

麻将竞赛规则

MAHJONG COMPETITION RULES



Traducido al Español por Iván Maestre Ros

世界麻将组织

The World Mahjong Organization

2006

中国书局出版

世界麻将组织主席于光远先生题词

Epigraph by Yu Guang yuan, the President
of the World Mahjong Organization.

麻将竞赛规则

于光远



Mahjong Competition Rules
——Yu Guangyuan

麻将源于中国

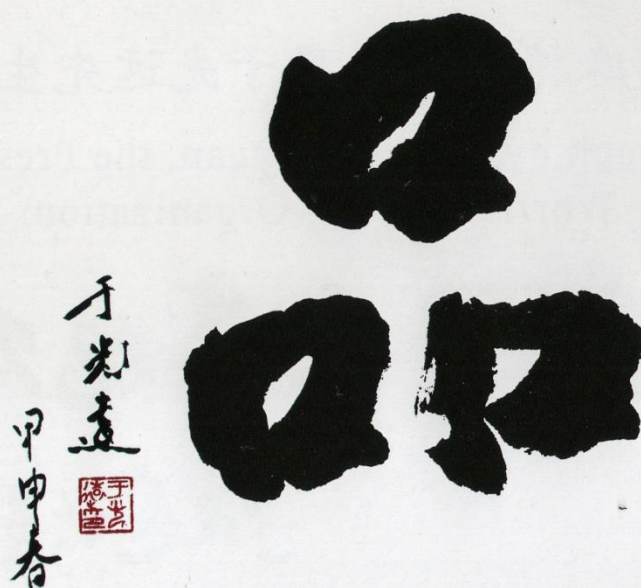
属于世界

于光远



The Mahjong comes of China,
belongs to world.

——Yu Guangyuan



入局斗牌，必先炼品，品宜镇静，
不宜躁率，得牌勿骄，失牌勿吝，
顺时勿喜，逆时勿愁，不形于色，
不动乎声，浑涵宽大，品格为贵，
尔雅温文，斯为上乘。

——麻将的旨意与精神

Contests are the comparisons in practices.

Through comparisons we could both realize the difference between the ideal and the reality, and shorten the gap between the better and ourselves as well.

Contests set reliable and quantitative standards for future targets, and encourage people's gumption.

Contests bring strong will, and help people see through success and loss.

Even though losing them, contests also give jollification at least, and serve as sources of wisdom.

——Tenet and spirit of Mahjong

静

于光远题

乙酉春





Reglas de Competición de MAHJONG

Contenido

Prefacio	7
Capítulo Uno: Reglamento General	8
1. Principios.	8
2. Sobre el Sistema de Reglas.	8
Capítulo Dos: Aviso sobre comportamiento durante las competencias	9
3. Atención.	9
Capítulo Tres: Las normas generales para las Competiciones de Mahjong Chino	10
4. Básico glosario y normas generales.	10
5. Procedimientos para competencias.	13
6. Cómo jugar.	17
7. Cómo hacer una mano de Mahjong completo.	19
8. Los diversos tipos de "Fan" y sus correspondientes puntos.	20
9. Cómo agregar puntos durante las competencias.	23
10. Clasificación de jugadores después de una competición.	24
11. Faltas y sanciones.	25
12. Apelación de las decisiones del juez.	28
13. Procedimientos de recurso.	28
Apéndices:	
1. Las combinaciones diversas y sus puntos pertinentes, con ejemplos.	29
2. El juramento del jugador.	48
3. Carta para la rotación de la mesas.	49
4. Procedimientos para la rotación del asiento.	50
5. Hoja de puntuación para una sesión de juego.	51
6. Registro de faltas.	52
7. Hojas de tabulación de los resultados de las competencias.	53
8. Tabla manos y puntos.	54
Posdata	55

Prefacio

Mahjong (en chino: MaJiang) proviene de China, sin embargo, pertenece a todo el mundo. Debido a su amplio contenido cultural, así como sus méritos de ser interesante, competitivo y útil a la sabiduría y la amistad, ha sido un pasatiempo agradable para personas de todo el mundo durante casi un siglo. En octubre de 2005, con propuestas conjuntas de las organizaciones de Mahjong en China, Japón, Estados Unidos, Alemania, Francia, Dinamarca, Holanda y Hungría, se estableció la Organización Mundial de Mahjong para ampliar, desarrollar el espíritu olímpico y promover una cultura de Mahjong saludable, científica y amigable, mejorar la comunicación y el desarrollo del juego de competición Mahjong competitiva. Con la participación de organizaciones de Mahjong de países de todo el mundo, hemos editado y traducido "Las Reglas de Competición de Mahjong". Estas normas y reglamentos existen en las ediciones chinas como en inglés. Como pueden surgir controversias de una traducción defectuosa o entendimientos diferentes, debe resolverse de acuerdo con la edición original de China.

©2006 World Mahjong Organization. Todos los derechos reservados.

World Mahjong Organization

Capítulo Uno

Reglamento general

1.1. Principios

1.1.1 Este sistema de reglas pretende difundir estilo del espíritu olímpico, promoviendo la normal, científica y amigable cultura de Mahjong China, promover la amistad y el intercambio cultural entre los distintos países, acoger competiciones de Mahjong bien organizadas, mejorar el nivel competitivo de juego y crear una oportunidad para los fans de Mahjong internacionales para comunicarse entre sí, mejorar su nivel de habilidad y promover la cultura de Mahjong para desarrollarla aún más.

1.2. Sobre el Sistema de Reglas

1.2.1 Este sistema de regla se aplica para los diversos concursos que se organicen por Mahjong Contest World Center o sus países miembros.

1.2.2 Mientras se ejecuta el sistema de estas reglas, los cambios serán incorporados por el World Mahjong Contest Center cuando sean necesarios.

1.2.3 World Mahjong Contest Center (WMCC) publica, regula y controla las reglas oficiales.

Capítulo 2

Aviso sobre comportamiento durante las competencias

2.3. Atención

2.3.1 Todas las organizaciones de Mahjong y fans de Mahjong procedentes de diversos países o regiones que respeten los principios de competencia y reglamentos de la World Mahjong Contest Center están invitados a inscribirse y participar en los concursos.

2.3.2 Los jugadores deben ser de alta calidad moral, cumplir con los requisitos morales, jugar de manera respetuosa, obedecer los fallos de los árbitros, respetar a los otros jugadores y mejorar ellos mismos mentalmente durante el juego.

2.3.3 Todos los jugadores deben vestir bien y comportarse educadamente. Está prohibido fumar. Los jugadores no pueden llevar o usar productos que puedan afectar al juego de los demás.

2.3.4 Los árbitros y el personal de las competencias debe ser calificados mediante la capacitación especial y ejecutar sus tareas seriamente, sincera, justa y correctamente de acuerdo con los reglamentos.

Capítulo Tres

Las Normas Generales para las Competiciones de Mahjong Chino

3.4. Glosario básico y reglas generales

3.4.1 One go-around (Lun) (Descartes)

Todo el mundo ha descartado una ficha en su turno.

3.4.2 A hand (Pan) (Mano)

Todo lo que ocurre en el transcurso de una partida, ya sea alguien que declara "Hu" o que nadie gane (Draw Game). Una ronda normalmente consta de cuatro manos de Mahjong. (En inglés, el término "mano" también se utiliza para referirse a las fichas pertenecientes a un jugador en una mesa.)

3.4.3 Round (Quan) (Ronda)

Todo el mundo ha recibido su distribución de fichas. Hay cuatro rondas en un juego completo de Mahjong.

3.4.4 A complete game (Ju) (Juego Completo)

Cuatro rondas, o en el caso de un torneo, el haberse agotado el tiempo asignado para jugar las cuatro rondas. En un torneo, un juego completo (cuatro rondas o el tiempo asignado ha agotado) también llamado una "sesión".

3.4.5 Prevalent wind (Viento de la Ronda)

Un juego completo consta de cuatro rondas, y cada ronda recibe el nombre de un viento. La primera ronda se llama la ronda del Este, la segunda ronda se llama la ronda del Sur, la tercera ronda la ronda del Oeste y la última ronda la del Norte.

3.4.6 Seat Wind (Viento Propio)

El indicador del asiento del jugador en cada ronda (también llamado de acuerdo a los cuatro vientos). El asiento del "dealer" se llama Este, el jugador a la derecha del "dealer" es al Sur, el jugador frente al "dealer" se llama Oeste y el jugador a la izquierda del "dealer" se llama Norte.

3.4.7 Seating (Asientos)

La colocación de los jugadores alrededor de la mesa.

3.4.8 Dealer and non-dealer (Repartidor y no repartidor)

El “dealer” es el jugador sentado en el asiento designado actualmente en el Este. Los otros jugadores son "no dealers" (o simplemente "jugadores"). Tras la finalización de la mano, el dealer debe pasar los dados a la derecha, independientemente de si gana la mano o no.

3.4.9 Seat rotation (Rotación de Asiento)

Término utilizado para referirse a los momentos en los que los jugadores tienen que cambiar asientos.

3.4.10 Concealed tiles (Fichas Ocultas)

Cada jugador debe tener trece fichas y el dealer (Este) debe de tener 14 fichas al principio de la partida, incluyendo cualquier Chows, Pung o Kong. Las fichas permanentes son las fichas que no se descartan por el jugador. Las trece fichas del jugador no incluyen la ficha extra del Kong o flores. Las fichas, que no han sido expuestas antes de declarar Mahjong ("Hu") son llamadas "ocultas".

3.4.11 The Pair (La Pareja)

Cuando se logra hacer una mano completa con una estructura normal (como se describe en la sección 3.7.2.1), la mano incluye un par ("La Pareja").

3.4.12 Chow

Tres fichas numeradas secuencialmente del mismo palo.

3.4.13 Pung

Tres fichas del mismo número y del mismo palo y puede ser Pung oculto o expuesto.

3.4.14 A Pair (Una Pareja)

Dos fichas iguales.

3.4.15 Honor Tiles (Fichas de Honores)

La ficha de vientos y la de dragones, en conjunto, se denominan "honores". Hay cuatro fichas de vientos diferentes, de las cuales hay cuatro de cada una: Norte, Oeste, Sur y Este. Hay tres fichas de Dragones diferentes, de los cuales hay cuatro cada uno: el Dragón Blanco, el Dragón Rojo y el Dragón Verde.

3.4.16 Terminal Tiles (Fichas de Terminales)

Son las fichas de los extremos de un palo, en otras palabras el uno y nueve de cada palo. Los terminales en ocasiones son tratados como los honores.

3.4.17 Chow ("Chi Pai")

Acción consistente en tomar la ficha descartada por el jugador de su izquierda y unirla con dos de las fichas permanentes para poder realizar un Chow delante de las fichas ocultas tras declarar "Chi" (Chi Pai).

3.4.18 Pung ("Peng Pai")

Acción consistente en tomar la ficha descartada por cualquier jugador y unirla con un par de las fichas permanentes para poder realizar un Pung delante de las fichas ocultas tras declarar "Pung" (Peng Pai).

3.4.19 Kong ("Gang Pai")

Acción consistente en hacer una exposición que consta de cuatro fichas idénticas. El término "Kong" es también usado como nombre para referirse la unión de cuatro fichas idénticas.

3.4.20 Flower replacement ("Bu Hua") (Flores o Estaciones)

Cuando se coge una ficha de flor, puede exponerlo, declarando "flor" ("hua") y tomar una ficha de reemplazo del final de muro, hasta que no hayan más fichas de flores en tu mano.

3.4.21 Waiting (Esperando)

El estado de espera de una ficha para completar la mano.

3.4.22 Winning, or going Mahjong ("Hu") (Hacer Mahjong)

El estado de éxito: después de tomar una ficha descartada o del muro, las 14 fichas de su mano forman una estructura correcta y completa, como prescriben las normas, y la mano alcanza ocho o más puntos.

3.4.23 Self-Drawn (Cerrar del Muro)

Ganar con una ficha del muro.

3.4.24 Win by Discard (Ganar con un Descarte)

Ganar con el descarte de un jugador.

3.4.25 Declare (Declarar)

Debe declarar (vocalizando) "Chi" (cuando Chow), "Pung" ("Peng"), "Kong" ("Gang"), "Flor" ("Hua") y "Hu" cuando se declara Mahjong, antes de realizar una acción.

3.4.26 Various "FAN" (Varias Combinaciones)

Los nombres de las combinaciones de puntuación según estas reglas.

3.4.27 Obligatory Discard. (Descarte Obligatorio)

Un ficha que está obligado a descartar en el turno posterior debido a la exposición errónea.

3.4.28 The Winning Tile (La Ficha Ganadora)

La ficha que se toma para ganar debe establecerse aparte de su fila de fichas para ser examinada por los otros jugadores. Está prohibido poner la ficha al final entre sus otras fichas antes de la exposición de la mano completa.

3.4.29 Wrong Tile Count (Error al Contar las Fichas)

Cuando no es su turno, siempre debe tener trece fichas en su mano (sin contar las flores expuestas). Cuando hay más o menos de trece fichas en su mano, esto es un error que descalifica al jugador para declarar "Hu".

3.4.30 Draw Game (Empate)

Cuando el muro ha sido completamente agotado y nadie ha hecho una mano ganadora de Mahjong.

3.4.31 False Hu (False Mahjong) (Falso Mahjong)

Cuando un jugador declara "Hu", pero se determina que no tiene una mano ganadora válida conforme a las reglas.

3.4.32 The Wall (El Muro)

Después de alinear las pilas de fichas, todo el mundo tiene dieciocho pilas de fichas ante él. Las paredes que tiene cada jugador se denominan colectivamente el muro (o a veces la gran muralla).

3.4.33 The Floor (El Suelo)

El área cuadrada rodeada por las paredes de los cuatro jugadores.

