

Regolamento Reverso di Mahjong

リ
ン
ズ



EDIZIONE 2017



Sommario

Introduzione	4
Note del traduttore	5
Cambiamenti dal regolamento del 2012	6
1. Le tessere.....	7
1.1. I tre semi.....	7
1.2. Onori.....	7
1.3. Altre tessere	7
1.4. Altro materiale.....	7
2. Preparazione.....	8
2.1. Proprio vento.....	8
2.2. Vento di giro	8
2.3. Posizione al tavolo.....	8
2.4. Assegnazione degli stecchetti.....	8
2.5. Costruzione del muro	9
2.6. Apertura del muro.....	9
2.7. Il muro morto	9
2.8. L'indicatore di <i>dora</i>	9
2.9. Distribuzione delle tessere	10
3. Svolgimento del gioco	11
3.1. Fasi del gioco	11
3.2. Mano valida	11
3.3. Turno di un giocatore	12
3.3.1. L'ultimo scarto effettuato.....	12
3.3.2. <i>Chi (Chow)</i>	12
3.3.3. <i>Pon (Pung)</i>	13
3.3.4. <i>Kan (Kong)</i>	13
3.3.5. Promuovere un <i>pon</i> scoperto a <i>kan</i>	13
3.3.6. <i>Kan</i> coperto	13
3.3.7. Esporre le tessere	14
3.3.8. 3° <i>pon</i> scoperto di drago e 4° <i>pon</i> scoperto di vento.....	14
3.3.9. Quarto <i>kan</i>	14
3.3.10. <i>Ron</i> (vittoria tramite scarto)	15
3.3.11. <i>Tsumo</i> (vittoria tramite pescata)	15
3.3.12. <i>Tenpai</i> (mano in attesa o mano pronta).....	15
3.3.13. <i>Riichi (Reach)</i>	15

3.3.14.	Chiamata con scambio (swap-calling o <i>kuikae</i>).....	16
3.4.	Fine di una mano	16
3.4.1.	L'ultima tessera	16
3.4.2.	A monte per esaurimento delle tessere giocabili.....	16
3.4.3.	Gestione delle puntate di <i>riichi</i> dopo le mani a monte.....	17
3.4.4.	<i>Furiten</i>	17
3.4.5.	<i>Chombo</i>	18
3.4.6.	Mano morta.....	18
3.4.7.	Irregolarità minori	19
3.4.8.	Dichiarazione di vittoria.....	19
3.4.9.	Gettoni.....	19
3.4.10.	Rotazione di Est	19
3.5.	Avanzamento del gioco	19
3.6.	Fine del gioco.....	20
3.6.1.	Bonus per il vincitore.....	20
4.	Punteggio.....	21
4.1.	Come contare una mano vincente	21
4.1.1.	<i>Fu</i> (mini-punti).....	21
4.1.2.	Calcolo esatto del valore della mano	23
4.1.3.	Tabelle dei punteggi	23
4.2.	Riepilogo degli <i>yaku</i>	24
4.2.1.	Lista degli <i>yaku</i> da 1 <i>han</i>	24
4.2.2.	Lista degli <i>yaku</i> da 2 <i>han</i>	27
4.2.3.	Lista degli <i>yaku</i> da 3 <i>han</i>	28
4.2.4.	Lista degli <i>yaku</i> da 5 <i>han</i>	29
4.2.5.	Lista degli <i>yakuman</i>	29
4.3.	Esempi di punteggio	31
5.	Etichetta e regole di torneo.....	35
5.1.	Errori nella chiamata delle tessere.....	35
5.1.1.	Dimenticarsi di prendere la tessera chiamata.....	35
5.1.2.	Chiamare a vuoto	35
5.1.3.	Cambiare la chiamata	35
5.1.4.	Chiamare una combinazione non valida	36
5.2.	Esporre le tessere	36
5.2.1.	Pescare una tessera dalla parte sbagliata del muro.....	36
5.3.	Errori nella dichiarazione di <i>riichi</i>	36

5.4.	Passare informazioni	37
5.5.	Barare e ostruire il gioco	37
5.6.	Presentarsi in ritardo al torneo	37
5.7.	Sostituzione di giocatori	37
5.8.	Sessioni di torneo	38
5.9.	Cellulari.....	38
6.	Tabelle punteggio	39

Introduzione

Negli ultimi anni abbiamo assistito ad una crescita nell'interesse del Mahjong a livello mondiale. Sempre più giocatori da ogni nazione hanno cominciato ad essere attratti dal gioco più intrigante del mondo. In Europa ad esempio è chiaro che il numero dei tornei continua a crescere, tanto quanto il numero di club di Mahjong.

La globalizzazione e la connessione internet sempre più veloce, hanno permesso in un modo mai visto prima a giocatori da tutto il mondo di potersi riunire attorno ai tavoli virtuali di Mahjong. Le partite online e discussioni spaziano tra tantissime varianti, ma il Mahjong giapponese, il *riichi*, sembra sempre avere una sorta di "status" tra i giocatori e un folto gruppo di appassionati, probabilmente ispirati dai giocatori professionisti giapponesi, unici al mondo.

La prima edizione del regolamento EMA è stato scritto in preparazione del "First European Riichi Championship" nel 2008 ad Hannover, in Germania. Le regole erano basate sul modo di giocare il *riichi* più diffuso nei Paesi Bassi ed in Danimarca. Le regole sono state modificate nel 2012 in modo da essere più vicini alla versione giapponese del *riichi*, mantenendo comunque qualche variante.

In preparazione del primo "World Riichi Championship" a Parigi, in Francia, nel 2014, Sylvain Malbec ha creato il regolamento WRC in collaborazione con molte persone da tutto il mondo tra cui la *Japan Mahjong Professional League*. Nel 2015 il regolamento WRC è stato modificato leggermente e si è vista la necessità di revisionare anche il regolamento EMA al momento in uso.

Questo manuale descrive le regole *riichi* dell'*European Mahjong Association* nella loro corrente forma del 2016.

Tina Christensen, President
European Mahjong Association
Aprile 2016

Note del traduttore

Questo manuale è un adattamento del Regolamento EMA 2016 in Inglese e del regolamento WRC 2015. Non può essere chiamata una traduzione diretta poiché ci siamo visti costretti a cambiare certi termini e nomi delle mani, per venire incontro al significato originale ed evitare ambiguità, che purtroppo nella lingua Italiana spiccavano proprio per divergenza linguistica. Mentre, in altri casi abbiamo trovato doveroso aggiungere precisazioni o note.

La differenza più grande che salta all'occhio sono le chiamate ed i *fan*. I *pung*, *chow* e *kong* sono stati sostituiti rispettivamente dalle chiamate giapponesi *pon*, *chi* e *kan* per rispettare la terminologia WRC, da cui il regolamento EMA trae ispirazione.

Le chiamate “*pung*”, “*chow*” e “*kong*” sono comunque valide come scritto anche in questo regolamento, ma in ottica da torneo sarebbe preferibile usare i termini giapponesi, in quanto hanno la priorità nel WRC.

È importante notare che i termini qua sopra si riferiscono alla chiamata, quindi “*chi*” non è il termine propriamente corretto per definire una scala quando si ha una mano coperta, ma solo quando è una scala chiamata. Il termine corretto sarebbe “*shuntsu*” oppure “*scala*”. Questo chiarimento è da tenere a mente quando si tengono partite con giocatori giapponesi poiché può creare confusione. In altri contesti invece non ha nessuna rilevanza.

I *fan* sono stati sostituiti dal nome giapponese *han*, mentre i “mini-punti” con il termine *fu*. Questo di nuovo è stato fatto per conformarsi alla terminologia WRC e per chiarire la provenienza del *fan* che è propria dell’*Hong Kong Mahjong* e non ha niente a che fare con il *Riichi Mahjong*.

Infine, ci sono i nomi di alcune mani che sono stati cambiati per rispettare il significato giapponese e per distaccarsi dalle mani dell’*Hong Kong Mahjong* e dall’MCR da cui i precedenti regolamenti prendevano ispirazione.

Tutti questi cambiamenti e altri che troverete nel manuale sono stati fatti, oltre per una ragione pratica, soprattutto per una ragione di chiarezza.

Esistono molti sistemi di Mahjong e riteniamo che differenziare chiaramente ogni sistema possa giovare a tutti, eliminando ogni ambiguità e incomprensione.

Il manuale che avete in mano è frutto di anni di revisioni e traduzioni in inglese, danese, giapponese, francese e italiano.

Ci auguriamo di aver reso giustizia a questo magnifico gioco e che questo possa essere un punto di riferimento per ogni giocatore di *riichi*.

Massimo Crivaro and Ivan Coli, President and Vice-President

Tanuki Riichi Mahjong Club

Gennaio 2017



FEDERAZIONE ITALIANA
MAH JONG

Cambiamenti dal regolamento del 2012

Le regole sono state modificate per evitare ambiguità e per essere più vicine al *riichi* giapponese e alle regole WRC.

I cambiamenti maggiori dal regolamento del 2012:

- Rimozione dei cinque rossi.
- *Tanyao* può essere a mano aperta.
- *Renho* è una mano *mangan*, non più *yakuman*.
- *Dai suushii* è una mano *yakuman*, non più doppio *yakuman*.
- Una mano da 13+ fan si conta come *sanbaiman*, non più *yakuman*.
- La regola dei 3 secondi è stata rimossa.
- Swap-calling (*kuikae*) non è permesso.
- Il *furiten* temporaneo finisce quando il giocatore pesca o chiama una tessera.
- Cinque contatori nel tavolo significano due *yaku* per vincere: è stata rimossa.
- Sono state rimosse le mani a monte per interruzione.
- La mano *Nagashi Mangan* è stata rimossa.
- Il punteggio *Uma* è cambiato: 15.000/5.000/-5.000/-15.000.
- La penalità *chombo* in torneo è di 20.000 punti da sottrarre dopo l'*uma*.
- In generale, le penalità sono più permissive.

Le differenze dal *World Championship Rules 2015*:

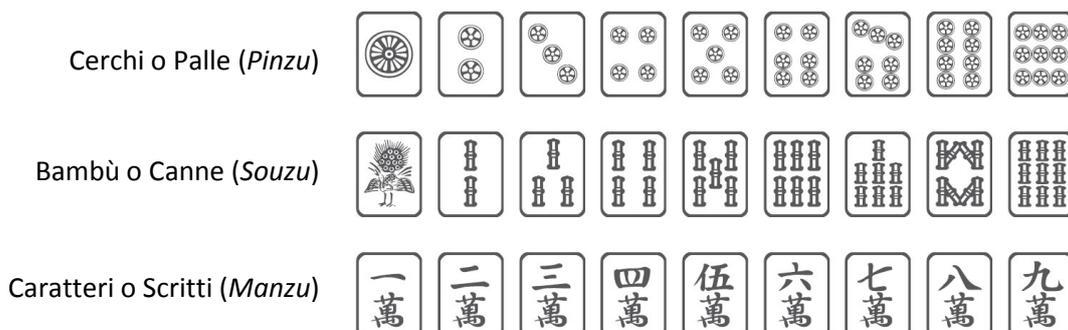
- Più di un vincitore è permesso.
- 4 *han* e 30 *fu* non è arrotondato a un pagamento *mangan*.
- Regole sulla gestione dei tempi differenti; EMA: *pon* hanno la precedenza sul *chi*.
- Le puntate *riichi* alla fine di una partita vanno al vincitore.

1. Le tessere

Le 34 differenti tessere del Mahjong sono presentate qui di seguito. Un set completo di Mahjong contiene quattro esemplari di ciascuna tessera.

1.1. I tre semi

Ci sono tre semi, ciascuno dei quali ha delle tessere numerate dall'uno al nove:



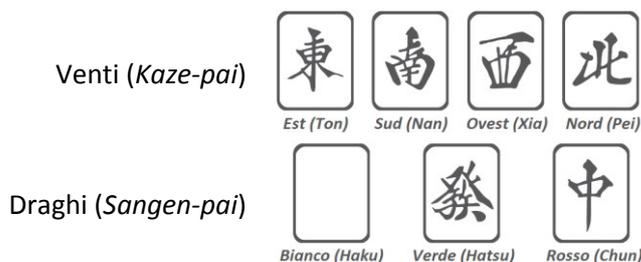
Le tessere “uno” e “nove” sono chiamate **terminali**. L'uno di bambù è rappresentato come un uccello, il cui disegno spesso varia a seconda del set di *Mahjong*.

