



FEDERAZIONE ITALIANA
MAH JONG



Regolamento
Ufficiale
Italiano

4^a edizione

Premessa

Il gioco del mah-jong fece la sua comparsa in Italia agli inizi degli anni venti. Veniva giocato dai venditori cinesi agli angoli delle strade attirando grande curiosità e riscuotendo un immediato successo; purtroppo la scarsa reperibilità di confezioni del gioco e l'altissimo costo delle poche disponibili limitarono notevolmente la sua diffusione.

Come risultato il gioco si diffuse quasi esclusivamente negli ambienti della nobiltà e dell'alta borghesia dell'epoca.

In Romagna, e particolarmente nel ravennate si verificarono una serie di eventi e coincidenze che facilitarono moltissimo la diffusione del gioco che iniziò ad essere praticato in quasi tutti i bar e le sale da gioco fino a raggiungere una diffusione enorme.

Proprio in Romagna, a Ravenna, verso la metà degli anni ottanta, viene fondata la F.I.M.J. (Federazione Italiana Mah-Jong), da un gruppo di appassionati. Nata un po' in sordina, poco tempo dopo la F.I.M.J. contava su oltre mille soci che davano vita a numerosi Club; vennero organizzati i primi Campionati Italiani e numerosissime altre iniziative che portarono al coinvolgimento e alla formazione (oltre che in Romagna) di numerosi gruppi e Club sparsi in tutta Italia (Reggio Emilia, Milano, Roma, Chioggia, Jesi, Ferrara, Firenze, Livorno, Trento, Udine).

L'assemblea annuale dei soci svoltasi nel settembre 1991, ha espresso la volontà di varare un regolamento che, riprendendo le antiche tradizioni e le regole originali del gioco, avesse carattere e valenza sia nazionali che internazionali.

Nel 1993 si concluse la ricerca compiuta seguendo le richieste e le indicazioni dell'Assemblea dei soci; il regolamento cui si pervenne è sicuramente molto vicino a quello del gioco originale e mette in grado il giocatore che lo pratica di riuscire a giocare con qualsiasi giocatore di tutto il mondo; si tratta sicuramente di un regolamento più completo di quello conosciuto fin ad allora (specialmente in Romagna), più completo perché più articolato e meno sottomesso ai capricci della fortuna.

Dal 27 settembre 1993 questo è divenuto il regolamento adottato ufficialmente dalla Federazione; con questo regolamento si giocheranno tutte le gare di campionato a qualsiasi livello (cittadino, provinciale, regionale e nazionale).

Questa è la quarta stampa che viene fatta; rispetto alle prime tre sono state apportate alcune modifiche per rendere più chiare e comprensibili alcune regole e per correggere quelle cose che nel tempo e con la pratica del gioco sono risultate errate.

Per chi giocava già con regole diverse sembrerà difficile e laborioso cambiare il modo di giocare; dopo alcune partite invece ci si renderà conto che questo regolamento è bello, avvincente, facile e logico: detto in una sola parola.....intelligente!

Buon divertimento

SET DI GIOCO

Il gioco del Mah-jong è composto da 144 pedine (tegole) e da alcuni accessori.

PEDINE

Le pedine che compongono il gioco sono così suddivise:

Pedine numerali

Sono 108 e si dividono in 3 segni o semi:

- **Caratteri**
- **Bambù** (o canne)
- **Circoli** (o palle)

Ogni serie è composta da nove pedine numerate dall'1 al 9, con quattro pedine per ogni numero.

Da notare l'uno di bambù o canne è, di solito, rappresentato da un uccello.

Pedine letterali

Sono 36 e si dividono in:

- **Venti**
- **Draghi**
- **Fiori**
- **Stagioni**

Venti

Sono 4: EST (**E**), SUD (**S**), OVEST (**W**), NORD (**N**); di ognuno di essi ci sono 4 esemplari.



Draghi

Sono 3: Rosso, Bianco, Verde; di ognuno di essi ci sono 4 esemplari.



rosso

verde

bianco

Il Rosso e il Verde vengono solitamente rappresentati con un ideogramma del rispettivo colore, mentre il bianco può portare incisa una B o una W oppure un punto o un rettangolo.

Pedine di testa

Alcune delle pedine appena descritte, per motivi diversi, andranno distinte in un altro gruppo denominato, appunto, di testa; questo gruppo, formato da 13 pedine, comprende tutti gli esemplari numerali di 1 (uno) e 9 (nove), i 4 venti ed i 3 draghi.

Fiori e Stagioni

I Fiori come le Stagioni sono 4: sono numerati dall'1 al 4 e sono solitamente incisi con disegni e/o ideogrammi più ricchi e colorati delle normali pedine; a volte è inciso anche il simbolo del vento corrispondente.

I Fiori portano disegni di fiori mentre le Stagioni possono portare ideogramma rappresentante la stagione, oppure fiori tipici della stagione cui si riferiscono. I Fiori e le Stagioni si espongono perpendicolarmente alla stecca; può essere utile però piegare orizzontalmente i propri Fiori e Stagioni, ed eventualmente il quarto pezzo di una Rosa o Bouquet, per avere una immediata visione dei propri raddoppi. Ciò naturalmente favorirà anche gli avversari quindi è una metodologia da ponderare.



fiori



stagioni

ACCESSORI

Oltre alle pedine già descritte, per giocare occorrono alcuni accessori:

- Un set di fiches per un valore di 20.000 punti, di cui almeno 5 da 10 punti per ogni giocatore.
- 4 stecche di lunghezza pari a 18 pedine unite nel senso della larghezza e con scanalature idonee a sistemare verticalmente le pedine da giocare e orizzontalmente le pedine che durante il gioco andranno scoperte.
- Due dadi.

IL GIOCO

Come iniziare una partita

Per prima cosa i giocatori dovranno sorteggiare i posti da occupare.

Ogni giocatore tira i due dadi; chi avrà ottenuto il punteggio più alto sarà **EST (E)**; chi otterrà il punteggio immediatamente inferiore sarà **SUD (S)** e siederà alla destra di EST; il terzo punteggio sarà **OVEST (W)** e siederà di fronte ad EST; chi avrà ottenuto il punteggio più basso sarà **NORD (N)** e siederà alla sinistra di EST. Nel caso in cui il tiro dei dadi dia punteggi uguali per due o più giocatori, questi ricorrono a tiri supplementari fino ad ottenere punteggi differenti.

Il gioco procede in senso antiorario.

Costruzione del muro

Dopo aver messo tutte le pedine a faccia in giù, i giocatori le mescolano usando mani e/o aiutandosi con le stecche.

Ogni giocatore prenderà poi 36 pedine e le disporrà in due file sovrapposte di 18, esattamente pari alla lunghezza della stecca.

INIZIO DEL GIOCO

Distribuzione delle pedine

Per decidere da che punto iniziare a pescare le pedine dal muro EST tira i 2 dadi; il punteggio ottenuto indica il giocatore nel cui muro dovrà essere aperta la breccia ($5 - 9 = \text{EST}$; $2 - 6 - 10 = \text{SUD}$; $3 - 7 - 11 = \text{OVEST}$; $4 - 8 - 12 = \text{NORD}$) contando in senso antiorario partendo da EST.