3.5. Procedimientos para competiciones

3.5.1 Draw Lots (Sorteo de Equipos)

La organización del torneo debe organizar el juego de manera rigurosa, de acuerdo con los principios anteriormente mencionados y debe de ser justa e imparcial. Para los equipos no presentes cuando se hace el sorteo, el Comité Organizador designará a alguien para que lo haga en lugar, y el sorteo será considerado válido.

3.5.2 Mesas independientes de cuatro jugadores cada una

Hay cuatro jugadores por mesa. Cada tabla se desempeña como un grupo independiente.

3.5.3 Juego individual y por equipos

El juego individual y por equipos se llevará a cabo durante un torneo. Los premios se otorgan a los mejores equipos y los mejores jugadores.

3.5.4 Seis rondas o sesiones por torneo

Hay tres tipos de torneo: eliminatorio, Round Robin y modo mixto. Cada torneo sólo puede ser uno y sólo uno de estos tres tipos. Debe haber un mínimo de seis rondas o sesiones y basado en las Reglas de Torneo.

3.5.5 Equipamiento para la competición y sala

1. Las fichas de Mahjong

El mecanismo, lugar e instalaciones de varios juegos mantenidos por la Organización Mundial de Mahjong (incluidos los de los países miembros de la Organización Mundial de Mahjong) deben ser oficialmente aprobados y confirmados por la Comisión de torneos.

- (1) Está formado por un conjunto completo de fichas 6 tipos de 42 patrones totales (caracteres, puntos, bambú, vientos, dragones y flores). Hay un total de 144 piezas.
- (2) Hay 108 fichas divididas en 3 palos diferentes: **Caracteres (Wan)**, que van del 1 al 9, y hay 4 de cada una para formar un total de 36 fichas, **Círculos (Tong)** que van del 1 al 9, y hay 4 de cada una para formar un total de 36 fichas, **Bambú (Tiao)**, que van del 1 al 9, y hay 4 de cada una para formar un total de 36 fichas.
- (3) Hay 28 fichas de Honor divididas en dos categorías. **Vientos:** Este, Oeste, Sur, Norte: 4 de cada uno, para formar un total de 16 fichas. **Dragones:** Blanco, Verde y Rojo, 4 cada uno, para formar un total de 12 fichas.
- (4) **Flores:** Normalmente están formadas por: Primavera, Verano, Otoño, Invierno y Ciruelo, Orquídea, Bambú, Crisantemo. Hay sólo 1 de cada flor para un total de 8 azulejos.

2. El dado

Los dos dados deben de tener forma de cubo (el tamaño reglamentarios es 1 y 1,5 centímetros por lado), sólido, suave y duro. Se marcan con puntos 1, 2, 3, 4, 5 y 6 en las 6 caras del cubo. El 1 está frente a la cara 6, la cara 2 frente a la cara 5, la cara 3 frente a la cara de 4. Sobre dados chinos, el "1 punto" y "4 puntos" se pintan rojo, mientras que los otros están pintados de azul o negro. Todos los colores y puntos deben ser brillantes y fáciles de leer.

3. La Sala

La sala debe ser lo suficientemente grande como para dar cabida a todos los jugadores al mismo tiempo. El fondo debe ser tranquilo, bien ventilado, brillantemente iluminada. No debe haber espejos u otras superficies reflectantes detrás de los asientos de los jugadores, y debe haber salidas de emergencia.

4. La Mesa de Juego

La mesa de juego debe ser cuadrada y de carácter estable, de 80 a 95 centímetros de lado y de una altura adecuada. La superficie de madera o piedra debe ser cubierta con fieltro o tela no más de 0,3 centímetros de grosor. Las mesas de Mahjong automáticas pueden utilizarse.

5. Las Sillas

Las cinco sillas (incluyendo al árbitro) deben de estar presentes y adecuadas para utilizar en la mesa.

6. Anotación de Puntuación

Los resultados pueden ser apuntados en papel o por medios electrónicos.

7. El reloj de cuenta atrás

Debería haber un temporizador en un lugar fácilmente visible para todos los jugadores en el Salón; un cronómetro o temporizador automático puede utilizarse durante la competición.

8. El signo del Este y los otros signos

Debe haber una señal en el lado Este del muro, teniendo el carácter chino "Este"; en otra lado, el carácter chino "Silencio" para recordar a todo el mundo que debe de estar en silencio; y en otra pared, un signo teniendo el carácter chino "Pin" para mostrar el fomento de los méritos morales.

3.5.6 Límite de Tiempo

Es normal que un juego o sesión sea limitado a no más de 150 minutos. Cuando sólo queda un cuarto de hora en una sesión de juego, el árbitro general debe notificarlo a los jugadores. Cuando llegue el momento, suena una campana o gong. Cuando se ha agotado el tiempo, todos los jugadores dejan de jugar inmediatamente. Cualquier mano en juego finaliza inmediatamente, y no hay puntos para esa mano.

3.5.7 Secuencia de eventos

1. Inicio de sesión y registro

Los jugadores entrarán en el lugar designado para iniciar sesión y se registrarán en el tiempo designado.

2. Entrar en la sala del torneo y sentarse a la mesa designada

Los jugadores deben entrar en la sala del torneo antes de la hora designada y sentarse en la mesa asignada; el árbitro inspeccionará las mesas para verificar que los jugadores están presentes y correctamente sentados.

3. Mezclar las Fichas

Todos los jugadores deben poner las fichas boca abajo y, a continuación, mezclarlas con las dos manos, para que las fichas se mezclen cuidadosamente y al azar. Cada jugador debe mezclar las fichas delante de sí mismo y, a continuación, empujarlas al medio. Si el árbitro considera que las fichas no se mezclan lo suficiente, tiene derecho a pedir a los jugadores que continúen la mezcla o pedir a los jugadores detener la mezcla para poder mezclarlas él mismo. Si están disponibles máquinas automáticas se pueden utilizar.

4. Construcción del Muro

Cada jugador debe coger 36 fichas apilarlas de dos en dos usando 18 de estas pilas para formar su lado del muro; las cuatro lados se utilizan para hacer un cuadrado en la mesa.

5. Lanzar dados y empieza el juego

Los dados deben de ser tirados dos veces. Los dos dados deben cogerse con la Palma de la mano y lanzarlos contra el suelo que forman las paredes, de 20 a 30 centímetros por encima de la mesa. El Este es el primero en tirar los dados; el número resultante se utiliza para determinar quién lanza los dados la segunda vez y cuál será el lado del muro que se romperá para iniciar el juego. Se cuenta empezando por el Este y siguiendo en el orden del juego: la suma de 5 o 9 será para el Este y lanzara los dados nuevamente; si la suma es 2, 6 o 10 tirara el jugador que está situado a la derecha del Este siendo este el Sur; si la suma es 3, 7 o 11 sería el jugador que este enfrente del Este, en este caso sería el Oeste, y por ultimo si la suma es; 4, 8 o 12 significa que será el jugador justo a la izquierda del Este, es decir el Norte. Se sumará el número resultante del segundo lanzamiento de los dados con el resultado del primer lanzamiento para determinar por donde se romperá el muro, empezado a contar de derecha a izquierda del lado a romper.

El Este toma los 4 primeros azulejos (2 pilas) y siguiendo el sentido de las agujas del reloj a lo largo del muro, el siguiente jugador, sería el sur, toma las 4 siguientes y así sucesivamente. Después de que los 4 jugadores han tomado 4 fichas 3 veces para un total de 12 fichas, el Este debe de coger dos fichas más, pero esta vez toma el azulejo superior de la pila primera en el extremo de la pared y el azulejo superior de la pila tercera ("uno y tres"). Los otros tres jugadores toman un ficha a su vez, desde la primera pila que tomó el Este y terminando con la parte inferior de la pila de segunda.

Cuando la operación se ha completado, el Este tiene 14 azulejos en total, mientras que cada uno de los jugadores de otros 13.

6. Organizar las fichas y realizar reemplazos de flores

Cada jugador podrá clasificar sus fichas, por orden numérico, por tipo de ficha y por familias, según desee. Los jugadores entonces pueden comprobar las fichas de flores. Si un jugador tiene alguna ficha de flores, deberá exponerlas entre el muro y sus fichas y reemplazarla por una del final del muro. El Este en primer lugar, seguido por el Sur, Oeste y Norte, hasta que ningún jugador tiene más fichas de flores en su mano. Después del reemplazo de flores, el Este no puede declarar "Hu (Mahjong)" y deberá descartar una ficha que no desee para quedarse con 13. Todo el tiempo de reordenar las fichas y para el descarte del Este debe de ser como máximo de 20 segundos.

3.6 Como jugar

3.6.1 Reglamentos que rigen las palabras verbales durante el juego

Durante el progreso del juego, el jugador debe pronunciar todas las reclamaciones de descartes, para hacer un Chow, Pung o Kong y cuando coge una flor o declara Mahjong. Cuando se declara Chow (Chi Pai) el jugador debe decir "Chi". Cuando se declara Pung (Peng Pai), el jugador debe decir "Pung". Cuando se declara Kong (Pai Gang), el jugador debe decir "Kong" (o "Gang"). Cuando se declara Mahjong (Hu Pai), el jugador debe decir "Hu". Cuando se toma un reemplazo de flor (Bu Hua), el jugador debe decir "Hua". No debe decir los nombres de las fichas cuando descarta y está prohibido discutir, chismear o comunicarse en su lengua materna o en otra lengua extranjera.

3.6. 2 El orden de los turnos

El turno de los jugadores va en sentido contrario a las agujas del reloj, comenzando por Este. Después de finalizar una mano, los dados pasan al siguiente jugador que está situado a la derecha del Este, en este caso sería el Sur y así sucesivamente.

3.6. 3 Cómo tomar una ficha del muro

Después de que el jugador de la izquierda ha desempeñado su turno, un jugador puede tomar una ficha del muro. Está prohibida que un jugador tome una ficha del muro antes que el último jugador haya descartado su ficha.

3.6.4 Como descartar una ficha

Después de que un jugador toma una nueva ficha de la pared, o hace un Chow, Pung o Kong o reemplaza una flor, si la mano no es una mano de Mahjong, debe descartar una ficha en 10 segundos. Está permitido descartar una ficha idéntica a una que ha sido Chow o Pung. Las fichas descartadas deben mostrarse a los demás delante de su mano oculta y, a continuación, ponerlo entre las paredes del muro; se deben colocar las fichas descartadas una por una, de izquierda a derecha en filas de 6, la primera fila está más cerca del centro de la mesa y la última fila que está más cerca del borde exterior de la mesa.

3.6.5 Cómo hacer exposiciones (melds)

Cuando se toma un descarte, el conjunto completo, debe de ser expuesto a la vista de los demás jugadores. El descarte se debe de poner girado 90 grados respecto a los demás y colocado dentro de la exposición en forma que indique qué jugador lo había descartado. Cuando toma desde el jugador superior (el jugador a la izquierda), la ficha reclamada se coloca en el lado izquierdo de la exposición (Chow, Pung o Kong). Al hacer un Pung o Kong del jugador que está enfrente, la ficha reclamada debe colocarse entre los otros azulejos de la exposición. Cuando se toma para hacer un Pung o Kong del jugador situado a la derecha, la ficha reclamada debe colocarse en el lado derecho de la exposición. Las exposiciones deben colocarse delante de la mano del jugador (entre la mano y el centro de la mesa).

3.6.6 Como hacer Chow

Cuando una ficha es descartada por el jugador de la izquierda podrá utilizarse para formar un Chow con dos de sus fichas ocultas diciendo "Chi". A continuación se expondrán sus dos fichas delante de la parte oculta de la mano y se tomará el descarte, girándola en 90 grados y colocándola a la izquierda de las otras dos fichas. Tenga en cuenta que debe permitir un breve momento antes de reclamación la ficha, para asegurarse que nadie reclama por Pung o Kong. Se permite anunciar Chow, Pung, o ganar con el mismo tipo de ficha que había descartado previamente, o que simplemente fue descartada por otro jugador.

3.6.7 Como hacer Pung

Cuando una ficha descartada por otro jugador coincide con una pareja entre las fichas ocultas, se puede anunciar "Pung". Primero se exponen las dos fichas ocultas de su mano y se toma el descarte, girando esta 90 grados y colocarla de tal manera que indique de quien fue tomada (mirar 3.6.5). La declaración de "Pung" o "Kong" debe ocurrir dentro de los 3 segundos posteriores al descarte. Una reclamación para Pung tiene prioridad sobre una de Chow.

3.6.8 Como hacer Kong

Cuando se hace Kong (exponer un conjunto de 4 fichas idénticas), se debe coger una ficha de reemplazo del final del muro. No se puede hacer Kong en el mismo turno en que se ha expuesto un Chow o un Pung. Hay dos maneras de hacer Kong:

(1) Kong Expuesto: Cuando se tiene tres fichas idénticas ocultos dentro de la mano, se puede hacer Kong con el descarte de cualquier jugado y diremos "Kong". Se exponen primero las tres fichas, se toma el descarte y se rota 90 grados para indicar qué jugador lo descarta (según la sección 3.6.5). A continuación, tomar una ficha de reemplazo desde el final del muro. Con un Kong expuesto la mano ya no se considera oculta (incluso si no hay otra mano expuesta).

(2) Kong Oculto: Cuando se tiene cuatro fichas idénticas ocultas dentro de la mano, se puede anunciar "Kong" y se pondrán las 4 fichas boca abajo y se cogerá una ficha de reemplazo del final del muro. Al final de la mano, se está obligado a revelar el Kong oculto a los demás. Con un Kong oculto, puede considerarse la mano oculta (si nada más se expone).

3.7. Cómo hacer una mano de Mahjong completa

3.7.1 Procedimiento para hacer Mahjong

Cuando un jugador logra hacer una mano ganadora, debe declarar "Hu" o "Hu Pai" exponiendo su mano. Entonces él debe anunciar lo que tiene en su mano y cuántos puntos gana; el árbitro y los otros 3 jugadores verificarán y confirmarán la corrección. Los otros 3 jugadores no deberían exponer sus manos antes de la confirmación. Una convocatoria de "Hu" tiene prioridad sobre las reclamaciones de Kong, Pung o Chow.

