

## **Схема регистрации и требования к участникам.**

Предварительная запись на сайте [furiten.ru](http://furiten.ru) даёт приоритетное право на участие в турнире. Все остальные участники получают право на участие в турнире в порядке живой очереди при наличии свободных мест за игровыми столами, как при недоборе игроков, так и при неявке зарегистрированных участников. Максимальное количество участников - 40 человек, то есть 10 игровых столов.

Недостающие игроки для формирования полноценных игровых столов покрываются из числа судей. От участников требуется - умение играть и знание правил. У каждого, в чьих способностях мы не уверены, будет задан простой блиц опрос - назвать 5 комбинаций, суть доры и условия объявления Риичи. Технически этого вполне достаточно, чтобы участник смог играть самостоятельно.

## **Определение стоимости участия.**

Плата за участие - 100 рублей, чтобы окупить организационные расходы.

## **Открытие (мероприятия для ожидания опоздавших. повторное разъяснение правил проведения турнира. и т.п.)**

Игрокам рекомендуется подходить к 11-30 для регистрации. В 12-00 начинается официальная часть, представление судей, пара слов о правилах, важных моментах и прочем и первая жеребьёвка. Игроки не подошедшие к 12-00 будут считаться опоздавшими и при наличии 40 участников не смогут принять участие в турнире вне зависимости от того, делали они предварительную заявку или нет. В 12-20 начинается первый ханчан и все опоздавшие к игре уже не допускаются.

## **Описание способа жеребьёвки и выбор дилера.**

Допустим, есть у нас 5 столов. Берутся 5 разных тайлов, каждого по четыре, и ложатся рубашкой вверх. Игроки в слепую берут по одному. У кого одинаковые тайлы, те играют за одним столом. В случае, если судей придётся посадить 2 или 3, у них приоритетное право вытягивания, чтобы они не оказались за одним столом (в случае совпадения перетягивают).

Место за столом и дилер выбирается путем взятия в слепую одного из четырех тайлов ветров. Игроки рассаживаются в соответствии с вытянутыми ветрами. Первым дилером становится игрок вытянувший восток.

## **Общий ход игры.**

Каждая игровая сессия являет собой один полноценный ханчан. У каждого игрока в начале ханчана условно 100 000, которые потом будут отняты от итоговых и покажут результативность игрока в плюс или минус. Игра идёт без нижнего предела на максимальное число очков. То есть предварительного завершения ханчана, потому что кто-то ушел “в минус”, не будет. Ханчан играется до четвертого юга, либо преодоления временного предела ханчана в полтора часа.

## **Правила стола. (краткая выдержка принципиальных моментов из правил ЕМА)**

1. Акадора - нет.

2. Открытое тан-яо - нет.
3. Фуритен (нельзя объявлять рон в случае, если у вас в дискарде находится тайл, завершающий победную комбинацию, вне зависимости от наличия яку (победного очка)) - есть.
4. Временный фуритен - если вы в ожидании на победу, сброшен ваш победный тайл (любой из, даже не дающий яку), но вы его не взяли, то на один круг вы лишаетесь права объявлять победу с других игроков - есть.
5. Атама хане (если сброшенный тайл является победным сразу для двух игроков, побеждает только тот игрок, который сидит первым против часовой стрелки от сбросившего)- нет, то есть несколько игроков могут выиграть одновременно с одного и того же сноса.
6. Правило куикаэ (когда, например, имея в руке 3-4-5 и объявив чи, взяв 6 (и открыв 4-5-6), можно сразу же сбросить 3) - есть (можно сбрасывать любые тайлы при любом взятии).
7. Якитори (штраф в 1500 очков в пользу других игроков в случае окончания ханчана при активной якитори) - нет.
8. Правило Пао-соку - есть. (пункт 3.3.6 правил ЕМА)
9. За игроком, находящимся в риичи, остается право решать, объявлять ему победу (когда есть такая возможность) или нет. В случае, если победа не была объявлена при дискарде выигрышного тайла, то игрок считается в фуритене до конца раунда.
10. Хонба (**счетчики** в терминологии правил ЕМА) - после достижения 5 хонбы, минимум на победу становится 2 яку. Накопленная хонба сбрасывается только в том случае, если объявлена победа не дилером. Во всех остальных случаях она накапливается или переносится.
11. Правила пересдачи - 4 рича, 9 уникальных терминалов-благородных, 4 одинаковых ветра в дискарде на первом круге, 4 кана (если 4 кана в руке одного игрока, игра продолжается без права брать дальнейшие каны).
12. в пункте 3.4.1. опечатка. (3.4.1 Последняя кость Последнюю кость в стене можно истребовать только для победы, но **НЕ** для кана, пона или чи. В случае если с предпоследней кости был объявлен кан, замещающая кость становится последней костью.)
13. Уточнение в списке комбинаций. Следующие комбинации собираются только на закрытой руке:
  - а. “Чистое двойное чи дважды - Ryan reikou Два одинаковых чи дважды и пара” собирается только на закрытой руке. Не суммируется с ипейко.
  - б. Четыре закрытых пона - Suu ankou. Кроме того, для данной комбинации при ожидании в пон якуман засчитывается только при победе со стены.
14. Daburu riichi, Chiho, Renho не засчитываются если перед их объявлением были объявлены чи, пон, или кан.
15. Опечатка в таблице подсчета очков “другие со стены, 1/70 - 600/12000” читается как 600/1200.

