявлены: , стоящие: – в ожидании.


3) **Проверка «поросёнка»:** если после разбора стены в финале «Исчерпание стены» на руке игрока есть кости запрещённой масти, рука считается «поросёнком». Существует два варианта «поросёнка»:


- **Пассивный «поросёнок»:** если *все* кости, снесённые игроком в этой руке, являются костями запрещённой масти, это считается пассивным «поросёнком» и рассматривается как «без ожидания».
- **Активный «поросёнок»:** если игрок уже сносил кости других мастей, это считается активным «поросёнком» и рассматривается как «без ожидания» с наложением стандартного штрафа.



4) **Проверка потенциальной стоимости руки:** игрок не в ожидании платит базовые очки, исходя из теоретически максимальной стоимости руки в ожидании, игнорируя варианты «Выигрыш на замене», «Наброс после конга», «Ограбление конга» и «Морское дно».



Пример 14. Объявлены: , стоящие: . При выигрышной кости рука стоит 1 фан за «Все панги».

Пример 15. Объявлены: , стоящие: . При выигрышной кости рука стоит 3 фана за «Чистую масть» + «Четвёрка».

Пример 16. Объявлены: , стоящие: . Рука

стоит 1 фан за «Четвёрку» (фан «Четвёрка» на  можно посчитать только один раз, несмотря на то что рука ждет на пятую 5 точек).

Пример 17. Объявлены: , стоящие: . При

выигрышной кости  рука стоит 2 фана за «Четвёрки» за кости: .

- 5) Если все игроки, не объявившие маджонг, находятся в одинаковой позиции и их руки не являются «поросёнком», подсчёт очков не производится.

### 2.7.5. Подсчёт очков за сессию

- 1) **Очки за сессию:** полная сумма игровых очков (ИО) за всю сессию, как положительных, так и отрицательных, с учётом штрафов; эти очки не переносятся в следующую сессию.
- 2) **Турнирные очки (ТО):** 4, 3, 2 и 1 турнирных очков. Игрокам по итогам сессии начисляются турнирные очки в соответствии с полученными игровыми очками: 4 очка за первое место по игровым очкам, 3 очка за второе место по игровым очкам, 2 очка за третье место и 1 очко за последнее место. В случае равенства мест соответствующие турнирные очки распределяются поровну между соответствующими игроками. Если у оргкомитета мероприятия имеются иные правила, преимущественную силу имеют правила, опубликованные оргкомитетом.

## 2.8. Нарушения и штрафы

**2.8.1.** Игрок, который нарушает правила в течение состязания, наказывается предупреждением, штрафными очками, запретом на объявление маджонга в текущей сдаче, аннулированием достигнутых результатов, отменой квалификации на состязания, *потерей права на участие в будущих состязаниях или публичной критикой* в зависимости от обстоятельств.

**2.8.2. Шкала прогрессивного штрафа:** *незначительные* нарушения игроком в течение одной игровой сессии отмечаются и *по совокупности* приводят к значению штрафа по шкале: 0 (предупреждение) –2, –4, –8, –16, –24, –48 игровых очков, и *эти очки не добавляются другим игрокам за столом*. После 48 игровых очков *дополнительно* может последовать штраф в турнирных очках или дисквалификация. Список нарушений:

- 1) **Ошибочное взятие кости со стены:** взятие кости с неправильного места стены, взятие не в свой ход (*кость должна быть возвращена в стену*).
- 2) **Пустое объявление панга, конга:** *игрокам нельзя делать объявление, а потом отказываться от объявления и не брать кость. Это называется «пустое объявление».*
- 3) **Неправильное открытие панга, конга:** если игрок ещё не закончил ход, заметил свою ошибку и исправил её. Он обязан снести неправильно открытые кости на ближайших ходах.