3.7.2 Requisitos para una mano de Mahjong completo

1. El tipo básico de la mano de Mahjong está estructurado con cuatro conjuntos y un par, en el que un conjunto es un Chow, un Pung o un Kong como sigue:

- (1)11, 123, 123, 123, 123;
- (2)11, 123, 123, 123, 111 (o 1111);
- (3)11, 123, 123, 111, 111 (o 1111);
- (4)11, 123, 111, 111, 111 (o 1111);
- (5)11, 111, 111, 111, 111 (o 1111).

2. Algunas de las manos admisibles utilizan estructuras especiales, utilizando pares o un solo azulejo como sigue:

- (1)11, 11, 11, 11, 11, 11, 11 (Siete Pares);
- (2)1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 11 (13 Huérfanos)
- (3)1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 (Cosidas con Pocos/Grandes Honores)

(Nota: 1 = una ficha única; 11 = un par; 111 = un Pung; 1111 = un Kong; 123 = un Chow)

3. Dos maneras de hacer Mahjong

- (1) Self-Drawn (hacer Mahjong cogiendo la ficha del muro, incluida la ficha de remplazo de Kong o de flor).
- (2) Por Descarte (hacer Mahjong con una ficha de descarte de un jugador y también robando la ficha de otro jugador que hace Kong).

4. El Ganador

Sólo un jugador puede ganar. Cuando más de una persona declara "Hu" sobre un descarte, el siguiente jugador más cercano al que descarte es el ganador.

3.8. Los diversos tipos de "Fan" y sus correspondientes puntos

Hay 81 diferentes elementos de anotación "Fan" en total. Hay nueve categorías: basadas en Fichas de Honores, de Chow, de Pung, Siete pares, Mixtas, Terminales, Cosidas, tipos de espera y manos especiales. Los valores de punto se basan en el grado de dificultad. Hay doce grados de punto: 88, 64, 48, 32, 24, 16, 12, 8, 6, 4, 2 y 1. Más de una combinación o Fan pueden formar una mano ganadora.

3.8.1 Hay 81 combinaciones "Fan"

Puntos	Numero de Combinación o Fan	Nombre Combinación o Fan	Descripción
88	1	4 Grandes Vientos	Pung o Kong todo fichas de vientos
	2	4 Grandes Dragones	Pung o Kong todo fichas dragones
	3	Todo Verde	Una mano con Chows, Pung y una pareja todo con fichas de color verde las fichas son: 2 Bambú, 3 Bambú, 4 Bambú, 6 Bambú, 8 Bambú, y dragón verde.
	4	9 Puertas	Mano formada por 1,1,1,2,3,4,5,6,7,8,9,9 de un solo palo, y a la espera de 1,2,3,4,5,6,7,8,9. (Si cierras del muro cuenta mano completamente oculta).
	5	4 Kong	Mano formada por 4 Kong. Estos pueden ser ocultos o expuestos.
	6	7 Pares Consecutivos Puros	Una mano formada por 7 pares del mismo palo y además consecutivamente (Si cierras del muro cuenta mano completamente oculta).
	7	13 Huérfanos	Una mano formada por una ficha de todos los palos y la pareja debe de ser una ficha repetida. (Si cierras del muro cuenta mano completamente oculta).
64	8	Todo Terminales	Una Pareja, Pung o Kong todo formado por 1 o 9 sin honores.
	9	4 Pequeños Vientos	Una mano que incluye 3 Pung o Kong de vientos y un par del cuarto viento.
	10	4 Pequeños Dragones	Una mano que incluye 2 Pung o Kong de dragones y un par del tercer dragón
	11	Todo Honores	Una Pareja, Pung o Kong todo formado por honores
	12	4 Pung Ocultos	Una mano que incluye cuatro Pung o Kong ocultos (sin mostrar ninguno – (Si cierras del muro cuenta mano completamente oculta).
	13	x2 Chows Extremos 1 Familia	Una mano consistente en dos Chow terminales de las fichas inferiores y superiores en sólo palo y un pareja de cincos del mismo palo.
48	14	4 Chow Puros	Cuatro Chow de la misma secuencia numérica del mismo palo.
	15	4 Pung Consecutivos Puros	Cuatro Pung o Kong del mismo palo, siguiendo una secuencia.
32	16	4 Chow Escalonados Puros	Cuatro Chow del mismo palo cada uno con fichas iniciales escalonadas uno o dos números respecto a la ficha inicial del anterior Chow.
	17	3 Kong	Una mano que incluye tres Kong. Pueden ser ocultos o mostrados
	18	Todo Terminales y Honores	Una pareja, Pung o Kong todo formado por fichas de 1 ó 9 y de honores.
24	19	7 Pares	Una mano formada por siete pares. (Si cierras del muro cuenta mano completamente oculta).
	20	Cosidas con Grandes Honores	Mano formada por cada uno de los siete Honores (sin repeticiones) y fichas de los tres palos que forman una su secuencia de siete Fichas Cosidas (es decir, tener siete fichas cualesquiera de las nueve que componen una mano de fichas cosidas: fichas 1-4-7 de un palo, 2-5-8 de otro palo y 3-6-9 de un tercer palo). . (Si cierras del muro cuenta mano completamente oculta).
	21	Todo Pung de Pares	Una mano formada por Pung o Kong con fichas de 2, 4, 6 y 8, con una pareja de los mismos números.
	22	Mano Pura	Una mano formada enteramente de un palo.

24	23	3 Chow Puros	Tres Chow de la misma secuencia numérica del mismo palo.
	24	3 Pung Consecutivos Puros	Mano con tres Pung o Kong del mismo palo, cada uno con un número mayor en una unidad que el anterior.
	25	3 Superiores	Mano formada solamente con fichas 7, 8 y 9.
	26	3 Centrales	Mano formada solamente con fichas 4, 5 y 6.
	27	3 Inferiores	Mano formada solamente con fichas 1, 2 y 3.
16	28	Escalera Pura	Mano formada por una escalera 1-9 de fichas del mismo palo, formando 3 Chow consecutivos.
	29	X2 Chow Extremos 3 Familias	Mano que consiste en Chow 1-2-3 y 7-8-9 de un palo, Chow 1-2-3 y 7-8-9 de otro palo y pareja de 5 del tercer palo restante
	30	3 Chows Escalonados Puros	Mano formada por tres Chow de un mismo palo, cada uno con ficha inicial que empieza con un número o dos mayor que la ficha inicial del anterior Chow, pero no una mezcla de ambos (es decir, o los tres Chow están con fichas iniciales en un intervalo de uno o los tres Chow lo están en un intervalo de dos).
	31	Todo 5	Una mano en la que toda combinación incluye un 5 incluida la pareja.
	32	3 Pung Iguales	Una mano con tres Pung o Kong iguales, pero cada uno de un palo distinto.
	33	3 Pung Ocultos	Mano que incluye tres Pung no declarados.
12	34	Cosidas con Pocos Honores	Mano formada por cada uno de los siete Honores (sin repeticiones) y fichas de los tres palos que forman una su secuencia de siete Fichas Cosidas (es decir, tener siete fichas cualesquiera de las nueve que componen una mano de fichas cosidas: fichas 1-4-7 de un palo, 2-5-8 de otro palo y 3-6-9 de un tercer palo). (Si cierras del muro cuenta mano completamente oculta).
	35	Fichas Cosidas	Jugada especial formada por las fichas 1-4-7 de un palo, 2-5-8 de otro palo y 3-6-9 de un tercer palo. La mano no tiene por qué ser oculta (evidentemente, se puede robar un descarte sin que sea para cerrar para la cuarta combinación, no para las fichas cosidas).
	36	4 Superiores	Mano formada solamente con fichas 6, 7, 8 y 9.
	37	4 Inferiores	Mano formada solamente con fichas 1, 2, 3, y 4.
	38	3 Grandes Vientos	La mano incluye Pung o Kong de 3 Vientos.
8	39	Escalera Mixta	Una escalera fichas del 1 al 9 formando Chow de los tres palos.
	40	El Espejo	Mano compuesta de combinaciones formadas con fichas que son verticalmente simétricas (es decir, por aquellas fichas que parecen iguales boca arriba y boca abajo: 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9 de Discos, 2, 4, 5, 6, 8, 9 de Bambúes y el Dragón Blanco.
	41	3 Chow Mixtos	Una mano con tres Chow iguales, pero de distinto palo.
	42	3 Pung Consecutivos Mixtos	La mano contiene tres Pung o Kong, cada uno de un palo distinto y un número mayor que el anterior Pung.
	43	Chicken Hand	Una mano que no tiene ningún punto. Los puntos por Flores no se tienen en cuenta para esta puntuación. Las flores se suman tras los 8 puntos por ganar.
	44	Ultima Ficha del Muro	Cerrar con la última ficha de la muralla. No se puede combinar con Cerrar del Muro.
	45	Ultimo Descarte	Cerrar con el descarte de la última ficha del muro.
	46	Cerrar con Ficha Extra de Kong	Cerrar con la ficha suplementaria cogida tras obtener un Kong.
	47	Robo de Kong	Cerrar con la ficha robada a un jugador con la que pasaba de Pung expuesto a Kong. No se puede combinar con Mano Completamente Oculta.
	48	2 Kong Ocultos	Una mano que incluye dos Kong que no han sido expuestos
6	49	Todo Pung	Mano formada por 4 Pung o Kong y la pareja.
	50	Mano Semipura	Mano que contiene fichas de solo uno de los tres palos, en combinación con fichas de Honores.
	51	3 Chow Escalonados Mixtos	Una mano que contiene tres Chow de los tres palos, y cuyas fichas iniciales están en un intervalo ascendente de un paso.
	52	Todas las Familias y Honores	Mano formada por combinaciones en la que aparecen fichas de los 5 tipos que hay en el juego. Los tres palos: Caracteres, Discos, Bambúes, además de Vientos y Dragones.
	53	Mano Expuesta	Una mano en la que cada combinación ha sido completada con fichas descartadas por otros jugadores, incluida la pareja. Se puede combinar con los puntos de Espera.

6	54	2 Pung de Dragones	2 Pung o Kong de Dragones.
4	55	Todo con Honores y Terminales	Mano que incluye al menos una ficha Terminal o un Honor en cada combinación, incluyendo la pareja
	56	Mano Completamente Oculta	Una mano completada con todas las fichas robadas del Muro, incluida la pareja.
	57	2 Kong Expuestos	La mano contiene dos Kong expuestos. Un Kong expuesto y Kong oculto son 6 puntos.
	58	Última Ficha	Cerrar con una ficha descartada que es la última de ese tipo que queda (por ejemplo, si ya se han descartado o usado por otros jugadores en combinaciones expuestas tres fichas del 4 de Bambú, cerrar con la última ficha de 4 de Bambú). No se puede combinar con Robo de Kong
2	59	Pung de Dragón	Un Pung o Kong de Dragones.
	60	Pung de Viento Dominante	Pung o Kong del viento dominante, que corresponde al viento de la ronda.
	61	Pung de Viento Propio	Pung o Kong del viento propio.
	62	Mano Oculta	Tener todas las combinaciones ocultas y cerrar con una ficha descartada.
	63	Todo Chow Sin Honores	Una mano que consiste sólo en Chow y no tiene Honores.
	64	Ficha Acaparada	Usar las 4 fichas de una ficha dada, sin declararla Kong es decir haciendo uso de ella para realizar otras jugadas.
	65	2 Pung Iguales	La mano contiene dos Pung o Kong del mismo número pero, evidentemente, de diferente palo.
	66	2 Pung Ocultos	La mano contiene dos Pung que no han sido expuestos.
	67	Kong Oculto	Mano formada por 4 fichas iguales, ninguna de las cuales es un descarte, y que ha sido declarada Kong. Todas las fichas se ponen boca abajo
	68	Todo Simples	Una mano sin terminales ni honores.
1	69	2 Chow Puros	Dos escaleras del mismo palo y misma secuencia numérica.
	70	2 Chow Mixtos	Dos escaleras de diferente palo y misma secuencia numérica
	71	Escalera Corta	Dos Chow del mismo palo, con una secuencia numérica consecutiva.
	72	2 Chow Extremos Puros	Chow de 1-2-3 y 7-8-9 del mismo palo.
	73	Pung de Terminales o Honores	Mano que contiene un Pung de Terminales (fichas 1 y 9) o de Vientos, que no sean ni el Viento Propio ni el de Viento Dominante (el Viento de la ronda).
	74	Kong Expuesto	Kong obtenido de una ficha descartada o de añadir una ficha a un Pung ya mostrado. No se puede robar un descarte para ampliar un Pung expuesto
	75	Familia Ausente	Una mano en la que no hay fichas de 1 de los 3 tipos de palos. Es decir, mano con solo 2 palos.
	76	No Honores	Una mano formada solo por fichas de palos, sin que haya fichas de Honores. Es decir, no hay Vientos ni Dragones.
1	77	Espera de Borde	Esperando un 3 o un 7 para formar un Chow con 1-2 o 8-9. Esta mano no es válida cuando se combina con cualquier otro tipo de Espera (por ejemplo, esperar para cerrar con fichas 7-7-8-9 se considera que es una combinación de Espera de Borde y Espera Simple, ya que se puede considerar que el 7 es para formar 7-8-9 o la pareja 7-7). Solo se dan puntos de espera cuando se necesita una única ficha.
	78	Espera Cerrada	Cerrar con una Espera Cerrada (por ejemplo, tener 2-4 y esperar un 3). Esta mano no es válida cuando se combina con cualquier otro tipo de Espera (por ejemplo, esperar para cerrar con fichas 2-2-2-4 se considera que es una combinación de Espera Cerrada y Espera Simple, ya que sirven tanto un 3 como un 4). Sin embargo, combinar Esperas del (por ejemplo, 6-7-7-8-9 y esperar un 8 se considera combinación de Espera de Borde y Espera Cerrada, pero solo la ficha 8 sirve para cerrar). Solo se dan puntos de espera cuando se necesita una única ficha.
	79	Espera Simple	Cerrar con la ficha que forma la pareja. Esta jugada no es válida cuando se combina con cualquier otro tipo de Espera (por ejemplo, esperar para cerrar con fichas 2-2-2-4 se considera que es una combinación de Espera Cerrada y Espera Simple, ya que sirven tanto un 3 como un 4). Tampoco es aceptable si se esperan dos opciones para cerrar con la pareja (por ejemplo, 6-7-8-9 y esperar un 6 o un 9). Solo se dan puntos de espera cuando se necesita una única ficha.
	80	Cerrar del Muro	Cerrar con una ficha cogida del muro.

