Регламент чемпионата России по спортивному маджонгу 2024

1. Основные положения

1.1. Настоящий регламент (далее – Регламент) разработан совместно администрацией клуба “Северный Павлин” и Федерацией маджонга РФ и регулирует проведение чемпионата России по спортивному маджонгу 2024 года (далее – Чемпионат).

1.2. Организатором соревнований является администрация клуба “Северный Павлин” при информационной поддержке Федерации маджонга РФ.

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

1.4. Чемпионат проводится в соответствии с Правилами спортивного маджонга, утвержденными Всемирной Организацией Маджонга и опубликованными на сайте Федерации маджонга РФ www.mahjong.ru. Официальным языком чемпионата является русский.

1.5. Победителем Чемпионата объявляется игрок, набравший наибольшее количество турнирных очков. При равенстве турнирных очков у двух или более игроков победителем Чемпионата объявляется тот игрок, кто при наибольшем количестве турнирных очков набрал также и наибольшее количество игровых очков. В случае совпадения как турнирных, так и игровых очков победителем Чемпионата объявляется игрок, собравший большее количество рук.

1.6. Призовыми местами являются первые три места.

1.6. Место проведения Чемпионата России 2024: Санкт-Петербург, Гражданский пр., д. 84, банкетный зал “Той-Той”.

1.7. Турнирный взнос: 4000 рублей. Можно оплатить взнос наличными непосредственно перед жеребьёвкой или заранее перевести через СБП на счёт в банке Райффайзен по номеру телефона +7-905-263-1010 (Петр Евгеньевич М.), желательно с комментарием, кто сделал взнос.

1.8. Контакты Чемпионата и клуба “Северный Павлин”:

- e-mail: northern.peacock@gmail.com
- группа Чемпионата во “Вконтакте”: https://vk.com/club225033991
- группа Чемпионата в Телеграме: https://t.me/rumahjong/12411
- аккаунт клуба во “ВКонтакте”: https://vk.com/northern_peacock
- канал на YouTube: https://www.youtube.com/@northernpeacock
- канал клуба в “Телеграме”: https://t.me/northern_peacock

1.9. Ответственные лица: Маняхин Пётр (manyaklhin.p@gmail.com), Симонова Светлана (hamletcatghost@gmail.com).

1.10. Судьи чемпионата: главный (играющий) судья – Маняхин Пётр, линейные судьи – Анохин Павел и Луганников Денис.

2. Расписание Чемпионата

7 сентября 2024 г. (суббота):

09:15 - 10:00 – регистрация и жеребьевка

09:45 - 10:00 – приветственное слово и орг.вопросы

10:00 - 11:55 – 1 тур (с доигрыванием)

11:55 - 12:15 – кофе-брейк

12:15 - 14:10 – 2 тур (с доигрыванием)

14:10 - 15:40 – обед (1,5 часа)

15:40 - 17:35 – 3 тур (с доигрыванием)

17:35 - 17:55 – кофе-брейк

17:55 - 19:50 – 4 тур (с доигрыванием)

8 сентября 2024 г. (воскресенье):

09:30 - 10:00 – сбор участников, краткий брифинг по 2 дню

10:00 - 11:55 – 5 тур (с доигрыванием)

11:55 - 12:15 – кофе-брейк

12:15 - 14:10 – 6 тур (с доигрыванием)

14:10 - 15:40 – обед (1,5 часа)

15:40 - 17:35 – 7 тур (с доигрыванием)

17:35 - 18:10 – Торжественное закрытие, церемония награждения

3. Регистрация

3.1. Игроки, желающие принять участие в Чемпионате, должны пройти регистрацию на странице
https://mahjong.ru/index.php/tournaments/tournaments-announcement/574-tour-an-ros2024
(портал mahjong.ru).

3.2. Регистрация на Чемпионат открыта до 1 сентября 2024 г. включительно. Организаторы вправе закрыть регистрацию ранее указанного срока или ограничить прием новых заявок в случае получения заявок от **60** и более игроков. Также возможна смена площадки проведения Чемпионата при регистрации более 60 игроков.