1.2. Onori

Oltre alle tessere dei tre semi ci sono sette differenti onori: **quattro venti e tre draghi**.

I venti sono mostrati nella corretta sequenza: Est-Sud-Ovest-Nord.

I draghi sono mostrati nella corretta sequenza: Bianco-Verde-Rosso. Il disegno del drago bianco può variare a seconda del set di gioco; di solito è una tessera completamente bianca oppure è una tessera bianca con una cornice blu.



1.3. Altre tessere

Un set di gioco è composto quindi da 136 tessere, ovvero da quattro esemplari di ciascuna delle tessere sopra illustrate. A volte i set di gioco contengono altre tessere (fiori, stagioni o jolly) che non sono usate nel *Riichi Mahjong*.

I set Giapponesi contengono anche i cinque rossi, che non vengono più utilizzati nel Regolamento EMA *Riichi*.

1.4. Altro materiale

I set di gioco spesso hanno un segnalino per indicare il vento di giro (o di round) e degli stecchetti usati, oltre che per tenere il punteggio, anche come gettoni e puntate per il *riichi* (vedi sezione 3.3.13).

I set devono anche avere almeno due dadi.

2. Preparazione

2.1. Proprio vento

Il Mahjong è giocato da quattro giocatori ad ognuno dei quali è associato un vento chiamato “proprio vento”.

Est è il giocatore iniziale, Sud siede alla destra di Est, Ovest siede di fronte ad Est e Nord siede alla sinistra di Est (notare che la disposizione in senso antiorario est-sud-ovest-nord non rispecchia la posizione dei punti cardinali della bussola). Ad ogni mano le posizioni dei venti cambieranno (vedi sezione 3.4.10). Durante una partita completa ogni giocatore è Est per almeno due volte.

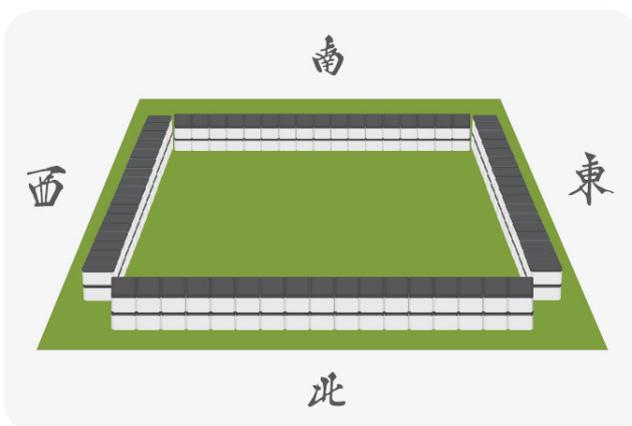
2.2. Vento di giro

Quando il gioco incomincia **Est è il “vento di giro”** (o “vento di round”). Quando il giocatore che ha iniziato la partita da Est torna ad essere di nuovo Est, dopo che tutti i giocatori hanno giocato almeno una mano come Est, **il vento di giro diventa Sud**. Un segnalino indicante “Est” deve essere messo accanto al giocatore che incomincia la partita e quando questo giocatore torna ad essere Est, dopo che il primo vento di giro è terminato, il segnalino viene girato per indicare il nuovo vento di giro, cioè il Sud.

2.3. Posizione al tavolo

Le posizioni dei giocatori al tavolo sono determinate tirando a sorte, a meno che non siano predefinite dalle schede di torneo.

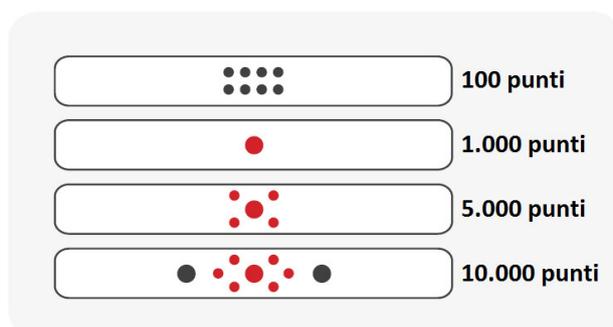
Per sorteggiare i posti si prendono quattro singole tessere di ciascun vento: le tessere vengono coperte e mischiate ed ogni giocatore ne pesca una; il giocatore che ha mescolato le tessere pescherà per ultimo. Il giocatore che pesca Est comincerà il gioco come Est, il giocatore che pesca Sud comincerà il gioco come Sud, il giocatore che pesca Ovest comincerà il gioco come Ovest e il giocatore che pesca Nord comincerà il gioco come Nord.



2.4. Assegnazione degli stecchetti

Ad ogni giocatore vengono assegnati dai 20.000 ai 30.000 punti, in base al regolamento che si sta utilizzando. In genere, tali punti vengono indicati da una serie di stecchetti con diversi valori.

Quando un giocatore deve pagare dei punti ad un altro giocatore a seguito di una vittoria o penalità, esso si traduce in un passaggio di un numero di stecchetti equivalente all'ammontare di punti da pagare.



Gli stecchetti da 1.000 punti vengono utilizzati durante le chiamate del *riichi*.

Il totale del valore degli stecchetti di un giocatore è il numero di punti totale di quel giocatore.

Tali stecchetti non sempre vengono utilizzati, soprattutto in regolamenti che prevedono la possibilità di un punteggio negativo di un giocatore.

2.5. Costruzione del muro

Le tessere vengono mescolate, poi ogni giocatore costruisce di fronte a sé un muro lungo 17 tessere e alto 2. I quattro muri vengono disposti in modo da formare un quadrato.

2.6. Apertura del muro

Est tira i due dadi e conta i giocatori in senso antiorario fino al numero indicato dai dadi, cominciando da sé stesso. Il giocatore così determinato rompe il muro davanti a sé, contando a partire dalla propria destra le coppie di tessere secondo il numero indicato dai dadi. Dopo l'ultima coppia contata il muro viene rotto, distaccando un po' le due sezioni.



Ad esempio, se il tiro dei dadi di Est fosse 12, allora Nord rompe il muro come mostrato nella figura a sinistra.

2.7. Il muro morto

Le sette coppie di tessere alla destra del punto di rottura per il giocatore corrispondente a quel muro (nel caso riportato nella figura precedente, Nord) costituiscono il "muro morto". Il muro morto prosegue nel muro adiacente oltre l'angolo se si raggiunge la fine del muro.

Le sette coppie di tessere vengono separate dal restante muro. Queste tessere sono utilizzate solamente per rimpiazzare le quarte tessere che vanno a formare i *kan* (vedi sezione 3.3.3).

È consentito, al giocatore che siede davanti al muro morto, di sistemare la prima tessera di rimpiazzo sul piano del tavolo immediatamente alla sinistra del muro morto, in modo che il muro si presenti con due tessere singole seguite da sei coppie di tessere su due file. Questo per diminuire il rischio di far cadere e scoprire la prima tessera di rimpiazzo.

2.8. L'indicatore di *dora*

Si contano tre coppie di tessere nel muro morto (in senso antiorario) a partire dall'apertura iniziale del muro e si gira la tessera che si trova nella fila superiore per determinare l'**indicatore di *dora***. Questa tessera indica quale tessera è la *dora*. Se l'indicatore di *dora* è la tessera di un seme, allora la *dora* è la tessera successiva dello stesso seme. Ad esempio, il sette di bambù è la *dora*, se l'indicatore di *dora* è il sei di bambù. Se l'indicatore è un nove, la *dora* è l'uno dello stesso seme. Se l'indicatore è un drago, anche la *dora* è un drago nel seguente ordine: il rosso indica il bianco; il bianco indica il verde e il verde indica il rosso. Per i venti, similmente, l'ordine è il seguente: est-sud-ovest-nord-est.



è la *dora* se l'indicatore è



è la *dora* se l'indicatore è



è la *dora* se l'indicatore è

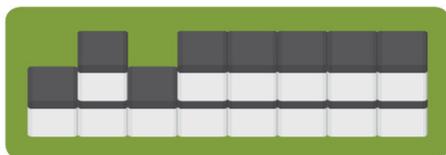


è la *dora* se l'indicatore è



2.9. Distribuzione delle tessere

Il giocatore Est prende le prime quattro tessere del muro (due della fila sopra e due della fila sotto) procedendo in senso orario a partire dal suo punto di rottura. Le tessere vengono pescate dal muro rimuovendole in senso orario, mentre il turno dei giocatori procede in senso antiorario: Sud prende le successive quattro tessere, Ovest le successive quattro, Nord le successive quattro e così via fino a che tutti i giocatori hanno dodici tessere.



Est continua prendendo due tessere: le due tessere della fila superiore che si trovano in prima e terza posizione, come mostrato in figura.

Sud, Ovest e Nord prendono quindi nell'ordine una tessera ciascuno (questa convenzione non altera l'ordine di pescata: è come se Est prendesse inizialmente una sola tessera, aspettasse che gli altri giocatori prendessero la loro e prendesse infine la quattordicesima tessera).

Est ora ha la mano iniziale composta da quattordici tessere, mentre gli altri giocatori hanno tredici tessere ciascuno.

Ogni giocatore dispone le proprie tessere diritte di fronte a sé in modo che solamente lui le possa vedere. I dadi vengono collocati alla destra di Est; in questo modo è chiaro a tutti quale giocatore è Est.

3. Svolgimento del gioco

Lo scopo del gioco è di formare le combinazioni richieste e di chiudere la mano¹. L'ulteriore scopo del gioco è di ricavare il maggior numero di punti dalle mani vincenti. Non importa il numero di mani chiuse durante una partita, i punti fatti determinano il vincitore.

3.1. Fasi del gioco

Il turno di gioco di un giocatore incomincia quando acquisisce una tessera e termina quando scarta una tessera.

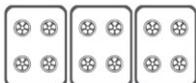
Durante un normale giro di gioco tutti i giocatori giocano una volta al loro turno. Il normale giro di gioco è interrotto se uno scarto viene chiamato per formare un poker (*kan*), un tris (*pon*) o una scala (*chi*) oppure se viene dichiarato un poker coperto (*kan* coperto).

Una mano dura fino a che un giocatore non completa le sue combinazioni e vince, oppure se va a monte la partita. Durante un giro di vento tutti i giocatori sono Est a turno. Una partita completa è formata da due giri di vento: il giro di Est ed il giro di Sud.

3.2. Mano valida

Una mano valida è composta da quattro combinazioni e una coppia. Una combinazione può essere una scala (*chi*), un tris (*pon*) oppure un poker (*kan*). Una mano per essere vincente però deve avere almeno uno *yaku* (condizione di vittoria, vedi sezione 4.1).

Un giocatore che è in *furiten* (vedi sezione 3.4.4) non può vincere di *ron* (vittoria tramite scarto di un avversario) ma soltanto di *tsumo* (vittoria tramite pescata dal muro).

Una scala, <i>chi</i> , è costituita da tre tessere consecutive dello stesso seme	
Un tris, <i>pon</i> , è formato da tre tessere uguali	
Un poker, <i>kan</i> , è formato da quattro tessere uguali	
Una coppia è formata da due tessere uguali	

Non si possono fare *chi* con i draghi o i venti; 8-9-1 dello stesso seme non è un *chi* valido.

Esistono due mani speciali che non sono composte da quattro combinazioni ed una coppia:

- *Chi Toitsu* (Sette Coppie, vedi sezione 4.2.2)
- *Koku Shimusou* (Tredici Orfani, vedi sezione 4.2.5)

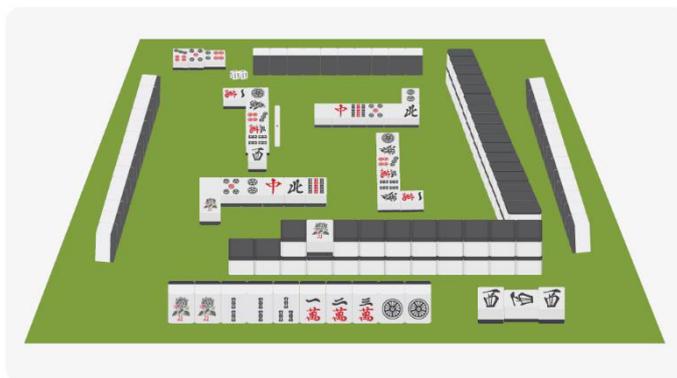
¹ Si intende completare la mano con la quattordicesima tessera pescata dal muro o dal muro morto (*tsumo*) o presa dallo scarto di un avversario (*ron*) [N.d.T.]