1	81	Flores	Cada Flor vale 1 punto. Se cuentan al finalizar la suma de todos los puntos. No sirven para la puntuación mínima de 8 puntos. Se pueden mostrar cuando se quiera. Se dejan en el lado derecho (como el resto de jugadas y fichas expuestas) y se coge una nueva ficha del final del muro. Si el jugador cierra con la nueva ficha, se añade un punto por Cerrar del Muro.
---	----	--------	---

3.9. Cómo agregar puntos durante las competiciones

3.9.1 Cómo calcular los puntos de una mano ganadora

1. Requisitos previos para la declaración de "Hu" (Mahjong)

La mano debe de tener 14 fichas, estructurado según los tipos de mano admisibles indicados en las normas. Cuando se agregan todos sus fans o combinaciones asociadas, ellas deben de tener un total de al menos 8 puntos o más; el método de obtención de la ficha ganadora final debe ser de conformidad con los métodos admisibles indicados en las normas.

2. Los tres tipos de puntos

Puntos Extras: Los jugadores no ganadores deben pagar 8 puntos al jugador ganador.

Puntos Básicos: Los Puntos establecidos en las normas, basado en las combinaciones por el jugador ganador.

Los puntos de penalización: Si un jugador ha fallado durante el juego de la mano, los puntos pertinentes deben restarse finalizada la mano.

3. Cómo calcular los puntos una vez finalizada una mano

Ganar del Muro: Puntos extras + puntos básicos, esto se multiplica por 3 (cada jugador paga los Puntos extras + puntos básicos al ganador)

Ganar por Descarte: Puntos extras por 3 + puntos básicos por 1 (El jugador que descarta paga al ganador Puntos extras + puntos básicos, y los otros dos jugadores pagan sólo al ganador los puntos extras).

4. El procedimiento para registrar los puntos:

El jugador que hace Mahjong debe de calcular sus puntos (agregando el valor de su mano), los otros jugadores y el árbitro lo verificarán. Después de esto, nadie debe cuestionar el resultado de la contabilidad después. Si los jugadores tienen objeciones, deben hacerse durante el proceso de la contabilidad. El árbitro escribe el resultado en la hoja de calificación y requieren que los 4 jugadores a firmen.

5. Principios para el recuento de los puntos básicos

El cuadro anterior muestra las 81 combinaciones posibles. En primer lugar, determinar la combinación principal, que es la más alta puntuación. A continuación, agregue las combinaciones menores conforme a los principios siguientes:

(1) El principio de no repetir: Cuando una combinación es inevitablemente implícita por otra combinación, ambas combinaciones no pueden ser anotadas.

(2) El principio de no separación ("Unbreakable"): Después de combinar conjuntos para crear una combinación, está prohibido reorganizar los mismos conjuntos para crear otra combinación diferente.

(3) El principio no idéntico: Una vez que un conjunto ha sido utilizado para crear una combinación, no se permite usar el mismo conjunto junto con otros conjuntos para crear la misma combinación.

(4) Libertad para elegir los puntos más altos: Si se puede utilizar un conjunto para formar una combinación de alta puntuación y una combinación de baja puntuación, es su derecho de elegir la combinación de más alta calificación.

(5) La regla de exclusión: Cuando se ha combinado algunos conjuntos para crear una combinación, sólo se pueden combinar los restantes conjuntos una vez con un conjunto que ya ha sido utilizado.

3.9.2 Contabilidad de los puntos de un juego completo (cuatro rondas)

Después de cuatro rondas o el tiempo asignado para una sesión de juego, se añaden todos los puntos de todas las manos jugadas para determinar el ganador, el segundo lugar, el tercer lugar y el cuarto lugar. El ganador del juego es premiado con 4 puntos de mesa. El segundo es premiado con 2 puntos de mesa. El tercer puesto otorga 1 punto de mesa. Al cuarto se le dan 0 puntos para la sesión. Cuando se han tabulado las puntuaciones para el juego, los jugadores y el árbitro deberán firmar la hoja de puntuación y se entrega a la organización del torneo.

3.10. Clasificación de jugadores después de una competición

3.10.1 Los jugadores están clasificados basado en una tabla de puntos obtenida durante el torneo, en un caso en el que varios jugadores tienen igual de puntos, el jugador que tenga más puntos positivos será el ganador. (Puntos de concurso son la suma de todos los resultados obtenidos por el jugador durante cada sesión de juego).

3.10.2 El principio de la determinación de grados: el jugador se otorgará el Certificado de Grado si se desempeña muy bien de acuerdo a la norma durante las competiciones celebradas por el World Mahjong Contest Center. El grado puede darse a través de internet y es aprobado mediante autorización del WMCC.

3.11. Faltas y Penalizaciones

Un jugador que viole las reglas o reglamentos será penalizado con una advertencia, o pérdida de puntos, o pérdida del derecho a ganar la mano actual o la pérdida del derecho a entrar en competencias futuras o cancelación del rango o grado o crítica abierta.

3.11.1 Advertencias

Por una infracción menor o por una primera infracción, un jugador que viola las normas o molesta a otros durante una competencia puede recibir una advertencia de un árbitro.

3.11.2 La pérdida de puntos

Impuntualidad: después de haber empezado la competición, el jugador que llegue 10 minutos o menos tarde perderá 10 puntos al final de la sesión; 20 puntos si tarda entre 11 y 15 minutos. Estos puntos no se agregarán a las puntuaciones del jugador presente. Se considera que el jugador ha perdido la sesión actual si tarda más de 15 minutos, pero podrá jugar en otros períodos de sesiones durante el torneo.

Violación de las reglas: el jugador viole las normas se le pueden descontar entre 5, 10, 20, 30, 40, 50 o 60 puntos del concurso dependiendo de la gravedad de la infracción (a discreción de los árbitros), y estos puntos negativos no se les añadirán a los demás jugadores en positivo.

3.11.3 Pérdida del derecho a ganar mano actual

Para determinadas infracciones conforme a las reglas y determinadas por el árbitro, la sanción al jugador puede ser la pérdida del derecho a declarar el Mahjong durante la mano actual.

3.11.4 Pérdida del derecho a entrar en las competencias más tarde

Para infracciones graves como decidan los árbitros y jueces, un jugador ofensivo puede ser descalificado para que entre en más competencias. El plazo de tiempo que debe ser excluido de concursos es comunicado por el árbitro y el árbitro General del Comité Organizador.

3.11.5 Decomiso de rango competitivo y descalificación

Por faltas graves o beneficio ilegal del concurso, un jugador puede perder rango competitivo y puede ser descalificado de la competición, o incluso de otras competencias.

3.11.6 Faltas y Penalizaciones

La severidad de la pena varía según los criterios del sistema de regla.

1. Trampas

El árbitro tiene el derecho de sancionar a un jugador cuando se reemplaza una ficha oculta permanente furtiva o esconde una ficha o hace trampas.

2. Reemplazo de Chow, Pung, Kong o Flor falsa

Cuando un jugador ha cometido un error en la toma de Chow, Pung, Kong o reemplazo de la flor, el jugador pierde el derecho a declarar el Mahjong durante la mano actual.

3. Cambio de opinión sobre un Chow, Pung, Kong

Los jugadores no pueden solicitar un descarte y después cambiar de opinión. La primera vez será avisado, la segunda vez será penalizado con 5 puntos (a pagar a cada jugador), la tercera 10 puntos, la cuarta 20 puntos, y así sucesivamente.

4. Tocar la ficha

Tocar la ficha del muro antes de que el jugador anterior haya hecho su descarte se considera una falta. La primera vez será avisado, la segunda vez será penalizado con 5 puntos (a pagar a cada jugador), la tercera 10 puntos, la cuarta 20 puntos, y así sucesivamente.

Si no se vio la ficha, la dejará donde estaba. Si se vio la ficha, el jugador no podrá ganar esa partida (mano muerta), aunque puede seguir jugando, robando descartes.

5. Pedir Pung con retraso

Solicitar una ficha para un Pung con más de 3 segundos de retraso se considera una falta. La primera vez será avisado, la segunda vez será penalizado con 5 puntos (a pagar a cada jugador), la tercera 10 puntos, la cuarta 20 puntos, y así sucesivamente.

6. Falso Mahjong "Hu"

Cuando un jugador dice "Hu", se requiere que la mano tenga 14 fichas (sin contar flores y las fichas cuartas de Kong) para hacer una mano válida, y que la mano tenga un valor de 8 puntos o más (sin contar los puntos de flores). El incumplimiento de estos requisitos es conocido como "Falso Hu" o "falso Mahjong".

Menos de 8 puntos:

Si un jugador declara Mahjong pero la mano vale menos de 8 puntos, pierde 10 puntos a cada uno de los otros tres jugadores respectivamente y no está permitido ganar la mano actual, por lo que tendrá mano muerta.

Si el jugador no cumple los requisitos para hacer Mahjong en un descarte (tiene más de 14 fichas o menos de 14, equivocarse con la ficha que cierra, etc.), deberá pagar 20 puntos a cada jugador y tendrá mano muerta, aunque puede seguir jugando, robando descartes.

7. Cómo hacer frente a las fichas erróneamente expuestas

Toda ficha mostrada por un jugador (se le cae al robarla del muro, la tira entre las fichas de su mano, etc.) debe ser descartada en el siguiente turno del jugador.

Si un jugador muestra todas sus fichas cuando otro jugador declara Mahjong está cometiendo una falta. Si finalmente el jugador que declaró Mahjong gana, el jugador que

enseñó sus fichas será avisado. Si no gana el otro jugador, debe tirar las fichas mostradas una a una. Adicionalmente si un árbitro así lo considera ser sancionado con 30 puntos para cada uno de los restantes jugadores.

Si un jugador revela la ficha de otro, debe pagarle al jugador perjudicado entre 5-60 puntos decididos por el árbitro (que además decidirá si se debe seguir o no la partida). Si el jugador que declara "Hu" no tiene "Hu" será penalizado según el apartado 3.11.6.7

8. Número Inválido de Fichas

Si un jugador tiene menos 13 fichas o más de 13 entre turnos, tiene mano muerta, aunque puede seguir jugando, robando descartes, etc.

9. Pasar información

El jugador que de consejos a otro jugador, o transfiera información (verdadera o falsa) por explicación, sugerencia, expresión u otro comportamiento abiertamente, comete una falta grave. No importa si el destinatario de la información beneficia o no, pierde el derecho a ganar la mano actual.

10. Grave perturbación a la competición

Por una violación evidente de perturbación, el jugador que persiste en desobedecer a las exigencias del árbitro será descalificado de la competición.

11. Otras

Después de decir "Chow", "Pung," o "Kong" el descarte debe tomarse un plazo razonable. Si no se toma después de 2 turnos (antes de que el segundo jugador posterior haya tomado su ficha del muro), se tiene que seguir jugando, sin derecho a declarar el Mahjong, hasta el final de la mano. Después de hacer "Hu" la ficha reclamada debe tomarse antes de contar los puntos. Sino será falso Mahjong.

Un jugador no debe declarar "Chow", "Pung" o "Kong", seguidamente después de declarar "Hu". Cuando una ficha desechada finaliza la mano, el jugador debe decir sólo "Hu". En caso de error o errores que implique declaraciones "Hu" de maneras no estándares, o que revelan fichas que están ocultas, no podrá ganar en ese turno; tendrá que descartar la ficha y esperar a declarar "Hu" en otro turno. Si un jugador muestra sus fichas pero no declara "Hu", pierde el derecho a ganar y debe seguir desempeñando el juego.

Mostar las fichas antes de declarar "Hu" prohíbe al jugador ganar la mano.

Estirar la mano a través de la zona de descartes para tomar una ficha del muro hace perder el derecho a coger el presente descarte. Si un jugador estira su mano de esta manera y sin embargo toma el descarte de todas formas, queda prohibido Chow, Pung y Kong y ganar la mano actual

Después de declarar "Hu", el jugador debe utilizar las fichas descartadas para contabilizar los puntos de su mano. Cada ficha cara arriba representa 1 punto; una ficha boca abajo representa 10 puntos. Si las fichas de la mano del jugador se mezclan con las fichas que está utilizando para contar, se trata de una falta. Después de que el árbitro verifique el error, la victoria del jugador es declarada inválida; la mano continúa, pero el jugador no puede ganar.

Cuando surge una pregunta, debe ser informado inmediatamente. No está permitido pedir consulta después de que el juego ha continuado.

3.12. Apelación de las decisiones del juez

3.12.1 Derecho de apelación

Un jugador o jefe de su equipo puede apelar las sentencias hechas por un árbitro.

3.12.2 Plazos de apelación

Cualquier apelación debe presentarse dentro de los 30 minutos después del final de la partida en cuestión. La parte que apela debe representar una cuota de denuncia de 200 dólares en efectivo. Si el jugador gana, el precio volverá al jugador; de lo contrario se pierde el dinero.

3.12.3 La apelación por escrito

La apelación debe ofrecerse por escrito, con las firmas del jugador o su jefe de equipo.

3.12.4 El camino de la apelación

Se dan todas las apelaciones escritas a la Comisión de arbitraje.