3.3. Если к моменту закрытия регистрации количество зарегистрировавшихся игроков не кратно четырем, игроки, зарегистрировавшиеся позднее, помещаются в лист ожидания и допускаются к участию в Чемпионате в случае отказа от участия или неявки допущенных к участию игроков, либо в случае специального решения организаторов об увеличении числа участников Чемпионата. Организаторы Чемпионата вправе допустить игрока к участию в Чемпионате без предварительной регистрации в случаях, указанных выше.

3.4. Игрок вправе аннулировать свою регистрацию, направив письменное уведомление организаторам не позднее чем за 72 часа до дня проведения Чемпионата. Регистрационный сбор, уплаченный ранее таким игроком, подлежит возврату игроку.

3.5. Организаторы имеют право отказать игрокам в регистрации, которые не прошли квалификационный отбор (на знание правил и не имеющие участия в подготовительных турнирах), не имеющим рейтинг Федерации маджонга РФ, не участвовавшим до этого в турнирах Федерации маджонга РФ или подверженных дисквалификации.

3.6. В случае самостоятельного снятия игрока во время Чемпионата регистрационный сбор не возвращается.

4. Судейство

4.1. На Чемпионате присутствуют по меньшей мере двое судей, которые назначаются организаторами не позднее, чем за три дня до начала Чемпионата. Судьей может быть

назначен один из участников Чемпионата, при этом такой участник не может выступать в качестве судьи за тем игровым столом, за которым он в настоящий момент играет.

5. Зал соревнований

5.1. Организаторы Чемпионата обеспечивают зал соревнований следующим оборудованием:

- столы в количестве, достаточном для одновременной игры всех допущенных к участию в Чемпионате игроков;
- накладка с бортиками, обеспечивающая удобство игры, для каждого игрового стола;
- набор для маджонга (144 кости маджонга и 2 игральные кости) для каждого игрового стола;
- планшет, лист протокола и ручка на каждом игровом столе в начале каждой игровой сессии;
- подсказка со стоимостью фанов и пояснениями в подсчётах очков на обороте каждого протокола;
- гонг;
- таймер, обозреваемый из любого места зала;
- указатель Востока, обозреваемый из любого места зала.

6. Жеребьёвка

6.1. Перед началом первой игровой сессии все игроки, допущенные к участию в Чемпионате, проходят жеребьёвку для распределения за игровыми столами: игроки тянут жребий, которым является номер игрока.

6.2. Прошедший жеребьёвку игрок получает соответствующую своему номеру учетную карточку, в которой частично указаны номера столов, за которыми игрок играет игровые сессии и место (ветер) за столом в первом раунде каждой сессии. В этой же карточке игрок, по желанию, отмечает в соответствующих графах свои результаты по итогам каждой игровой сессии (турнирные и игровые очки).

6.3. В первом туре чемпионата действует “круговая рассадка”. Туры со второго по седьмой проводятся со “швейцарской рассадкой” (сильные игроки играют с сильными, слабые – со слабыми, пересечения минимальны).

7. Форс-мажор

7.1. В случае, если за 10 минут до начала Чемпионата число игроков, допущенных к участию в Чемпионате и находящихся в зале соревнований, не кратно четырем, и в зале соревнований отсутствует достаточное количество игроков из листа ожидания или других

игроков для обеспечения кратности числа участников Чемпионата четырем, организаторы вправе сократить число игроков, допущенных к участию в Чемпионате до ближайшего числа, кратного четырем. При этом преимущество на включение в сокращенное число участников Чемпионата имеют игроки, которые (в порядке убывания преимущества): зарегистрировались для участия в Чемпионате раньше других игроков, оплатили регистрационный сбор до дня прекращения приема заявок на участие в Чемпионате, приехали на Чемпионат из другого города (страны), имеют более высокий рейтинг.