Il primo tiro di EST serve anche per decidere il Vento di Round (per ulteriori spiegazioni si veda il paragrafo relativo al Vento di Round).

Il giocatore scelto dal tiro di dadi eseguito da EST tira a sua volta i due dadi; sommando i punteggi ottenuti dai due tiri (quello di EST e quello del giocatore scelto) si ottiene il numero che indica in quale punto iniziare la pesca delle pedine (apertura della breccia).

Il giocatore EST apre la breccia nella stecca del giocatore scelto dal suo primo tiro di dadi, contando da destra verso sinistra, fino al numero pari al totale dei due lanci; EST inizia a pescare le due coppie di pedine in senso orario a partire dalla breccia.

Nel caso in cui il lancio dei dadi abbia dato un punteggio pari o superiore a 18, si aprirà la breccia ripartendo dall'inizio del muro scelto e contando fino al numero stabilito (quella che era la prima coppia di pedine diventa la numero 19, la seconda la numero 20 e così via).

Dopo EST sarà SUD a prendere due coppie di pedine poi OVEST, NORD, EST di nuovo e così via fino a quando ciascun giocatore avrà pescato 12 pedine (terminate le pedine del primo muro si passa al muro successivo).

A questo punto EST prenderà la prima e la terza pedina superiori (Figura 1) SUD la prima inferiore; OVEST la seconda superiore; NORD la seconda inferiore.

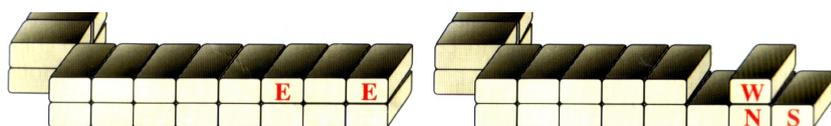


Fig. 1

Come è evidente nella fig.2, le pedine del muro rimangono in numero dispari dato che EST ne avrà 14 e tutti gli altri 13.

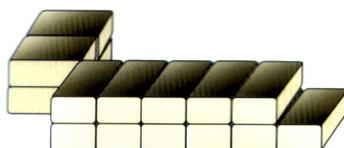


Fig. 2

Ora dovremo tornare al punto in cui abbiamo aperto la breccia nel muro e contare (all'indietro) 7 coppie di pedine che andranno a formare il "tetto"; esse potranno essere utilizzate solo per ripristinare il numero legale delle pedine in stecca quando saranno esposti fiori, stagioni o poker.

Le pedine del tetto andranno pescate all'indietro; la prima da pescare sarà quindi quella inferiore (sotto), poi quella superiore e così via (figura 3).



Fig. 3

COME SI SVOLGE UNA MANCHE

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di chiudere la mano (fare Mah-Jong) formando con le proprie pedine quattro combinazioni di tris (o tris e poker) e/o scale, più una coppia (salvo eccezioni illustrate successivamente) cercando di fare il maggior numero di punti tenendo conto delle possibilità che le pedine in nostro possesso offrono e cercando di adottare strategie di gioco che non portino gli avversari a chiudere prima di noi.

Il **TRIS** è formato da tre pedine identiche (il poker da 4 pedine identiche);

La **SCALA** è formata da tre pedine dello stesso seme in sequenza progressiva;

La **COPPIA** è formata da due pedine identiche.

INIZIO DELLA PARTITA

Preliminari

Ogni giocatore, terminata la pesca iniziale delle pedine le dispone sulla stecca ed espone (se lo crede opportuno) i Fiori e/o le Stagioni, sostituendoli con altre pedine pescandole dal tetto. Il primo a rimpiazzare Fiori e/o le Stagioni sarà EST, a seguire SUD, OVEST e NORD.

Se all'inizio, sostituendo Fiori o Stagioni, se ne pescano altri sul tetto, si attende che tutti abbiano ultimato il giro di sostituzione prima di poter pescare dal tetto una seconda (o terza, o quarta, ecc.) volta.

Un giocatore può non esporre subito in stecca uno o più Fiori o Stagioni; potrà farlo in qualsiasi momento lo ritenga opportuno, quando sarà il suo turno di gioco: dopo una pescata, dopo aver preso una pedina calata da un altro giocatore ma prima di effettuare il proprio scarto, o alla fine della partita se un altro giocatore ha fatto Mah-Jong, in questo caso non può sostituirlo ma soltanto contarli come punti.

Il giocatore che, prima dell'inizio del gioco, è in possesso di un poker e lo vuole esporre, potrà farlo solo quando sarà il suo turno di gioco.

Svolgimento del gioco

Per iniziare, EST, che ha già in mano 14 pedine, deve scartarne una; tutte le combinazioni possibili si possono ottenere anche chiamando una pedina scartata, ricordando che tris e/o poker si possono formare con pedine scartate da qualsiasi giocatore e che la chiamata fatta per formare un tris o un poker ha la precedenza sulla chiamata fatta per formare una scala.

La pedina utile a formare una scala si può chiamare solo con lo scarto del giocatore alla propria sinistra.

I tris e/o poker e le scale realizzate utilizzando lo scarto di un altro giocatore vanno esposte sulla stecca mentre non devono essere esposte le combinazioni realizzate da sè.

Quando una pedina viene chiamata in tris o poker da un giocatore non successivo a quello che ha scartato, uno o due giocatori perdono il turno di pescata; la mano passa al giocatore alla destra di chi ha chiamato e scartato.

La pedina scartata può essere utilizzata per formare la coppia soltanto nel caso in cui serva per chiudere (fare Mah-Jong).

La chiamata per fare Mah-Jong ha la precedenza su qualsiasi altra eventuale chiamata.

Una pedina scartata è in gioco fino a quando :

- A) il giocatore che l'ha chiamata ed esposta non ha scartato; se dopo l'esposizione il giocatore mette in stecca un fiore o un poker la pedina scartata non è più in gioco;
- B) il giocatore non ha posizionato in stecca la pedina pescata dal muro.

Le pedine scartate rimangono al centro del tavolo a faccia in su fino al termine della manche, queste vengono considerate "morte" e non entrano più in gioco, così come quelle utilizzate per formare le varie combinazioni esposte sulle stecche; serviranno solo per poter controllare l'andamento del gioco in ogni momento della partita e valutare eventualmente l'ultimo pezzo disponibile.

Nel caso che il primo scarto di EST non serva a nessuno, SUD andrà a pescare sul muro nel punto in cui si era ultimata la pesca iniziale, poi OVEST, NORD ed ancora EST, e così via fino alla fine della manche.

Fiori e Stagioni non si possono scartare (salvo eccezioni illustrate più avanti).

Dichiarazione di Mah-jong

Quando un giocatore dichiarerà Mah-Jong deve mostrare tutte le proprie pedine agli altri giocatori. Nel caso in cui si sia sbagliato dovrà comunque mostrare tutte le pedine e se il mah-jong risulta irregolare sarà soggetto alle penalità descritte più avanti.