3.13. Procedimientos de recurso

3.13.1 Apelaciones sobre el sistema de regla

Deben de apelar a los árbitros. Si no está satisfecho con la conclusión alcanzada por los árbitros, usted puede acudir al árbitro jefe.

3.13.2 Otras apelaciones

Otras Apelaciones deben resolverse por un departamento especial designado por el Comité de concurso.

3.13.3 Sentencia en apelación

La comisión de arbitraje tiene el derecho, otorgado por la reglamentación, a juzgar y verificar, pero no tiene derecho a denegar la sentencia hecha por el árbitro de acuerdo a los requisitos de la reglamentación y otros reglamentos del concurso.

Apéndice 1

Las Combinaciones diversas y sus puntos correspondientes, con ejemplos

1. Las combinaciones son definidas de acuerdo con las descripciones de este libro de reglas.
2. Las combinaciones de los ejemplos que se incluyen sólo muestran los ejemplos expuestos, pero no la combinación de otras posibilidades. Incluso si hubiera algún cambio, adición (cálculo) se realiza de acuerdo con el principio del método de adición (cálculo).
3. Bajo las definiciones, se dan ejemplos de inclusión y exclusión. Cuando una combinación inevitablemente debe coexistir con otra combinación, no está permitido reclamar puntuación para ambos.

Combinaciones de 88 Puntos

1. Cuatro Grandes Vientos = Big Four Winds (88 Puntos)

Mano formada por Pung (o Kong) de los cuatro Vientos. No se puede combinar con Tres Grandes Vientos, Todo Pung ni con Pung de Viento Dominante ni de Viento Propio ni Pung de Terminales u Honores.

Ejemplo 1: 
Combina con Todo Honores.

Ejemplo 2: 
Combina con Todo Honores y Terminales, y Mano Semipura.

Ejemplo 3: 
Combina con Mano Semipura.

2. Tres Grandes Dragones = Big Three Dragons (88 puntos)

Mano formada por Pung (o Kong) de los 3 Dragones. No se puede combinar con Pung de Dragones ni Dos Pung de Dragones.

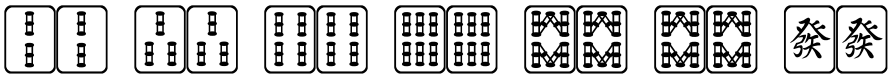
Ejemplo 1: 
Combina con Todo Honores y Terminales y Familia Ausente.

Ejemplo 2: 
Combina con Todo Honores.

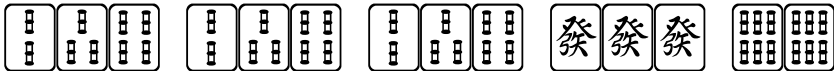
Ejemplo 3: 
Combina con Mano Semipura.

3. Todo Verde = All Green (88 puntos)

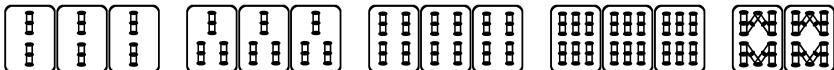
Mano compuesta por fichas 2, 3, 4, 6, 8 de Bambúes y, opcionalmente, Dragones Verdes. Se puede combinar con Mano Pura, Mano Semipura si se usan Dragones Verdes.

Ejemplo 1: 

Combina con Siete Pares, y Mano Semipura. (Si cierras del muro cuenta mano completamente oculta.)

Ejemplo 2: 

Combina con Tres Chow Puros, Mano Semipura, y Pung de Dragones.

Ejemplo 3: 

Combina con Tres Pung Consecutivos Puros, Mano Pura, Todo Pung, y Todo Simples.

4. Nueve Puertas = Nine Gates (88 Puntos)

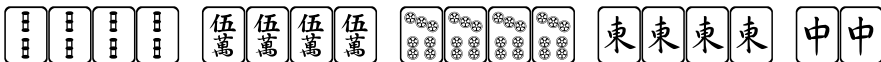
Mano formada por las fichas 1-1-1-2-3-4-5-6-7-8-9-9-9 de un mismo palo, haciéndose la pareja con cualquiera de ellas. La mano debe ser oculta. No se puede combinar con Mano Oculta, Mano Pura ni con Pung de Terminales y Honores. Si cierras del muro cuenta como mano completamente oculta.

Ejemplo: 

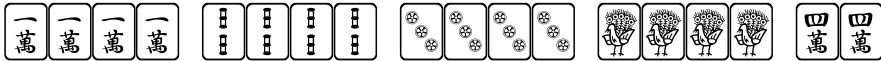
Combina con Escalera Pura y Ficha Acaparada.

5. Cuatro Kong = Four Kong (88 puntos)

Una mano que tiene cuatro Kong. Se pueden añadir puntos por Pung ocultos. No combina con Espera Simple.

Ejemplo 1: 

Combina con Todas las Familias y Honores y Pung de Terminales u Honores.

Ejemplo 2: 

Combina con Cuatro Inferiores, Tres Pung Escalonados Mixtos, Dos Pung Iguales y Pung de Terminales u Honores (dos veces).

Ejemplo 3: 

Combina con Tres Grandes Dragones, y Todo Honores.

6. Siete Pares Consecutivos Puros = Seven Shifted Pairs (88 Puntos)

Mano formada por siete pares de fichas del mismo palo cuyo número va escalonado en uno. No se puede combinar con Mano Pura, Mano Oculta ni Espera Simple. (Si cierras del muro cuenta mano completamente oculta).

Ejemplo: 
 Combina con Todo Simples.

7. Trece Huérfanos = Thirteen Orphans (88 puntos)

Mano compuesta por las fichas 1 y 9 de Bambúes, 1 y 9 de Discos, 1 y 9 de Caracteres, y cada uno de los siete Honores. La pareja se hace con cualquiera de las fichas. Se puede robar una ficha descartada para acabar la jugada. No se puede combinar con Todas las Familias y Honores, Mano Oculta ni Espera Simple. (Si cierras del muro cuenta mano completamente oculta).

Ejemplo: 

Combinaciones de 64 Puntos

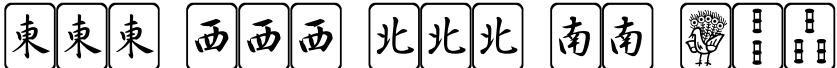
8. Todo Terminales = All Terminals (64 Puntos)

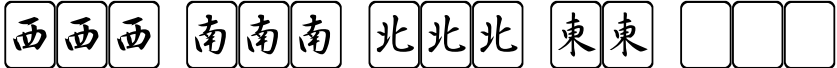
Una mano formada completamente por combinaciones de Terminales (fichas 1 y 9). No se puede combinar con Todo Pung, Todo con Honores y Terminales, Pung de Terminales u Honores, Sin Honores. Puede combinar con Dos Pung Iguales o Tres Pung Iguales.

Ejemplo: 
 Combina con Dos Pung Iguales (dos veces).

9. Cuatro Pequeños Vientos = Little Four Winds (64 puntos)

Mano que incluye tres Pung (o Kong) de Vientos y una pareja del Viento restante. Se puede combinar con Viento Dominante y Viento Propio. No combina con Tres Grandes Vientos ni con Pung de Terminales u Honores.

Ejemplo 1: 
 Combina con Mano Semipura y Todo con Honores y Terminales.

Ejemplo 2: 
 Combina con Todo Honores y Pung de Dragón.

10. Cuatro Pequeños Dragones = Little Three Dragons (64 puntos)

Una mano que incluye dos Pung (o Kong) de Dragones, y una pareja del otro Dragón. No combina con Pung de ni Dos Pung de Dragones.

Ejemplo 1: 
 Combina con Mano Semipura y Todo Terminales y Honores.



Combina con Todo con Honores y Terminales, Pung de Terminales u Honores, y Familia Ausente.



Combina con Todo Honores.

11. Todo Honores = All Honors (64 Puntos)

Mano formada completamente por Honores (Vientos y/o Dragones). Puede formarse con Pung o Kong, ocultos o mostrados. No combina con Todo Pung, Todo con Honores y Terminales y Pung de Terminales u Honores.



Combina con Dos Pung de Dragones

12. Cuatro Pung Ocultos = Four Concealed Pung (64 Puntos)

Mano que incluye cuatro Pung (o Kong) no expuestos. No se puede combinar con Mano Oculta ni con Todo Pung. Si cierras del muro cuenta mano completamente oculta.



Combina con Cuadro Inferiores, Tres Pung Escalonados Mixtos, Dos Pung Iguales y Todo Simple.

13. x2 Chow Extremos 1 Familia = Pure Terminal Chows (64 puntos)

Mano formada por dos Chow Inferiores (1-2-3), dos Chow Superiores (7-8-9) y una pareja de 5, todo del mismo palo. No combina con Mano Pura, Siete Pares, Todo Chow sin Honores, Dos Chow Extremos Puros y Dos Chow Puros.



Combinaciones de 48 Puntos

14. Cuatro Chow Puros = Quadruple Chow (48 puntos)

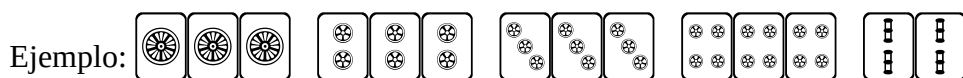
Mano formada por cuatro Chow iguales del mismo palo. No Combina con Tres Pung Escalonados Puros, Ficha Acaparada y Dos Chow Puros.



Combina con Mano Pura, Cuatro Inferiores y Todo Chows sin Honores.

15. Cuatro Pung Consecutivos Puros = Four Pure Shifted Pung (48 puntos)

Una mano que incluye cuatro Pung o Kong del mismo palo, escalonados en uno. No combina con Todo Pung ni Tres Chow Puros



Combina con Cuatro Inferiores, Familia Ausente, El Espejo, y Pung de Terminales u Honores.

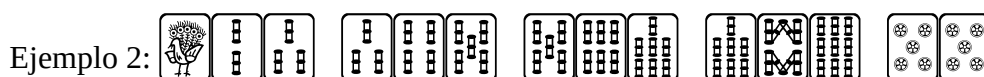
Combinaciones de 32 Puntos

16. Cuatro Chow Escalonados Puros = Four Shifted Chows (32 Puntos)

Mano de cuatro Chow del mismo palo, cada uno con fichas iniciales escalonadas uno o dos números respecto a la ficha inicial del anterior Chow. No combina con Escalera Corta.



Combina con Mano Pura y Todo Chow Sin Honores.



Combina con Todo Chow Sin Honores y Familia Ausente.

17. Tres Kong = Three Kong (32 Puntos)

Una mano que incluye tres Kong. Pueden ser ocultos o mostrados. Puede combinar con Tres Pung Ocultos si los Kong son todos ocultos.



Combina con Tres Pung Escalonados Puros, Cuatro Inferiores, Todo Pung, Dos Pung Iguales, Todo Simples, y Familia Ausente.

18. Todo Terminales y Honores = All Terminals and Honors (32 Puntos)

Mano que consiste enteramente de Terminales (fichas 1 y 9) y Honores (Vientos y Dragones). No combina con Todo Pung y Pung de Terminales u Honores.

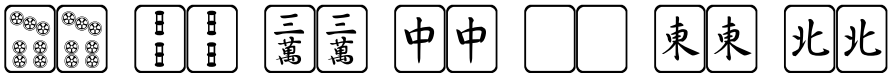


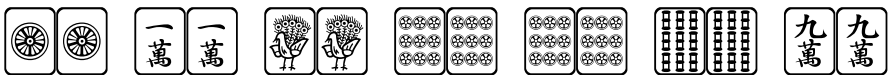
Combina con Todas las Familias y Honores y Dos Pung Iguales.

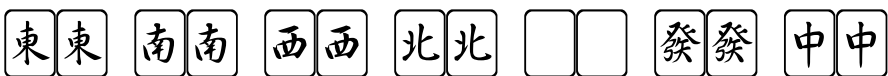
Combinaciones de 24 Puntos

19. Siete Pares = Seven Pairs (24 Puntos)

Mano formada por siete parejas de fichas. No combina con Mano Oculta ni Espera Simple. Si cierras del muro cuenta mano completamente oculta.

Ejemplo 1: 
Combina con Todas las Familias y Honores.

Ejemplo 2: 
Combina con Todo Terminales y Ficha Acaparada.

Ejemplo 3: 
Combina con Todo Honores.

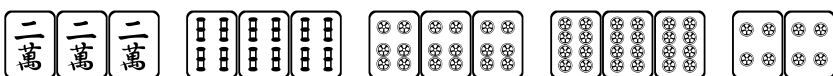
20. Fichas Cosidas con Grandes Honores = Greater Honors and Knitted Tiles (24 Puntos)

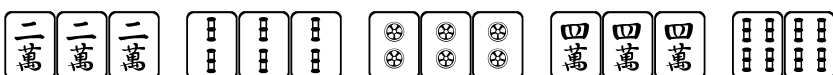
Mano formada por cada uno de los siete Honores (sin repeticiones) y fichas de los tres palos que forman una su secuencia de siete Fichas Cosidas (es decir, tener siete fichas cualesquiera de las nueve que componen una mano de fichas cosidas: fichas 1-4-7 de un palo, 2-5-8 de otro palo y 3-6-9 de un tercer palo). No combina con Todas las Familias y Honores, Mano Oculta ni Espera Simple. Si cierras del muro cuenta mano completamente oculta.

Ejemplo: 

21. Todo Pares de Pung = All Even Pung (24 Puntos)

Mano formada por Pung de fichas pares (incluyendo la pareja). No combina con Todo Pung y Todo Simples.

Ejemplo 1: 

Ejemplo 2: 
Tres Pung Iguales y Cuatro Inferiores.

