

RICHI

Rules for Japanese Mahjong



東 nederlandse **mahjong** bond

Inhoudsopgave

Voorwoord

1 De stenen

- 1.1 De drie series
- 1.2 Troefstenen
- 1.3 Overige stenen
- 1.4 Spelmateriaal

2 Spelopzet

- 2.1 Plaats van de winden
- 2.2 Wind van de Ronde
- 2.3 Plaats aan tafel
- 2.4 De muur bouwen
- 2.5 De muur openen
- 2.6 De dode muur
- 2.7 De Dorawijzer
- 2.8 Het verdelen van de stenen

3 Het spel

- 3.1 Spelfasen
- 3.2 Mahjong
- 3.3 Beurt van een speler
 - 3.3.1 Voorrang en timing bij het claimen van een steen
 - 3.3.2 Wissel van stenen (Swap-calling)
 - 3.3.3 Open *chow*
 - 3.3.4 Open *pung*
 - 3.3.5 Open *kong*
 - 3.3.6 Van een open *pung* een *kong* maken
 - 3.3.7 Gesloten *kong*
 - 3.3.8 Combinaties neerleggen
 - 3.3.9 Derde open *pung* Draken en vierde open *pung* Winden
 - 3.3.10 Vierde *kong*
 - 3.3.11 *Mahjong* met weggegooide steen (*ron*)
 - 3.3.12 *Mahjong* met een self-pick (*tsumo*)
 - 3.3.13 Wachtende hand (*tenpai*)
 - 3.3.14 Riichi
- 3.4 Einde spel
 - 3.4.1 Laatste steen
 - 3.4.2 Remise
 - 3.4.3 Afgebroken spel
 - 3.4.4 Afhandelen van *riichi* inzet na remise
 - 3.4.5 *Furiten*
 - 3.4.6 *Chombo*
 - 3.4.7 Dode hand
 - 3.4.8 Kleine overtredingen
 - 3.4.9 Het declareren van *mahjong*
 - 3.4.10 Kleine overtredingen
 - 3.4.11 Het opschuiven van Oost
- 3.5 Voortzetting van het spel
- 3.6 Einde van het spel
 - 3.6.1 Winnaarsbonus

- 4 Score**
- 4.1 Winnen
 - 4.1.1 Minipunten
 - 4.1.2 Precieze berekening van de handwaarde
 - 4.1.3 Scoringstabellen
- 4.2 *Yaku* overzicht
 - 4.2.1 Eén *yaku*
 - 4.2.2 Twee *yaku*
 - 4.2.3 Drie *yaku*
 - 4.2.4 Vijf *yaku*
 - 4.2.5 *Yakuman*
- 4.3 Scorevoorbeelden

5 Etiquette en Toernooiregels

Voorwoord

Riichi (moderne mahjong Japanse stijl) is, onafhankelijk, geïntroduceerd in verscheidene Europese landen, waardoor er op het Europese continent kleine veranderingen zijn ontstaan in de spelregels. Met de organisatie van het eerste Europese Riichi Kampioenschap in 2008 ontstond de noodzaak om de riichi spelregels te standaardiseren binnen de context van de Europese Mahjong Association (EMA).

Dit boekwerk beschrijft de standaard riichi spelregels van de Europese Mahjong Association. Onze dank gaat naar Sjef Strik, Jenn Barr en Benjamin Boas voor hun fantastische hulp in het onderscheiden van de verschillen in de regels en hun onbetaalbare advies.

Sommige regels die hun weg hebben gevonden in Europa zijn anders in Japan, wat het duidelijkst naar voren komt in de volgende drie gevallen: 1. 'All Simples' kan alleen geclaimd worden bij een gesloten hand; 2. Wanneer five *counters* op tafel liggen, wordt een minimum van twee *yaku* automatisch ingetrokken; 3. Het is toegestaan om een steen met *chow* te claimen en een identieke steen uit de hand weg te gooien.

Tina Christensen, EMA, 14 mei 2008

De regels zijn herzien om onduidelijkheden te voorkomen. Tevens zijn ter verduidelijking voorbeelden van de puntentelling toegevoegd. De *uma* zijn verhoogd en de dubbele *yakuman* is achterwege gelaten, behalve in geval van de 'Big Four Winds', en regels met betrekking tot etiquette en toernooien zijn toegevoegd.

Tina Christensen, EMA, 8 januari 2012

De regels zijn herzien om onduidelijkheden te voorkomen en om de huidige Japanse riichi regels en de regels van het WK Riichi dichter te benaderen.

De voornaamste veranderingen sinds de 2012 editie van dit boekwerk zijn als volgt:

- De Rode Vijven zijn verwijderd
- *Tanyao* (All Simples) kan een open hand zijn
- *Renbo* (Blessing of Man) is een *mangan*, niet een *yakuman*
- *Dai Suushii* (Big Four Winds) is een *yakuman*, niet een dubbele *yakuman*
- Een hand met meer dan dertien *fan* wordt geteld als een *sanbaiman*, niet een *yakuman*
- De drie-seconden-regel is verwijderd
- 'swap-calling' is niet toegestaan
- De tijdelijke *furiten* eindigt wanneer de speler een steen pakt of 'claimt'
- De regel 'vijf counters impliceert twee *yaku*' is verwijderd
- Alle 'abortive draws' zijn verwijderd
- *Nagashi Mangan* is verwijderd
- *Uma* is veranderd naar 15.000/5.000/-5.000/-15.000
- *Chombo* penalty tijdens een toernooi bedraagt 20.000 punten aftrek na een *uma*
- Strafrechts zijn versoepeld in sommige gevallen

Verschillen met WK Regels 2015

- Meerdere winnaars zijn toegestaan
- 4-30 wordt niet afgerond naar *mangan* betaling
- Tijdsregels verschillen; EMA: *pung* heeft voorrang op *chow*
- Riichi inzetten aan het einde van het spel gaan naar de winnaar

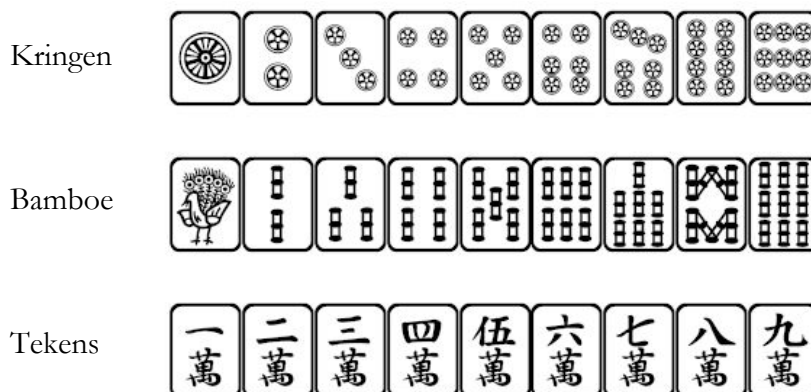
Dit document heeft een licentie onder een 'Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License'. Het is hier te downloaden: <http://mahjong-europe.org/>

1 De stenen

De 34 basisstenen worden hier beschreven. Een volledige set mahjongstenen bevat vier identieke stenen van elke basissteen.

