

OEMC 2007 

Reglamento OEMC 2007

Versión 23 Enero, 2007

European Mahjong Association
<http://mahjong-europe.org/>

1. PREFACIO

El torneo Open European Mahjong Championship 2007 (OEMC 2007) se jugará con las Reglas de Competición de Mahjong (RCM). Estas reglas están descritas en Mahjong Competition Rules (The World Mahjong Organization, 2006), que a su vez están basadas en las reglas Competition Mahjong Official Internacional Rulebook (Takeshobo, 2002), si bien difieren un poco.

Este reglamento no intenta ser un manual o definir nuevas reglas. Se sabe que existen reglas poco claras y pequeñas diferencias a la hora de interpretar ciertas reglas, por lo que algunas de las reglas se clarifican en este reglamento.

Este reglamento ha sido aprobado por la Asociación Europea de Mahjong (European Mahjong Association, EMA).

Se agradece la aportación de Tom Sloper por mejorar la expresión en inglés de algunas de las reglas

Por cualquier parte de este documento que leas "él o ella", también se podría leer "ella o él".

2. PRELIMINARES

El idioma oficial del campeonato es el inglés.

Se espera que todos los jugadores estén familiarizados con estas reglas y con las Reglas de Competición de Mahjong (RCM), en inglés Mahjong Competition Rules (MCR), tal y como está descrito en las Reglas de Competición de Mahjong de la Organización Mundial de Mahjong (The World Mahjong Organization).

Todos los jugadores echarán a suerte en la mesa de registro su asiento en la mesa de juego de cada sesión.

Los jugadores deben estar familiarizados con el diseño de las fichas, especialmente las flores, el 1 de bambú, vientos y caracteres.

2.1. AVISOS Y PUNTUALIDAD

Se dará una señal 5 minutos antes de que empiece cada sesión. Un golpe de gong marcará el inicio y final de cada sesión.

Todo jugador que no esté presente en su mesa cuando empiece la sesión será penalizado:

- Hasta 10 minutos de retraso: se restarán 10 puntos a la puntuación final del jugador infractor.
- De 11 a 15 minutos de retraso: se restarán 20 puntos a la puntuación final del jugador infractor.
- Más de 15 minutos de retraso: el jugador infractor será sustituido por otro jugador. El infractor podrá continuar jugando en la siguiente sesión.

2.2. ÁRBITROS

Se espera que los jugadores conozcan los pormenores del juego, incluyendo las puntuaciones.

En caso de discrepancias entre los jugadores, se llamará a un árbitro inmediatamente para mediar en la disputa.

La decisión del árbitro debe ser respetada.

2.3. MATERIAL

Los organizadores proporcionarán a cada mesa:

- 144 fichas de mahjong y 2 dados (en el OEMC 2007 las fichas no tendrán ni caracteres ni numeración).
- Hoja de puntuación y bolígrafo.
- Un libretto, un resumen o una tabla con las reglas.
- Una descripción de los cambios de asiento.

Los organizadores tendrán en la entrada al recinto de juego:

- Un gong o similar que indicará claramente el inicio y final de cada sesión.
- Un reloj grande a la vista de todos los jugadores.
- Un indicador de la dirección del Este que se usará para determinar los asientos.

Los jugadores pueden llevar sus propios libretos y resúmenes de las reglas.

No se permitirá el uso de material electrónico durante el juego. Esto incluye **cualquier** uso de teléfonos móviles, los cuales deben ser apagados durante el juego y apartados de la vista.

2.4. DEFINICIONES

- **Mano del jugador:** fichas del jugador.
- **Turno:** el turno de un jugador comienza desde que coge una ficha (que reclame un descarte o coja del muro) hasta que el jugador ha descartado una ficha.
- **Mano:** fase del juego desde que el muro es construido hasta que alguien hace mahjong o se acaban las fichas.
- **Ronda:** fase del juego consistente en 4 manos. Hay 4 rondas: Este, Sur, Oeste y Norte. Los asientos se intercambiarán entre rondas.
- **Juego:** 16 manos (o 4 rondas).
- **Sesión:** Una sesión durará 120 minutos, en la que los jugadores podrán jugar tanto como les sea posible de un juego de mahjong¹.
- **Mano muerta:** ciertas irregularidades supondrán que el jugador no pueda hacer mahjong. Se dirá entonces que el jugador tiene una mano muerta.