3.3. Turno di un giocatore

Il gioco parte dal giocatore che è Est e l'ordine di turno procede in senso anti-orario.

Un giocatore incomincia il suo turno pescando una tessera. Soltanto Est non deve pescare al suo primo turno di gioco, avendo già nella mano 14 tessere. Se il giocatore non fa *tsumo* o non dichiara un *kan*, il suo turno finisce con lo scarto di una delle proprie tessere coperte.

Ogni giocatore dispone in modo ordinato i propri scarti davanti a sé, formando file di sei tessere ciascuna all'interno del muro, in modo che sia chiaro chi ha scartato le tessere e in quale ordine.



3.3.1. L'ultimo scarto effettuato

L'ultimo scarto effettuato da un giocatore può essere chiamato da qualunque altro avversario per chiudere la mano (*ron*), per formare un *kan* o per formare un *pon*. Un *kan* o un *pon* chiamati possono far perdere un turno ad uno o due giocatori, in quanto il turno di gioco ricomincia a partire dal giocatore che ha chiamato la tessera e non prosegue da quello che l'ha scartata.

Solo il giocatore successivo a quello che ha scartato può chiamare invece l'ultima tessera scartata per formare un *chi*.

Se un giocatore chiama una tessera per chiudere, la chiamata di qualsiasi altro giocatore per *kan*, *pon* o *chi* viene ignorata. È possibile che con la stessa tessera scartata chiudano più giocatori.

Se il giocatore non chiama lo scarto allora incomincia il suo turno pescando una tessera dal muro.

La chiamata di una tessera per fare *ron* ha la precedenza su ogni altra chiamata. La chiamata di una tessera per formare un *kan* o un *pon* ha la precedenza sulla chiamata per un *chi*.

I giocatori non hanno un tempo limite durante il loro turno, ma dovrebbero autoregolarsi e giocare entro tempi ragionevoli. Un giocatore che pesca troppo velocemente senza dare tempo agli altri di chiamare, o ripetutamente rallentando il gioco durante il proprio turno, può essere penalizzato a discrezione dell'arbitro.

3.3.2. Chi (Chow)

L'ultima tessera scartata può essere chiamata per formare un *chi* **solamente dal giocatore di mano**, ovvero il giocatore che siede alla destra di chi ha scartato.

Per chiamare l'ultima tessera scartata per formare un *chi* scoperto il giocatore deve dichiarare "chi" o "chow" e piazzare la tessera scoperta insieme alle due tessere calate dalla propria mano, le quali vanno a completare la combinazione.

3.3.3. Pon (Pung)

Per chiamare l'ultima tessera scartata per formare un *pon* scoperto il giocatore deve dichiarare chiaramente "pon" o "pung" e piazzare la tessera scoperta insieme alle altre due tessere identiche calate dalla propria mano.

3.3.4. Kan (Kong)

Per chiamare l'ultima tessera scartata per formare un *kan* scoperto il giocatore deve dichiarare "kan" o "kong" e piazzare la tessera scoperta insieme alle altre tre tessere identiche calate dalla propria mano. Dopo avere scoperto una tessera quale indicatore di *kan dora*, il giocatore prende dal muro morto una tessera di rimpiazzo del *kan* e continua il suo turno come se avesse pescato una tessera dal muro.

Il muro morto deve essere sempre costituito da quattordici tessere e quindi, dopo aver pescato la tessera di rimpiazzo del *kan*, bisogna ripristinarlo con l'ultima tessera del muro (come mostrato nella figura successiva).



3.3.5. Promuovere un *pon* scoperto a *kan*

Un giocatore nel suo turno di gioco può promuovere un *pon* scoperto a *kan* scoperto dopo aver pescato una tessera dal muro o aver pescato una tessera di rimpiazzo del *kan*. Non può promuovere un *pon* a *kan* nel turno in cui ha chiamato una tessera per realizzare un *chi* o un *pon*.

Il giocatore deve dichiarare chiaramente "kan" o "kong", piazzare la quarta tessera accanto alla tessera ruotata del *pon*, e poi scoprire un indicatore di *kan dora* e prendere la tessera di rimpiazzo dal muro morto. Il muro morto viene poi ripristinato a quattordici tessere con l'ultima tessera del muro.

3.3.6. Kan coperto

Un giocatore nel suo turno di gioco può dichiarare un *kan* coperto, dopo aver pescato una tessera dal muro o una tessera di rimpiazzo di un *kan*, ma non dopo aver chiamato una tessera per realizzare un *chi*, un *pon*.

Il giocatore deve dichiarare chiaramente "kan" o "kong" mostrare le quattro tessere del *kan*, girando poi le due tessere centrali a faccia coperta, scoprire un nuovo indicatore di *kan dora* e prendere una tessera di rimpiazzo dal muro morto. Il muro morto viene poi ripristinato a quattordici tessere con l'ultima tessera del muro.

Un giocatore dopo aver dichiarato un *kan* coperto ha ancora una mano coperta, se non ha altre combinazioni scoperte.

Un *kan* coperto può essere “rubato” **solo** per realizzare la mano *Koku Shimusou* (*Tredici orfani*, vedi sezione 4.2.5).

Quattro tessere identiche formano un *kan* coperto solamente se è dichiarato.

3.3.7. Esporre le tessere

Le tessere presenti nelle combinazioni scoperte non possono essere ridistribuite per formare altre combinazioni e non possono essere scartate.

Dopo aver chiamato una tessera, vanno immediatamente esposte le tessere della propria mano che vanno a completare la combinazione. È permesso scartare prima di raccogliere la tessera chiamata. Se la tessera chiamata non viene raccolta entro i turni dei due successivi avversari, cioè prima che siano stati fatti altri due scarti, il giocatore si troverà con una “mano morta”.

Le combinazioni scoperte vanno piazzate alla destra dei giocatori in una posizione visibile per tutti i giocatori. Le tessere chiamate vanno ruotate in modo da indicare quale giocatore ha effettuato lo scarto: se la tessera è stata scartata dal giocatore che siede a sinistra, la tessera chiamata è posizionata al lato sinistro della combinazione, se la tessera è stata scartata dal giocatore che siede di fronte, la tessera chiamata è posizionata nel mezzo della combinazione, mentre se la tessera è stata scartata dal giocatore che siede a destra, la tessera chiamata è posizionata sul lato destro della combinazione.

Un *kan* chiamato ha una tessera ruotata. Un *kan* fatto promuovendo un *pon* chiamato ha due tessere ruotate: la quarta tessera va messa vicino alla tessera precedentemente ruotata.



3.3.8. 3° pon scoperto di drago e 4° pon scoperto di vento

Un giocatore che fornisce la tessera utile per formare il terzo *pon/kan* di drago ad un avversario che già ha esposto due *pon/kan* di drago o la tessera utile per formare il quarto *pon/kan* di vento a un avversario che ha già esposto tre *pon/kan* di vento, deve pagare l'intero valore della mano nel caso in cui l'avversario realizzi *Dai Sangen* (*Grande raduno dei dragoni*, vedi sezione 4.2.5) o *Dai Suushii* (*Quattro grandi venti*, vedi sezione 4.2.5), pescandosi la tessera di chiusura (gli altri due giocatori non pagano niente).

Nel caso in cui *Dai Sangen* o *Dai Suushii* siano realizzati grazie allo scarto di un altro giocatore, questi dividerà il pagamento in ugual modo con chi ha scartato la tessera utile per il terzo *pon/kan* di drago o il quarto *pon/kan* di vento.

3.3.9. Quarto kan

Dopo la dichiarazione del quarto *kan* la partita continua, ma nessun altro *kan* può essere dichiarato. In nessun caso può essere fatto un quinto *kan*.

3.3.10. *Ron* (vittoria tramite scarto)

Un giocatore che riesce a formare una mano vincente valida, con almeno uno *yaku* (vedi sezione 4.2), con l'ultima tessera scartata da un avversario, può dichiarare chiaramente "ron" o "mahjong" e vincere così la mano, tranne nel caso sia in *furiten* (vedi sezione 3.4.4).

3.3.11. *Tsumo* (vittoria tramite pescata)

Un giocatore che riesce a formare una mano vincente valida, con almeno uno *yaku*, con una tessera appena pescata dal muro o dal muro morto può dichiarare chiaramente "tsumo" o "mahjong" e vincere così la mano.

Il giocatore deve tenere la tessera vincente separata dal resto della mano in modo che sia chiaro a tutti i giocatori quale essa sia. Anche un giocatore che è in *furiten* può sempre chiudere pescando la tessera da solo.

3.3.12. *Tenpai* (mano in attesa o mano pronta)

Un giocatore è considerato in *tenpai* quando la sua mano necessita solo di una tessera per completare una mano vincente.

Un giocatore è considerato in *tenpai* anche se tutte le tessere vincenti sono chiaramente tra gli scarti e le chiamate dei giocatori.

Un giocatore non è considerato in *tenpai* se la sua tessera vincente è già presente in quattro copie nella sua mano.

Un giocatore non è considerato in *tenpai* se la sua mano è stata dichiarata "mano morta" (vedi sezione 3.4.6).

3.3.13. *Riichi* (*Reach*)

Un giocatore che è in *tenpai* con una mano coperta può dichiarare *riichi*, dicendo chiaramente "riichi", ruotando la tessera scartata di 90° rispetto agli altri scarti e facendo una puntata di 1.000 punti, mettendo uno stecchino sul tavolo vicino ai propri scarti. Se un giocatore chiama la tessera ruotata per chiudere, la dichiarazione di *riichi* non è valida e colui che ha dichiarato *riichi* recupera i 1.000 punti. Se un giocatore chiama la tessera ruotata per realizzare una combinazione scoperta, il giocatore che ha dichiarato *riichi* dovrà ruotare lo scarto che farà successivamente.

Un giocatore non può dichiarare *riichi* se sono rimaste meno di quattro tessere da pescare nel muro.

I 1.000 punti tornano al giocatore che ha dichiarato *riichi* nel caso in cui vinca la mano. Se un altro giocatore chiude la mano, allora questi prende anche i 1.000 punti di chi ha dichiarato *riichi*. Nel caso in cui la mano vada a monte le puntate di *riichi* rimangono sul tavolo e andranno al prossimo giocatore che chiuderà una mano.

Un giocatore che dichiara *riichi* non può più cambiare la propria mano, ma può dichiarare un *kan* coperto se pesca la quarta tessera di un proprio *pon* coperto, a condizione che la formazione del *kan* non cambi la/e tessera/e su cui è in *tenpai* e che le tre tessere promosse a *kan* possano essere interpretate inequivocabilmente come un *pon* nella mano originale: ad esempio, nel caso di tre *pon* consecutivi di colore non può essere dichiarato un *kan*, in quanto le tessere possono essere interpretate anche come tre scale uguali di colore.

Un giocatore che è *furiten* può dichiarare *riichi*. Un giocatore va in *furiten* quando, dopo aver dichiarato *riichi*, decide di non chiudere con lo scarto di altri giocatori. Un giocatore che è *furiten* può chiudere soltanto con una tessera pescata da solo.

Il *riichi* vale uno *yaku*. Un giocatore che chiude nel primo giro di gioco dopo la sua dichiarazione di *riichi* (inclusa la tessera che pesca al suo turno successivo) ha un ulteriore *yaku* per *Ippatsu*. La possibilità di *Ippatsu* viene meno se il giro di gioco è interrotto dalla chiamata di un *kan*, di un *pon* o di un *chi* o dalla dichiarazione di un *kan* coperto.

Un giocatore che chiude a seguito della dichiarazione di *riichi* scopre le tessere che si trovano sotto l'indicatore di *dora* e sotto ogni indicatore di *kan dora*. Queste tessere sono gli indicatori di *ura dora*, che valgono solo per i giocatori che hanno dichiarato *riichi*.