1.1 De drie series

Er zijn drie series. De stenen van elke serie zijn genummerd van Een tot en met Negen.



De Bamboe Een wordt vaak afgebeeld als een vogel, al verschilt de afbeelding per mahjongset. De Enen en Negens worden ook wel Hoekstenen genoemd.

1.2 Troefstenen

Naast de drie series bestaan er ook zeven verschillende Troefstenen: vier Winden en drie Draken. De Winden worden hieronder weergegeven in de volgorde: Oost, Zuid, West, Noord.

De Draken worden hieronder weergegeven in de volgorde: Rood, Wit, Groen. De afbeelding van de Witte Draak verschilt per mahjongset; vaak is het ofwel een blanke steen, dan wel een steen met alleen een blauwe rand.



1.3 Overige stenen

Met vier van elk van de bovengenoemde stenen bestaat een mahjongset uit 136 stenen. Soms bevat een set echter ook andere stenen: Bloemen, Seizoenen of Jokers. Deze worden in Riichi Mahjong niet gebruikt.

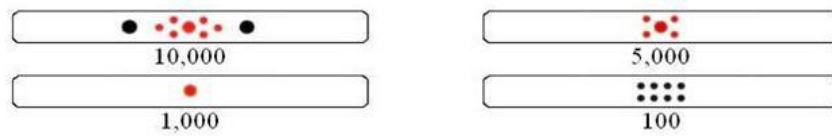
Japanse mahjongsets bevatten vaak Rode Vijven. Deze vervangen soms de normale vijfen, zodat elke serie één rode vijf en drie normale vijfen heeft. In dat geval levert een rode vijf een extra *han* op in de waarde van de hand.

De Rode Vijven worden echter niet meer gebruikt in de EMA Riichi Spelregels.

1.4 Spelmateriaal

Mahjongsets hebben vaak een marker die de Wind van de Ronde aangeeft en stokjes om de score bij te houden of om als counters en *riichi* inzet te gebruiken. De waardes van de scorestokjes staan

hieronder aangegeven als 100, 1.000, 5.000 en 10.000. Een stokje met een andere kleur kan gebruikt worden voor de waarde van 500. Spelers beginnen standaard met 30.000 punten.



De set behoort ook twee dobbelstenen te bevatten.

2 Spelopzet

2.1 Plaats van de Winden

Mahjong wordt gespeeld met vier spelers. Ieder krijgt een Wind toegewezen (Oost, Zuid, West, Noord) naar gelang de loting.

Oost is de speler die begint. Zuid zit rechts van Oost, West zit tegenover Oost en Noord zit links van Oost. Let op dat tijdens het spel de beurt tegen de klok in verschuift (Oost-Zuid-West-Noord, zie 3.4.11).

In een volledig spel is elke speler op zijn minst twee keer Oost.

2.2 Wind van de Ronde

Wanneer het spel begint, is Oost de heersende wind, oftewel de Wind van de Ronde. Wanneer de speler die het spel als Oost is begonnen opnieuw Oost wordt, nadat de andere spelers op zijn minst één ronde als Oost gespeeld hebben, is Zuid de volgende Wind van de Ronde.

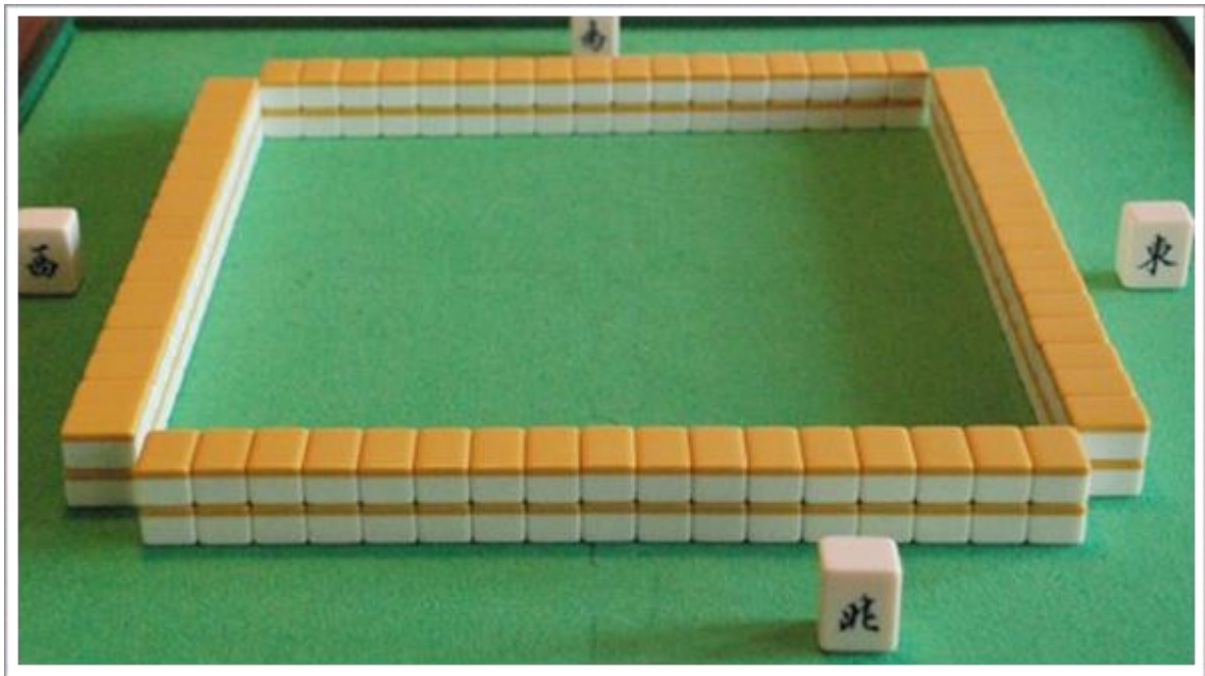
De windaanduiding behoort neergelegd te worden bij de speler die als Oost begint. Wanneer deze speler opnieuw Oost wordt na de eerste (Oost)ronde van het spel, wordt de aanduiding omgedraaid om de nieuwe Wind van de Ronde aan te duiden, namelijk Zuid.

2.3 Plaats aan tafel

De posities van de spelers aan tafel worden door middel van loting bepaald, indien niet voorbepaald door een toernooischema.

Voor de loting wordt één steen van elke Wind gebruikt. De vier stenen worden met de afbeelding naar beneden gehusseld en elke speler kiest er één; de speler die de stenen door elkaar heeft gehusseld pakt als laatste een steen.

De speler die Oost heeft gepakt begint het spel als Oost, de speler die Zuid heeft gepakt begint als Zuid, et cetera.



2.4 De muur bouwen

De stenen worden grondig gehusseld. Spelers dienen erop te letten dat de stenen met de afbeelding naar beneden gehusseld worden.