Se a seguito di una chiamata o di una pescata un giocatore espone tutte o una parte delle pedine coperte che ha in stecca questo gesto viene considerato come palese dichiarazione di mah-jong, anche se il giocatore non lo dichiara verbalmente; dovrà comunque mostrare tutte le pedine e se il mah-jong risulta irregolare sarà soggetto alle penalità descritte più avanti

Fine del gioco

Il gioco termina quando:

- Viene realizzato Mah-Jong.
- Nessuno ha realizzato Mah-Jong con le pedine disponibili per il gioco. Chi pesca l'ultima pedina disponibile non deve scartare.
- I primi quattro scarti sono una pedina dello stesso vento.

Durata di una partita

Una partita di Mah-Jong ha una durata pari alle manche occorrenti per compiere 4 giri completi (quando terminerà il giro in cui il vento dominante è il NORD).

EST mantiene il ruolo per una manche, il ruolo di EST passa poi al SUD, poi a OVEST e a NORD, e così via fino alla fine. Il primo giro termina quando chi ha iniziato nel ruolo di Nord avrà terminato il ruolo di EST. Inizia poi il secondo giro con lo stesso sistema, quindi il terzo ed il quarto.

Poker

Ci sono tre possibili modi per ottenere un poker:

- Pescando il quarto esemplare di un tris che avevamo già in mano; in questo caso, se lo desideriamo, possiamo esporre la combinazione ottenuta; avremo così un **poker coperto**.
- Chiamando il quarto esemplare di un tris che abbiamo in mano, scartato da un giocatore avversario; avremo così un **poker scoperto**.
- Pescando il quarto esemplare di un tris esposto in precedenza (sarà **poker scoperto**). È consentito esporre la quarta pedina e formare il poker anche nel caso in cui un altro giocatore abbia fatto Mah-Jong.

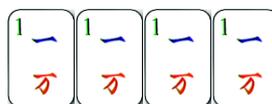
Se lo riteniamo opportuno possiamo esporre il poker, oppure effettuare la chiamata ed esporre solo il tris mantenendo in mano il quarto esemplare che riteniamo possa esserci utile per realizzare altre combinazioni. Nel caso in cui la pedina non ci serva più per formare altre combinazioni la potremo esporre per formare il poker in un secondo momento.

Quando si espone un poker, in qualsiasi modo sia stato realizzato, si dovrà pescare una pedina dal tetto per ristabilire il numero di pedine necessarie per fare Mah-Jong.

Per distinguere un poker coperto da un poker scoperto si espongono le pedine come mostrato nelle figure sottostanti:



poker coperto



poker scoperto

COME CONTARE I PUNTI

Il conteggio dei punti si fa sommando il valore delle varie combinazioni.
I valori delle varie combinazioni sono i seguenti:

Combinazione	Punti
Fiore o Stagione	4
Coppia di drago	2
Coppia del vento dominante o di giro	2
Coppia del proprio vento	2
Tris NON di testa scoperto	2
Tris NON di testa coperto	4
Poker NON di testa scoperto	8
Poker NON di testa coperto	16
Tris di testa scoperto	4
Tris di testa coperto	8
Poker di testa scoperto	16
Poker di testa coperto	32

Al giocatore che chiude vengono assegnati 20 punti di bonus; questi andranno sommati ai punti ottenuti attraverso le combinazioni realizzate.

Raddoppi

Esistono combinazioni e/o situazioni di gioco che danno diritto di raddoppiare una o più volte i punti ottenuti.

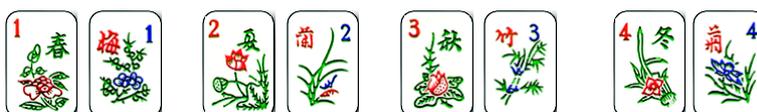
Possiamo distinguere queste combinazioni in due gruppi:

- **Raddoppi fondamentali:** sono validi in ogni caso se si hanno almeno 2 punti in stecca;
- **Raddoppi da chiusura:** se ne acquisisce il diritto solo facendo Mah-Jong

Radd. Fondamentali	N.raddoppi	Radd. da chiusura	N.raddoppi
Proprio fiore	1	Tutte coppie	2
Bouquet o rosa	2	Tutti tris	1
Proprio vento	1	Senza teste	1
Vento di giro	1	Tutto pescato	1
Tris di draghi	1	Mano pura	1
3 tris di teste	1	Mano purissima	3
4 tris di teste	2	Pescato sul tetto	1
3 tris uguali	1	Pezzo rubato	1
3 tris nascosti	1	Ultimo pezzo	1
4 tris nascosti	2	Ultimo scarto	1
3 scale uguali	1	Ultima pedina	1
3 scale uguali di colore	2	Imbottigliato	1
4 scale uguali	2	Entro la quindicesima	1
4 scale uguali di colore	4	Tutti tris di teste	4
Serpente	1	Tutte scale	1
Serpente di colore	2	Richi o riichi	1
Serpente incatenato	2	5 di palle sul tetto	2
Serpente incatenato di colore	3		

Raddoppi fondamentali

PROPRIO FIORE O STAGIONE



I |
 proprio Fiore o la propria Stagione danno diritto ad **1 raddoppio**

BOUQUET ROSA



L'insieme dei 4 Fiori o delle 4 Stagioni dà diritto a **2 raddoppi**
 Questa combinazione include il raddoppio del proprio Fiore o Stagione.



Il tris o il poker del proprio vento dà diritto ad **1 raddoppio**

VENTO DI GIRO (O DI ROUND)

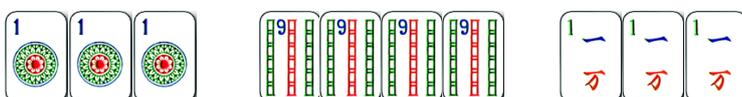
Il tris o poker del vento di giro (o di round) dà diritto ad **1 raddoppio**.
 Nel caso in cui il vento di giro corrisponda al proprio vento si ottengono in totale **2 raddoppi**.

TRIS DI DRAGHI



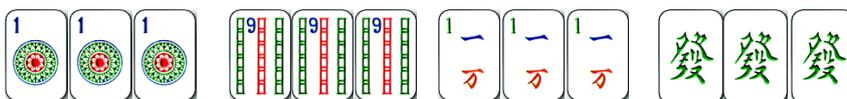
Ogni tris o poker di un Drago dà diritto ad **1 raddoppio**

TRE TRIS DI TESTA



Tre tris o poker di testa danno diritto ad **1 raddoppio**

QUATTRO TRIS DI TESTA



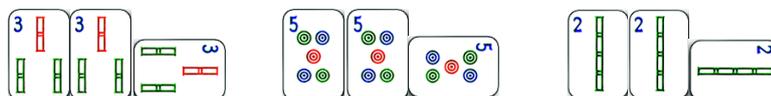
Quattro tris o poker di testa danno diritto a **2 raddoppi**
Questa combinazione include il raddoppio per Tre Tris di Testa.