3.3.14. Chiamata con scambio (swap-calling o *kuikae*)

La chiamata con scambio (*kuikae*) non è permessa:

- Non è permesso chiamare una tessera poi immediatamente scartare la stessa tessera.
- Non è permesso chiamare per un *chi* scartando in seguito alla chiamata le tessere estreme al *chi*.

Ad esempio, non si può chiamare un 1 di cerchi per un *pon* e scartare un 1 di cerchi e non si può chiamare un 1 di cerchi per un *chi* di 1-2-3 e scartare 1 o 4 di cerchi.

3.4. Fine di una mano

Una mano può finire in due modi:

- A monte per esaurimento delle tessere giocabili senza che nessuno abbia chiuso dopo che è stata scartata l'ultima tessera.
- Chiusura della mano da parte di uno o più giocatori.

Il *chombo* (vedi sezione 3.4.5) dà luogo alla ripetizione della mano e non conta quindi come una mano.

Al termine di una mano ai giocatori non è permesso guardare le tessere del muro.

3.4.1. L'ultima tessera

L'ultima tessera del muro può essere chiamata solamente per fare *ron*, non per formare un *kan*, un *pon* o un *chi*.

Nel caso in cui un giocatore dichiara un *kan* dopo aver pescato la penultima tessera del muro, la tessera di rimpiazzo diviene l'ultima tessera giocabile, poiché l'ultima tessera rimasta va infatti a ripristinare il muro morto.

Non si può dichiarare un *kan* coperto dopo aver pescato l'ultima tessera del muro.

3.4.2. A monte per esaurimento delle tessere giocabili

La mano va a monte per esaurimento delle tessere giocabili se nessuno ha chiuso dopo lo scarto dell'ultima tessera. Le 14 tessere del muro morto non sono utilizzate.

Dopo una mano a monte per esaurimento delle tessere, i giocatori *noten* (coloro i quali non sono o non vogliono mostrare di essere in *tenpai*) pagano una penalità ai giocatori *tenpai* (cioè ai giocatori che mostrano di essere in *tenpai*).

Il totale della penalità *noten* è di 3.000 punti. Ad esempio, se tre giocatori sono *tenpai* il giocatore *noten* deve 1.000 punti ad ognuno, mentre se un solo giocatore è *tenpai* allora questi riceve 1.000 punti da ogni giocatore *noten*.

Un giocatore non è considerato in *tenpai* se è in attesa solo su una tessera di cui già possiede tutti e quattro gli esemplari. Un giocatore è invece considerato *tenpai* anche se tutte le tessere su cui è in attesa sono visibili tra gli scarti e le combinazioni esposte.

Nel caso di mano a monte per esaurimento delle tessere i giocatori che hanno dichiarato *riichi* sono obbligati a mostrare la mano per verificare che siano in *tenpai*. Dopo una mano a monte per esaurimento delle tessere viene messo un gettone (vedi sezione 3.4.9) sul tavolo alla destra del giocatore che è Est. Se il dealer cambia di posto, il nuovo giocatore Est piazza il corretto numero di gettoni. Ad esempio, se ci sono 2 gettoni prima del pareggio, un terzo gettone verrà aggiunto dal nuovo giocatore Est.

3.4.3. Gestione delle puntate di *riichi* dopo le mani a monte

Nel caso in cui una mano vada a monte, tutte le puntate di *riichi* rimangono sul tavolo e andranno al prossimo giocatore che chiuderà una mano.

3.4.4. *Furiten*

Se un giocatore in *tenpai* può chiudere con uno dei suoi precedenti scarti allora è in *furiten* e non può chiudere di *ron* con lo scarto di un giocatore.

Un giocatore che è in *furiten* può scegliere di cambiare la propria mano per non essere più in *furiten* (tranne nel caso in cui abbia dichiarato *riichi*).

Un giocatore che è in *furiten* può sempre chiudere pescandosi la tessera vincente (*tsumo*).

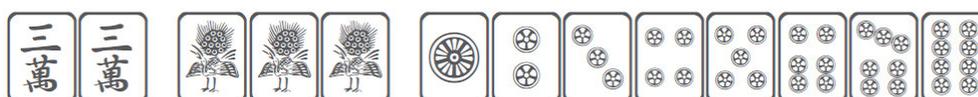
Un giocatore che non chiama *ron* su una tessera scartata, che lo farebbe chiudere, è temporaneamente in *furiten*², anche se con tale tessera non avrebbe realizzato neppure uno *yaku*³ e non può chiudere chiamando una tessera nel corrente giro di gioco⁴. Se il giro di gioco viene interrotto da una chiamata per formare un *kan*, un *pon* o un *chi*, il giocatore non è più temporaneamente in *furiten*. Lo stato temporaneo di *furiten* termina sempre quando il giocatore pesca una tessera: un giocatore non è mai considerato in *furiten* quando pesca da solo la tessera che lo fa chiudere.

Esempio 1 - Si consideri un giocatore con la seguente mano:



Il giocatore è in attesa su tre tessere: 4 e 7 di cerchi e drago rosso. Se il giocatore ha scartato una di queste tessere allora è in *furiten*.

Esempio 2 - Si consideri un giocatore con la seguente mano:



Il giocatore è in attesa su tre tessere: 3, 6 e 9 di cerchi. Il giocatore è in *furiten* se una di queste tre tessere è presente tra i suoi scarti.

² Se quel giocatore ha dichiarato *riichi*, rimane in *furiten* fino alla fine della mano, vedi sezione 3.3.13 [N.d.T.]

³ Almeno uno *yaku* è obbligatorio per chiudere [N.d.T.]

⁴ Esempio: Est è in chiusura sul *chi* bilaterale 4-5 di cerchi; Sud scarta un 3 di cerchi ed Est non lo chiama perché vuole realizzare la *Ittsuu* (*Serpente di colore*); Est diventa quindi temporaneamente *furiten* e non può chiudere chiamando il 6 di cerchi fino al suo turno di pesca successivo o fino all'interruzione del corrente giro di gioco [N.d.T.]

Nel caso in cui un *riichi* valido viene definito mano morta **dopo** la dichiarazione del *riichi*, e la mano finisce in pareggio, la penalità per il *noten* viene pagata. Questo caso non viene definito *chombo*.

3.4.7. Irregolarità minori

Generalmente le irregolarità minori non sono penalizzate. Consultare a tal proposito la sezione 5 "Etichetta e regole di torneo".

3.4.8. Dichiarazione di vittoria

Quando uno o più giocatori dichiarano vittoria viene effettuato il conteggio delle loro mani (vedi sezione 4). Solamente chi chiude riceve il pagamento dei punti. Se ci sono più possibilità di chiudere la mano con la tessera vincente, viene sempre scelta quella che dà il punteggio più alto.

Un giocatore che chiude pescandosi la tessera viene pagato da tutti e tre gli avversari. Un giocatore che con il proprio scarto fa chiudere uno o più giocatori paga l'intero valore della mano al/i vincitore/i.

Est riceve più punti in caso di vittoria, ma paga anche più punti nel caso in cui un avversario si peschi la tessera di chiusura.

Quando Est chiude la mano (anche se altri giocatori fanno *ron* insieme), viene piazzato un gettone sul tavolo alla destra di Est.

3.4.9. Gettoni

Un gettone è posto sul tavolo alla destra di Est dopo una mano in cui Est ha chiuso o dopo una mano a monte per esaurimento delle tessere giocabili.

Ogni gettone sul tavolo incrementa il valore della mano di 300 punti. Nel caso di chiusura pescata il pagamento viene ripartito, per cui ogni giocatore paga 100 punti al vincitore per ogni gettone, oltre al pagamento della mano.

Tutti i gettoni sono rimossi dopo che un giocatore diverso da Est ha chiuso la mano ed Est non ha chiuso.

3.4.10. Rotazione di Est

Dopo la fine di una mano si determina se Est rimane Est o se il ruolo di Est passa ad un altro giocatore.

Est rimane Est se vince la mano o se è in *tenpai* quando una mano va a monte per esaurimento delle tessere giocabili. Se una mano è vinta da più giocatori Est rimane Est se è uno dei vincitori. Negli altri casi Est gira: il giocatore che era Sud diventa il nuovo Est, chi era Ovest diventa Sud, chi era Nord diventa Ovest e chi era Est diventa Nord⁸.

In caso di *chombo* non c'è rotazione: Est rimane Est.

3.5. Avanzamento del gioco

Quando si è stabilita la rotazione dei posti le tessere vengono mescolate a faccia in giù e una nuova mano incomincia.

Quando il giocatore che ha cominciato il gioco come Est torna ad essere di nuovo Est, dopo che tutti i giocatori sono stati Est per almeno una volta, incomincia il giro di Sud.

⁸ I giocatori cambiano di vento, ma non si spostano fisicamente dai loro posti [N.d.T.]

Quando il giocatore che ha iniziato il gioco come Est torna ad essere di nuovo Est, dopo che tutti gli avversari sono stati Est per almeno una volta nel giro di Sud, il gioco termina.

3.6. Fine del gioco

Quando il giro del Sud termina, ed il gioco finisce, il vincitore è il giocatore che ha più punti. La somma totale dei punti determina il vincitore, indipendentemente dal numero di mani che ciascun giocatore abbia chiuso. Possono anche esserci dei pareggi.

Le puntate di *riichi* rimaste sul tavolo sono prese dal vincitore; i punti sono divisi in caso di pareggio.

La regola *Agari yame non è permessa*. Questa regola permette a Est di chiudere la partita se vince l'ultima mano ed è il giocatore con più punti.

Non c'è la bancarotta. Il gioco non finisce quando il punteggio di un giocatore va sotto lo zero. Il gioco continua senza nessun cambiamento. Il giocatore può chiedere agli avversari degli stecchetti per continuare il gioco, o chiedere all'arbitro se direttamente esistono stecchetti extra per questi casi.

Si deve prendere nota del debito nella tabella del punteggio.

Quando si calcola il punteggio finale, il giocatore prende il suo punteggio e sottrae i 30.000 punti iniziali. Dopo che il bonus del vincitore (*uma*) è stato aggiunto, il punteggio è solitamente diviso per 1.000.

3.6.1. Bonus per il vincitore

Al termine del gioco viene applicato ai punteggi un extra bonus/malus (*uma*). I due giocatori meglio piazzati ricevono un bonus dai due giocatori peggio piazzati come di seguito descritto:

- Il primo riceve 15.000 punti.
- Il secondo riceve 5.000 punti.
- Il terzo è penalizzato di -5.000 punti.
- Il quarto è penalizzato di -15.000 punti.

Se c'è un pareggio i punti relativi alle posizioni in parità vengono divisi tra i giocatori in parità. Ad esempio se due giocatori sono in parità per la prima posizione allora ricevono 10.000 punti ciascuno.

4. Punteggio

4.1. Come contare una mano vincente

Tutti i giocatori al tavolo hanno la responsabilità di accertarsi che ogni mano vincente sia contata correttamente e al massimo dei punti.

Per prima cosa si calcola il numero di *han* (raddoppi): si sommano il numero di *han* dati dagli *yaku* (almeno uno), il numero di tessere *dora*, il numero di tessere *kan dora* e, in caso di *riichi*, anche il numero di tessere *ura dora* presenti nella mano. Questa somma è il numero di *han* della mano.

Poi si contano i *fu* (mini-punti), cioè il valore-base della mano. I *fu* si arrotondano per eccesso alla decina successiva (ad esempio, 32 *fu* sono arrotondati a 40). In caso di sette coppie la mano vale 25 *fu* e non si effettua alcun arrotondamento. Per mani con 5 o più *han*, i *fu* sono irrilevanti.

Il valore della mano può essere trovato con le tabelle di pagina 39. Le tabelle sono spiegate nel paragrafo 4.1. Al valore trovato in tabella si aggiungono 100 punti per ogni gettone sul tavolo in caso di chiusura pescata e 300 punti per ogni gettone in caso di chiusura su scarto. Inoltre le puntate di *riichi* fatte dai giocatori che non hanno chiuso la mano sono prese dal vincitore.