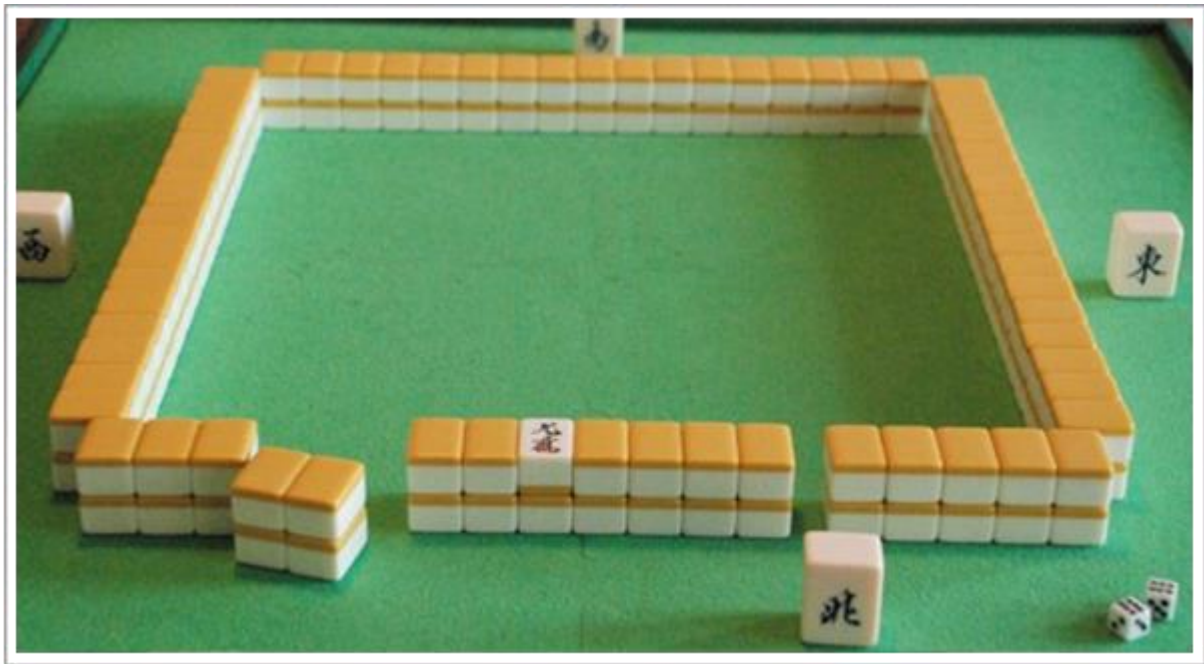
Elke speler bouwt een muur van stenen met de afbeelding naar beneden: een rij van zeventien stenen lang, twee rijen op elkaar. De vier muren worden vervolgens samengevoegd om een vierkant te vormen.

2.5 De muur openen

Oost rolt twee dobbelstenen, telt de twee cijfers op en telt dat nummer af via de spelers, beginnend bij zichzelf. De speler bij wie het getal eindigt, opent de muur: beginnend vanaf rechts telt hij hetzelfde getal van de gegooide dobbelstenen en aangekomen bij het juiste paar wordt de muur in tweeën gebroken.

Voorbeeld

Indien Oost met de dobbelstenen 12 gooide, ziet het aanbreken van de muur er als volgt uit:



2.6 De dode muur

De zeven stenenparen rechts van de opening in de muur worden de 'dode muur' genoemd. De dode muur loopt om de hoek door in de volgende rij stenen indien het einde van de muur is bereikt. Na het zevende paar mogen de twee secties van de muur enigszins uit elkaar geduwd worden om de dode muur aan te duiden.

De stenen in de dode muur worden tijdens het spel niet gebruikt, behalve als vervangende stenen in het geval van een *kong*.

Het is verstandig voor de speler die voor de dode muur zit om de eerste vervangende steen direct links van de dode muur te plaatsen, zodat de muur eerst twee enkele stenen heeft en dan zes stenenparen. Dit om het risico te verkleinen dat de eerste vervangende steen omgestoten en daarmee onthuld wordt.

2.7 De Dorawijzer

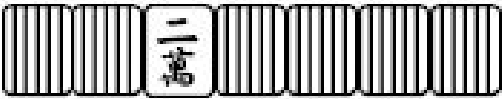
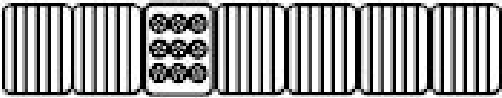
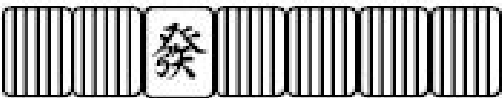
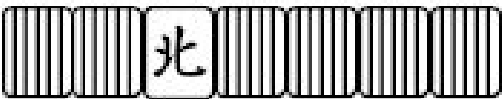
Tel drie stenen vanaf de opengebroken kant van de dode muur en draai de bovenste steen om, zodat de Dorawijzer zichtbaar is. Deze steen duidt aan welke steen de *dora* is. Indien de Dorawijzer een seriesteen is, dan is de *dora* de volgende steen in dezelfde serie.

Voorbeeld

Als Bamboe Zes de Dorawijzer is, is Bamboe Zeven de *dora*. Als de Dorawijzer een Negen is, is de Een in dezelfde serie de *dora*.

Indien de Dorawijzer een Draak is, is ook de *dora* een Draak, waarbij de volgende volgorde wordt gebruikt: Rood duidt Wit aan, Wit duidt Groen aan en Groen duidt Rood aan.

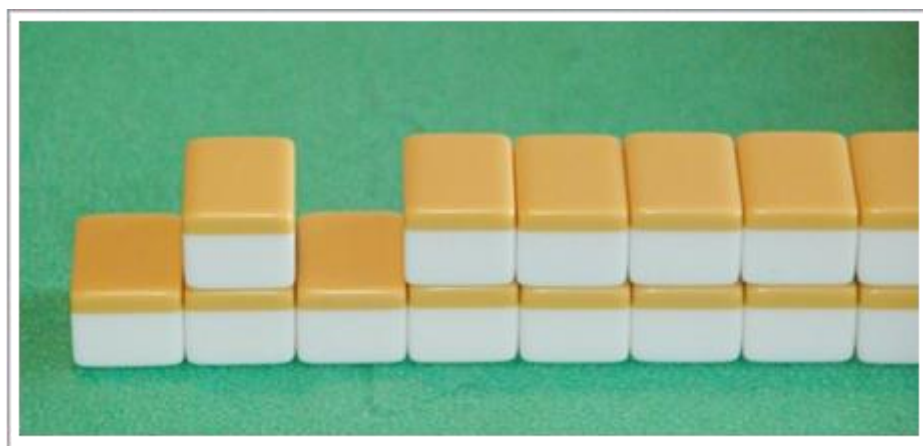
Voor Winden geldt eveneens een vaste volgorde: Oost duidt Zuid aan, Zuid duidt West aan, West duidt Noord aan en Noord duidt Oost aan.

	is de <i>dora</i> , indien de <i>Dorawijzer</i>		is
	is de <i>dora</i> , indien de <i>Dorawijzer</i>		is
	is de <i>dora</i> , indien de <i>Dorawijzer</i>		is
	is de <i>dora</i> , indien de <i>Dorawijzer</i>		is

2.8 Het verdelen van de stenen

De speler die Oost is, pakt de eerste vier stenen uit de muur nadat deze is geopend. Stenen worden met de klok mee gepakt, terwijl de beurten van de spelers tegen de klok in gaan. Zuid pakt de volgende vier stenen, West de volgende vier, Noord de volgende vier en zo verder tot alle spelers twaalf stenen hebben.