TRE TRIS UGUALI



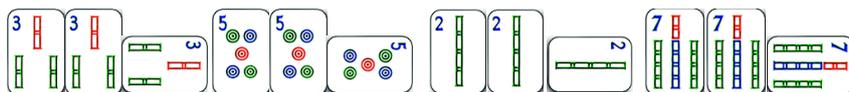
Tre tris o poker uguali danno diritto ad **1 raddoppio**

TRE TRIS NASCOSTI



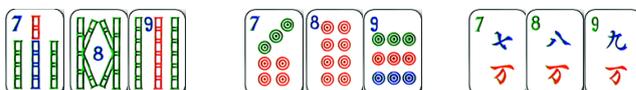
Tre tris interamente pescati danno diritto ad **1 raddoppio**
(il poker eventualmente pescato ed esposto fa perdere il diritto a questo raddoppio).

QUATTRO TRIS NASCOSTI



Quattro tris interamente pescati danno diritto a **2 raddoppi** (il poker eventualmente pescato ed esposto fa perdere il diritto a questo raddoppio). Questa combinazione include il raddoppio per Tre Tris Nascosti.

TRE SCALE UGUALI



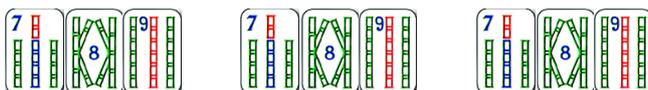
Tre scale uguali di qualsiasi seme danno diritto ad **1 raddoppio**

QUATTRO SCALE UGUALI



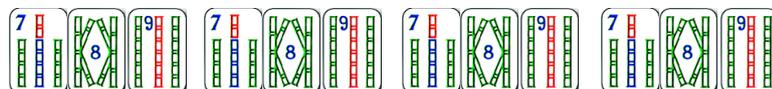
Quattro scale uguali di qualsiasi seme danno diritto a **2 raddoppi**. Questa combinazione include il raddoppio per Tre Scale Uguali.

TRE SCALE UGUALI DI COLORE



Tre scale uguali dello stesso seme (o colore) danno diritto a **2 raddoppi**

QUATTRO SCALE UGUALI DI COLORE



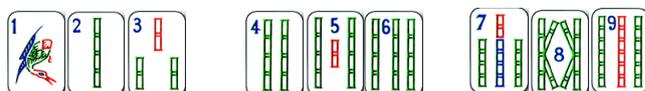
Quattro scale uguali dello stesso seme danno diritto a **4 raddoppi**. Questa combinazione include i 2 raddoppi per Tre Scale Uguali di colore.

SERPENTE



Tre scale in sequenza progressiva dall'uno al nove (1-2-3 / 4-5-6 / 7-8-9) di qualsiasi seme danno diritto a **1 raddoppio**

SERPENTE DI COLORE



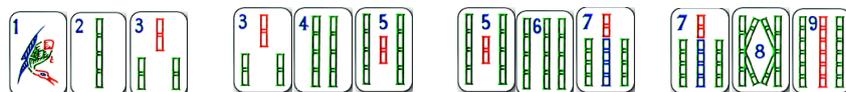
Tre scale in sequenza progressiva dall'uno al nove (1-2-3 / 4-5-6 / 7-8-9) dello stesso seme danno diritto a **2 raddoppi**

SERPENTE INCATENATO



Quattro scale in sequenza successiva incatenata (1-2-3 / 3-4-5 / 5-6-7 / 7-8-9) di qualsiasi seme danno diritto a **2 raddoppi**

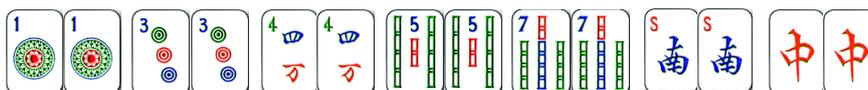
SERPENTE INCATENATO DI COLORE



Quattro scale in sequenza successiva incatenata (1-2-3 / 3-4-5 / 5-6-7 / 7-8-9) dello stesso seme danno diritto a **3 raddoppi**

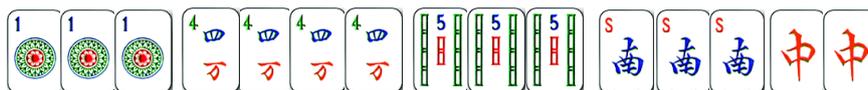
Raddoppi da chiusura

TUTTE COPPIE



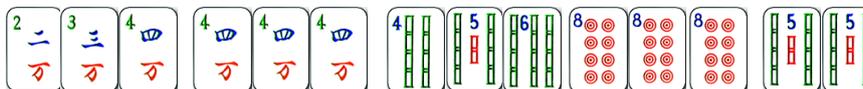
Mah-Jong composto da sette coppie qualsiasi: **2 raddoppi**
Sono esclusi i casi particolari descritti più avanti.

TUTTI TRIS



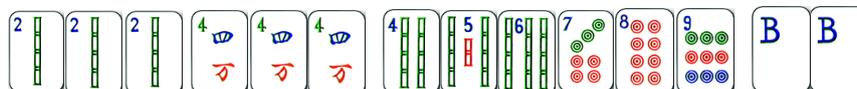
Mah-Jong composto di 4 tris e/o poker più una coppia qualsiasi. **1 raddoppio**

SENZA TESTE



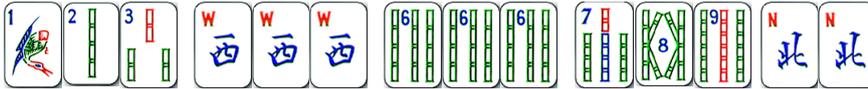
Mah-Jong composto da tutte pedine numerali dal 2 all'8. **1 raddoppio**

TUTTO PESCATO O NASCOSTO



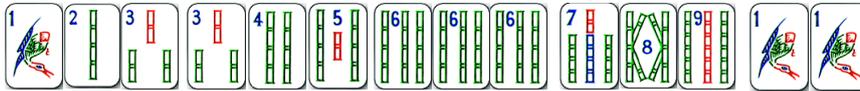
Chiusura effettuata senza aver chiamato nessuna pedina (nemmeno quella utile per la chiusura) e senza avere esposto nessuna combinazione (neanche un poker). **1 raddoppio**

MANO PURA



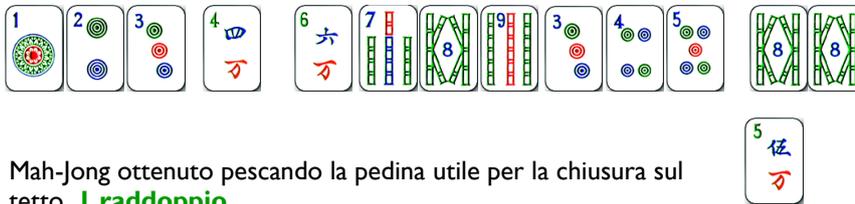
Mah-Jong composto da pedine di uno stesso seme più una o più combinazioni di Venti o Draghi. **1 raddoppio**