¹ En el OEMC 2007 habrá 8 sesiones de 120 minutos. En otros torneos se podrán tener sesiones de 90-150 minutos, pero nunca menos de 4 sesiones.

3. PREPARATIVOS DEL JUEGO

3.1. ASIENTOS

Los jugadores se sentarán tal y como está definido² en su hoja de puntuación.

El jugador Este tomará el asiento Este, siguiendo la dirección marcada como este por la señalización colocada por la organización en la entrada al recinto de juego.

Tras romper el muro, los dados se situarán a la derecha de la mano del jugador Este; de esta forma, quedará claro para el resto de jugadores quién es el jugador Este.

3.2. INICIO DEL JUEGO

Tras el reparto, el jugador Este mostrará las fichas de flores diciendo "hua" [juá] o "flower" [flower], situando las fichas de flores enfrente de su mano, a la vista de todo el mundo, y cogerá una ficha de reemplazo por cada flor expuesta. Si hay flores entre las fichas de reemplazo, éstas se sustituirán de la misma forma.

Cuando el Este haya acabado de mostrar sus flores, le seguirá el Sur y así sucesivamente.

Hay que resaltar que si un jugador no tiene flores, hará una señal al siguiente jugador o dirá en voz alta "mei you", "mei hua" o "no (more) flowers".

Cuando el jugador Norte acabe, el Este empezará el juego.

² Si los asientos no está predefinidos, cuando todos los jugadores estén presentes, se echarán a suertes los vientos usando las fichas de vientos bocabajo, y lanzando dados para decidir el orden de quién elige primero.

4. EL JUEGO

4.1. DESCARTES

Los descartes se situarán en orden secuencial de izquierda a derecha, en filas de 6 fichas enfrente de cada jugador.

4.2. FLORES

No es obligatorio sustituir las flores inmediatamente. Las flores se pueden mantener en la mano o ser descartadas. Las flores que se mantengan en la mano podrán ser declaradas y sustituidas en otro turno del jugador, hasta que se haya jugado la última ficha del muro. No se podrá mostrar en un turno donde se haya robado una ficha para hacer un chi o un Pong.

4.3. MAHJONG

Un descarte puede ser reclamado para hacer mayiang pronunciando claramente "hu" [ju] o "mahjong" [mayiang].

Igualmente, se indicará que se ha hecho mayiang con una ficha robada del muro diciendo "hu" [ju] o "mahjong" [mayiang].

4.4. KONG EXPUESTO

Un descarte puede ser reclamado para hacer Kong pronunciando claramente "kong" [Kong] en un lapso de 3 segundos desde que se descartó. El jugador cogerá una ficha de reemplazo.

4.5. CONVERTIR UN PONG EXPUESTO EN KONG EXPUESTO

Un Pong expuesto puede convertirse en un Kong expuesto con una ficha robada del muro o de reemplazo, es decir, no es posible coger una ficha descartada para hacer esta conversión.

4.6. KONG OCULTO

Un Kong oculto puede ser declarado en el turno de un jugador si ha cogido la ficha del muro, es decir, no es posible coger una ficha descartada para hacer un Kong oculto. El jugador pronunciará claramente "Kong", situará las 4 fichas del Kong boca abajo, sin mostrarlas, y cogerá una ficha de reemplazo. Al final de la mano, el jugador estará obligado a mostrar el Kong.

4.7. PONG

Un descarte puede ser reclamado para hacer un Pong diciendo claramente "Pong" en un lapso de tres segundos desde que se descartó.

4.8. CHI

Un descarte puede ser reclamado para hacer un chi únicamente por el jugador en turno, diciendo claramente "chow" [chao] o "chi" [chi]. El jugador deberá esperar unos segundos por si algún otro reclama también la ficha.

4.9. PRECEDENCIA EN LA RECLAMACIÓN DE UN DESCARTE

La reclamación para un Kong o un Pong tiene precedencia sobre la de un chi. La reclamación para hu o hacer mayiang tiene precedencia sobre cualquier otra. Si más de un jugador solicita un descarte para hu o mayiang, la precedencia se tomará del orden de turnos de la mesa, y sólo ganará el jugador cuyo turno sea el primero.