7.2. Игрокам, не допущенным к участию в чемпионате в результате форс-мажора, возвращается уплаченный ими регистрационный сбор.

8. Начало игровой сессии

8.1. За три минуты до начала каждой игровой сессии игрокам следует занять свои места за столами согласно результатам жеребьевки.

8.2. Начало игровой сессии обозначается ударом в гонг. До удара в гонг игроки могут внести свои имена в протокол, перемешать кости, рассесться по ветрам (если ветры не указаны в карточке с номером), выстроить и разобрать стену, но они не вправе открывать полученные кости: розданные до удара в гонг кости должны лежать на столе лицевой стороной вниз.

8.3. Игроки рассаживаются за стол в соответствии с рассадкой, определенной начальной жеребьевкой, ориентируясь на знак Востока.

9. Игровая сессия

9.1. Каждая игровая сессия длится 115 минут. В ходе каждой игровой сессии игроки разыгрывают столько сдач (рук), сколько они успеют, но не более 16. Игра в игровой сессии делится на раунды, по четыре сдачи (руки) в каждом, включая ничьи. По завершении каждого раунда меняется ветер раунда (преимущественный ветер: Восточный -> Южный -> Западный -> Северный), и игроки осуществляют смену мест за столом в соответствии с Правилами спортивного маджонга.

9.2. Игроки сами следят за соблюдением правил (включая вынесение предупреждений и наложения штрафов за нарушения), подсчетом очков и самостоятельно ведут протокол. В случае возникновения спорной или нестандартной ситуации игроки должны немедленно обратиться к одному из судей Чемпионата. Не допускается откладывание спорной ситуации, в противном случае судья должен отказаться судить этот казус.

9.3. Во время игровой сессии игрокам, находящимся за игровым столом, запрещается курить, употреблять алкоголь или наркотические вещества, разговаривать по телефону (звук телефона должен быть полностью выключен), шуметь или иным образом мешать проведению соревнования или доставлять неудобства другим игрокам. Употребляемые

игроками во время игровой сессии безалкогольные напитки должны содержаться в плотно закрываемой таре.

9.4. На игровом столе не должно находиться посторонних предметов: только 144 кости маджонга, 2 игральные кости, планшет с протоколом и ручка (карандаш).

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

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

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

10. Подсчёт очков за столом, турнирные очки, ведение протокола

10.1. Согласно Правил спортивного маджонга за подсчёт очков за маджонг отвечает только игрок, объявивший маджонг. Прямые подсказки других игроков расцениваются как разглашение информации о руке и наказываются замечаниями и штрафами (по прогрессивной шкале), если в итоге к столу призывается судья (кроме указания на наличие на руке очков за фаны, когда игрок заявляет фан “цыплячья рука”).

10.2. Время на объявление нового фана при подсчёте очков ограничено 10 секундами (как если это был бы очередной ход игрока). Если игрок в течение 10 секунд не может найти ни одного фана на руке, подсчёт очков останавливается, и игрок должен объявить стоимость маджонга – ту сумму, которую он сумел подсчитать.

10.3. На турнирах принимаются следующие уточнения при подсчёте очков:

- 3 закрытых конга считаются как “3 конга” (32 очка) + “3 закрытых панга” (16 очков), закрытые конги как отдельные фаны никак не учитываются;
- 4 закрытых конга считаются как “4 конга” (88 очков) + “4 закрытых панга” (64 очка), закрытые конги как отдельные фаны никак не учитываются;
- 4 конга, 3 из которых закрыты, считаются как “4 конга” (88 очков) + “3 закрытых панга” (16 очков), закрытые конги как отдельные фаны никак не учитываются;
- 3 или 4 конга, один из которых закрыт, считаются как “3 конга” (32 очка) или “4 конга” (88 очков) + “закрытый конг” (2 очка), очки за “один закрытый и один открытый конг” (6 очков) не учитываются;