MANO PURISSIMA

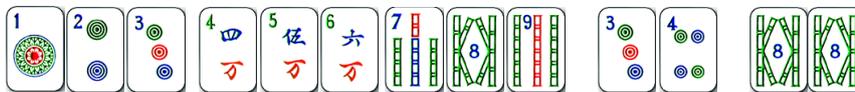


Mah-Jong composto da quattro combinazioni e coppia di un unico seme. **3 raddoppi**

PESCATO SUL TETTO



Mah-Jong ottenuto pescando la pedina utile per la chiusura sul tetto. **1 raddoppio**

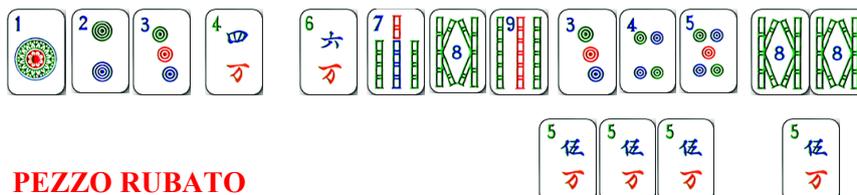


5 DI PALLE SUL TETTO (BECCARE IL GALLO D'ORO)

Fare Mah-Jong pescando il 5 palle (o cerchi) sul tetto da diritto a **2 raddoppi**



Questa combinazione include il raddoppio per Pescato sul Tetto.



PEZZO RUBATO

Mah-Jong ottenuto rubando la pedina che un avversario sta esponendo in stecca per trasformare in poker un tris già chiamato ed esposto in precedenza. **1 raddoppio**



TUTTI TRIS DI TESTA

Mah-Jong composto da 4 tris e/o poker di testa, più la coppia anch'essa di testa (mano formata soltanto con pedine 1-9 Venti e/o Draghi). **4 raddoppi**
Questa combinazione include i raddoppi per Tre Tris di Testa, Quattro Tris di Testa e Tutti Tris.

ULTIMO SCARTO

Mah-Jong ottenuto con l'ultima pedina che può essere scartata. **1 raddoppio**

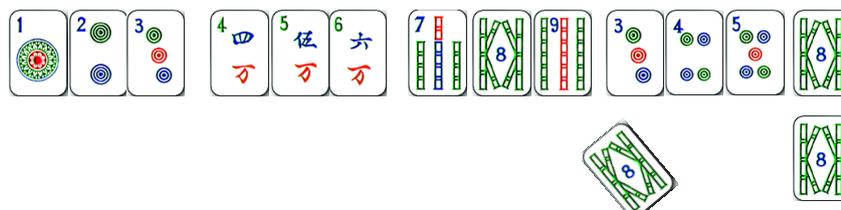
ULTIMA PEDINA

Mah-Jong realizzato con l'ultima pedina disponibile per la pesca. **1 raddoppio**

IMBOTTIGLIATO

Mah-Jong ottenuto facendo la coppia finale con l'unica pedina rimasta coperta, avendo già esposte in stecca le altre 4 combinazioni. **1 raddoppio**

ULTIMO PEZZO



Mah-Jong ottenuto con l'ultimo esemplare disponibile. **I raddoppio**

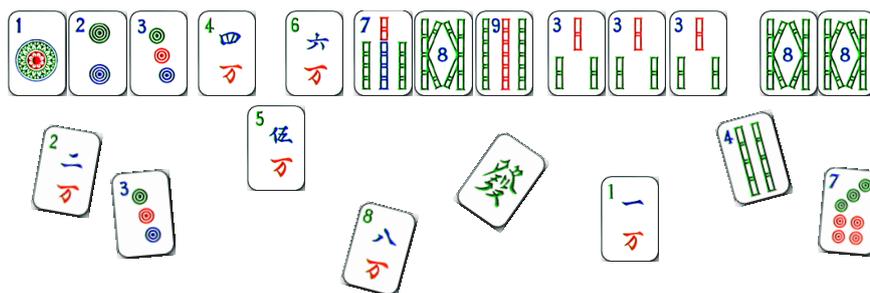
La dichiarazione di “**ultimo pezzo**” deve essere contemporanea alla dichiarazione di Mah-Jong e fatta prima di posizionare la pedina in stecca.

Per avere diritto a questo raddoppio è necessario essere effettivamente a punto su una pedina e della quale è rimasto un gioco un solo esemplare. In seguito alla dichiarazione di ultimo pezzo il giocatore dovrà mostrare le pedine (tra quelle scartate, esposte nelle stecche oppure coperte nella propria stecca) che confermano la possibilità di chiusura con quell'unico pezzo.

La dichiarazione potrà quindi essere valida se siamo:

1. A punto su una sola pedina, per fare la coppia o per una combinazione che richiede una unica pedina;
2. A punto su due coppie quando di una coppia sono state scartate e/o esposte in stecca due pedine e dell'altra soltanto una.
3. A punto su una scala bilaterale quando di una delle pedine utili alla chiusura sono stati scartati e/o esposti in stecca tutti e quattro gli esemplari e dell'altra sono stati scartati e/o esposti in stecca tre esemplari.

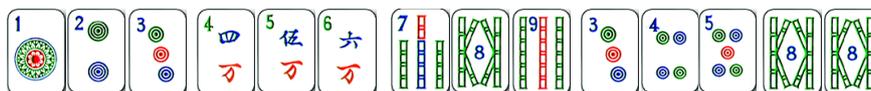
ENTRO LA QUINDICESIMA



Chiusura realizzata entro il quindicesimo scarto (compreso).

Il conteggio degli scarti comprende anche le pedine eventualmente chiamate (esclusi Fiori e Stagioni). **I raddoppio**

TUTTE SCALE



Chiusura

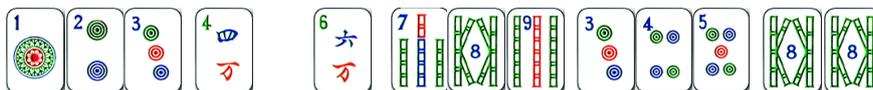
effettuata con combinazioni di sole scale ed una coppia senza valore.

I raddoppio

Sono perciò da escludere:

- la coppia del proprio vento o del vento di giro
- la coppia di un qualsiasi drago

RICHI O RIICHI



Il giocatore a punto su un'unica pedina può dichiarare RICHI. La chiusura a seguito della dichiarazione di RICHI dà diritto ad **I raddoppio**.

- La dichiarazione di RICHI è falsa se si è a punto su scala bilaterale o su doppia coppia (anche nel caso in cui tutti gli esemplari disponibili di una delle due pedine su cui si è a punto siano stati scartati e/o esposti).
Per le penalità a seguito di una dichiarazione falsa si veda la sezione dedicata.
- La dichiarazione di RICHI obbliga il giocatore a posizionare coperte sulla stecca le pedine che non ha ancora esposto. Il giocatore non potrà più cambiare il proprio gioco e scarterà tutte le pedine pescate anche nel caso di Fiore, Stagione o di una pedina per fare un poker.
- Il giocatore potrà chiudere sia pescandosi la pedina occorrente, sia chiamando quella scartata da un avversario; a chiusura avvenuta, per rendere visibile a tutti il raddoppio dato dalla dichiarazione di Richi, si posizionerà la pedina utilizzata per chiudere in posizione verticale sulla stecca.
- La dichiarazione di RICHI deve essere fatta prima dello scarto ed entro le ultime 8 pedine utili per la pesca.
- Il giocatore che pesca la pedina deve prima guardarla e poi scartarla perché se la gira e la appoggia direttamente sul tavolo sarà considerata scartata.
- Chi dichiara RICHI può annullare la sua dichiarazione solo prima di aver scartato; a scarto avvenuto il RICHI diventa avvenuto.