4.10. MUESTRA DE UNA JUGADA EXPUESTA

Tras reclamar un descarte para hacer una jugada, el reclamante deberá mostrar inmediatamente la jugada. Está permitido realizar el descarte antes de enseñar la jugada formada. Sin embargo, si no se enseña antes de que finalicen los dos siguientes turnos, el jugador será penalizado con mano muerta (no podrá ganar).

Las fichas reclamadas de un descarte se mostrarán giradas dentro de la jugada para indicar quién descartó esa ficha.

Las jugadas expuestas se situarán enfrente de las fichas que forman la mano del jugador (es decir, entre las fichas de la mano y las del muro o fichas descartadas), de forma que sean visibles por todos los jugadores³.

4.11. FICHAS DESCARTADAS

Cada jugador debe realizar cada descarte de manera que esté a la vista de todos los jugadores. El jugador se asegurará de no cubrir la ficha descartada con la mano. Los descartes no se cantan (no se anuncian en voz alta).

4.12. COGER UNA FICHA

Un jugador no puede robar del muro hasta que todos los jugadores hayan visto la última ficha descartada.

4.13. FICHA TOCADA ES FICHA COGIDA

Un jugador que en su turno haya tocado la próxima ficha del muro no podrá cambiar de opinión y reclamar la última ficha descartada. Tocar una ficha equivale a cogerla. Alargar el brazo sin tocar la ficha no se considera una ofensa.

³ Es esencial que todos los jugadores puedan ver las jugadas expuestas. Si el muro cubre la visión y no se puede mover, se debe poner la jugada expuesta en la esquina de la derecha del jugador.

5. PUNTUACIÓN

5.1. MAYIANG

Cuando un jugador declara hu o mayiang debe mostrar inmediatamente todas sus fichas, dejando ver claramente con qué ficha se ganó. Si la ficha de cierre (con la que se ganó) no se muestra claramente, los puntos por Espera, Última ficha o 9 Puertas no pueden ser reclamados.

5.2. MEZCLA LAS FICHAS SÓLO TRAS CALCULAR LA PUNTUACIÓN

Los jugadores no deben dar la vuelta ni mezclar las fichas hasta que la puntuación sea calculada. Todas las jugadas expuestas y las fichas descartadas deben permanecer visibles durante la fase de cálculo de puntuación, y las fichas del muro o de los otros jugadores tampoco deben ser mostradas o mezcladas con los descartes hasta que esté claro si los puntos por Última ficha pueden ser reclamados.

5.3. CÁLCULO DE PUNTUACIÓN

El ganador es el responsable de calcular el valor de su mano de una forma clara, anunciando e indicando claramente todos los puntos por separado de las jugadas que se reclaman. Si hay puntos de más, los jugadores están obligados a quejarse, aunque no están obligados a ayudar⁴. Con las fichas descartadas del ganador, éste indicará su puntuación de la siguiente forma:

- Por cada ficha que coja y ponga boca abajo, se contará como 10 puntos.
- Por cada ficha que coja y ponga boca arriba, se contará como 1 punto.

5.4. REGISTRO DE LA PUNTUACIÓN

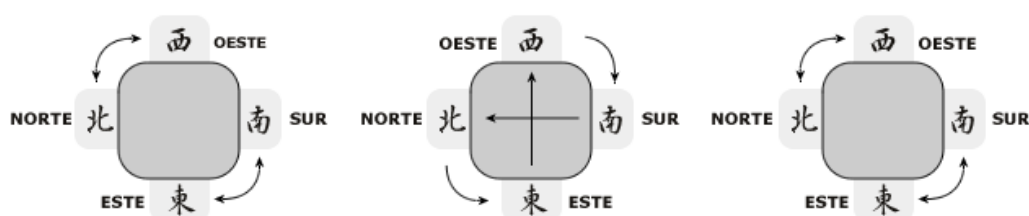
Una vez que el ganador ha anunciado el valor de su mano, la puntuación se registra en el formulario por uno de los jugadores y se calculará el subtotal. Cualquier penalización durante la mano que no haya sido registrada hasta ese momento no se tendrá en cuenta. Todos los jugadores están obligados a prestar atención mientras las puntuaciones son calculadas y registradas. Normalmente, los jugadores acordarán quién –de entre ellos- realizará el registro de las puntuaciones. Si no hubiera acuerdo, el jugador que empezó la sesión como Este será el encargado.