Nel caso in cui più giocatori chiudano contemporaneamente chi ha scartato la tessera paga separatamente i punti ad ognuno dei vincitori. Ogni giocatore che ha chiuso riceve i punti per il valore della mano, incluso il valore dei gettoni in gioco.

Nel caso in cui più giocatori chiudano contemporaneamente, le puntate di *riichi* fatte dai giocatori che non hanno chiuso vanno al giocatore più vicino alla destra di chi ha scartato la tessera vincente. Le puntate di *riichi* fatte dai giocatori che chiudono la mano ritornano sempre ai giocatori stessi.

Se si usano i stecchetti per segnare il punteggio, i giocatori devono metterli sul tavolo in modo che siano chiaramente visibili durante gli scambi.

I giocatori sono obbligati a contare i punti nel caso un avversario lo richieda.

Il gioco continua se il punteggio di un giocatore va sotto lo zero; il giocatore può farsi prestare degli stecchetti dagli avversari o dall'arbitro.

4.1.1. *Fu* (mini-punti)

Si ricevono sempre dei *fu* per uno dei seguenti tre tipi di chiusura:

- Mano coperta chiusa con uno scarto = 30 *fu*
- Sette coppie (ulteriori *fu* non sono aggiunti) = 25 *fu*
- Altre chiusure (chiusura pescata o con mano scoperta) = 20 *fu*

Si aggiungono i *fu* per i *pon* e i *kan* che si hanno nella mano. I *chi* non danno *fu*.

Se la tessera di chiusura va a formare un *pon*, questo conta come un *pon* coperto nel caso di chiusura pescata e come un *pon* scoperto nel caso di chiusura realizzata con uno scarto.

<i>Fu</i>	Scoperto	Coperto
Pon 2-8	2	4
Pon Terminali/Onori	4	8
Kan 2-8	8	16
Kan Terminali/Onori	16	32

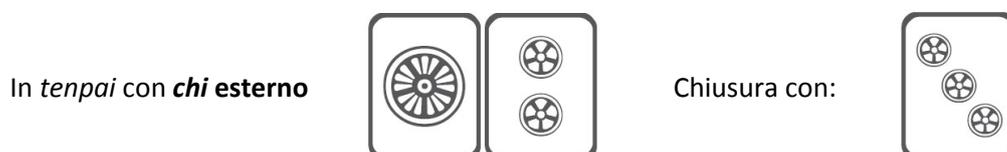
Inoltre si aggiungono 2 *fu* per ciascuno dei seguenti casi:

- Coppia di drago
- Coppia del proprio vento
- Coppia del vento di giro
- Chiusura su *chi* esterno, *chi* a incastro e coppia
- Chiusura pescata⁹ (escluso il caso di *Pinfu*)
- *Pinfu* scoperto¹⁰

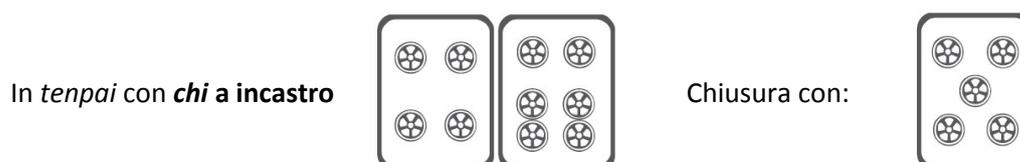
I 2 *fu* per la chiusura su *chi* esterno, su *chi* a incastro e su coppia si ottengono anche se si è in attesa su altre tessere¹¹.

La chiusura su coppia si verifica quando si è in attesa sulla tessera che serve per formare la coppia.

La chiusura su *chi* esterno si verifica quando si è in attesa sul 3 (avendo in mano 1 e 2) o per il 7 (avendo in mano 8 e 9).



La chiusura su *chi* a incastro si verifica quando si è a punto sulla tessera centrale di un *chi*.



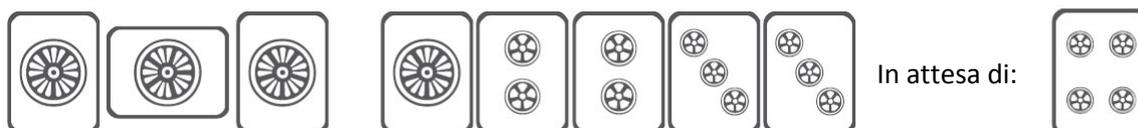
La possibilità del punteggio più alto decide quale combinazione si deve ritenere formata con la tessera vincente.

Si consideri la seguente sequenza:



Chiudendo con il 7 di cerchi, la tessera può o completare il *chi* 8-9 (che dà diritto a 2 *fu*) o completare il *chi* bilaterale 5-6-7, che non dà i 2 *fu*, ma vale invece 1 *han* per *Pinfu* con mano coperta. Si deve sempre scegliere la possibilità che dà maggior punteggio.

In casi speciali come:



⁹ I 2 *fu* per la chiusura pescata si hanno anche in caso di *yaku* per *Tutto pescato* (*Menzen Tsumo*) [N.d.T.]

¹⁰ Una mano, non coperta, formata da tutte scale con coppia senza valore e a punto su *chi* bilaterale si definisce “*Pinfu* scoperto”, il quale non dà 1 *han*, ma solo 2 *fu*. [N.d.T.]

¹¹ Ad esempio, se si è in *tenpai* con 444 di cerchi e 3 di cerchi, chiudendo con il 3 e non con il 2, si ha diritto ai 2 *fu* per la chiusura sulla coppia [N.d.T.]

In questo caso, non si ha diritto ai 2 *fu* perché la tessera non completa né un *chi* esterno, né un *chi* a incastro, né una coppia.

Nel caso di chiusura pescata si hanno 2 *fu*, tranne nel caso in cui si dichiara 1 *han* per *Pinfu*.

Il *Pinfu* è uno *yaku* che vale 1 *han*, ma 0 *fu* (si ottengono comunque i 20/30 *fu* in caso di chiusura).

Il *Pinfu scoperto* è una condizione che vale 2 *fu*, ma 0 *han*, da sommare ai 20/30 *fu* di chiusura.

Esempio di *Pinfu* scoperto:



4.1.2. Calcolo esatto del valore della mano

Per calcolare il valore della mano si raccomanda di utilizzare le tabelle che si trovano a pagina 39. Per completezza, comunque, viene spiegata di seguito la procedura di calcolo.

Per le mani che hanno 5 o più *han* si utilizza la tabella con le mani-limite.

Per le mani che hanno meno di 5 *han* il valore della mano si calcola così: il valore-base della mano (cioè i *fu* arrotondati per eccesso alla decina superiore) è raddoppiato per il numero di *han* più 2.

$$\text{valore della mano} = fu \cdot 2^{(2+han)}$$

La cifra così ottenuta è la cifra-base che deve essere pagata dai tre giocatori in caso di chiusura pescata. Per Est la cifra viene raddoppiata un'altra volta. In caso di chiusura Est riceve il pagamento doppio da parte degli avversari, ma paga anche il doppio della cifra-base nel caso in cui un avversario chiuda pescandosi la tessera. I pagamenti sono arrotondati per eccesso ai 100 punti superiori, senza mai superare il limite di un *mangan*.

In caso di chiusura su scarto, il giocatore che ha scartato la tessera deve pagare per tutti gli avversari (Est incluso) e precisamente quattro volte la cifra-base della mano se il vincitore non è Est e tre volte la doppia cifra-base della mano se il vincitore è Est. Il pagamento è arrotondato per eccesso ai 100 punti superiori, senza mai superare il limite di un *mangan*.

A questa cifra-base si aggiungono il valore dei gettoni e le puntate di *riichi* presenti sul tavolo.

4.1.3. Tabelle dei punteggi

Le tabelle dei punteggi di pagina 39 sono distinte per categorie: per vincitore (Est o altri) e per tipo di chiusura (pescata-*tsumo* o scartata-*ron*). La tabella "**Est – Tsumo**" indica i punti che ogni giocatore deve pagare ad Est, mentre la tabella "**Altri giocatori – Tsumo**" fornisce due valori: il maggiore è il pagamento che deve effettuare Est, l'altro è il pagamento che devono effettuare gli altri due giocatori. Le tabelle per le "**Ron**" indicano l'ammontare che colui che ha scartato la tessera di chiusura deve pagare al vincitore.

Nella tabella appropriata si usa la colonna che riporta il numero di *han* della mano e la riga che riporta il numero di *fu* della mano. Il valore dei gettoni e delle puntate di *riichi* deve essere aggiunto ai valori della tabella.

Le tabelle per le mani-limite indicano l'ammontare che ciascun giocatore deve pagare a chi ha chiuso la mano pescandosi la tessera. In caso di chiusura su scarto, il giocatore che ha scartato la tessera paga per tutti. Ad esempio, per un *haneman* dovrà pagare 18.000 punti a Est o 12.000 punti agli altri.

4.2. Riepilogo degli *yaku*

Lo *yaku* è un elemento imprescindibile di una mano vincente. Ogni *yaku* ha un valore in *han* associato.

Molti *yaku* richiedono che la mano sia coperta. Una mano coperta può essere chiusa con uno scarto. Se la tessera vincente va a formare un *pon* questo viene considerato scoperto quando si contano i *fu* ma la mano rimane comunque coperta.

Tutti gli *yaku* sono cumulabili, così che si possano avere in una mano più *yaku*.

Esempio: una mano coperta con *Tanyao* e *Sanshoku Doujun* contiene due *yaku* e insieme hanno un valore di 4 *han* se la chiusura è pescata¹². Se la stessa mano è scoperta vale solamente 2 *han*¹³. In questo modo non si possono fare più di 13 *han*. Con 13 o più *han*, la mano vale un *sanbaiman*.

Lo *yakuman* è una mano limite e rappresenta il punteggio massimo, raggiungibile solo con determinate mani. Gli *yakuman* non sono cumulabili.

4.2.1. Lista degli *yaku* da 1 *han*

RIICHI	<i>Riichi</i>	<i>Reach</i>
<p>Mano coperta su cui si è fatta una puntata di 1000 punti. Per i dettagli della dichiarazione di <i>riichi</i> vedi sezione 3.3.13.</p> <p>IPPATSU: +1 <i>han</i>, si ha nel caso di chiusura entro il primo giro di gioco <u>non interrotto</u> dalla dichiarazione di <i>riichi</i>, inclusa la pescata successiva del dichiarante. Se il giro è interrotto da una chiamata di <i>kan</i> (coperto o scoperto), <i>pon</i> o <i>chi</i> l'IPPATSU non è possibile.</p> <p>DABURU RIICHI: +1 <i>han</i>, se si dichiara <i>riichi</i> nel primo turno di gioco, cioè quando il giocatore gioca la prima volta. Questo primo giro di gioco deve essere <u>non interrotto</u>. Se qualcuno dei giocatori fa una chiamata di <i>kan</i> (coperto o scoperto), <i>pon</i> o <i>chi</i> prima della dichiarazione di <i>riichi</i>, il DABURU RIICHI non è possibile.</p>		

MENZEN TSUMO	<i>Tutto Pescato</i>	<i>Fully Concealed Hand</i>
Chiusura pescata con mano coperta .		

TANYAO	<i>Senza terminali</i>	<i>All simples</i>
Mano senza terminali ed onori:		

¹² 1 *han* per *Tanyao*, 2 *han* per *Sanshoku Doujun*, 1 *han* per *Menzen Tsumo* [N.d.T.]

¹³ 1 *han* per *Tanyao*, 1 *han* per *Sanshoku Doujun* [N.d.T.]