- 4) **Касание кости:** касание кости в стене до того момента, как предыдущий игрок снёс кость (*нарушение правила двух рук в квадрате*).
- 5) **Позднее объявление на кости со сноса:** попытка сделать объявление позже, чем через 3 секунды после сноса.
- 6) **Непреднамеренное раскрытие костей своей руки:** если во время игры игрок непреднамеренно раскроет свою руку (от 1 до 13 костей) и быстро её вернёт.
- 7) **Снос кости раньше взятия со стены.** *Однако, если после того, как игрок сносит кость, другие игроки сделали объявление на снесённой кости в течение разумного времени, и игрок к этому моменту не взял кость, ему не будет разрешено снова взять кость, и он будет оштрафован в соответствии с правилами «Неправильного количества костей».*
- 8) **Некорректные объявления:** использование некорректных слов-объявлений, так и попытка объявить их несколько сразу, в т. ч. и попытка скорректировать ранее сделанное объявление.
- 9) **Исправленный некорректно выставленный сет:** игрок исправил некорректно выставленный сет до передачи хода.
- 10) **Нарушения порядка действий:** при объявлении панга или конга.
- 11) **Неспособность содержать «стоящие кости»** в одну линию.

**2.8.3. «Мёртвая рука».** *За определённые нарушения правил и по решению судьи игрок лишается права объявить маджонг в текущей сдаче. Применяется в ситуациях, когда игрок совершает нарушение во время своей игры, не затрагивающее других игроков. Также «мёртвая рука» может быть объявлена *любым* игроком за столом при неправильном количестве костей у игрока, на руку которого налагается статус «мёртвая рука». При «мёртвой руке» налагается запрет на взятие костей других игроков по объявлениям. Если игроку назначена «мёртвая рука», он обязан вернуть все очки, полученные за объявления «конг». Объявление игроком маджонга при «мёртвой руке» обернётся штрафом за ложный маджонг. Список нарушений:*

- 1) **Неправильное количество костей:** если у игрока больше или меньше стандартного числа костей на руке.
- 2) **Неправильное открытие панга, конга:** но только если ход игрока завершён.
- 3) **Ошибочное взятие кости со стены:** взятие кости с неправильного места стены, взятие не в свой ход, и если кость была встроена в руку. *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.*
- 4) **Невзятие кости со сноса в сет:** после объявления панга или открытого конга кость на сет должна быть взята со сноса до того момента, пока другой игрок не сделал свой ход.
- 5) **Объявление маджонга и отказ от этого объявления:** игрок объявил «ху», передумал, отказался от объявления.
- 6) **Нелегальная информация:** если в течение игры игрок жестами, мимикой, словами или

как-либо ещё передаёт другим игрокам за своим столом любую информацию, *не важно, полезную или бесполезную.*

#### 2.8.4. Отдельные нарушения и штрафы

- 1) **«Поросёнок».** При проверке руки игрок получает штраф в 48 очков *за исключением ситуации, при которой все сносы игрока состояли лишь из костей запрещённой масти.*
- 2) **Ошибочное объявление маджонга.** Игрок, объявивший ложный маджонг с рукой в ожидании, платит по 8 очков всем игрокам, которые оставались в игре на момент объявления ложного маджонга. Однако, если рука не была в ожидании, то выплата составляет по 16 очков.
- 3) **Незачёт конгов при ошибочном объявлении маджонга.** При объявлении «ложного Ху», в т. ч. и «фуритен Ху» игрок должен вернуть очки за объявленные конги. При этом, любые другие последствия ошибочного объявления маджонга не восстанавливаются в расчётах – за «ложный Ху» с «Набросом после конга» игрок, объявивший конг, всё равно не получает очков за сет; за «ложный Ху» с «Ограблением конга» игрок всё равно не получает очков за ограбленный конг, и конг считается недействительным.
- 4) **Санкции за открытые кости.** Кости, которые игрок открывал на ошибочный сет, должны быть снесены на ближайших ходах. *Кости, случайно упавшие лицевой стороной вверх в ряду закрытых костей, не считаются ошибочно открытыми.*
- 5) **Опоздание.** Если игрок не явился к началу игровой сессии, он будет считаться опоздавшим. Другие игроки за столом должны будут подождать, а опоздавший игрок будет оштрафован.
  - **Опоздание до 15 минут:** если игрок опоздал на срок до 10 минут, он штрафует на 8 игровых очков; если он опоздал на срок от 10 до 15 минут, то он штрафует на 16 игровых очков. Игровая сессия в оставшееся время разыгрывается как обычно. Из полученных опоздавшим игроком игровых очков (ИО) вычитаются соответствующие штрафы для определения турнирных очков (ТО) игроков.
  - **Опоздание свыше 15 минут:** если опоздание составило более 15 минут, игрок получает фиксированный результат в 0 турнирных очков (ТО) и 0 игровых очков (ИО) за игру. При наличии игроков замены в зале вместо опоздавшего игрока играет игрок замены. Турнирные очки начисляются игрокам на основе полученных игровых очков, за исключением заменённого игрока (который получает фиксированный результат). В случае невозможности организаторам состязаний предоставить игрока замены играют *неполным столом* (см. Приложение 1. Игра неполным столом). Игроки получают 4, 3 и 2 турнирных очка (ТО) на основе результатов игровой сессии по игровым очкам (ИО).
- 6) **Мобильные устройства.** Во время игры мобильные устройства должны быть выключены или переведены в беззвучный режим. В случае, если игрок ожидает важного звонка, он обязан предупредить об этом судью и оппонентов. На время разговора игрок должен выйти из-за стола и из игрового зала. За нарушение судья может назначить как прогрессирующий штраф, так и более жёсткий на своё усмотрение.