Prima di fare la dichiarazione di RICHI, è opportuno valutare molto bene il rischio a cui esponiamo sia il nostro stesso gioco che quello degli altri in quanto, dovendo scartare tutto ciò che peschiamo fino alla eventuale chiusura, potremo favorire un altro giocatore.

CUMULO E COMPATIBILITA' DEI RADDOPPI

I raddoppi sono tutti cumulabili tra di loro salvo i casi dove sia specificato diversamente.

Ecco alcuni esempi, per meglio chiarire i concetti di cumulabilità :

- Uno stesso tris di Vento può dare diritto a 2 raddoppi quando il vento di giro (1 radd.) è contemporaneamente il proprio vento (1 radd.);
- I raddoppi per Quattro scale uguali di colore (4 radd.) non vengono cumulati con quelli per tre scale uguali di colore (2 radd.) in quanto sono già compresi nella prima combinazione.

PAGAMENTO DELLE CHIUSURE

Chi fa Mah-Jong conta i propri punti, aggiunge venti punti di bonus ed il totale lo raddoppia seguendo i criteri sin qui indicati, tenendo presente che il giocatore che è nel ruolo di EST paga e riscuote doppio.

In caso di Mah-Jong fatto da due o tre giocatori contemporaneamente, questi si pagheranno le differenze tra di loro e poi riscuoteranno da chi non ha fatto Mah-Jong. I giocatori che non hanno fatto Mah-Jong, procederanno poi a pagarsi tra di loro le differenze dei punti di stecca.

PAGAMENTO DEI PUNTEGGI DI STECCA

I giocatori che non hanno fatto Mah-Jong contano i propri punti e si pagano le eventuali differenze tra di loro, tenendo presente che EST deve raddoppiare, in positivo o in negativo, solo dopo aver calcolato le differenze.

Es.: se EST ha 32pt. di stecca, SUD 18 pt. E OVEST 64 pt.;

- EST che paga e riscuote doppio, incassa da SUD $32-18 = 14 * 2 = 28$ pt., paga a Ovest $64-32 = 32 * 2 = 64$.
- SUD paga ad EST $32-18 = 14 * 2 = 28$ pt., paga ad OVEST $64-18 = 46$ pt.
- OVEST riscuote da EST $64-32 = 32 * 2 = 64$ pt., riscuote da SUD $64-18 = 46$ pt.

ARROTONDAMENTO

Nel pagamento dei punti, siano essi del Mah-Jong o di stecca, l'arrotondamento avviene sulla base dei dieci punti. Chi ha tra 0 e 4 punti non riscuote nulla; se ha un punteggio da 6 a 14 ne riscuote 10, da 16 a 24 punti 20, da 26 a 34 ne riscuoterà 30 e così via.

L'arrotondamento va compiuto dopo aver calcolato le differenze, raddoppiandole prima di arrotondare se il pagamento riguarda il giocatore EST.

LIMITE

Per evitare che i punteggi arrivino a dimensioni troppo elevate, si usa mettere un limite convenzionale massimo che la Federazione Italiana Mah-Jong consiglia di fissare a punti 1000-2000 (2000 per EST e 1000 per gli altri).

MASSIMI

Esistono 11 combinazioni che danno diritto al pagamento di un punteggio predefinito, indipendentemente dal conteggio dei punti ed al limite fissato; queste combinazioni vengono normalmente denominate "Massimo".

Le combinazioni denominate "Massimo" sono:

Vediamole meglio e più dettagliatamente:

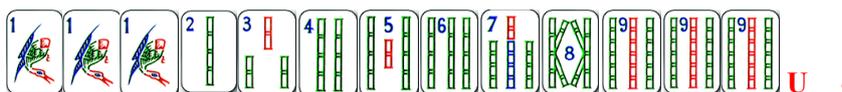
Definizione	Punti
Casa piena dei 9 pezzi	3000/6000
Tutto kong	3000/6000
Uscita degli Dei	3000/6000
13 lanterne meravigliose	2000/4000
Raduno dei Dragoni	2000/4000
4 benedizioni della casa	2000/4000
Serpente dei draghi	2000/4000
Serpenti siamesi	2000/4000
Tutte coppie di colore	2000/4000
Tutte coppie di testa	2000/4000
Piccolo serpente	1000/2000

CASA PIENA DEI 9 PEZZI - (3000/6000)

Mah-Jong di mano purissima composta da 3 uno, 3 nove ed un esemplare dal 2 all'8 più una qualsiasi pedina del medesimo seme.

Per realizzare questa chiusura occorre pescare interamente le 13 pedine illustrate in figura; in questo modo si è a punto su tutte e nove le pedine.

Se la pedina di chiusura viene pescata il giocatore dovrà mostrarla prima di metterla in stecca in modo da dimostrare la regolarità della combinazione.



SCITA DEGLI DEI - (3000/6000)

Mah-jong fatto da EST con le 14 pedine iniziali o dagli altri con la prima pedina scartata da EST.

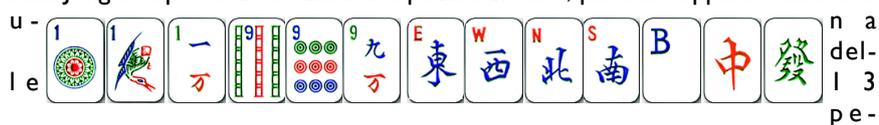
TUTTO KONG O POKER - (3000/6000)

Mah-jong composto da 4 poker e una coppia.



13 LANTERNE MERAVIGLIOSE - (2000/4000)

Mah-jong composto da 13 differenti pedine di testa, più una coppia formata con



dine già possedute. In figura sono mostrate le 13 teste diverse.

QUATTRO BENEDIZIONI DELLA CASA - (2000/4000)



Mah-jong composto da quattro tris o poker di venti, oppure da tre tris o poker di venti più la coppia del quarto vento ed una qualsiasi altra combinazione.

RADUNO DEI DRAGONI - (2000/4000)



Mah-jong composto dai tris o poker dei tre Draghi più qualsiasi altra combinazione e coppia.

TUTTE COPPIE DI COLORE - (2000/4000)



Mah-Jong composto da sette coppie dello stesso seme.

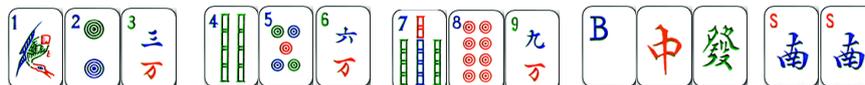


TUTTE COPPIE DI TESTA - (2000/4000)

Mah-Jong composto da sette coppie di pedine di testa

SERPENTE DEI DRAGHI - (2000/4000)

Mah-Jong composto da: 1-4-7 di un seme, 2-5-8 di un altro seme, 3-6-9 del terzo seme, un drago bianco, un drago verde, un drago rosso più la coppia del vento di giro o del proprio vento. Le pedine devono essere tutte pescate tran-



ne quella per chiudere che può essere eventualmente chiamata.