⁴ No hay ninguna regla contra el hecho de que los jugadores ayuden a calcular la puntuación al ganador. Pero esto debería hacerse después de que el ganador haya realizado sus cálculos y antes de que la puntuación sea registrada. Una vez registrada la puntuación, ésta no podrá ser discutida.

6. CAMBIO DE ASIENTO

Tras cada ronda los jugadores cambian de asiento. Tras finalizar la ronda del viento Sur, existe la opción de realizar un pequeño descanso, si uno o más jugadores lo solicitan.

POSICIÓN				
RONDA	ESTE	SUR	OESTE	NORTE
Ronda viento Este	A	B	C	D
Ronda viento Sur	B	A	D	C
Ronda viento Oeste	C	D	B	A
Ronda viento Norte	D	C	A	B



6.1. RONDA DEL VIENTO SUR: 'E' SE INTERCAMBIA CON 'S' Y 'O' CON 'N'

Al inicio de la ronda del viento Sur, el jugador que era Este intercambia su asiento con el jugador que era Sur, y el jugador que era Oeste intercambia su asiento con el jugador que era Norte. El jugador que era Sur empieza la ronda del Sur como Este.

6.2. RONDA DEL VIENTO OESTE: 'E' DONDE 'O', 'S' DONDE 'N', 'O' DONDE 'S' Y 'N' DONDE 'E'

Al inicio de la ronda del viento Oeste, el jugador que era Este irá al asiento del que era Oeste, el jugador que era Sur irá al asiento del que era Norte, el jugador que era Oeste irá al asiento que era del Sur y el jugador que era Norte irá al del este. El jugador que era Norte empieza la ronda del viento Oeste como Este.

6.3. RONDA DEL VIENTO NORTE: 'E' SE INTERCAMBIA CON 'S' Y 'O' CON 'N'

Al inicio de la ronda del viento Norte, el jugador que era Este intercambia su asiento con el jugador que era Sur, y el jugador que era Oeste intercambia su asiento con el jugador que era Norte. El jugador que era Sur empieza la ronda del Norte como Este.

7. FIN DE UNA SESIÓN

Nada más oír el sonido de fin de sesión los jugadores dejarán de jugar inmediatamente. Si un jugador dice hu o mayiang justo antes de la señal, la puntuación de la mano se tendrá en cuenta.

8. IRREGULARIDADES

8.1. CAMBIAR UN ANUNCIO

Un jugador no podrá cambiar su anuncio de chi, Pong, Kong o cualquier otro. Si las fichas han sido mostradas, el anuncio se efectuará, quiera o no quiera el jugador. Si las fichas no habían sido mostradas, cambiar el anuncio se considerará una **ofensa menor**.

8.2. JUGADA EXPUESTA INCORRECTA

Si un jugador anuncia chi, Pong o Kong por error, por ejemplo, porque las fichas expuestas no logren formar ninguna jugada con la ficha descartada, se considerará una **ofensa menor**. Si el error no es apreciado antes de que el jugador que lo comete se descarte de una nueva ficha, la falsa jugada quedará expuesta y el jugador tendrá **mano muerta**. Si el error se descubre antes de descartar una ficha, el jugador está obligado a ir descartando las fichas de la jugada errónea en los siguientes turnos.

8.3. FALSO MAYIANG

Si un jugador dice hu o mayiang y se da cuenta de que no tiene las fichas necesarias para realizar una mano de mayiang, pagará una penalización a cada oponente y tendrá **mano muerta**. Si la mano es una mano de mayiang válido pero no alcanza los 8 puntos mínimos, la

penalización es de 10 puntos a cada oponente. Por otro lado, si la mano no es un mayiang válido, la penalización es de 20 puntos a cada oponente.

8.4. TENER FICHAS DE MÁS O DE MENOS

Si un jugador tiene fichas de más o de menos tendrá **mano muerta**.