**Штраф чомбо накладывается за следующие нарушения** (данные правила чомбо и мёртвой руки слегка отличаются от указанных в официальном списке правил ЕМА, ибо учитывают реалии наших игроков. Именно эти правила штрафования будут использоваться на турнире):

1. Объявление недействительной победы.
2. Объявление риичи с рукой, которая не ожидает (определяется только в случае ничьей).
3. Составление недействительного закрытого кана после объявления риичи (определяется только в случае, если нарушитель победил или в случае ничьей).
4. Разрушение стены, приводящее к невозможности продолжения раздачи (на

- усмотрение судьи)
5. Попытка объявления любого кана\пона\чи\рона после того как рука была объявлена мертвой рукой (на усмотрение судьи при многократном истребовании)

#### **Следующие ошибки приводят к мертвой руке:**

1. Слишком мало или слишком много костей в руке.
2. Опрокидывание костей из руки соперника или из мертвой стены.

#### **Схема подсчет победных очков.**

Когда заканчивается южный раунд, игра завершается, и победителем становится игрок, имеющей наибольшее количество очков за вычетом изначальных 100 000. Не имеет значения как много отдельных рук было выиграно - общая сумма очков определяет победителя. Возможно равенство в счете. Любые ставки риичи, остающиеся на столе, забираются победителем.

#### *Премия победителя*

По завершении игры счет подлежит дополнительному премированию/штрафу. Два лучших игрока получают премию от двух худших игроков в игре по следующей схеме: победитель получает 9000 очков, игрок, занявший второе место, получает 3000 очков, игрок, занявший третье место штрафует на 3000 очков и последний игрок штрафует на 9000 очков.

В случае равенства счета, очки за соответствующие места делятся между игроками, набравшими равное количество очков. Например, если два игрока делят первое место, каждый получает премию в размере 6000 очков.

#### **Регламентирование пауз в игре по тем или иным причинам.**

Возможен в течение ханчана 1 перерыв на 10 минут максимум. Если предел превышен и игрок не может продолжать игру, то он дисквалифицируется, а на место ушедшего игрока садится один из запасных, но без права участия в общем зачёте. В случае отсутствия запасных игроков или наблюдателей, игра проходит в режиме сброса приходящих со стены тайлов дисквалифицированного игрока.

#### **Схема регистрации победы. (отчет по игре)**

Каждую победу подтверждает и записывает судья. Логи игр будут доступны после турнира.

#### **Расписание турнира.**

- 11:00 - 11:30 Подготовка помещения и инвентаря.
- 11:30 - 12:00 Прибытие и регистрация участников турнира.
- 12:00 - 12:10 Открытие турнира.
- 12:10 - 12:20 Жеребьевка участников.
- 12:20 - 13:50 Первый ханчан.
- 13:50 - 14:00 Подведение итогов первого ханчана, перерыв.
- 14:00 - 14:10 Подготовка ко второму ханчану, жеребьевка.
- 14:10 - 15:40 Второй ханчан.
- 15:40 - 15:50 Подведение итогов второго ханчана, перерыв.

**15:50 - 16:00** Подготовка к третьему ханчану, жеребьевка.  
**16:00 - 17:30** Третий ханчан.  
**17:30 - 17:40** Подведение итогов третьего ханчана, перерыв.  
**17:40 - 18:00** Объявление результатов, награждение победителей, закрытие турнира.  
**18:00 - 18:20** Проверка состояния наборов, записей игр, уборка помещения.

### **Определение победителей.**

Победители будут выбираться по общей сумме очков всех сыгранных ханчанов. Первые 3 места, плюс самое последнее место. В случае, если число итоговых очков у финалистов совпало, они делят призовое место.

### **Награждение**

Призы будут ^\_^”