DUE SERPENTI SIAMESI - (2000/4000)

Mah-Jong composto da due serie di pedine di diverso seme dall'1 al 7. Le pedine devono essere tutte pescate tranne quella per chiudere che può essere e-

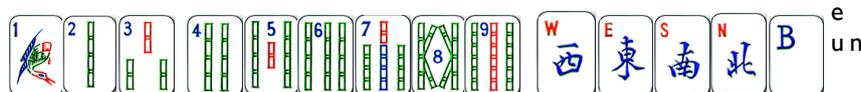


ventualmente chiamata.

Questo Mah-Jong non necessita della coppia di chiusura.

PICCOLO SERPENTE - (1000/2000)

Mah-Jong composto da un serpente di colore più un esemplare di ciascun vento



drago qualsiasi. Le pedine per formare le scale del serpente e l'eventuale pedina di chiusura possono essere chiamate.

Questo Mah-Jong non necessita della coppia di chiusura.

USO DELLA STECCA

Durante il gioco andranno sistemati sull'apposito piano della stecca le scale, i tris chiamati, i poker e quando lo si ritiene opportuno i Fiori e le Stagioni. Le altre pedine rimangono posizionate verticalmente, coperte sull'apposita scanalatura della stecca.

Quando uno dei giocatori fa Mah-Jong, questo dovrà esporre le pedine sulla stecca, per dare modo agli altri di controllare la validità della chiusura. Gli altri scopriranno a loro volta le loro pedine e posizioneranno in stecca le combinazioni che danno diritto a punti o raddoppi.

È buona norma non scoprire o gettare le proprie pedine se non si è prima controllata la validità della chiusura.

Per indicare un tris coperto si posiziona una delle tre pedine trasversalmente alle altre due; allo stesso modo si indicherà il poker coperto in qualsiasi momento venga esposto.



Tris coperto



Poker coperto

IRREGOLARITA' DI GIOCO E RELATIVE PENALITA'

Si riscontrano le seguenti irregolarità di gioco:

1. **PICCOLO SIGNORE:** quando un giocatore, in qualsiasi momento di gioco, si trova con un numero di pedine inferiore a quello necessario per fare mah-jong è piccolo signore; non potrà più fare mah-jong ma continuerà regolarmente a giocare. Alla fine della mano i suoi punti di stecca saranno considerati validi.
2. **GRANDE SIGNORE:** quando un giocatore, in qualsiasi momento di gioco, si trova con un numero di pedine superiore a quello necessario per fare mah-jong è grande signore; non potrà più fare mah-jong ma continuerà regolarmente a giocare. alla fine della mano la sua stecca avrà valore zero.
3. **PICCOLO O GRANDE SIGNORE:** quando un giocatore si trova piccolo o grande signore prima che la mano abbia avuto inizio, la mano andrà a monte solo se colui che si trova piccolo o grande signore non ha ancora visto le proprie pedine.
4. **MAH-JONG FALSO:** quando uno o più giocatori nel corso di una mano effettuano un *mah-jong falso* dovranno coprire le proprie pedine che avevano ancora in stecca e saranno esclusi dal gioco per la durata della mano. I giocatori non pescheranno e non scarteranno più alcuna pedina (effettueranno solo un ultimo scarto se avranno in mano 14 pedine a seguito dell'ultima pescata o chiamata). Il gioco prosegue con gli altri giocatori. Al termine della mano le stecche dei giocatori che hanno fatto *mah-jong falso* varranno zero punti e quindi pagheranno il mah-jong e le stecche degli altri. Se a seguito di dichiarazioni di *mah-jong falso* rimane un solo giocatore la mano terminerà e a questo sarà pagato, da tutti gli avversari, il mah-jong pari al massimo della gara in corso.
5. **RICHI FALSO:** quando uno o più giocatori nel corso di una mano effettuano un *richi falso* dovranno coprire le pedine con cui avevano dichiarato richi e saranno esclusi dal gioco per la durata della mano. La pedina chiamata da chi ha fatto *richi falso* viene lasciata sul tavolo ed il gioco prosegue normalmente con il giocatore che era di turno al momento dello scarto. La stecca di chi ha fatto richi falso vale zero punti e quindi pagherà interamente sia il mah-jong che le stecche degli altri. Se rimane un solo giocatore la mano terminerà e a questo sarà pagato, da tutti gli avversari, il mah-jong pari al massimo della gara in corso.
6. **CALO DELLA STECCA:** se un giocatore, a seguito di una dichiarazione di mah-jong falso da parte di un altro giocatore, butta le proprie pedine nella zona dello scarto, non potrà più proseguire la mano e la sua stecca vale zero punti. Pagherà interamente sia il mah-jong che le stec-

che degli altri giocatori. La mano sarà continuata dai giocatori che avranno mantenuto le pedine coperte o scoperte (sulla stecca o nella zona tra il giocatore e la stecca stessa). Se rimane un solo giocatore la mano terminerà ed al giocatore rimasto sarà pagato, da tutti gli avversari, il mah-jong pari al massimo della gara in corso.

7. **DISTRUZIONE DEL MURO:**

- se a seguito di mah-jong falso un giocatore distrugge una parte del muro (per la ricerca di qualche pedina o per aver gettato le proprie pedine) verrà escluso dal gioco; la sua stecca avrà valore zero e pagherà interamente sia il mah-jong che le stecche degli altri giocatori. Nel caso in cui il muro non sia completamente distrutto il gioco continuerà per gli altri giocatori utilizzando anche le pedine del tetto fatte salve quelle corrispondenti ai Fiori ed alle Stagioni ancora da pescare più una per un eventuale poker. Se la distruzione del muro rende impossibile il proseguimento della mano il giocatore che ha causato la distruzione pagherà per se e per gli altri il mah-jong pari al massimo della gara in corso ai giocatori che avranno mantenuto le pedine coperte o scoperte (sulla stecca o nella zona tra il giocatore e la stecca stessa). Se la distruzione del muro è stata causata da due o più giocatori si divideranno i mah-jong da pagare.

Caso particolare:

se a seguito della pescata dell'ultima pedina in gioco un giocatore distrugge, tutto o in parte, il tetto, questo giocatore dovrà pagare il mah-jong, per se e per gli altri, pari al massimo della gara in corso al giocatore che aveva la possibilità di chiudere con l'ultimo pesce, solo nel caso in cui questo dimostri che la pedina pescata fosse un fiore o una pedina utile per formare un poker.

- se il muro viene distrutto per cause diverse e INVOLONTARIAMENTE (esempio: ginocchiata al tavolino) e non è possibile procedere ad una corretta ricostruzione, la mano sarà messa a monte dall'Arbitro.
- nel caso in cui la distruzione del muro sia addebitabile ad esplicita VOLONTARIETA', l'Arbitro prenderà i provvedimenti del caso.