Vervolgens pakt Oost twee stenen: de bovenste steen in de eerste en in de derde stapel van de muur. Zuid, West en Noord pakken elk één steen in die volgorde; dit komt neer op hetzelfde als dat Oost één steen zou pakken, wacht tot elke speler eveneens één steen heeft gepakt en tot slot zijn veertiende steen zou pakken. Oost heeft nu veertien stenen in de hand, terwijl de andere drie spelers elk dertien stenen hebben.



Elke speler zet zijn stenen voor zich neer, zodat alleen hij de afbeeldingen kan zien. De dobbelstenen worden rechts van Oost neergelegd; op die manier is het altijd duidelijk voor alle spelers wie Oost is.

3 Het spel

Het doel van het spel is om een complete hand te vormen. Het einddoel van het spel is om de meeste punten te verzamelen met winnende handcombinaties. Het maakt niet uit hoeveel handen elke speler heeft gewonnen; het uiteindelijke puntentotaal bepaalt de winnaar.

3.1 Spelfasen

De beurt van een speler begint wanneer een steen wordt gepakt en eindigt wanneer een steen is weggegooid. Normaliter komt elke speler om de beurt één keer aan de beurt. Deze normale gang van zaken kan onderbroken worden indien een steen geclaimd wordt voor een *kong*, *pung*, *chow* of wanneer een gesloten *kong* wordt gedeclareerd. Een spel duurt tot een speler een hand compleet maakt en wint, of tot het spel onbeslist eindigt.

Eén ronde bestaat uit vier spellen; elke speler is om de beurt één keer Oost. Een volledig spel bestaat uit twee ronden: een ronde Oost en een ronde Zuid.

3.2 Mahjong

Een complete mahjong-hand bestaat uit vier combinaties van elk drie stenen en één sluitpaar. Een combinatie kan een *chow*, *pung* of *kong* zijn. Daarbij dient elke complete hand op zijn minst één *yaku* (verdubbeling) te bevatten.

Een speler die *furiten* (zie 3.4.5) is, kan het spel niet winnen met een weggegooid steen.

Een *chow* is een set van drie opeenvolgende stenen van dezelfde serie. Een *chow* kan niet gemaakt worden met Draken of Winden. Een Acht-Negen-Een van dezelfde serie is geen geldige *chow*.

Een *pung* is een set bestaande uit drie identieke stenen.

Een *kong* is een set bestaande uit vier identieke stenen.

Een sluitpaar bestaat uit twee identieke stenen.



Het Riichi Mahjong kent twee speciale handen die niet bestaan uit vier combinaties en een sluitpaar: Zeven Tweelingen en de Dertien Wezen.

3.3 Beurt van een speler

Spelers komen volgens een vaste volgorde aan de beurt. Oost begint en de beurt schuift tegen de klok in op.

Een speler begint zijn beurt met het pakken van een steen. Oost is hierin een uitzondering: aangezien Oost met veertien stenen begint, pakt hij bij zijn eerste beurt géén steen. Als de speler geen winnende hand of een *kong* kan declareren, eindigt zijn beurt met het weggooien van een van zijn gesloten stenen. Oost behoort te wachten tot alle spelers hun stenen hebben gezien en gesorteerd voor hij zijn eerste steen weggooit.

Spelers worden geacht de stenen zorgvuldig weg te gooien, waarbij de afbeelding niet met de hand bedekt wordt. Weggegooid stenen worden op een nette manier voor de speler binnen de muur geplaatst, van links naar rechts in een rij van zes stenen, zodat het voor iedereen duidelijk is wie welke steen heeft weggegooid en in welke volgorde.



3.3.1 Voorrang en timing bij het claimen van een steen

De laatst weggegooide steen kan door elke speler voor een *pung* of een *kong* worden geclaimd tot het moment waarop de volgende speler die aan de beurt is een steen pakt. De laatst weggegooide steen kan eveneens door elke speler voor een *mahjong* worden geclaimd tot het moment waarop de volgende speler die aan de beurt is een steen weggooit, behalve in het geval van *tsumo*. Een geclaimde *kong* of *pung* kan daardoor resulteren in het overslaan van de speler die aanvankelijk aan de beurt was, aangezien het spel doorgaat vanaf de speler die de steen heeft geclaimd, niet vanaf de speler die de steen heeft weggegooid.

Indien een speler een steen claimt voor een *mahjong* wordt elke gelijktijdig gemaakte claim voor een *kong*, *pung* of *chow* genegeerd. Het is mogelijk dat meerdere spelers winnen met dezelfde weggegooide steen.

De speler die als volgende aan de beurt is, mag de laatst weggegooide steen claimen voor een *chow*. Als de speler de weggegooide steen niet wil claimen, begint hij zijn beurt met het pakken van een steen uit de muur.

Een steen claimen voor een *mahjong* krijgt voorrang op welke andere claim dan ook. Een steen claimen voor een *kong* of *pung* krijgt voorrang op de claim voor een *chow*. Een speler die een steen claimt voor een *mahjong* kan zijn claim niet meer veranderen.

Spelers zijn niet gebonden aan een bepaalde speeltijd, maar worden wel geacht op een acceptabel tempo te spelen. Een speler die te snel een steen pakt vóór de andere spelers de kans hebben om een steen te claimen of een speler die geregeld te lang de tijd neemt, kunnen door de scheidsrechter bestraft worden wegens belemmering van het spel.

Als een speler een steen te snel pakt vóór de andere spelers een claim kunnen maken, mogen de spelers nog steeds een claim maken en behoort de gepakte steen teruggeplaatst te worden in de muur.