**2.8.5. Серьёзные нарушения и соответствующие санкции:** санкции применяются в

соответствии с правилами в зависимости от серьёзности нарушений.

- 1) **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.
- 2) **Дисквалификация на последующие состязания:** за серьёзные нарушения и нелегально полученные преимущества игрок отстраняется от последующих мероприятий, *а также может быть лишён квалификации. Решение об отстранении от дальнейших состязаний и продолжительности этого отстранения принимается судьями с участием главного судьи и доносится до организационного комитета.*

#### 2.8.6. Примеры ситуаций серьёзных нарушений.

- 1) **Мошенничество:** подмена костей, кража костей, сокрытие костей, намеренная передача очков, сговор.
- 2) Во время игры игрок попытается получить или передать другому игроку информацию, связанную со сдачей (независимо от того, завершена ли она), посредством объяснений, подсказок, мимики, жестов или подглядывания за костями.
- 3) **Фальсификация:** результатов матча или протоколов.
- 4) **Неспортивное поведение:**
  - Любое злонамеренное использование факторов вне поля для создания помех другим игрокам во время игры, включая, помимо прочего, оскорбления других игроков, непрерывное шумное поведение (в т. ч. нецензурная брань), неподобающую одежду / наряды / действия и агрессивное бросание костей и т. п.
  - Любое использование правил судейства для достижения тактических целей, злонамеренное мошенничество, нарушение порядка игры и приведение к отмене или переигровке текущего матча.
  - Покидание своего места без разрешения для наблюдения за другими игроками или взгляда на руки других игроков во время игры.
  - Игрок намеренно взял неправильную кость во время розыгрыша, что привело к ошибке при розыгрыше.
  - Игрок разрушает стену, из-за чего игра становится невозможной для продолжения.
  - Игрок попытается избежать штрафа «мёртвая рука», взяв больше или меньше костей или совершив другие действия.

## 2.9. Апелляция

**2.9.1. Во время игры:** если во время игры возникает спор, игроки должны немедленно прекратить игру и поднять руки, чтобы запросить решение судьи. Решение судьи является окончательным и должно выполняться безоговорочно. Несанкционированная остановка матча будет считаться добровольным отказом от участия. Невыполнение решения судьи,

приведшее к невозможности продолжения матча, повлечет за собой отстранение от соревнований и дисквалификацию.

**2.9.2. Подача апелляции:** игроки и лидеры их команд имеют право на подачу апелляции по поводу какого-либо решения судьи за их столом, но не позже, чем через 30 минут после окончания соответствующей сессии. Апеллирующая сторона должна подать апелляцию в письменном виде, подписанную лично апеллирующим игроком и / или лидером его команды, и приложить сумму, в размере 2F, где F – турнирный взнос текущего турнира. Если апелляция будет выиграна, денежный взнос вернётся в полном размере, а если проиграна, взнос не вернётся.

**2.9.3. 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.

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

#### **2.9.5. Арбитражный комитет**

- 1) Если Арбитражный комитет отсутствует или его деятельность может помешать нормальному проведению соревнований, Главный судья несёт ответственность за рассмотрение всех апелляций и принятие решений.
- 2) Если Арбитражный комитет (или другой уполномоченный комитет) есть, то:
  - Апелляции, касающиеся исключительно правил или положений соревнований, рассматриваются и решаются Главным судьёй. Его решения могут быть обжалованы в Комитете.
  - Главный судья несёт ответственность за подачу всех остальных апелляций на решения.
  - При рассмотрении апелляций Арбитражный комитет (или другой уполномоченный комитет) может осуществлять все полномочия, предоставленные Судье настоящими Правилами; однако он не может отменять решение Главного судьи, принятое на основании правил или положений (Арбитражный комитет может рекомендовать Главному судье изменить решение).