8.5. MANO MUERTA

Un jugador con mano muerta no podrá ganar la mano en curso. Sin embargo, un jugador con mano muerta podrá seguir reclamando descartes y reemplazando flores.

8.6. MOSTRANDO FICHAS

- No hay castigo por golpear una ficha de forma accidental y mostrar su valor. Dicha ficha se colocará en el sitio en el que estaba. Los jugadores no están obligados a descartar fichas de su mano que hayan sido mostradas de forma accidental.
- Un jugador que realiza un falso mayiang no está obligado a descartar las fichas que haya mostrado.
- Las fichas que hayan sido mostradas con algún propósito (por ejemplo, para formar una jugada errónea), deben ser descartadas en los siguientes turnos, antes de poder descartar cualquier otra ficha de su mano.
- Si un jugador declara falso mayiang y otro jugador muestra sus fichas, dicho jugador deberá descartar las fichas expuestas y tendrá **mano muerta**.

8.7. PÉRDIDA DE TIEMPO

Los jugadores deben descartar una ficha en el plazo de 10 segundos desde que roban una ficha del muro o cogen un descarte. Tras reclamar una ficha descartada un jugador debe mostrar inmediatamente las fichas de la jugada. Las pérdidas de tiempo durante un turno, tras reclamar una ficha, durante el cálculo de la puntuación o cualquier otro tipo, se considerarán una **ofensa menor**. En caso de reincidencia o pérdida excesiva de tiempo, dicho comportamiento puede ser considerado como una **obstrucción**.

8.8. OFENSAS MENORES

Normalmente una ofensa menor no conllevará ninguna penalización. Si un jugador en una mesa ha cometido tres o más ofensas menores, sus oponentes podrán informar de dicha incidencia al árbitro, el cual valorará la gravedad de las ofensas, y si es necesario, aplicará alguna penalización.

8.9. TRAMPAS Y OBSTRUCCIONES

Si un jugador obstruye o hace trampas durante una partida, se informará inmediatamente al árbitro, el cual tomará nota de la incidencia y valorará la gravedad de la ofensa, y si es necesario, aplicará alguna penalización.

8.10. PENALIZACIONES

Por ofensas graves, un árbitro podrá penalizar a un jugador a pagar 10 o más puntos. En caso de varias incidencias graves o por reiteración de ofensas, el equipo de árbitros puede descalificar a un jugador del torneo.

9. OBSERVACIONES

9.1. NO DISCUTAS LOS DESCARTES O LA ESTRATEGIA DE LOS Oponentes

Los jugadores no deben comentar los descartes o posibles estrategias de sus oponentes.

9.2. DURANTE EL CÁLCULO DE Puntuación

Todos los jugadores deben prestar atención mientras se realiza el cálculo y registro de las puntuaciones.

9.3. IDIOMA

Los jugadores deben respetar el idioma oficial del campeonato y no deben usar ningún otro idioma durante las partidas. Cuando un jugador con un conocimiento limitado del idioma oficial esté presente en una mesa, los

jugadores deberán mostrar los cálculos de puntuación de forma clara, ayudándole mediante gestos y señales.

10. EXPLICACIONES ADICIONALES SOBRE LAS REGLAS

10.1. PUNTUACIÓN DE JUGADAS QUE INCLUYEN A OTRAS

Cuando una jugada no pueda ser hecha sin incluir otra, la jugada ya incluida no se puntuará.

10.2. PRINCIPIO DE EXCLUSIÓN O PROHIBICIÓN DE USO REITERADO DE UNA JUGADA

Una vez que dos o tres conjuntos han sido combinados para formar una jugada, cualquier otro grupo podrá ser combinado con, como máximo, uno de dichos grupos ya utilizados para formar la jugada, para crear nuevas jugadas que involucren jugadas de dos o tres grupos.

10.3. JUGADAS QUE IMPLICAN MANO OCULTA

Siete jugadas que son ocultas por naturaleza: Fichas cosidas con pocos honores, Fichas cosidas con grandes honores, 7 pares, 4 Pongs ocultos, Nueve Puertas, 7 pares puros consecutivos y 13 huérfanos.