PINFU	<i>Pinfu</i>	<i>Pinfu</i>
<p>Mano coperta con tutte scale ed una <u>coppia senza valore</u>, cioè senza coppia di draghi, di vento di giro o di proprio vento.</p> <p>La tessera vincente deve completare un <u>chi bilaterale</u>:</p>		
		
<p>La mano non vale <i>fu</i> per definizione, ma solamente i 30 punti nel caso di chiusura su scarto e i 20 punti nel caso di chiusura pescata.</p>		

IPEIKOU	<i>Due scale uguali di colore</i>	<i>Pure double chow</i>
<p>Mano coperta con due scale uguali dello stesso seme:</p>		
		

SAN SHOKU DOUJUN	<i>Tre scale uguali nei tre semi</i>	<i>Mixed triple chow</i>
<p>Mano con tre scale uguali, una per ciascuno dei tre semi:</p>		
		
<p>+1 han: se la mano è coperta.</p>		

ITSU	<i>Serpente di colore</i>	<i>Pure straight</i>
<p>Mano con tre scale consecutive, dall'1 al 9, nello stesso seme.</p>		
		
<p>+1 han: se la mano è coperta.</p>		

FANPAI/YAKUHAI	<i>Pon/Kan di drago</i>	<i>Dragon pung/kong</i>
<p>Pon o Khan di drago:</p>		
		

FANPAI/YAKUHAI	<i>Pon/Kan del proprio vento</i>	<i>Seat wind pung/kong</i>
<i>Pon o Kan del proprio vento. Ad esempio, se si fosse seduti ad Ovest:</i>		

FANPAI/YAKUHAI	<i>Pon/Kan del vento di giro</i>	<i>Prevalent wind pung/kong</i>
<i>Pon o Kan del vento di giro. Ad esempio, se fosse il round dell'Est:</i>		

CHANTA	<i>Terminali e onori ovunque</i>	<i>Outside hand</i>
Tutte le combinazioni contengono terminali od onori, anche la coppia è composta da terminali o onori:		
+1 han: se la mano è coperta.		

RINSHAN KAIHOU¹⁴	<i>Rimpiazzo del Kan</i>	<i>After a kong</i>
Chiudere con la tessera di rimpiazzo pescata a seguito della dichiarazione di un <i>kan</i> (coperto o scoperto). Vale come chiusura pescata (<i>tsumo</i>).		

CHAN KAN	<i>Pezzo rubato</i>	<i>Robbing the kong</i>
Chiudere con la tessera che un giocatore aggiunge ad un <i>pon</i> scoperto per realizzare un <i>kan</i> (vedi sezione 3.3.5). Vale come chiusura scartata (<i>ron</i>).		
Dal momento che il <i>kan</i> non viene realizzato non si rivela la tessera <i>kan dora</i> .		
Nel caso in cui si realizzi il <i>Koku Shimusou (Tredici Orfani)</i> , è consentito rubare la quarta tessera di un <i>kan</i> coperto che viene dichiarato da un avversario. Solo in questo caso può essere rubato un <i>kan</i> coperto.		

HAITEI¹⁵	<i>Ultima tessera</i>	<i>Last tile Tsumo</i>
Chiudere pescando l'ultima tessera giocabile del muro.		

¹⁴ Letteralmente: "Un fiore che sboccia sul crinale della montagna" [N.d.T.]

¹⁵ Letteralmente: "Raccogliere la luna riflessa dal fondo del mare" [N.d.T.]

HOUTEI¹⁶	<i>Ultimo scarto</i>	<i>Last tile Ron</i>
Chiudere con l'ultimo scarto, a seguito della pesca dell'ultima tessera del muro. Questo scarto può essere chiamato solamente per la chiusura, non per <i>Kan</i> , <i>Pon</i> , o <i>Chi</i> .		

4.2.2. Lista degli *yaku* da 2 han

CHI TOITSU	<i>Sette coppie</i>	<i>Seven pairs</i>
<p>Mano coperta con sette coppie diverse:</p> <p>Due coppie identiche non sono ammesse. Questa mano vale esattamente 25 <i>fu</i> e non dà ulteriori <i>fu</i> (ad esempio, una coppia di draghi non viene contata).</p>		

SAN SHOKU DOKOU	<i>Tre pon uguali</i>	<i>Triple pung</i>
<p>Mano con tre <i>pon/kan</i> dello stesso numero, uno per ciascuno dei tre semi:</p>		

SAN ANKOU	<i>Tre pon/kan coperti</i>	<i>Three concealed pungs</i>
Mano con tre <i>pon/kan</i> coperti. Non è necessario che l'intera mano sia coperta.		

SAN KAN TSU	<i>Tre kan</i>	<i>Three kongs</i>
Mano con tre <i>kan</i> (coperti o scoperti).		

TOI-TOI HOU	<i>Tutti pon</i>	<i>All pungs</i>
<p>Mano con quattro <i>pon/kan</i> e una coppia qualsiasi:</p>		

¹⁶ Letteralmente: "Raccogliere un pesce che nuota dal fondo del fiume" [N.d.T.]

HONITSU	<i>Mano pura</i>	<i>Half flush</i>
Mano con tessere di un solo seme in combinazione con degli onori:		
		
+1 <i>han</i> : se la mano è coperta.		

SHOU SANGEN	<i>Piccolo raduno dei draghi</i>	<i>Little three dragons</i>
Mano con due <i>pon/kan</i> di drago e la coppia del rimanente drago:		
		
Si aggiungono i 2 <i>han</i> per i due <i>pon/kan</i> di drago (<i>Fanpai/Yakuhai</i>).		

HONROUTOU	<i>Solo terminali ed onori</i>	<i>All terminals and honours</i>
Mano contenente solamente tessere terminali ed onori:		
		
Si aggiungono i 2 <i>han</i> per <i>Toi-toi hou</i> , nel caso sia composta da quattro <i>pon</i> e una coppia, o 2 <i>han</i> per <i>Chi toitsu</i> , nel caso la mano sia composta da sette coppie.		

JUNCHAN	<i>Terminali ovunque</i>	<i>Terminals in all sets</i>
Tutte le combinazioni contengono almeno un terminale e la coppia è di terminali:		
		
+1 <i>han</i> : se la mano è coperta.		
La mano deve contenere almeno un <i>chi</i> , altrimenti non è più <i>Junchan</i> ma diventa <i>Chinrouto</i> .		

4.2.3. Lista degli *yaku* da 3 *han*

RYAN PEIKOU	<i>Doppie scale uguali di colore</i>	<i>Twice pure double chow</i>
Mano coperta con quattro scale di cui, due a due, formano due <i>lipleikou</i> ¹⁷ :		
		
Gli <i>han</i> per le <i>yaku lipleikou</i> sono già inclusi e non vanno considerati.		

¹⁷ Sono valide anche quattro scale identiche. Ad esempio: 789/789 di cerchi e 789/789 di cerchi

4.2.4. Lista degli *yaku* da 5 *han*

CHINITSU	<i>Mano purissima</i>	<i>Full flush</i>
Mano con tessere di un solo seme, senza onori:		
+1 <i>han</i> : se la mano è coperta.		

RENHO	<i>Renho</i>	<i>Blessing of Man</i>
Chiusura con uno scarto nel primo giro di gioco <u>non interrotto</u> (senza chiamate di <i>chi</i> , <i>pon</i> o <i>kan</i>) prima che il giocatore abbia giocato il suo primo turno. I <i>kan</i> coperti sono considerati come interruzione del giro.		

4.2.5. Lista degli *yakuman*

KOKU SHIMUSOU	<i>Tredici orfani</i>	<i>Thirteen orphans</i>
Mano coperta con un esemplare di ciascuna delle tredici tessere di terminali e onori più un'altra tessera qualsiasi di terminali od onori:		

CHUUREN POOTO	<i>Nove cancelli</i>	<i>Nine gates</i>
Mano coperta formata dalle tessere 1112345678999 dello stesso seme più un'altra tessera dello stesso seme:		

TENHOU	<i>Benedizione del cielo</i>	<i>Blessing of Heaven</i>
Chiusura servita di Est (con le 14 tessere iniziali). Non sono ammessi <i>kan</i> coperti.		

CHIHOU	<i>Benedizione della terra</i>	<i>Blessing of Earth</i>
Chiusura pescata (<i>tsumo</i>) nel primo giro di gioco <u>non interrotto</u> . Non sono ammessi <i>kan</i> coperti.		

SUU ANKOU	<i>Quattro pon/kan coperti</i>	<i>Four concealed pungs</i>
<p>Mano coperta con quattro <i>pon/kan</i> coperti. La chiusura con uno scarto (<i>ron</i>) è ammessa soltanto se si è a punto sulla coppia.</p>		

SUU KAN TSU	<i>Quattro kan</i>	<i>Four kongs</i>
<p>Mano con quattro <i>kan</i>.</p>		

RYUU IISOU	<i>Tutto verde</i>	<i>All green</i>
<p>Mano composta solamente da tessere di <u>colore verde</u>:</p>		
		
<p>Le tessere verdi sono: il drago verde, il 2, il 3, il 4, il 6 e l'8 di bambù.</p>		

CHINROUTO	<i>Tutti terminali</i>	<i>All terminals</i>
<p>Mano composta da sole tessere di terminali:</p>		
		

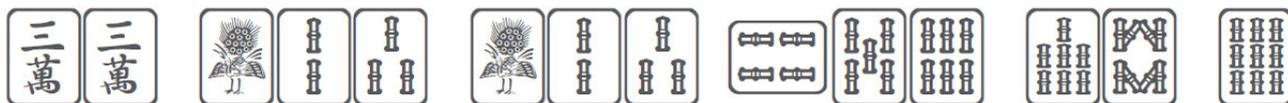
TSUU IISOU	<i>Tutti onori</i>	<i>All honours</i>
<p>Mano composta da sole tessere di onori:</p>		
		

DAI SANGEN	<i>Grande raduno dei dragoni</i>	<i>Big three dragons</i>
<p>Mano con i tre <i>pon/kan</i> di drago:</p>		
		
<p>In caso di tre <i>pon/kan</i> di drago scoperti, il giocatore che ha scartato la tessera utile per la terza combinazione di drago deve pagare per tutti la mano se <i>Dai Sengen</i> viene realizzato su tessera pescata (<i>tsumo</i>), oppure deve dividere il pagamento della mano con il giocatore che scarta la tessera di chiusura (<i>ron</i>) (vedi sezione 3.3.8).</p>		

Visto che non si ha una mano limite, si contano i *fu*: 30 punti per la chiusura su scarto con mano coperta. Con un *Pinfu* la mano non dà ulteriori *fu*.

Se non ci sono *dora*, *kan dora* o *ura dora*, la mano vale 4 *han* con 30 *fu* e viene pagata 11.600 punti, da chi ha scartato la tessera, se il vincitore è Est o 7.700 punti se il vincitore non è Est.

Esempio 3:



La tessera di chiusura è il 9 di bambù su scarto (*ron*), la mano contiene una combinazione esposta e il 7 di bambù è la *dora*.

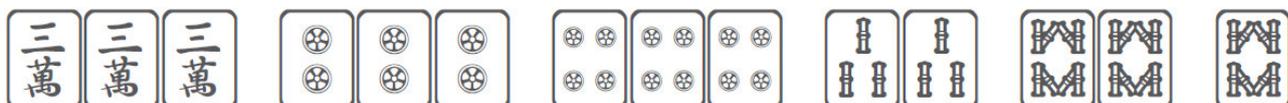
La mano vale 1 *han* per *Ittsu*. Totale: 1 *han*.

La mano ha 1 *han* in più per la *dora* che contiene.

Fu: 20 punti per la chiusura con mano scoperta e 2 *fu* per "Pinfu scoperto". In totale 22 *fu* che vengono arrotondati a 30.

La mano vale 2 *han* con 30 *fu* e viene pagata 2.900 punti, da chi ha scartato la tessera, se il vincitore è Est o 2.000 punti se il vincitore non è Est.

Esempio 4:

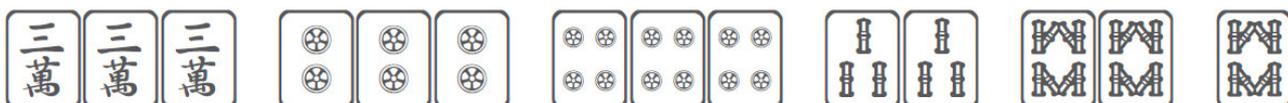


La tessera di chiusura è l'8 di bambù pescata dal giocatore (*tsumo*) e la mano è coperta.

La mano vale 1 *yakuman* per *Suu Ankou*. Ulteriori *yaku* o *dora* sono irrilevanti poiché lo *yakuman* è il limite massimo.

Se il vincitore è Est, riceve 16.000 punti da ciascuno per un totale di 48.000 punti. Se il vincitore non è Est, riceve 16.000 punti da Est e 8.000 punti da ciascuno degli altri giocatori per un totale di 32.000 punti.