3.3.2 Wissel van stenen (*Swap-calling*)

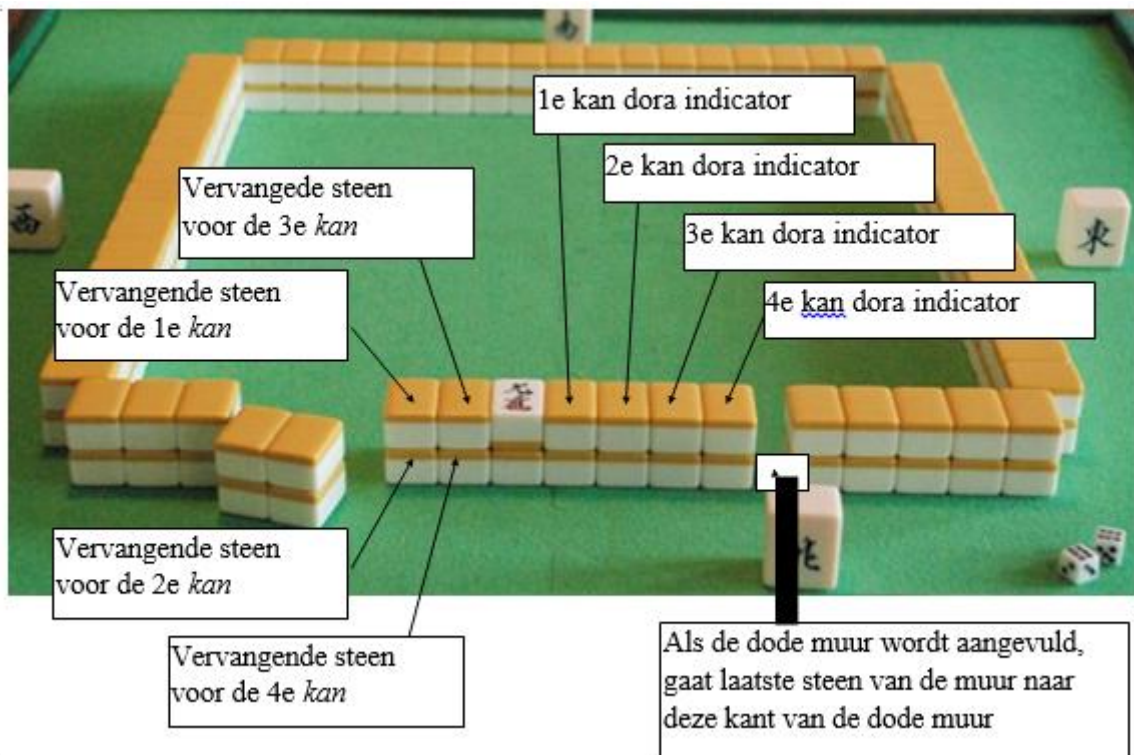
Swap-calling (*kuikae*) is niet toegestaan. Het is niet toegestaan om een steen te claimen en direct dezelfde steen weg te gooien. Het is eveneens niet toegestaan om een steen te claimen voor een *chow* en de steen aan de andere zijde van de *chow* weg te gooien.

Het is niet toegestaan om  voor een *pung*    te claimen en  weg te gooien.

Het is niet toegestaan om  voor een *chow*    te claimen en  of  weg te gooien.

3.3.3 Open *chow*

Een steen kan alleen geclaimd worden voor een *chow* wanneer die van de speler links komt. Om de laatst weggegooide steen te claimen voor een *chow* zegt de speler eerst hardop ‘chow’ of ‘chi’. Daarna onthult hij de bijbehorende stenen uit zijn hand. Tot slot gooit hij een steen uit zijn hand weg en pakt de steen die hij heeft geclaimd. De volgorde van de laatste stap is niet van belang: de speler mag eerst de geclaimde steen pakken en dan een andere steen weggooien, of andersom.



3.3.4 Open *pung*

Het claimen van de laatst weggegooide steen voor een *pung* wordt gedaan door hardop ‘pung’ of ‘pon’ te zeggen. De speler onthult de bijbehorende stenen uit zijn hand. Daarna gooit hij een steen uit zijn hand weg en pakt de steen die hij heeft geclaimd. De volgorde van die laatste stap is niet van belang: de speler mag eerst de geclaimde steen pakken en dan een andere steen weggooien, of andersom.

3.3.5 Open *kong*

Het claimen van de laatst weggegooide steen voor een open *kong* wordt gedaan door hardop ‘kong’ of ‘kan’ te zeggen. De steen wordt met de afbeelding naar boven bovenop de drie bijbehorende stenen uit de hand gelegd. Hierna onthult de speler een nieuwe Dorawijzer in de dode muur en pakt een vervangende steen van de dode muur. Zo zet hij zijn beurt voort, alsof hij een steen uit de muur heeft gepakt.

De dode muur bestaat altijd uit veertien stenen, dus na een *kong* wordt de laatste steen van de muur onderdeel van de dode muur.

3.3.6 Van een open *pung* een *kong* maken

Van een open *pung* mag een open *kong* gemaakt worden tijdens de beurt van een speler, nadat de speler een steen van de muur of een vervangende steen heeft gepakt; met andere woorden, niet wanneer een steen is geclaimd voor een *chow* of *pung*.

De speler behoort hardop 'kong' of 'kan' te zeggen. Hij plaatst de vierde steen bij de dwarsliggende steen van de *pung*, onthult een nieuwe Dorawijzer en pakt tot slot een vervangende steen. De steen die gebruikt is om van de *pung* een *kong* te maken telt als een weggegooid steen en kan dus geclaimd worden voor een winnende hand.

De dode muur bestaat altijd uit veertien stenen, dus na een *kong* wordt de laatste steen van de muur onderdeel van de dode muur.

3.3.7 Gesloten *kong*

Een gesloten *kong* mag gedeclareerd worden tijdens een beurt, nadat de speler een steen van de muur of een vervangende steen heeft gepakt; met andere woorden, niet wanneer een steen is geclaimd voor een *chow* of *pung*.

De speler dient hardop 'kong' of 'kan' te zeggen. Hij onthult de vier stenen van de *kong* en legt de middelste twee stenen met de afbeelding naar beneden. Hierna onthult hij een nieuwe Dorawijzer te onthullen en pakt een vervangende steen.

De dode muur bestaat altijd uit veertien stenen, dus na een *kong* wordt de laatste steen van de muur onderdeel van de dode muur.

Een speler heeft nog steeds een gesloten hand na het declareren van een gesloten *kong* indien de speler geen open combinaties op tafel heeft liggen. Een gesloten *kong* kan niet geroofd worden, behalve om te winnen met de Dertien Wezen.

Let op: vier identieke stenen vormen alleen een *kong* indien een gesloten *kong* is gedeclareerd.

3.3.8 Combinaties neerleggen

Stenen in een open combinatie kunnen niet meer gebruikt worden om andere combinaties te vormen en kunnen niet worden weggegooid.

Na een steen geclaimd te hebben worden de betreffende stenen uit de hand onmiddellijk neergelegd. Het is toegestaan om eerst een andere steen weg te gooien alvorens de geclaimde steen te pakken. Indien de geclaimde steen niet gepakt wordt binnen de beurten van de volgende twee spelers, oftewel voor twee andere stenen zijn weggegooid, dan heeft de speler een dode hand.