## Глава III. Особые случаи

### 3.1. Игра неполным столом

- 1) В случае возникновения в ходе состязания в силу форс-мажорных обстоятельств неполного стола при невозможности произвести замены отсутствующих игроков допускается игра на неполном столе.
- 2) Для состязаний высокого уровня (чемпионатов) организатор обязан обеспечить адекватное количество игроков замены до старта. Ситуация игры неполного стола возможна только при крайнем стечении обстоятельств (например, форс-мажорное покидание состязания игроками или дисквалификация сразу нескольких участников).
- 3) **Как играть втроем**
  - При «фиксированной» рассадке игрок «выпадает» на соответствующем рассадке столе. При «программной» или «датской» рассадке отсутствующий игрок смещается на последний стол (с минимальными результатами по турнирному положению). При жеребьёвке отсутствующий игрок считается «Севером».
  - Кости для отсутствующего игрока не раздаются. Кости со стены раздаются блоками: 4, 4, 4 кости трижды, затем 1 кость (13-я) трижды, затем 1 кость (14-я).
  - Розыгрыш сдачи продолжается до объявления «ху» двумя игроками или до исчерпания стены.
  - Игроки получают 4, 3 и 2 турнирных очка (ТО) на основе результатов игровой сессии по игровым очкам (ИО).
- 4) **Неполный стол из одного или двух игроков**
  - Если при крайне неблагоприятном стечении обстоятельств в состязании появляется неполный стол, состоящий из одного или двух игроков, то при «программной» или «датской» рассадке такой неполный стол должен быть последним (с минимальными результатами по турнирному положению).
  - Игра на таком столе не производится. Игрок(и) получают «присуждённый» результат в 3 турнирных очка (ТО) 0 игровых очков (ИО).
  - Повторная игра на неполном столе для игроков, уже игравших за неполным столом, невозможна.

## Приложение 1. Таблица фанов

**Таблица очков за конги**

№	Название	Стоимость	Комментарий
1	Открытый конг	2 очка	со сбросившего кость
2	Закрытый конг	по 2 очка	с каждого игрока, кто не объявил маджонг на момент объявления конга
3	Дополненный конг	по 1 очку	с каждого игрока, кто не объявил маджонг на момент объявления конга (но только в случае объявления конга с только что взятой со стены кости)
4	Отложенный конг	0 очков	в случае объявления дополнительного конга на кость из руки (удвоение за Четвёрку сохраняется)

**Таблица комбинаций и фанов (удвоений)**

№	Комбинация	Стоимость	Определение
1	Конг	1 фан за каждый	4 одинаковые кости в конге.
2	Четвёрка	1 фан за каждую	4 одинаковые кости не в конге.
3	Все панги	1 фан	Регулярная рука с 4 пангами или конгами.
4	Золотое ожидание	1 фан	Сделано 4 объявления пангов или конгов, и в руке осталась только одна кость.
5	Чистая масть	2 фана	Рука только из одной масти.
6	Семь пар	2 фана	Рука из семи пар.
7	Выигрыш на замене	1 фан	Выигрышная кость взята после объявления любого типа конга (считается как объявление маджонга со стены).
8	Наброс после конга	1 фан	После того, как игрок объявил любой тип конга, выигрышная кость снесена в выигрышную руку другого игрока (конг считается действительным и добавляется к счёту фанов. Однако сам конг не приносит очков за объявление сета).
9	Ограбление конга	1 фан	Выигрыш на кость, которую другой игрок доставлял для создания дополнительного конга (конг считается недействительным и не добавляет очков к счёту фанов).
10	Морское дно	1 фан	Объявление маджонга при пустой стене (засчитывается как объявление маджонга со сноса, так и объявление маджонга со стены).

**Примечание.** Все возможные допустимые комбинации сочетаются друг с другом. Например, «Золотое ожидание» сочетается со «Все пангами», а «Семь пар» сочетается с «Четвёркой».

**Таблица базовых очков в зависимости от суммы фанов (удвоений)**

Сумма фанов	0	1	2	3	4 и выше
Базовые очки	1	2	4	8	16