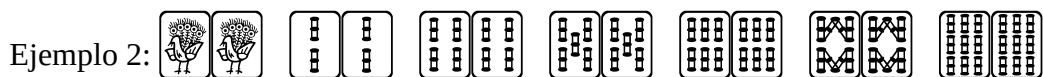
Ejemplo 3: 
Combina con Dos Pung Iguales (dos veces), y Familia Ausente.

22. Mano Pura = Full Flush (24 Puntos)

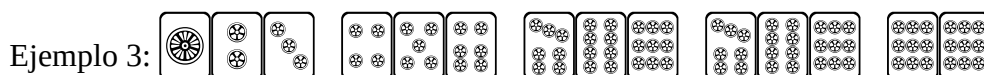
Mano formada enteramente por fichas de un mismo palo y sin Honores. No Combina con Sin Honores.



Combina con Cuatro Pung Consecutivos Puros, y Pung de Terminales u Honores.



Combina con Siete Pares. Si cierras del muro cuenta mano completamente oculta.



Combina con Todo Chows Sin Honores, Escalera Pura, Ficha Acaparada, y una de estas jugadas: Dos Chow Puros o Escalera Corta o Dos Chow Extremos Puros.

23. Tres Chow Puros = Pure Triple Chow (24 Puntos)

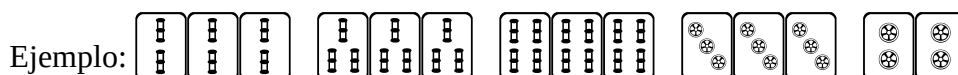
Tres Chow iguales y del mismo palo. No se puede combinar con Tres Pung Consecutivos Puros ni Dos Chow Puros.



Combina con Tres Centrales, Todo Cincos, Todo Chow Sin Honores, Dos Chow Mixtos, y Familia Ausente.

24. Tres Pung Consecutivos Puros = Pure Shifted Pung (24 Puntos)

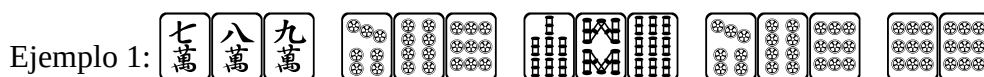
Mano con tres Pung (o Kong) del mismo palo, cada uno con un número mayor en una unidad que el anterior. No combina con Tres Chow Puros.



Combina con Cuatro Inferiores, Todo Pung, Todo Simples, Dos Pung Iguales, y Familia Ausente.

25. Tres Superiores = Upper Tiles (24 Puntos)

Mano formada por combinaciones de fichas 7, 8 y 9 (incluida la pareja). No combina con Sin Honores.



Combina con Tres Chow Mixtos, Todo Con Honores y Terminales, Ficha Acaparada, Todo Chow Sin Honores y solo una de estas jugadas Dos Chow Puros o Dos Chow Mixtos(no ambos).

Ejemplo 2:          

Ejemplo 3: 
Combina con Dos Pung Iguales, Ficha Acaparada y Dos Chow Mixtos.

26. Tres Centrales = Middle Tiles (24 Puntos)

Mano formada por combinaciones de fichas 4, 5 y 6 (incluida la pareja). No Combina con Sin Honores ni Todo Simples.

Ejemplo 1:     

Combina con Tres Pung Consecutivos Puros, Ficha Acaparada (tres veces), y Familia Ausente.

Ejemplo 2:  Combina con Siete Pares. Si cierras del muro cuenta mano completamente oculta.

27. Tres Inferiores = Lower Tiles (24 Puntos)

Mano formada por combinaciones de fichas 1, 2 y 3 (incluida la pareja). No combina con Sin Honores.

Ejemplo:      

Combina con Tres Chow Mixtos, Ficha Acaparada, Todo Chow Sin Honores, y solo una de estas jugadas Dos Chow Puros o Dos Chow Mixtos(no ambos).

Combinaciones de 16 Puntos

28. Escalera Pura = Pure Straight (16 Puntos)

Mano formada por una escalera 1-9 de fichas del mismo palo, formando 3 Chow consecutivos.

Ejemplo 1:

一萬	二萬	三萬
----	----	----

四萬	伍萬	六萬
----	----	----

七萬	八萬	九萬
----	----	----

一萬	二萬	三萬
----	----	----

七萬	七萬
----	----

Combina con Mano Pura, Todo Chow Sin Honores, y solo una de estas jugadas Dos Chow Puros o Escalaleta Corta o Dos Chow Extremos Puros.

Ejemplo 2:                               

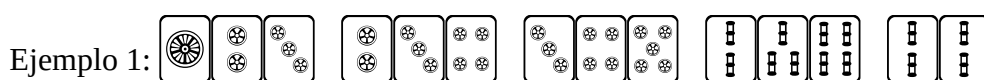
29. x2 Chows Extremos Tres Familias = Three-Suited Terminal Chows (16 Puntos)

Mano que consiste en Chow 1-2-3 y 7-8-9 de un palo, Chow 1-2-3 y 7-8-9 de otro palo y pareja de 5 del tercer palo restante. No combina con Dos Chow Mixto, Dos Chow Extremos Puros, Sin Honores y Todo Chow Sin Honores.

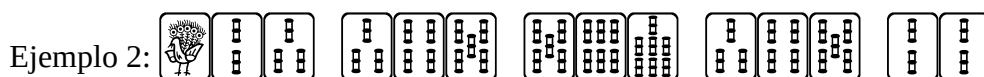


30. Tres Chow Escalonados Puros = Pure Shifted Chows (16 Puntos)

Mano formada por tres Chow de un mismo palo, cada uno con ficha inicial que empieza con un número o dos mayor que la ficha inicial del anterior Chow, pero no una mezcla de ambos (es decir, o los tres Chow están con fichas iniciales en un intervalo de uno o los tres Chow lo están en un intervalo de dos).



Combina con Todo Chow Sin Honores, Dos Chow Mixtos, y Familia Ausente .



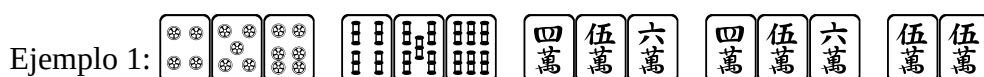
Combina con Mano Pura, Todo Chow Sin Honores, y Dos Chow Puros.



Combina con Sin Honores.

31. Todo Cincos = All Fives (16 Puntos)

Una mano en la que toda combinación incluye un 5 incluida la pareja. No combina con Todo Simples.



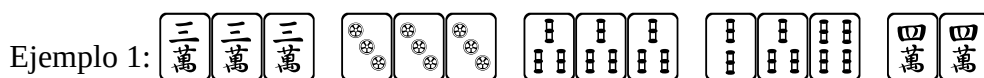
Combina con Tres Centrales, Tres Chow Mixtos, Ficha Acaparada, Todo Chow Sin Honores y solo una de estas jugadas Dos Chow Puros o Dos Chow Mixtos(no ambos).



Combina con Dos Pung Iguales y Ficha Acaparada.

32. Tres Pung Iguales = Triple Pung (16 Puntos)

Una mano con tres Pung (o Kong) iguales, pero cada uno de un palo distinto.



Combina con Cuatro Inferiores, Ficha Acaparada, y Todo Simple

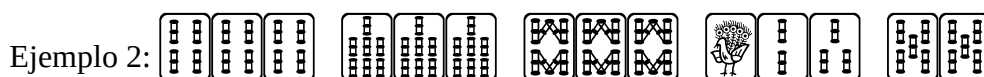


33. Tres Pung Ocultos = Three Concealed Pung (16 Puntos)

Mano que incluye tres Pung ocultos.



Combina con Todo Terminales y Honores, Todas las Familias y Honores, y Pung de Dragón.

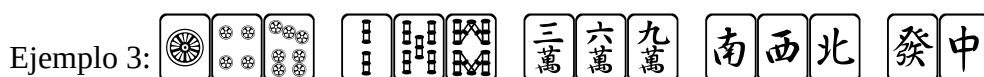
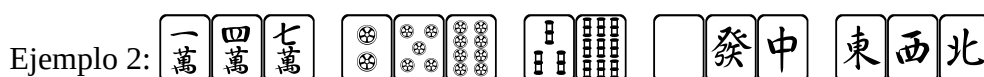


Combina con Mano Pura.

Combinaciones de 12 Puntos

34. Fichas Cosidas con Pocos Honores = Lesser Honors and Knitted Tiles (12 puntos)

Una mano hecha de las siguientes fichas: 5 ó 6 Honores (sin formar parejas) junto a un subconjunto de 8 ó 9 fichas cosidas. Con las 7 fichas de Honores, la jugada se denomina Fichas Cosidas con Grandes Honores. La mano debe ser oculta, aunque no tiene por qué ser completamente oculta, es decir, se puede robar una ficha descartada para cerrar. No se puede combinar con Todas las Familias y Honores ni con Mano Oculta. Si cierras del muro cuenta mano completamente oculta.



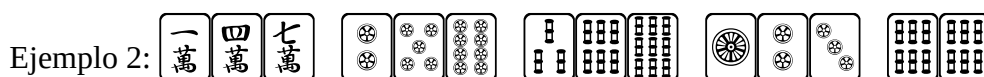
Combina con Fichas Cosidas.

35. Fichas Cosidas = Knitted Straight (12 Puntos)

Jugada especial formada por las fichas 1-4-7 de un palo, 2-5-8 de otro palo y 3-6-9 de un tercer palo. La mano no tiene por qué ser oculta (evidentemente, se puede robar un descarte sin que sea para cerrar para la cuarta combinación, no para las fichas cosidas).



Combina con Ficha Acaparada y Sin Honores.

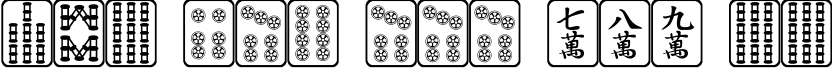


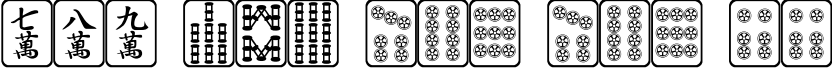
Combina con Todo Chows Sin Honores.

Ejemplo 3: 
 Combina con Todas las Familias y Honores y Pung de Terminales u Honores.

36. Cuatro Superiores = Upper Four (12 Puntos)

Una mano que solo tiene fichas del 6 al 9. No combina con Sin Honores.

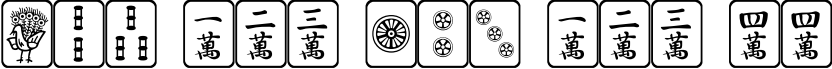
Ejemplo 1: 
 Combina con Ficha Acaparada y Dos Chow Mixtos.

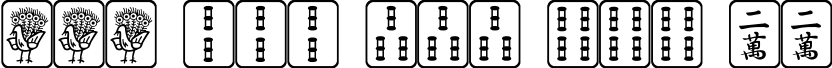
Ejemplo 2: 
 Combina con Tres Chow Mixtos, Todo Chow Sin Honores y solo una de estas jugadas Dos Chow Puros o Dos Chow Mixtos(no ambos).

Ejemplo 3: 
 Combina con Siete Pares. Si cierras del muro cuenta mano completamente oculta.

37. Cuatro Inferiores = Lower Four (12 Puntos)

Una mano que solo tiene fichas del 1 al 4. No combina Sin Honores.

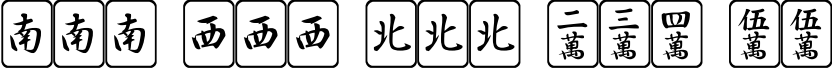
Ejemplo 1: 
 Combina con Tres Chow Mixtos, Todo Chow Sin Honores y solo una de estas jugadas Dos Chow Puros o Dos Chow Mixtos(no ambos).

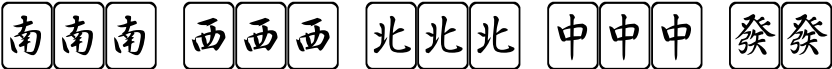
Ejemplo 2: 
 Combina con Cuatro Pung Consecutivos Puros, Familia Ausente, y Pung de Terminales u Honores.

38. Tres Grandes Vientos = Big Three Winds (12 Puntos)

La mano incluye Pung o Kong de 3 Vientos.

Ejemplo 1: 
 Combina con Todo Terminales y Honores, y Familia Ausente.

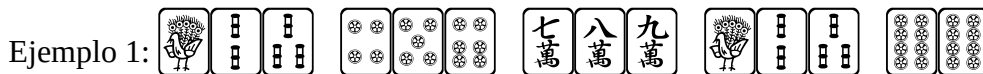
Ejemplo 2: 
 Combina con Mano Semipura.

Ejemplo 3: 
 Combina con Todo Honores y Pung de Dragones.

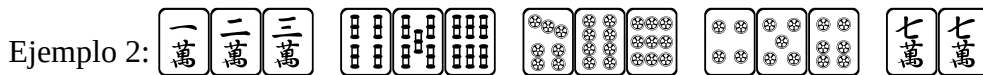
Combinaciones de 8 Puntos

39. Escalera Mixta = Mixed Straight (8 Puntos)

Una escalera (fichas del 1 al 9) formada por Chow de los tres palos.



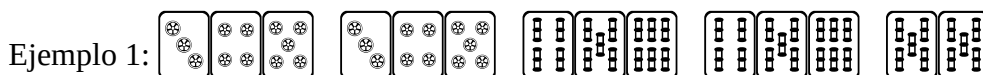
Combina con Todo Chow Sin Honores y Dos Chow Puros.



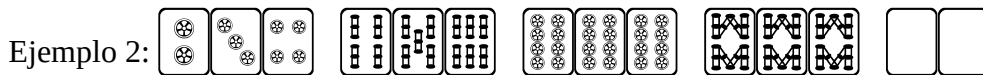
Combina con Todo Chow Sin Honores y solo una de estas jugadas Escalera Corta o Dos Chow Mixtos (no ambos).