Open combinaties worden rechts van de stenen van de spelers geplaatst, duidelijk in het zicht van alle spelers. Geclaimde stenen worden gedraaid om aan te duiden welke speler de steen heeft weggegooid. Indien de steen is weggegooid door de speler links, dan wordt de geclaimde steen aan de linkerkant van de combinatie gelegd. Indien de steen is weggegooid door de speler tegenover, dan wordt de geclaimde steen in het midden van de combinatie gelegd. Indien de steen is weggegooid door de speler rechts, dan wordt de geclaimde steen aan de rechterkant van de combinatie gelegd.

Een geclaimde *kong* heeft één gedraaide steen. Een *kong* gemaakt uit een open *pung* heeft twee gedraaide stenen: de toegevoegde steen wordt gelegd bij de al eerder gedraaide steen.



3.3.9 Derde open *pung* Draken en vierde open *pung* Winden

Een speler die de derde *pung* of *kong* Draken weggeeft aan een tegenstander met twee open *pungs* of *kongs* Draken, óf de vierde *pung* of *kong* Winden weggeeft aan een tegenstander met drie open *pungs* of *kongs* Winden, dient de volledige waarde van de hand te betalen indien de Grote Drie Draken of de Grote Vier Winden gemaakt worden met een self-pick (de twee overgebleven spelers betalen niets).

Indien een andere speler de Grote Drie Draken of de Grote Vier Winden weggeeft, deelt hij de betaling met de speler die de derde *pung* of *kong* Draken dan wel de vierde *pung* of *kong* Winden weggaf. Echter betaalt alleen degene die de steen weggooide voor de eventuele counters die op tafel liggen.

3.3.10 Vierde *kong*

Na het declareren van een vierde *kong* gaat het spel door, maar tijdens deze spelronde mogen er geen *kongs* meer gedeclareerd worden. Onder geen enkele omstandigheid kan een vijfde *kong* gemaakt worden.

3.3.11 *Mahjong* door weggegooide steen (*ron*)

Een speler die een geldige *mahjong* kan vormen met op zijn minst één *yaku* met de laatst weggegooide steen declareert hardop 'ron' of 'mahjong', tenzij hij *furiten* is.

3.3.12 *Mahjong* met een self-pick (*tsumo*)

Een speler die een geldige *mahjong* kan vormen met op zijn minst één *yaku* met een steen die hij zojuist zelf heeft gepakt van de muur of de dode muur declareert hardop 'tsumo' of 'mahjong'. De speler dient de winnende steen apart te houden van de rest van zijn hand, zodat het duidelijk is voor alle spelers welke steen de winnende was.

Een speler die *furiten* is, kan nog steeds winnen met een self-pick.

3.3.13 Wachtende hand (*tenpai*)

De hand van een speler is *tenpai*, oftewel wachtend, indien de hand nog maar één steen nodig heeft om een winnende hand te vormen. Een speler wordt nog steeds als wachtend gezien als al zijn wachtende stenen zichtbaar zijn in de weggegooide stenen en de neergelegde combinaties.

Een speler wordt niet als wachtend gezien wanneer hij alleen wacht op een steen waarvan hij er zelf al vier heeft. Een speler wordt eveneens niet als wachtend gezien indien zijn hand tot een dode hand is verklaard.

3.3.14 *Riichi*

Een speler met een gesloten, wachtende hand kan *riichi* declareren door hardop 'riichi' te zeggen, de steen die hij weggooit dwars te leggen en 1.000 punten aan de tafel te betalen door een stokje bij de weggegooide stenen te leggen. Als een tegenstander de gedraaide steen claimt voor een winnende hand, dan is de *riichi* declaratie ongeldig en krijgt degene die *riichi* declareerde zijn 1.000 punten terug. Indien een tegenstander de gedraaide steen claimt voor een open combinatie, dan draait degene die *riichi* declareerde de volgende weggegooide steen. Het is niet toegestaan om *riichi* te declareren wanneer er minder dan vier stenen in de muur over zijn.

De 1.000 punten worden teruggegeven aan degene die *riichi* declareerde indien diegene wint. Indien iemand anders wint binnen dezelfde spelronde, dan krijgt hij de 1.000 punten. Indien er meerdere winnaars zijn, gaan de 1.000 punten naar de winnaar die de eerstvolgende speler was na degene die het stokje heeft geplaatst. In geval van een gelijkspel blijft de *riichi* inzet op de tafel liggen voor de volgende speler die een hand wint.

Een speler die *riichi* heeft gedeclareerd kan zijn hand niet meer veranderen. Hij mag wél een gesloten *kong* declareren als hij een steen pakt die aansluit bij een gesloten *pung*, maar alleen indien dit niet de wachtende hand verandert en alleen indien de drie stenen die tot een *kong* worden gemaakt in de originele *riichi* hand als *pung* geïnterpreteerd kunnen worden. (In geval van drie opeenvolgende *pungs*

in dezelfde serie mag er geen *kong* gedeclareerd worden, aangezien de stenen geïnterpreteerd kunnen worden als drie identieke *choms*).

Het is aan een speler die *furiten* is toegestaan om *riichi* te declareren. Een speler die, na *riichi* gedeclareerd te hebben, ervoor kiest om niet te winnen met een weggegooide steen die zijn hand compleet maakt, wordt *furiten*. Een speler die *furiten* is, kan echter nog wel met een self-pick winnen.

Riichi is één *yaku*. Een speler die wint in de eerste vier beurten na de *riichi* declaratie (inclusief de volgende steen die de speler pakt) kan een extra *yaku* claimen wegens *ippatsu*. De kans op *ippatsu* gaat verloren indien de reeks van vier beurten wordt onderbroken door het claimen van een *kong*, *pung* of *chow*, inclusief gesloten *kongs*.

Een speler die wint na het declareren van *riichi* onthult de stenen onder de Dorawijzer en *kan dora* aanwijzers indien van toepassing. Deze stenen duiden *ura dora* aan, welke alleen geclaimd kunnen worden door spelers die *riichi* hebben gedeclareerd.

3.4 Einde spel

Een spel kan op twee manieren eindigen: bij een remise (niemand declareert *mahjong* na de laatste weggegooide steen na het pakken van de laatste steen) of één of meerdere spelers declareren *mahjong*. *Chombo* (remise) wordt overnieuw gespeeld en wordt niet gezien als een gespeelde hand.

Aan het einde van een spel dienen spelers nooit te kijken naar de stenen die nog in de muur zitten.

3.4.1 Laatste steen

De laatste steen in de muur kan alleen geclaimd worden voor *mahjong*, niet voor een *kong*, *pung* of *chow*. In het geval dat een *kong* wordt gedeclareerd bij de op-twee-na laatste steen, dan is de vervangende steen de laatste steen van het spel. Het is niet toegestaan om een gesloten *kong* te declareren met de laatste steen.

3.4.2 Remise

Het spel eindigt in remise wanneer niemand *mahjong* declareert met de laatste weggegooide steen na de allerlaatste steen. De veertien stenen van de dode muur worden niet gebruikt.