Estas manos no pueden ser combinadas con Mano oculta, aunque sí podrán ser combinadas con Mano completamente oculta.

10.4. COMBINACIONES CON 7 PARES

7 pares puede ser combinado con: Todas las familias y honores, Todo terminales y honores, Todo terminales y Todo honores. La jugada Todo pares debe estar formada por 4 Pongs, por lo que no puede ser combinada con 7 pares.

10.5. COMBINACIONES EN JUGADAS ESPECIALES

- Todo terminales y honores, Todo terminales y Todo honores no se pueden combinar con Todo Pongs ni Pong de honores o terminales.

- Nueve puertas no se puede combinar con Pong de honores o terminales.

10.6. COMBINACIONES DE KONGS

- Dos Kongs expuestos vale 4 puntos.
- Un Kong expuesto combinado con un Kong oculto valen 6 puntos.
- Dos Kongs ocultos vale 8 puntos.

10.7. ESPERAS

Un jugador nunca puede reclamar más de un tipo de espera. Si un jugador completa una mano con una ficha para Fichas cosidas, no puede incluir puntos de espera simple.

10.8. REGLAS DEL TORNEO

Como resultado de cada sesión los jugadores recibirán unos **puntos de mesa**:

- 4 puntos de mesa por ganar la partida de una mesa.
- 2 puntos de mesa por quedar segundo.
- 1 punto por quedar tercero.
- 0 puntos por ser último.

Si dos o más jugadores empatan en una posición, compartirán la puntuación, es decir, los dos puntuarán una media de las puntuación de mesa asignada: si dos jugadores empatan por la segunda puntuación, cada uno tendrá 1'5 puntos de mesa ($2 + 1 / 2 = 1'5$).

La clasificación final del torneo vendrá determinada por la suma de todos los puntos de mesa acumulados. En caso de igualdad en la puntuación final del torneo, se resolverá el desempate comparando las puntuaciones acumuladas de todas las sesiones.

Mahjong Competition Rules Scoring Chart

	Chow-based	Pung-based	Kong-Based	Suit-Based	Terminals/Honours	Going Out	Special Hands
88			Four Kongs	All Green Nine Gates	Big Four Winds Big Three Dragons		Seven Shifted Pairs Thirteen Orphans
64	Pure Terminal Chows 123 123 789 789 55	Four Concealed Pungs			All Terminals All Honours Little Four Winds Little Three Dragons		
48	Quadruple Chow 234 234 234 234	Four Pure Shifted Pungs 222 333 444 555					
32	Four Pure Shifted Chows 123 234 345 456 123 345 567 789		Three Kongs		All Term./Honours		
24	Pure Triple Chow 234 234 234	Pure Shifted Pungs 222 333 444		All Even Pungs Full Flush Upper Tiles Middle Tiles Lower Tiles			Seven pairs Greater Honours/Knitted
16	Pure Shifted Chows 234 345 456 123 345 567 Pure Straight 123 456 789 Three-Suit Term. Chows 123 789 123 789 55	Triple Pung 222 222 222 Three Concealed Pungs		All Fives			
12				Upper Four Lower Four	Big Three Winds		Knitted Straight 147 258 369 Lesser Honours/Knitted
8	Mixed Triple Chow 234 234 234 Mixed Straight 123 456 789	Mixed Shifted Pungs 222 333 444	Two Concealed Kongs			Last Tile Draw Last Tile Claim Replacement Tile Robbing the Kong	Reversible Tiles Chicken Hand
6	Mixed Shifted Chows 234 345 456	All Pungs	One Melded Kong And One Concealed Kong	Half Flush All Types	Two Dragons	Melded Hand	
4			Two Melded Kongs		Outside Hand	Fully Concealed Last Tile	
2	All Chows	Double Pung 222 222 Two Concealed Pungs	Concealed Kong	All Simples	Dragon Pung Prevalent Wind Seat Wind	Concealed Hand	Tile Hog
1	Pure Double Chow 234 234 Mixed Double Chow 234 234 Short Straight 234 567 Two Terminal Chows 123 789		Melded Kong	Voided Suit No Honours	Pung Term./Honour	Edge Wait Closed Wait Single Wait Self-Drawn	Flower Tile