40. El Espejo = Reversible Tiles (8 Puntos)

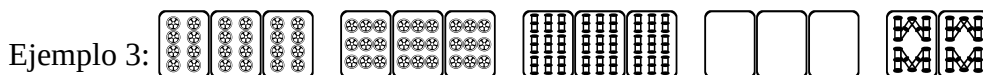
Mano compuesta de combinaciones formadas con fichas que son verticalmente simétricas (es decir, por aquellas fichas que parecen iguales boca arriba y boca abajo: 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9 de Discos, 2, 4, 5, 6, 8, 9 de Bambúes y el Dragón Blanco). No Combina con Familia Ausente.



Combina con Todo Cincos, Ficha Acaparada, Todo Chow Sin Honores, y Dos Chow Puros (dos veces).



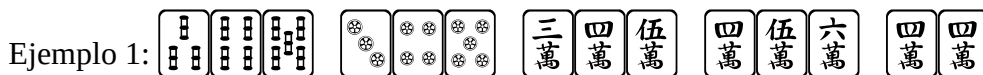
Combina con Dos Pung Iguales.



Combina con Todo Pung, Pung de Dragón, Dos Pung Iguales, y Pung de Terminales u Honores (dos veces).

41. Tres Chow Mixtos = Mixed Triple Chow (8 Puntos)

Una mano con tres Chow iguales, pero de distinto palo.



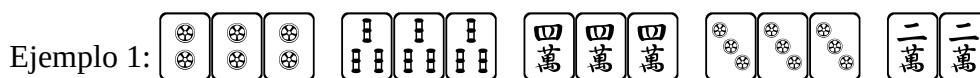
Combina con Todo Chow Sin Honores, Todo Simples, y Ficha Acaparada.



Combina con Cuatro Superiores, Todo Chow Sin Honores y solo una de estas jugadas Dos Chow Puros o Dos Chow Mixtos (no ambos).

42. Tres Pung Consecutivos Mixtos = Mixed Shifted Pung (8 Puntos)

Tres Pung o Kong, cada uno de un palo distinto y un número mayor que el anterior Pung.



Combina con Cuatro Inferiores, Todo Pung, Dos Pung Iguales y Todo Simples.



Combina con Cuatro Superiores, Ficha Acaparada y Pung de Terminales u Honores.

43. Mano Vacía = Chicken Hand (8 Puntos)

Una mano que no tiene ningún punto. Los puntos por Flores no se tienen en cuenta para esta puntuación. Las flores se suman tras los 8 puntos por ganar.



El 2 o el 5 de Círculos no puede ser la Última Ficha ni tampoco se puede robar del muro.

44. Ultima Ficha del Muro = Last Tile Draw (8 Puntos)

Cerrar con la última ficha de la muralla. No se puede combinar con Cerrar del Muro.

45. Ultimo Descarte = Last Tile Claim (8 Puntos)

Cerrar con el descarte de la última ficha del muro.

46. Cerrar con Ficha Extra de Kong = Out with Replacement Tile (8 Puntos)

Cerrar con la ficha suplementaria cogida tras obtener un Kong.

47. Robo de Kong = Robbing the Kong (8 Puntos)

Cerrar con la ficha robada a un jugador con la que pasaba de Pung expuesto a Kong.
No se puede combinar con Mano Completamente Oculta

48. Dos Kong Ocultos = Two Concealed Kong (8 Puntos)

Una mano con dos Kong ocultos.

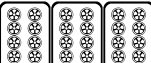
Ejemplo:     

Ejemplo: Con Dos Kong Ocultos, Pung viento Sur, Chow 7-8-9 caracteres, y cerramos del muro con él 8 caracteres. Combina con Pung de Terminales u Honores (tres veces), Familia Ausente, Espera Simple y Cerramos del Muro.

Combinaciones de 6 Puntos

49. Todo Pung = All Pung (6 Puntos)

Mano formada por 4 Pung o Kong y la pareja.

Ejemplo:     
Combina con Tres Pung Iguales, Todas las Familias y Honores, y Pung de Dragón.

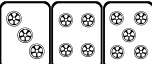
50. Mano Semipura = Half Flush (6 Puntos)

Mano que contiene fichas de solo uno de los tres palos, en combinación con fichas de Honores.

Ejemplo:     
Combina con Tres Chows Escalonados Puros y Dos Chow Extremos Puros.

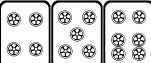
51. Tres Chows Escalonados Mistos = Mixed Shifted Chows (6 Puntos)

Una mano que contiene tres Chow de los tres palos, y cuyas fichas iniciales están en un intervalo ascendente de un paso.

Ejemplo:      
Combina con Todo Chow Sin Honores, y Escalera Corta.

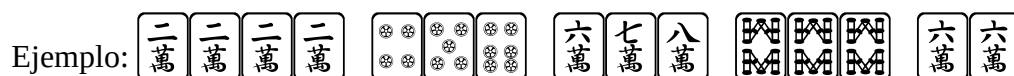
52. Todas las Familias y Honores = All Types (6 Puntos)

Mano formada por combinaciones en la que aparecen fichas de los 5 tipos que hay en el juego. Los tres palos: Caracteres, Discos, Bambúes, además de Vientos y Dragones.

Ejemplo:     
Combina con Escalera Mixta y Pung de Dragón.

53. Mano Expuesta = Melded Hand (6 Puntos)

Una mano en la que cada combinación ha sido completada con fichas descartadas por otros jugadores, incluida la pareja. No Combina con Espera Simple.



54. Dos Pung de Dragones = Two Dragon Pung (6 Puntos)

Dos Pung o Kong fichas de dragones.



Combina con Dos Chow Extremos Puros y Familia Ausente.

Combinaciones de 4 Puntos

55. Todo Con Terminales y Honores = Outside Hand (4 Puntos)

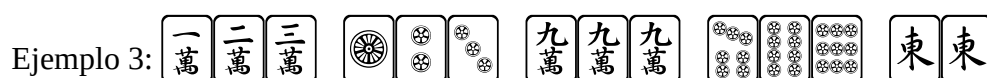
Mano que incluye al menos una ficha Terminal o un Honor en cada combinación, incluyendo la pareja.



Combina con Tres Superiores, Tres Chows Mixtos, Ficha Acaparada, Todo Chow Sin Honores y solo una de estas jugadas Dos Chow Puros o Dos Chow Mixtos (no ambos).



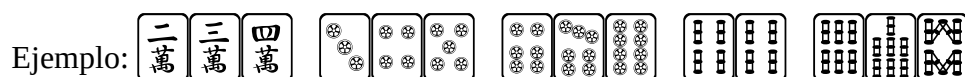
Combina con Mano Semipura, Dos Chow Puros, y Dos Chow Extremos Puros (dos veces) - o Dos Chow Extremos Puros, y Dos Chow Puros (dos veces).



Combina con Dos Chow Mixtos, Dos Chow Extremos Puros, Familia Ausente, y Pung de Terminales u Honores.

56. Mano Completamente Oculta = Fully Concealed (4 Puntos)

Una mano completada con todas las fichas robadas del Muro, incluida la pareja.



Combina con Todo Chow Sin Honores, Todo Simples, Escalera Corta, Dos Chow Mixtos, y Espera Cerrada. (Cierra del muro con el 7 Bambú.)

57. Dos Kong Expuestos = Two Melded Kong (4 Puntos)

La mano contiene dos Kong expuestos. (Un Kong expuesto y un Kong oculto son 6 puntos.)



Dos Kong Expuestos, Pung de Dragón rojo, gana con el descarte del 1 Caracteres.

Combina con Todo Pung, Pung de Dragón, Dos Pung Iguales, Pung de Terminales u Honores, y Familia Ausente.



Kong Expuesto, Kong Oculto, gana con el descarte del 4 de Círculos.

Combina con El Espejo, Pung de Dragón, Espera Cerrada. Un Kong Expuesto y un Kong Oculto que son 6 puntos.

58. Ultima Ficha = Last Tile (4 Puntos)

Cerrar con una ficha descartada que es la última de ese tipo que queda (por ejemplo, si ya se han descartado o usado por otros jugadores en combinaciones expuestas tres fichas del 4 de Bambú, cerrar con la última ficha de 4 de Bambú). No se puede combinar con Robo de Kong.

Combinaciones de 2 Puntos

59. Pung de Dragon = Dragon Pung (2 Puntos)

Pung o Kong de Dragones. Puede ser oculto o expuesto.

60. Pung de Viento de la Ronda = Prevalent Wind (2 Puntos)

Pung o Kong del viento dominante, que corresponde al viento de la ronda. Puede ser oculto o mostrado.

61. Pung de Viento Propio = Seat Wind (2 Puntos)

Pung o Kong del viento propio Puede ser oculto o mostrado.

62. Mano Oculta = Concealed Hand (2 Puntos)

Tener todas las combinaciones ocultas y cerrar con una ficha descartada.



Combina con Todo Chow Sin Honores, Todo Simples, y Escalera Corta (dos veces).

63. Todo Chow Sin Honores = All Chows (2 Puntos)

Una mano que consiste sólo en Chow y no tiene Honores.



64. Ficha Acaparada = Tile Hog (2 Puntos)

Usar las 4 fichas de una ficha dada, sin declararla Kong (es decir haciendo uso de ella para realizar otras jugadas). Un Kong oculto o expuesto no cuenta como Ficha Acaparada.



65. Dos Pung Iguales = Double Pung (2 puntos)

La mano contiene dos Pung o Kong del mismo número (pero, evidentemente, de diferente palo).



66. Dos Pung Ocultos = Two Concealed Pung (2 puntos)

La mano contiene dos Pung que no han sido expuestos (es decir, no formados con fichas descartadas). Un Kong oculto no vale como Pung oculto.



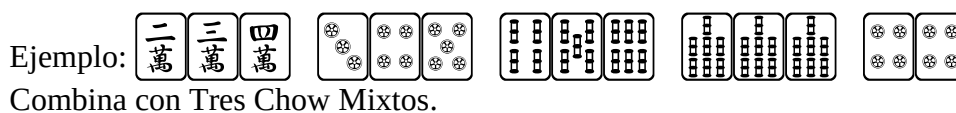
Combina con Dos Pung Iguales, Kong Oculto, Dos Chow Extremos Puros, Sin Honores, Espera de Borde, y Pung de Terminales (dos veces).

67. Kong Oculto = Concealed Kong (2 puntos)

Mano formada por 4 fichas iguales, ninguna de las cuales es un descarte, y que ha sido declarada Kong. Todas las fichas se ponen boca abajo

68. Todo Simples = All Simples (2 puntos)

Mano sin fichas Terminales ni fichas de Honores. Todas las fichas de la mano son Simples (fichas 2-8).



Combinaciones de 1 Punto

69. Dos Chow Puros = Pure Double Chow (1 punto)

Dos escaleras del mismo palo y misma secuencia numérica.

70. Dos Chow Mixtos = Mixed Double Chow (1 punto)

Dos escaleras de dos palos distintos, pero misma secuencia numérica.

71. Escalera Corta = Short Straight (1 punto)

Dos Chow del mismo palo, con una secuencia numérica consecutiva.

72. Dos Chow Extremos Puros = Two Terminal Chows (1 punto)

Escaleras de 1-2-3 y 7-8-9 del mismo palo.

73. Pung de Terminales u Honores = Pung of Terminals / Honors (1 punto)

Mano que contiene un Pung de Terminales (fichas 1 y 9) o de Vientos, que no sean ni el Viento Propio ni el de Viento Dominante (el Viento de la ronda).

74. Kong Expuesto = Melded Kong (1 punto)

Kong obtenido de una ficha descartada o de añadir una ficha a un Pung ya mostrado.
Nota: No se puede robar un descarte para ampliar un Pung expuesto.

75. Familia Ausente = One Voided Suit (1 punto)

Una mano en la que no hay fichas de 1 de los 3 tipos de palos. Es decir, mano con solo 2 palos. Puede llevar Honores.

76. Sin Honores = No Honor Tiles (1 punto)

Una mano formada solo por fichas de palos, sin que haya fichas de Honores. Es decir, no hay Vientos ni Dragones.

77. Espera de Borde = Edge Wait (1 punto)

Esperando un 3 o un 7 para formar un Chow con 1-2 ó 8-9. Esta mano no es válida cuando se combina con cualquier otro tipo de Espera (por ejemplo, esperar para cerrar con fichas 7-7-8-9 se considera que es una combinación de Espera de Borde y Espera Simple, ya que se puede considerar que el 7 es para formar 7-8-9 o la pareja 7-7). Nota: Solo se dan puntos de espera cuando se necesita una única ficha.

78. Espera Cerrada = Closed Wait (1 punto)

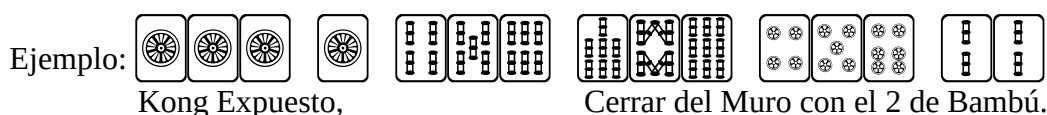
Cerrar con una Espera Cerrada (por ejemplo, tener 2-4 y esperar un 3). Esta mano no es válida cuando se combina con cualquier otro tipo de Espera (por ejemplo, esperar para cerrar con fichas 2-2-2-4 se considera que es una combinación de Espera Cerrada y Espera Simple, ya que sirven tanto un 3 como un 4). Sin embargo, combinar Esperas del (por ejemplo, 6-7-7-8-9 y esperar un 8 se considera combinación de Espera de Borde y Espera Cerrada, pero solo la ficha 8 sirve para cerrar). Nota: Solo se dan puntos de espera cuando se necesita una única ficha.