Na een remise betalen de *noten* spelers (spelers die geen wachtende hand kunnen of willen tonen) een boete aan de spelers die wel wachtend zijn (spelers die een wachtende hand tonen). Spelers kondigen aan of ze *tenpai* of *noten* zijn in de volgende volgorde: Oost eerst, dan Zuid, dan West en tot slot Noord. Het is toegestaan om buiten deze volgorde om te declareren, maar de declaratie kan dan niet meer veranderd worden. Spelers die *riichi* gedeclareerd hebben, moeten hun wachtende handen tonen in geval van een remise.

De totale boete voor *noten* bedraagt 3.000 punten. Indien drie spelers wachtend zijn, betaalt de *noten* speler 1.000 punten aan elk. Indien twee spelers wachtend zijn, krijgen ze elk 1.500 punten van een *noten* speler. Indien slechts één speler wachtend is, krijgt hij 1.000 punten van elk van de *noten* spelers. Indien geen speler of alle spelers wachtend is/zijn, worden er geen punten uitgewisseld.

Na een remise wordt er een counter (stokje van 100 punten) op de tafel geplaatst, rechts van de speler die Oost is. Indien de dealer doorschuift, plaatst de nieuwe Oost het huidige aantal stokjes rechts van zich; als er bijvoorbeeld twee stokjes lagen voor de remise, worden er nu drie stokjes naast de nieuwe Oost gelegd.

3.4.3 Afgebroken spel

Een afgebroken spel komt niet langer voor in de EMA *Riichi* Spelregels.

3.4.4 Afhandelen van *riichi* inzetten na remise

In geval van een remise blijft elke *riichi* inzet op tafel liggen voor de volgende winnende speler.

3.4.5 Furiten

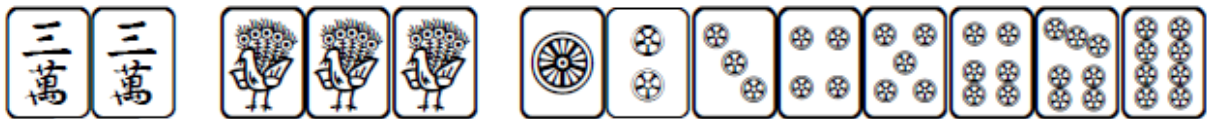
Indien een wachtende speler een *mahjong* hand kan vormen met een steen die hij eerder al heeft weggegooid, dan is hij *furiten* en is het hem niet toegestaan om *mahjong* te claimen via een weggegooid steen.

Een speler die *furiten* is, kan ervoor kiezen om zijn hand te veranderen om te voorkomen dat hij *furiten* blijft (behalve als hij *riichi* heeft gedeclareerd). Een speler die *furiten* is, kan nog altijd winnen met een zelf gepakte steen.

Een speler die geen *mahjong* declareert met een weggegooid steen die zijn hand vervolledigt, is tijdelijk *furiten*, ook al levert de overgeslagen steen hem geen *yaku* op. Hij kan geen *mahjong* declareren op een weggegooid steen in de huidige reels beurten. De tijdelijke *furiten* eindigt zodra hij een steen pakt of een steen claimt. Echter, indien de speler *riichi* heeft gedeclareerd blijft hij tijdelijk *furiten* tot het einde van het spel. Een speler wordt nooit als *furiten* gezien in geval van een zelfgepakte steen.

Furiten – voorbeeld 1

Indien een wachtende speler een *mahjong* hand kan vormen met een steen die hij eerder al heeft weggegooid, dan is hij *furiten* en is het hem niet toegestaan om *mahjong* te claimen via een weggegooid steen, ook al levert die hand niet een *yaku* op.



Deze speler is wachtend met drie mogelijke kansen: Kringen Drie, Zes of Negen. De speler is *furiten* indien één van de drie stenen waarop hij wacht tussen zijn weggegooid stenen zit.

Furiten – voorbeeld 2



De speler wacht op Kringen Een of Vier. Indien een Kringen Zeven bij zijn weggegooid stenen zit, is de speler niet *furiten*. Alleen als een van de stenen waarop hij wacht, Kringen Een of Kringen Vier, ertussen zit, is de speler *furiten*.

Furiten – voorbeeld 3



De speler wacht op drie stenen: Kringen Vier, Kringen Zeven en de Rode Draak. Indien de speler één van die drie stenen eerder al heeft weggegooid is hij *furiten*.

3.4.6 Chombo

Ernstige overtredingen worden bestraft met *chombo*, waarna het huidige spel opnieuw wordt gespeeld. Indien gelijktijdig met een *chombo* een *mahjong* wordt gedeclareerd, is de *chombo* ongeldig.

Tijdens een toernooi bedraagt de *chombo* boete 20.000 punten, welke worden afgetrokken van de totale score van de spelers na het einde van het spel en nadat de *uma* is toegevoegd aan de scores van de spelers.

Buiten toernooien om is de *chombo* boete een omgekeerde *mangan* betaling: 4.000 punten aan Oost en 2.000 punten aan de andere spelers. Indien Oost de *chombo* veroorzaakt, betaalt hij 4.000 punten aan de andere drie spelers.

De volgende overtredingen worden bestraft met *chombo*:

- Een ongeldige *mahjong* declareren en de stenen laten zien. De *mahjong* kan ongeldig zijn omdat de hand niet een geldige winnende hand is, of omdat de declaratie niet geldig was.
- *Riichi* declareren bij een hand die niet wachtend is. Dit wordt alleen bepaald in geval van een remise. In het geval dat een *riichi* hand alleen als *noten* gezien wordt omdat het na de *riichi* declaratie tot dode hand verklaard was, is dit geen *chombo* en wordt alleen de *noten* boete betaald.
- Een ongeldige, gesloten *kong* maken na het declareren van *riichi* (alleen bepaald indien de overtreder *mahjong* declareert of in het geval van remise).
- Een steen proberen te claimen nadat de hand tot een dode hand verklaard is.
- Indien het spel niet voortgezet kan worden door de fout van een speler, bijvoorbeeld indien te veel stenen onthuld zijn om het spel nog eerlijk door te kunnen laten gaan.

Na een *chombo* worden alle *riichi* inzetten teruggegeven aan de spelers die *riichi* hadden gedeclareerd en het spel wordt opnieuw gespeeld. Er wordt geen counter neergelegd en de dealer blijft hetzelfde.

3.4.7 Dode hand

Sommige overtredingen die niet bestraft worden met *chombo* resulteren in een dode hand. Een speler die een dode hand heeft, mag geen *mahjong* declareren, geen *kong*, *pung* of *chow* maken en kan nooit als *tenpai* (wachtend) gezien worden.

De volgende overtredingen resulteren in een dode hand:

- Ongeldig *mahjong* declareren zonder de stenen te laten zien
- *Riichi* declareren met een open hand
- *Riichi* declareren zonder 'riichi' te zeggen of zonder de weggegooide steen dwars te leggen
- Te weinig of te veel stenen in de hand hebben
- Een ongeldige *kong*, *pung* of *chow* maken. Deze fout kan gecorrigeerd worden indien dit opgemerkt wordt voordat een steen is weggegooid.
- Ongeldige wissel van stenen (Swap-calling)
- Een scheidsrechter roepen kan in een dode hand resulteren, bijvoorbeeld voor het doorspelen van informatie

In het geval dat een *riichi* hand tot dode hand verklaard wordt na de *riichi* declaratie en het spel eindigt in een remise, wordt de *noten* boete betaald en eindigt het niet in *chombo*.