Esempio 5:



La tessera di chiusura è l'8 di bambù su scarto (*ron*), la mano è coperta e il 4 di cerchi è la *dora*.

Anche se la mano è coperta, l'ultimo *pon* non è considerato coperto, poiché è stato realizzato con la tessera chiamata.

La mano vale 2 *han* per *San Ankou*, 2 *han* per *Toi-Toi Hou* e 1 *han* per *Tanyao*. Totale: 5 *han*.

La mano ha 1 *han* ulteriore per ciascun 4 di cerchi (*dora*) per un totale di 8 *han*.

8 *han* è la mano-limite chiamata *baiman* e viene pagata 24.000 punti, da chi ha scartato la tessera, se il vincitore è Est o 16.000 punti se il vincitore non è Est.

Esempio 6:

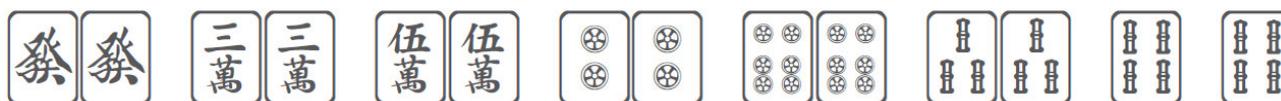


La tessera di chiusura è il 4 di bambù pescata dal giocatore (*tsumo*) nel giro non interrotto subito dopo che ha dichiarato *riichi*.

La mano vale 1 *han* per *Riichi*, 1 *han* per *Ippatsu*, 1 *han* per *Menzen Tsumo*, 1 *han* per *Tanyao* e 2 *han* per *Chi Toitsu*. Totale: 6 *han*.

6 *han* è la mano-limite chiamata *haneman* e viene pagata da ciascun giocatore 6.000 punti se il vincitore è Est per un totale di 18.000 punti. Se il vincitore non è Est, riceve 6.000 punti da Est e 3.000 punti da ciascuno degli altri giocatori per un totale di 12.000 punti.

Esempio 7:



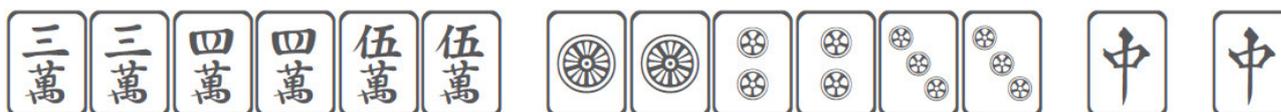
La tessera di chiusura è il 4 di bambù su scarto (*ron*) e il giocatore non ha dichiarato *riichi*.

La mano vale 2 *han* per *Chi Toitsu*. Totale: 2 *han*.

Fu: 25 per la chiusura con *Chi Toitsu*. La mano non vale ulteriori *fu* anche se c'è una coppia di draghi e si è a punto sulla coppia.

La mano vale 2 *han* con 25 *fu*, e viene pagata 2.400 punti, da chi ha scartato la tessera, se il vincitore è Est, o 1.600 punti se il vincitore non è Est.

Esempio 8:



La tessera di chiusura è il drago rosso pescata dal giocatore (*tsumo*), la mano è coperta e non contiene *dora*.

La mano vale 3 *han* per *Ryanpeikou* e 1 *han* per *Menzen Tsumo*. Totale: 4 *han*.

La mano non può valere anche come *Chi Toitsu*, poiché una mano è formata o da tutte coppie o da quattro combinazioni e una coppia. Poiché la mano vale di più se si considera formata da quattro combinazioni e una coppia anziché da tutte coppie, vale come *Ryanpeikou* piuttosto che come *Chi Toitsu*.

5. Etichetta e regole di torneo

5.1. Errori nella chiamata delle tessere

Quando si chiama una tessera per formare un *kan*, un *pon* o un *chi*, il giocatore in primo luogo dice chiaramente “kan”, “pon” o “chi”. Anche le chiamate “kong”, “pung” o “chow” sono ugualmente valide.

In secondo luogo il giocatore espone le tessere della sua mano che vanno a formare la combinazione chiamata e in terzo luogo scarta una tessera dalla sua mano e prende la tessera chiamata. Per il terzo punto l'ordine delle due azioni non è importante: il giocatore può prendere la tessera chiamata e poi scartare o viceversa.

Il mancato rispetto dell'ordine delle azioni sopra descritto per la chiamata delle tessere deve essere fatto notare al giocatore, ma non sono previste penalità.

5.1.1. Dimenticarsi di prendere la tessera chiamata

Mentre un giocatore che chiama una tessera può scartare prima di sistemare la tessera chiamata con le tessere calate dalla propria mano, il giocatore deve però prendersi la tessera chiamata prima che i prossimi due giocatori abbiano scartato. Non ricordarsi di prendere la tessera entro il tempo consentito dà luogo a una “mano morta”, poiché il giocatore avrà una combinazione non valida.

5.1.2. Chiamare a vuoto

Le “chiamate a vuoto” per *kan*, *pon* o *chi* (cioè chiamare “kan”, “pon” o “chi” e ripensarci immediatamente prima di esporre le tessere) non sono penalizzate.

Le chiamate a vuoto per *ron* o *tsumo* (cioè chiamare “ron”, “tsumo” o “mahjong”, ma senza mostrare le tessere prima di accorgersi dell'errore) danno luogo a una “mano morta”.

Un giocatore deve usare un termine valido per annunciare la chiusura della mano. Un giocatore che dice “Ippatsu” e mostra le tessere è soggetto alla penalità *chombo*.

Un giocatore che corregge immediatamente un termine non valido (ad esempio: “hu – Voglio dire tsumo” o “ippatsu – Voglio dire ron”) ha una mano valida. I giocatori che confondono i termini “ron” e “tsumo” hanno una mano valida, ma gli deve essere fatto notare di usare un termine giusto e ripetute mancanze di questo genere sono soggette a ulteriori penalità a discrezione dell'arbitro.

5.1.3. Cambiare la chiamata

Non si suppone che le chiamate fatte siano cambiate. La prima chiamata deve essere quella valida. Comunque, tranne che per la chiamata di chiusura della mano, è consentita una correzione veloce.

Un giocatore che chiama “pon, no ron” ha fatto una correzione valida della sua chiamata, e quindi la chiamata di *ron* è valida.

Un giocatore che chiama “ron, no pon” ha fatto una chiamata di chiusura della mano e può prendere la tessera per chiudere, ma non per formare il *pon*. Se il giocatore non ha la chiusura, ha una “mano morta” se non ha mostrato alcuna tessera o se ha mostrato soltanto le due tessere che vanno a completare il *pon* chiamato. Se il giocatore ha mostrato le tessere, in questo caso riceve una penalità *chombo*.

5.1.4. Chiamare una combinazione non valida

Se un giocatore chiama una combinazione non valida, per esempio:



Questa può essere corretta, se l'errore è rilevato¹⁹ prima che il giocatore scarti una tessera. Dopo lo scarto l'errore non può essere corretto e dà luogo a una "mano morta".

5.2. Esporre le tessere

Esporre poche tessere del muro o della mano non causa penalità. Le tessere così esposte sono piazzate da dove provengono (nel caso fossero tessere del muro, vengono messe in fondo).

Esporre le tessere durante la distribuzione delle mani non causa penalità. Se la situazione viene reputata problematica per lo svolgimento del gioco, si ripete il procedimento di distribuzione delle mani dall'inizio.

Se troppe tessere sono state esposte durante il gioco, la partita non può continuare. Questo giudizio dipende dalle circostanze e dallo stato del gioco. Come regola generale, il gioco non può continuare se un gran numero di tessere sono state mostrate dal muro o dalla mano di un giocatore.

Se il gioco non può continuare, il giocatore che ha mostrato le tessere riceve una penalità *chombo*. Se invece la causa non è imputabile a nessun giocatore (ad esempio uno spettatore o cause esterne) si rigioca la mano (come per il *chombo* ma senza nessuna penalità).

Quando una mano finisce, i giocatori non devono mostrare le tessere dal muro o dal muro morto. Le tessere mostrate di proposito o in casi ripetuti, vengono trattate come un'infrazione grave.

5.2.1. Pescare una tessera dalla parte sbagliata del muro

Se lo sbaglio è riconosciuto o fatto notare prima dello scarto, l'errore deve essere corretto. Dopo lo scarto, l'errore non può essere corretto. In ogni caso non è prevista una penalità.

5.3. Errori nella dichiarazione di *riichi*

Una dichiarazione di *riichi* valida deve essere annunciata in tre fasi:

- Fase 1: il giocatore chiama chiaramente il "riichi".
- Fase 2: scarta una tessera e la ruota in senso orizzontale nella fila degli scarti, per esempio:



- Fase 3: il giocatore mette uno stecchetto da 1.000 punti sul tavolo vicino ai suoi scarti e al centro del piano di gioco, dove sia chiaramente visibile a tutti gli avversari. Un giocatore che compie le prime due fasi, ma dimentica di mettere la puntata di 1.000 punti del *riichi* ha comunque un *riichi* valido, ma deve correggere l'errore non appena se ne accorge o gli è fatto notare. Gli avversari devono far notare l'errore. Un giocatore che invece dimentica di chiamare "riichi" o di ruotare lo

¹⁹ L'errore può essere rilevato dal giocatore stesso o da uno dei suoi avversari. Se il giocatore può realizzare la combinazione chiamata riprende in mano la/e tessera/e sbagliata/e e cala quella/e giusta/e; se non può realizzare la combinazione chiamata, rimette la tessera chiamata tra gli scarti ed il gioco procede normalmente [N.d.T.]

scarto non ha fatto una valida dichiarazione di *riichi*. La puntata del *riichi* viene ripresa e il giocatore ha una “mano morta”.

Una dichiarazione di *riichi* con una mano scoperta dà luogo a una “mano morta”.

Se un avversario chiama la tessera della dichiarazione del *riichi* per un *pon*, *kan* o *chi* e il giocatore si dimentica di ruotare la prossima tessera scartata, gli avversari devono farlo notare. Non ci sono penalità.

5.4. Passare informazioni

Passare qualunque informazione o qualunque suggerimento sulla strategia degli avversari, ad esempio se i giocatori sono in *tenpai*, se gli scarti sono pericolosi o a quale *yaku* potrebbe mirare qualcuno è un cattivo comportamento e in casi gravi o ripetuti il giocatore va soggetto a una “mano morta” o a dei punti di penalità a discrezione dell’arbitro. Normalmente gli avversari devono diffidare chiaramente il giocatore responsabile e in casi gravi o ripetuti, chiamare un arbitro, che può decidere di penalizzare il giocatore.

È permesso correggere un giocatore che sta per commettere una irregolarità minima o un errore di etichetta, come pescare la tessera dal lato sbagliato del muro, chiamare una combinazione sbagliata, o dimenticare di prendere la tessera di rimpiazzo.

È permesso far notare che un giocatore ha una “mano morta”, per esempio perché ha nella sua mano più o meno tessere di quelle previste.

5.5. Barare e ostruire il gioco

Barare e ostruire il gioco sono operazioni di disturbo di un torneo e i disturbi intenzionali devono essere puniti duramente.

Un giocatore sorpreso a barare deve essere squalificato immediatamente, ma poiché si tratta di una accusa molto pesante, il fatto deve essere chiaramente evidente.

Un comportamento di ostruzione intenzionale è penalizzato a discrezione dell’arbitro con 8.000 o 12.000 punti di penalità, o in casi gravi e ripetuti con punti di penalità tra 12.000 e 48.000. Questi punti di penalità sono sottratti immediatamente dal punteggio del giocatore responsabile e possono quindi essere determinanti per la classifica del tavolo. I punti di penalizzazione non vengono aggiunti al punteggio degli altri giocatori. Ulteriori e ripetuti comportamenti di ostruzione danno luogo a una immediata squalifica.