79. Espera Simple = Single Wait (1 punto)

Cerrar con la ficha que forma la pareja. Esta jugada no es válida cuando se combina con cualquier otro tipo de Espera (por ejemplo, esperar para cerrar con fichas 2-2-2-4 se considera que es una combinación de Espera Cerrada y Espera Simple, ya que sirven tanto un 3 como un 4). Tampoco es aceptable si se esperan dos opciones para cerrar con la pareja (por ejemplo, 6-7-8-9 y esperar un 6 o un 9). Nota: Solo se dan puntos de espera cuando se necesita una única ficha.

80. Cerrar de Muro = Self-Drawn (1 punto)

Ganar con la ficha que robamos del muro.



Combina con Kong Expuesto, Pung de Terminales u Honores, Dos Chow Mixtos, Escalera Corta, Espera Simple, Familia Ausente, y Sin Honores.

81. Fichas de Flores = Flower Tiles (1 punto)

Cada Flor vale 1 punto. Se cuentan al finalizar la suma de todos los puntos. No sirven para la puntuación mínima de 8 puntos. Se pueden mostrar cuando se quiera. Se dejan en el lado derecho (como el resto de jugadas y fichas expuestas) y se coge una nueva ficha del final del muro. Si el jugador cierra con la nueva ficha, se añade un punto por Cerrar del Muro.

Apéndice 2

El Juramento del Jugador The Player's OAth

Obedeceré a todos los reglamentos e instrucciones para el concurso. Nunca jugaré apostando durante el torneo.

Estoy en un estado sano, que garantiza, el doctor.

Yo soy responsable de mis pertenencias y mi seguridad. Voy a pagar por la pérdida de mis pertenencias y seguridad si es causada por mí.

Estoy de acuerdo en que mi nombre y mi foto se puedan utilizar como fuente de promoción, difusión a través de TV y medios inalámbricos o escritos como el informe del torneo. La foto tomada durante el concurso está prohibida utilizar sin el permiso del Comité.

El daño accidental, enfermedad repentina y otros problemas de causa de fuerza mayor no son motivo de apelación. Estoy de acuerdo en que recibiré el servicio médico de la Comisión del concurso, y debe hacerse el pago por mi compañía de seguros o por mí.

Los cambios de tiempo del concurso, lugar, contenidos y cancelación debido a fuerza mayor obedecerán a la nueva disposición de la Comisión del Torneo. Si no puedo ir al torneo debido a una razón propia, la cuota que fue entregada antes del Torneo será tratada de acuerdo con el Reglamento del Comité de concurso.

Estoy seguro de tener 18 años, así que puedo entender los elementos anteriores, y reconozco que estos artículos son legales.

The player's signature

Date of signature:

Si piensa que es necesario contar la enfermedad especial y estado alérgico a la Comisión de organización, lo mejor sería escribir claramente al departamento de recepción de la Comisión de organización.

Apéndice 3

Carta para la Rotación de la Mesa Chart for Table Rotation

Table Rotation									
Game One					Game Two				
Table	Player Numbers				Table	Player Numbers			
Game Three					Game Four				
Table	Player Numbers				Table	Player Numbers			
Game Five					Game Six				
Table	Player Numbers				Table	Player Numbers			
Game Seven					Game Eight				
Table	Player Numbers				Table	Player Numbers			

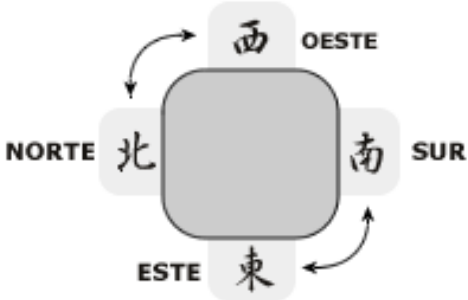
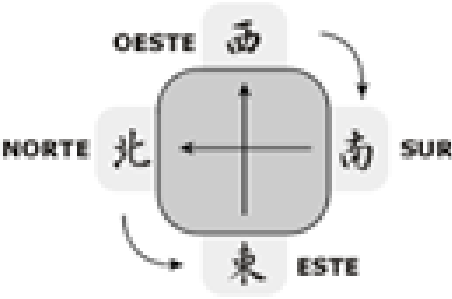
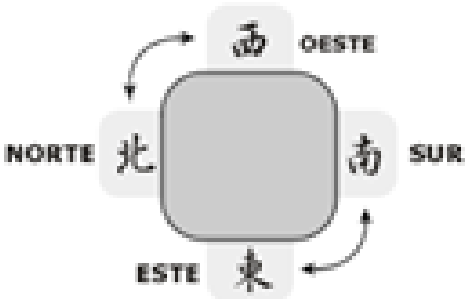
Apéndice 4

Procedimiento para la Rotación del Asiento Procedure for Seat Rotation

Los asientos girarán para que todo el mundo tenga la oportunidad de sentarse en cada posición, y todo el mundo tiene una oportunidad de ser distribuidor y sentarse en otra posición superior.

Round	Position			
	East	South	West	North
1 (East Wind Round)	East (A)	South (B)	West (C)	North (D)
2 (South Wind Round)	South (B)	East (A)	North (D)	West (C)
3 (West Wind Round)	West (C)	North (D)	South (B)	East (A)
4 (North Wind Round)	North (D)	West (C)	East (A)	South (B)

Cambio de la Posición del Viento Exchange of Wind Position

1st Round	2 nd Round
	
3rd Round	4 th Round
	

Apéndice 5

Hoja de Puntuación Para una Sesión de Juego Score Sheet For A Game Session

Game Group Table Time: From _____ to _____

Team												
Player												
Player												
Position	East			South			West			North		
Table Points												
Total Points												
Signature												
Hand	+	-	Total	+	-	Total	+	-	Total	+	-	Total
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
Total												

Signature of the Umpire:

Signature of the General Umpire Chief:

Date: _____

(Sumar el total de puntos cuidadosamente, anote claramente y cuidadosamente, a continuación, comprobar y firmar. Resultados son definitivos una vez firmado.)

Apéndice 6

Registro de Faltas Record of Fouls

_____ Game _____ Group _____ Table

Player's Team	Player's Name	Player's Number	Game/round/table/ position of the Foul	Nature of Foul	Relevant penalty	Remarks

Umpire _____

Date _____

Apéndice 7

Hoja de Tabulación de los Resultados de las Competiciones Sheet for Tabulating Results of Competitions

[illegible]

TP = Table Points

CP = Contest Point

Apéndice 8

Tabla Manos y Puntos The various kind of “FAN” s and relevant points

Manos\Puntos	1	2	4	6	8	12	16	24	32	48	64	88
Manos de Honores		• Pong de Dragones • Viento Dominante • Viento Proprio		• 2 Pong de Dragones		• 3 Grandes Vientos					• 4 Pequeños Vientos • 3 Pequeños Dragones • Todo Honores	• 4 Grandes Vientos • 3 Grandes Dragones
Manos de Chi	Escalonadas			• 3 Chi Escalonados Mixos			• 3 Chi Escalonados Puros		• 4 Chi Escalonados Puros			
	Chi	• 2 Chi Iguales • 2 Chi Mixos	• Todo Chi		• 3 Chi Mixos			• 3 Chi Iguales		• 4 Chi Iguales		
	Escaleiras	• Escalera Corta			• Escalera Mixta		• Escalera Pura					
	Extremos	• 2 Chi Extremos Puros					• 42 Chi Extremos con 3 Familias				• 42 Chi Extremos Puros	
Manos de Pong	Pong	• Pong de Terminales/ Honores • 2 Pong Ocultos	• 2 Pong Iguales • 2 Pong Ocultos		• Todo Pong	• 3 Pong Mixos Consecutivos	• 3 Pong Iguales • 3 Pong Ocultos	• Todo Pares • 3 Pong Puros Consecutivos	• Todo Terminales y Honores	• 4 Pong Puros Consecutivos	• Todo Terminales • 4 Pong Ocultos	
	Kong	• Kong Expuesto	• Kong Oculto	• 2 Kong Expuestos	• Kong Oculto + Kong Expuesto	• 2 Kong Ocultos			• 3 Kong			• 4 Kong
	Manos de 7 Pares							• 7 Pares				• 7 Pares Puros Consecutivos • Todo Verde
Manos de Familias	• Familia Ausente • Sin Honores			• Mano Sempura • Todas las Familias y Honores				• Mano Pura				• 9 Puertas
Manos Terminales		• Todo Simples	• Todo con Terminales y Honores			• 4 Superiores • 4 Inferiores	• Todo con 5	• Superiores • Centrales • Inferiores				
Manos de Fichas Cosidas						• Fichas Cosidas • Fichas Cosidas con Pocos Honores		• Fichas Cosidas con Grandes Honores				
Tipos de Espera	• Simple		• Mano Completam. Oculta		• Última Ficha del Muro							
	• Cerrada				• Robo de Kong							
	• de Borde	• Mano Oculta	• Última Ficha	• Mano Expuesta	• Cerrar con Ficha de Reemplazo							
	• de Muro											
Manos Especiales	• Flor	• Ficha Acaparada			• Mano Vacía • El Espejo							• 13 Huérfanos

MAHJONG COMPETITION RULES

Postdata

The “Mahjong Competition Rules” emerges as the times require under Mr. Yu Guangyuan, the president of the World Mahjong Organization, according to the passion and participation of Mahjong fans from all over the world. This rulebook is based on the “Chinese Mahjong Competition Rules (1998)” and as well as other rules, practical experience gathered from various contests, accepted ideas of professors, scholars, fans, and internet discussion and feedback. Here we show great gratitude for all the Organizations and individuals who have been spreading the healthy, scientific and friendly Mahjong culture. And thanks to the Technical Committee of the World Mahjong Organization, the Organizing Committee of The China Majiang Championship, and all the people who helped us with translating and editing the rule.

The World Mahjong Contest Center (WMCC)

2006

Name: Mahjong Competition Rules
Chinese book name autographed by Yu Guangyuan
Editor in chief: World Mahjong Organization (WMO)
Translate and edit: World Mahjong Contest Center (WMCC)
Published by Chinese Publishing Company
ISBN 962-8785-33-8
First edition, first printing, July 2006
All rights reserved. No part of this book should be reproduced
in any form without written permission from the publisher



麻将番种分值简表

分值	番种及序号	分值	番种及序号
88	1.四风会 2.大三元 3.绿一色 4.九莲宝灯 5.四杠 6.连七对 7.十三幺	12	34.全不靠 35.组合龙 36.大于五 37.小于五 38.三风刻
64	8.清幺九 9.小四风会 10.小三元 11.字一色 12.四暗刻 13.一色双龙会	8	39.花龙 40.推不倒 41.三色三同顺 42.三色三节高 43.无番和 44.妙手回春 45.海底捞月 46.杠上开花 47.抢杠和 48.双暗杠
48	14.一色四同顺 15.一色四节高	6	49.碰碰和 50.混一色 51.三色三步高 52.五门齐 53.全求人 54.双箭刻
32	16.一色四步高 17.三杠 18.混幺九	4	55.全带幺 56.不求人 57.双明杠 58.和绝张
24	19.七对 20.七星不靠 21.全双刻 22.清一色 23.一色三同顺 24.一色三节高 25.全大 26.全中 27.全小	2	59.箭刻 60.圈风刻 61.门风刻 62.门前清 63.平和 64.四归一 65.双同刻 66.双暗刻 67.暗杠 68.断幺
16	28.清龙 29.三色双龙会 30.一色三步高 31.全带五 32.三同刻 33.三暗刻	1	69.一般高 70.喜相逢 71.连六 72.老少副 73.幺九刻 74.明杠 75.缺一门 76.无字 77.边张 78.坎张 79.单调将 80.自摸 81.花牌

Scores of structure to be whole

88	1.Big Four Winds / 2.Big Three Dragons / 3.All Green / 4.Nine Gates / 5.Four Kongs / 6.Seven Shifted Pairs / 7. Thirteen Orphans	12	34. Lesser Honors and Knitted Tiles / 35.Knitted Straight / 36. Upper Four / 37. Lower Four / 38.Big Three Winds
64	8. All Terminals / 9.Little Four Winds / 10.Little Three Dragons / 11.All Honor / 12.Four Concealed Pungs / 13. Pure Terminal Chows	8	39.Mixed Straight / 40.Reversible Tiles / 41.Mixed Triple Chow / 42.Mixed Shifted Pungs / 43.Chicken Hand / 44.Last Tile Draw / 45. Last Tile Claim / 46. Out with Replacement Tile / 47.Robbing The Kong / 48.Two Concealed Kongs
48	14. Quadruple Chow / 15. Four Pure Shifted Pungs	6	49.All Pungs / 50. Half Flush / 51. Mixed Shifted Chows / 52.All Types / 53.Melded Hand / 54.Two Dragons Pungs
32	16. Four Pure Shifted Chows / 17.Three Kongs / 18. All Terminals and Honors	4	55. Outside Hand / 56. Fully Concealed Hand / 57.Two Melded Kongs / 58.Last Tile
24	19.Seven Pairs / 20. Greater Honors and Knitted Tiles / 21.All Even Pungs / 22. Full Flush / 23. Pure Triple Chow / 24.Pure Shifted Pungs / 25.Upper Tiles / 26.Middle Tiles / 27.Lower Tiles	2	59.Dragon Pung / 60.Prevalent Wind / 61.Seat Wind / 62. Concealed Hand / 63. All Chows / 64. Tile Hog / 65.Double Pung / 66.Two Concealed Pungs / 67.Concealed Kong / 68. All Simple
16	28.Pure Straight / 29. Three-Suited Terminal Chows / 30. Pure Shifted Chows / 31. All Fives / 32.Triple Pung / 33.Three Concealed Pungs	1	69.Pure Double Chow / 70. Mixed Double Chow / 71.Short Straight / 72. Two Terminal Chows / 73.Pung of Terminals or Honors / 74.Melded Kong / 75.One Voided Suit / 76. No Honors / 77. Edge Wait / 78. Closed Wait / 79. Single Wait / 80.Self-Drawn / 81 Flower Tiles

ISBN 962-8785-33-8



9 789628 785339