- 3 или 4 конга, два из которых закрыты, считаются как “3 конга” (32 очка) или “4 конга” (88 очков) + “два закрытых конга” (8 очков), очки за открытые конги никак не учитываются;
- на руке с одним или двумя закрытыми конгами могут учитываться фаны “закрытый конг” (№48), “один открытый и один закрытый конг” (№57) или “2 закрытых конга” (№67);
- при победе на “7” с формой вида “8889999” или на “3” с формой вида “1111222” (все 7 костей должны стоять на руке закрытыми, не допускается открытый панг “999” или “111” даже на собственной руке) засчитывается “ожидание в край”;
- при победе на “5” с формой вида “4446666” (все 7 костей должны стоять на руке закрытыми, не допускается открытый панг “666” даже на собственной руке) засчитывается “ожидание в середину”;
- в закрытой руке вида “1122335578899” с ожиданием “7” засчитывается 1 очко за “ожидание в край” (если только игрок не идёт по пути подсчёта “7 пар” + “чистая масть”, поскольку в фане “7 пар” не считаются 1-очковые ожидания); аналогично в закрытой руке вида “1122335778899” с ожиданием “5” засчитывается 1 очко за “ожидание единственной”, а в закрытой руке вида “1123355778899” – 1 очко за “ожидание в середину” (с той же оговоркой);
- в руке с полурегулярной структурой “переплетённый ряд” не засчитывается ценное ожидание (“ожидание в край”, “ожидание в середину”, “ожидание единственной”), если при перестроении костей выясняется, что эту кость игрок мог ждать на переплетённый ряд, а не на четвёртый сет или пару; пример: “147Т 258Б 369С 57С 99Т”, “6С” может быть перенесена в чоу “567С”, и выясняется, что игрок побеждает на “6С” с ожиданием в переплетённый ряд, поэтому ценное ожидание (в данном случае “ожидание в середину”) не засчитывается;
- последняя кость со стены не может быть добавлена к конгу, потому что замещающую кость уже невозможно будет взять; если последняя кость – цветок, то он не может быть заменён, его можно или оставить на руке, или снести;
- последняя кость в сносе не может быть затребована ни на что, кроме победы.

10.4. В случае отсутствия игрока за столом этому игроку присуждается 0 турнирных очков за тур и все игровые очки (очевидно, отрицательные).

10.5. Результат стола за тур заносится в протокол. Протокол необходимо вести аккуратно и правильно, сверять очки игроков после каждой сдачи.

10.5.1. Если два и более игроков хотят вести протокол, спор разрешается в пользу игрока, сидящего на Востоке или ближе всего к Востоку.

10.5.2. Если никто из игроков не хочет вести протокол, обязанность ведения протокола возлагается на игрока, сидящего на Востоке. При смене раунда и пересадке игрок, бывший на Востоке, может передать ведение протокола игроку, который сел на Восток сейчас.

10.5.3. Если результат стола за тур не сходится в протоколе, игрок, который вёл протокол, обязан привести протокол в правильный вид, возможно, переписать на новом бланке. Если протокол вели несколько игроков, все они ответственны за исправление протокола.

11. Завершение игровой сессии

11.1. За 15 минут до конца игровой сессии организаторы оповещают игроков об оставшемся времени.

11.2. По окончании игровой сессии звучит гонг. После удара гонга игроки могут только завершить начавшуюся сдачу, но не начать новую. Последняя сдача считается начавшейся после первого броска кубиков при полностью построенной стене.

11.3. По завершении игровой сессии игроки заносят в протокол итоговый игровой счет и количество набранных каждым игроком турнирных очков. Протокол подписывается всеми игроками и передается организаторам. Исправления в подписанном всеми игроками протоколе не допускаются, возражения по содержанию подписанного протокола — не принимаются.

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

11.5. Перед вторым и последующими турами игроки должны ознакомиться с промежуточными результатами чемпионата и записать номер своего стола на ближайший тур. В начале этих туров игрокам следует дополнительно провести рассадку по ветрам.

12. Завершение Чемпионата

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