5.6. Presentarsi in ritardo al torneo

Un giocatore che è in ritardo di 10 minuti o meno è soggetto ad una detrazione di 1.000 punti per ciascun minuto di ritardo. Quindi a un giocatore che è in ritardo di 1 minuto saranno detratti 1.000 punti dal suo punteggio e a un giocatore che è in ritardo di 10 minuti saranno detratti 10.000 punti dal suo punteggio. Questi punti di penalità sono sottratti immediatamente dal punteggio del giocatore responsabile e possono quindi essere determinanti per la classifica del tavolo. I punti di penalizzazione non vengono aggiunti al punteggio degli altri giocatori.

Un giocatore che è in ritardo di più di 10 minuti è rimpiazzato da un sostituto.

5.7. Sostituzione di giocatori

Se gli organizzatori sono informati che un giocatore non potrà giocare perché si è sentito male, un sostituto prenderà il suo posto.

I risultati delle sessioni di gioco dei sostituti saranno sempre registrati con -15.000 punti di gioco e -15.000 *uma*, per un totale di -30.000.

Comunque al tavolo il punteggio del sostituto conterà per determinare l'*uma* degli avversari se il sostituto ha giocato fin dall'inizio della sessione di gioco (anche se la sostituzione è stata dovuta al ritardo di più di 10 minuti del giocatore titolare). Ad esempio, se il sostituto vince il tavolo, gli altri giocatori avranno i punti *uma* pari a 5.000, -5.000 e -15.000. In tal modo quando saranno registrati i risultati, due giocatori avranno -15.000 punti *uma* e nessuno in questo caso avrà i +15.000 punti *uma* che spettano al vincitore del tavolo.

I sostituti che intervengono dopo che il gioco del tavolo è iniziato (ad esempio, se un giocatore si sente male durante la sessione di gioco, o nel caso in cui un giocatore sia squalificato) avranno invece sempre -15.000 punti *uma* e conseguentemente gli altri tre giocatori avranno 15.000, 5.000 e -5.000 punti *uma* anche se il sostituto abbia realizzato il punteggio più alto del tavolo. Questo vale per la sola sessione di gioco in cui la sostituzione avviene dopo che il gioco sia iniziato. Nelle sessioni di gioco successive il sostituto giocherà fin dall'inizio delle sessioni e il suo risultato di gioco conterà nel determinare i punti *uma* degli altri giocatori.

Un giocatore squalificato sarà posto in fondo alla classifica e il risultato conterà per la classifica EMA.

Un giocatore che viene sostituito avrà -15.000 punti di gioco e -15.000 punti *uma* per ciascuna sessione di gioco cui non ha preso parte. Se la sostituzione è dovuta a motivi di salute il capo-arbitro e gli organizzatori del torneo possono decidere di rimuovere il nome del giocatore dalla classifica finale, in modo che il risultato del giocatore non conti ai fini della classifica EMA.

5.8. Sessioni di torneo

Nei tornei conviene giocare sessioni con limiti di tempo. Spesso le sessioni sono di 90 minuti. Quando le sessioni di gioco hanno dei limiti di tempo, un chiaro segnale deve indicare che rimangono 15 minuti. Dopo il suono viene finita la mano di gioco corrente e viene giocata una mano ulteriore (tranne nel caso in cui i due giri di Est e Sud siano già stati completati).

Nessun segnale indicherà la scadenza dei 90 minuti; i giocatori dovrebbero essere in grado di terminare l'ultima o le ultime due mani entro il tempo restante, ma in ogni caso continueranno a giocare finché non siano terminate le mani.

Una mano comincia quando vengono lanciati i dadi dopo che il muro è stato costruito. Se i dadi non sono stati ancora lanciati quando suona il segnale dei 15 minuti restanti, i giocatori giocheranno solo la mano corrente. Se i dadi sono stati lanciati i giocatori giocheranno due mani. In caso di *chombo* la mano viene ripetuta, cioè non conta come mano giocata. Una mano che va a monte per interruzione conta invece come mano giocata²⁰.

All'inizio delle sessioni di gioco, in attesa del segnale di inizio, i giocatori possono costruire il muro, ma i dadi non possono essere lanciati e la distribuzione delle tessere non può cominciare prima del segnale.

5.9. Cellulari

I giocatori e gli spettatori devono avere i cellulari in modalità silenzioso e senza vibrazione durante le partite. In base al livello di disturbo il giocatore sarà soggetto a penalità a discrezione dell'arbitro per un telefono squillante o che faccia altri rumori molesti.

Un giocatore che ha una motivazione importante per aspettare una chiamata deve riferirlo all'arbitro prima dell'inizio della partita, in modo da poter gestire la situazione e trovare un accordo.

²⁰ Anche la mano che va a monte per esaurimento delle tessere giocabili conta come mano giocata [N.d.T.]

6. Tabelle punteggio

Est

Tsumo	1 han	2 han	3 han	4 han
20		700	1300	2600
25			1600	3200
30	500	1000	2000	3900
40	700	1300	2600	4000
50	800	1600	3200	4000
60	1000	2000	3900	4000
70	1200	2300	4000	4000
80	1300	2600	4000	4000
90	1500	2900	4000	4000
100	1600	3200	4000	4000

Ron	1 han	2 han	3 han	4 han
25		2400	4800	9600
30	1500	2900	5800	11600
40	2000	3900	7700	12000
50	2400	4800	9600	12000
60	2900	5800	11600	12000
70	3400	6800	12000	12000
80	3900	7700	12000	12000
90	4400	8700	12000	12000
100	4800	9600	12000	12000

Mani limite	Han	Tsumo	Ron
Mangan	5	4000	12000
Haneman	6 - 7	6000	18000
Baiman	8 - 10	8000	24000
Sanbaiman	11+	12000	36000
Yakuman	-	16000	48000

Altri giocatori

Tsumo	1 han	2 han	3 han	4 han
20		400	700	1300
		700	1300	2600
25			800	1600
			1600	3200
30	300	500	1000	2000
	500	1000	2000	3900
40	400	700	1300	2000
	700	1300	2600	4000
50	400	800	1600	2000
	800	1600	3200	4000
60	500	1000	2000	2000
	1000	2000	3900	4000
70	600	1200	2000	2000
	1200	2300	4000	4000
80	700	1300	2000	2000
	1300	2600	4000	4000
90	800	1500	2000	2000
	1500	2900	4000	4000
100	800	1600	2000	2000
	1600	3200	4000	4000

Ron	1 han	2 han	3 han	4 han
25		1600	3200	6400
30	1000	2000	3900	7700
40	1300	2600	5200	8000
50	1600	3200	6400	8000
60	2000	3900	7700	8000
70	2300	4500	8000	8000
80	2600	5200	8000	8000
90	2900	5800	8000	8000
100	3200	6400	8000	8000

Mani limite	Han	Tsumo	Ron
Mangan	5	2000 4000	8000
Haneman	6 - 7	3000 6000	12000
Baiman	8 - 10	4000 8000	16000
Sanbaiman	11+	6000 12000	24000
Yakuman	-	8000 16000	32000

Riichi

One fan yaku lihan yaku

<i>– Riichi Riichi</i>	<i>Waiting hand declared at 1000 points stake +1: Mahjong first round after declaring riichi ippatsu +1: Riichi declared in very first set of turns Daburu riichi</i>
<i>– Fully Concealed Hand Menzen tsumo</i>	<i>Self-draw on a concealed hand</i>
<i>– Pinfu Pinfu</i>	<i>Four chow and valueless pair Must declare mahjong on a chow with two-sided wait</i>
<i>– Pure Double Chow Iipeikou</i>	<i>Two identical chow of the same suit</i>
All Simplets Tanyao chuu	No terminals or honours
Mixed Triple Chow San shoku doujun	Same chow in each suit <i>+1: Concealed hand</i>
Pure Straight Itsu	The three chow, 1-2-3, 4-5-6 and 7-8-9, of the same suit <i>+1: Concealed hand</i>
Dragon Pung Fanpai	Pung/kong of dragons
Seat/Prevalent Wind Fanpai	Pung/kong of seat or prevalent wind
Outside Hand Chanta	All sets contain terminals/honours. At least one chow. <i>+1: Concealed hand</i>
After a Kong Rinshan kaihou	Mahjong declared on a replacement tile
Robbing a Kong Chan kan	Mahjong when a pung is extended to kong
Bottom of the Sea Haitel	Mahjong on the last tile, or the following discard

Two fan yaku Ryanhan yaku

<i>– Seven pairs Chii Toitsu</i>	<i>No two identical pairs</i>
Triple Pung San shoku dokou	Same pung/kong in each suit
Three Concealed Pungs San ankou	Three concealed pungs/kongs and a pair
Three Kongs San kan tsu	
All Pungs Toitai hou	Four pungs/kongs and a pair
Half Flush Honitsu	One suit including honours <i>+1: Concealed hand</i>
Little Three Dragons shou sangan	Two pungs/kongs of dragons and a pair of dragons
All Terms and Honours Honroutou	All sets consist of terminals or honours
Terminals in All Sets Junchan	All sets contain terminals. At least one chow. <i>+1: Concealed hand</i>

Three fan yaku Sanhan yaku

<i>– Twice Pure Double Chow Ryan peikou</i>	<i>Two times two identical chow and a pair</i>
---	--

Five fan yaku Uhan yaku

<i>– Blessing of Man Renho</i>	<i>Mahjong on discard in the first round</i>
Full Flush Chinitsu	One suit, no honours <i>+1: Concealed hand</i>

Yakuman

<i>– Thirteen Orphans Kokushi musou</i>	<i>One of each honour and terminal and one duplicate</i>
<i>– Nine Gates Chuuren pooto</i>	<i>1112345678999 + one duplicate of the same suit</i>
<i>– Blessing of Heaven Tenho</i>	<i>East mahjong on initial fourteen tiles</i>
<i>– Blessing of Earth Chiho</i>	<i>Mahjong on self-draw in the first round</i>
<i>– Four Concealed Pungs Suu ankou</i>	<i>Four concealed pungs/kongs and a pair</i>
Four Kongs Suu kan tsu	Four kongs and a pair
All Green Ryuu iisou	Hand of green tiles: bamboo 2, 3, 4, 6, 8 and green dragon
All Terminals Chinrouto	All sets consist of terminals
All Honours Tsuu iisou	All sets consist of honours
Big Three Dragons Dai sangan	Three pungs/kongs of dragons
Little Four Winds Shou suushii	Three pungs/kongs of winds and a pair of winds
Big Four Winds Dai suushii	Four pungs/kongs of winds

European Mahjong Association 2016 *Note: Hands in italics must be concealed!*



Minipoints	Open	Conc.
Pung, simples	2	4
Pung, term./honour	4	8
Kong, simples	8	16
Kong term./honour	16	32

Minipoints	
Pair of dragons	2
Pair of seat/prevalent wind	2
Edge/closed/pair wait	2
Self-draw (not in case of pinfu)	2
Open pinfu	2

Minipoints for winning	
Concealed, on a discard	30
Seven pairs (no further minipoints)	25
Open hand and/or self-draw	20

East Tsumo	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20		700	1300	2600
25			1600	3200
30	500	1000	2000	3900
40	700	1300	2600	4000
50	800	1600	3200	4000
60	1000	2000	3900	4000
70	1200	2300	4000	4000

East Ron	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
25		2400	4800	9600
30	1500	2900	5800	11600
40	2000	3900	7700	12000
50	2400	4800	9600	12000
60	2900	5800	11600	12000
70	3400	6800	12000	12000

Other Tsumo	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20		400	700	1300
		700	1300	2600
25			800	1600
			1600	3200
30	300	500	1000	2000
	500	1000	2000	3900
40	400	700	1300	2000
	700	1300	2600	4000
50	400	800	1600	2000
	800	1600	3200	4000
60	500	1000	2000	2000
	1000	2000	3900	4000
70	600	1200	2000	2000
	1200	2300	4000	4000

Other Ron	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
25		1600	3200	6400
30	1000	2000	3900	7700
40	1300	2600	5200	8000
50	1600	3200	6400	8000
60	2000	3900	7700	8000
70	2300	4500	8000	8000

Limit Hand	Fan	East Tsumo	East Ron	Other Tsumo	Other Ron
Mangan	5	4000	12000	2000 4000	8000
Haneman	6-7	6000	18000	3000 6000	12000
Baiman	8-10	8000	24000	4000 8000	16000
Sanbaiman	11+	12000	36000	6000 12000	24000
Yakuman	-	16000	48000	8000 16000	32000