IL TORNEO O GARA

Comportamenti e regole

In una gara o torneo si presentano problemi e necessità diversi da quelli che si incontrano giocando una partita tra amici:

- Problemi di tempo;
- Perché sia davvero una gara, dovremo fare in modo che ogni partecipan-

- te incontri il maggior numero possibile di avversari;
- Dovendo assicurare la sorveglianza esterna per verificare che tutti rispettino il regolamento di gioco, per aiutare quei giocatori e quei tavoli che con interpretazioni non corrette del regolamento si trovano ad essere in controversia o per risolvere quei casi particolari che capitano durante un torneo e che richiedono soluzioni il più possibile giuste ed uniformi per tutti i partecipanti, è presente un Arbitro di gara (Nazionale o di Club).

Per questi motivi, oltre al regolamento di gioco, per disputare un torneo è necessario anche un regolamento di gara, che ne fissa le modalità di svolgimento. Alcune regole e modalità potranno anche sembrare poco logiche o eccessivamente punitive; è comunque il risultato dell'esperienza fatta organizzando centinaia di gare. Alcune regole sono state introdotte anche per abituare i giocatori ad una sfida leale e corretta, improntata alla sportività che sempre dovrebbe animare tutti i partecipanti.

REGOLAMENTO DI GARA

- Il posto si assegna mediante il tiro dei dadi, come da regolamento di gioco.
- EST passa sempre la mano, sia che chiuda sia che vada a monte.
- Il vento di giro (o di round) per la prima manche sarà quello corrispondente al muro in cui viene aperta la breccia per l'inizio del gioco.
- Salvo diversa indicazione, nei tornei a tempo determinato si potrà finire la mano in corso se allo scadere del tempo vi sono almeno 4 scarti effettuati, comprese le eventuali chiamate (3 scarti se il tavolo è composto da 3 giocatori).
- È facoltativo posizionare orizzontalmente il proprio Fiore o Stagione: va però dichiarato all'Arbitro quando questi viene chiamato a controllare la chiusura.
- Il giocatore che per un qualsiasi motivo abbandona il tavolo di gioco deve avvertire l'Arbitro di gara; sarà facoltà dell'Arbitro stesso sostituirlo con un altro giocatore; il giocatore che lascia il tavolo perde ogni diritto a qualsiasi premio acquisito in quella gara; il giocatore che subentra nel posto di chi abbandona acquisisce il diritto ad ogni premio eventualmente raggiunto.
- La scheda di gara va compilata in ogni sua parte. Qualora mancasse la compilazione di alcuni punteggi, in un eventuale controllo di pagamenti a fine turno, le mani lasciate in bianco verranno considerate come mani a

punteggio zero. Si consiglia quindi agli Arbitri di controllare durante il primo turno di gioco la compilazione delle schede con i dati personali dei giocatori. Si raccomanda ai Giocatori di compilare bene le schede di gioco per evitare perdite di tempo ed inutili contestazioni da parte degli arbitri e dei giocatori stessi.

- È facoltà dell'Arbitro di gara allontanare dai tavoli di gioco quei giocatori che, con comportamenti scorretti e sleali, compromettono il regolare svolgimento della gara; questi giocatori saranno, poi segnalati sul referto di gara per eventuali provvedimenti disciplinari.
- Quando un giocatore chiama l'Arbitro per vidimare un Mah-Jong dovrà prima di tutto dichiarare che vento è e qual è il vento di round e poi elencare i raddoppi realizzati. Una volta che l'Arbitro ha vidimato il mah-jong, anche se le pedine sono ancora in stecca, non sarà più possibile richiamarlo per apportare variazioni al punteggio vidimato.

TAVOLO DA TRE GIOCATORI

Si possono avere tavoli con tre giocatori. I componenti di un tavolo da tre giocatori utilizzano le seguenti regole aggiuntive:

- Nella prima mano il Nord è assegnato al giocatore mancante (detto anche "morto");
- Al "morto" non vanno distribuite le pedine;
- Est pesca regolarmente la 13^a e la 14^a pedina;
- Quando il "morto" è Est il giocatore che è Sud pesca la 13^a e la 14^a pedina;
- Se i primi 3 scarti sono una pedina dello stesso vento la mano va a monte;
- Allo scadere del tempo sono sufficienti 3 scarti, comprese eventuali chiamate, per poter proseguire il Mah-Jong.

REGOLAMENTO CHARLESTON

Esiste una variante al regolamento ufficiale e si chiama *Charleston*.

Dopo la normale distribuzione, e dopo aver preso visione delle pedine ed eventualmente reintegrato dal tetto i fiori e le stagioni vengono effettuati i seguenti tre scambi di pedine tra giocatori:

1. ogni giocatore passerà quattro delle proprie pedine al giocatore alla propria sinistra: Est a Nord, Nord a Ovest, Ovest a Sud e Sud a Est;
2. dopo aver esaminato la nuova mano di pedine ogni giocatore passerà altre quattro pedine al giocatore che ha di fronte: Est a Ovest, Sud a

- Nord, Ovest ad Est e Nord a Sud;
3. dopo aver esaminato la nuova mano di pedine ogni giocatore passerà altre quattro pedine al giocatore che ha alla propria destra: Est a Sud, Sud ad Ovest, Ovest a Nord e Nord ad Est.

Terminati gli scambi la partita comincia normalmente.

Nell'eventualità che un tavolo sia composto da tre giocatori, gli scambi verranno eseguiti nel seguente modo:

1. Est pone quattro pedine davanti alla stecca di Nord (morto), Ovest passa quattro pedine a Sud e Ovest prende le ultime quattro pedine del Tetto e può reintegrare fiori o stagioni eventualmente pescati tra le pedine appena prese, Sud passa quattro pedine ad Est.
2. Est scambia quattro pedine con Ovest e Sud scambia quattro pedine con le quattro che si trovano davanti alla stecca di Nord.
3. Est passa quattro pedine a Sud, Est prende le quattro pedine poste davanti alla stecca di Nord, Sud passa quattro pedine ad Ovest ed Ovest mette quattro pedine in coda al tetto (dove le aveva prese al primo scambio).

L'esempio è fatto con il Nord che corrisponde al "morto" ma si procede analogamente per tutti gli altri casi. A questo punto la partita continua normalmente.

CAMPIONATO ITALIANO

La Federazione Italiana Mah-Jong organizza tutti gli anni un Campionato Italiano individuale ed un Campionato Italiano a Squadre di Club.

Dal 1987 ad oggi i regolamenti di gara per i campionati sono stati cambiati diverse volte sia per esigenze organizzative sia per cercare una formula che permettesse di determinare in modo corretto, e meno soggetto ai capricci della fortuna, il Campione Italiano individuale ed il Club Campione Italiano.

Per informazioni:



FEDERAZIONE ITALIANA
MAH JONG

Via Somalia 2 - 47122 Forlì - tel. 39333635596

Sito Internet: www.fimj.it

Email: info@fimj.it

Aggiornato al 1° Gennaio 2007