3.4.8 Kleine overtredingen

Kleine overtredingen worden meestal niet bestraft.

Kijkt u voor meer informatie bij Sectie 5 van dit boekwerk onder Etiquette en Toernooiregels.

3.4.9 Wanneer *mahjong* wordt gedeclareerd

Wanneer een spel eindigt met één of meer spelers die *mahjong* declareren krijgt de hand of krijgen de handen een score. Alleen de winnaars ontvangen punten. Indien er meer dan één mogelijkheid is waarop de winnende steen de hand vervolledigt, dan kiest men altijd voor de hoogste score.

Een speler die wint met een self-pick ontvangt betaling van de drie tegenstanders. Een speler wiens weggegooide steen leidt tot één of meerdere *mahjong*(s) betaalt de volledige waarde van de hand aan de winnaar(s).

Oost ontvangt meer punten voor een winnende hand, maar betaalt eveneens meer in geval van een self-pick van een tegenstander. Wanneer Oost de ronde wint (ongeacht of meerdere spelers winnen of niet), wordt er een counter op de tafel rechts van Oost geplaatst.

3.4.10 Counters

Een counter wordt op de tafel rechts van Oost geplaatst na een ronde waarin Oost *mahjong* heeft gedeclareerd en na een remise.

Elke counter op de tafel verhoogt de waarde van een winnende hand met 300 punten. In geval van een self-pick wordt de waarde van de counters gedeeld, zodat elke tegenstander 100 punten voor elke counter betaalt aan de winnaar, bovenop de standaardbetaling voor de hand.

Alle counters worden van tafel gehaald na een spel waarin een andere speler dan Oost *mahjong* heeft gedeclareerd en Oost niet.

3.4.11 Doorschuiven van Oost

Na het einde van een spel wordt bepaald of Oost dat blijft of dat dit voorrecht doorschuift naar de volgende speler. Oost blijft Oost indien hij *mahjong* declareert of hij wachtend is in geval van een remise. In geval van meerdere winnaars blijft Oost eveneens Oost indien hij een van de winnaars was.

In elk ander geval schuift de rol van Oost door naar de volgende speler: de speler die Zuid was, wordt nu Oost, terwijl West nu Zuid wordt, Noord West wordt en Oost Noord wordt. In geval van *chombo* schuift Oost niet door: Oost blijft Oost.

3.5 Voortzetting van het spel

- Wanneer bepaald is of de rol van Oost doorschuift of niet worden de stenen met de afbeelding naar beneden gehusseld en wordt een nieuw spel gestart.
- Wanneer de speler die het spel als Oost is begonnen opnieuw Oost wordt, nadat alle tegenstanders op zijn minst één keer Oost zijn geweest, begint ronde Zuid.
- Wanneer de speler die het spel als Oost begon opnieuw Oost wordt, nadat alle tegenstanders op zijn minst één keer Oost zijn geweest in ronde Zuid, is het spel ten einde.

3.6 Einde van het spel

Wanneer ronde Zuid eindigt en het spel ten einde is, is de speler met de meeste punten de winnaar. Het maakt niet uit hoeveel individuele handen er gewonnen zijn; het totale aantal punten bepaalt de winnaar. Een gelijkspel kan voorkomen.

Indien er *riichi* inzetten op tafel liggen, gaan deze naar de winnaar; in geval van een gelijkspel worden deze punten verdeeld.

Agari yame is niet toegestaan. Dit is een regel die Oost in staat zou stellen om het spel vroegtijdig af te breken indien hij de laatste hand wint en het spel leidt.

3.6.1 Winnaarsbonus

Aan het einde van het spel wordt een extra bonus/straf (*uma*) toegepast op de scores. De twee beste spelers ontvangen een bonus van de twee laagste spelers van het spel volgens dit schema:

De winnaar krijgt	15.000 punten
Nummer twee krijgt	5.000 punten
Nummer drie krijgt	-5.000 punten
Nummer vier krijgt	-15.000 punten

In geval van een gelijkspel worden de punten voor de relevante plekken verdeeld tussen de spelers op gelijke hoogte. Bijvoorbeeld: indien twee spelers als nummer één eindigen, krijgen ze elk een bonus van 10.000 punten.

4 Score

4.1 Winnen

Alle spelers aan tafel zijn er verantwoordelijk voor dat elke winnende hand correct geteld wordt en het maximale aantal punten krijgt.

Tel eerst het aantal *fan* (verdubbelingen): tel de *yaku* (op zijn minst één), het aantal *dora*-stenen, het aantal *kan dora*-stenen en, in geval van een *riichi* hand, het aantal *ura dora* in de hand. Het totaal hiervan is de *fan*-waarde van de hand.

Tel daarna de minipunten en rond het getal per tiental naar boven af. 32 minipunten worden bijvoorbeeld naar 40 minipunten afgerond. In het geval van een hand van Zeven Tweelingen is de hand 25 minipunten waard en wordt er niet naar boven afgerond. Voor handen van vijf of meer *fan* tellen de minipunten niet.

De waarde van de hand kan nu worden opgezocht in de tabellen op **pagina 27** van dit boekwerk. De tabellen worden verder toegelicht in onderdeel 4.1.3.

Aan de waarde in de tabel worden 100 punten toegevoegd voor elke counter op de tafel in het geval van een self-pick en 300 punten in geval van winst met een weggegooide steen. Hierbij worden de *riichi* inzetten van spelers die de hand niet gewonnen hebben opgeteld.

In het geval dat er meer dan één winnaar is, rekent de speler die de winnende steen heeft weggegooid individueel af met elke winnaar. Elke winnaar ontvangt de waarde van de hand, inclusief de waarde van de counters in het spel.

In het geval dat er meer dan één winnaar is, gaan de *riichi* inzetten van de spelers die *riichi* hebben gedeclareerd maar niet gewonnen hebben naar de winnaar die het dichtste zit bij de rechterzijde van de speler die de winnende steen heeft weggegooid. Spelers die *Riichi* declareerden en winnen, krijgen altijd hun *riichi* inzet terug.

Wanneer de score met stokjes wordt geteld behoren de spelers de stokjes op de tafel te leggen, waar alle spelers ze kunnen zien tijdens de telling. Spelers worden geacht hun stokjes te tellen indien zij daarom gevraagd worden door tegenstanders.

Het spel gaat door als een score van een speler onder de nul zakt; de speler leent dan stokjes van een tegenstander of van de scheidsrechter.

4.1.1 Minipunten

Spelers krijgen altijd minipunten voor één van de drie volgende manieren van winnen:

Gesloten hand, niet zelf pakken	30 punten
Zeven Tweelingen (geen verdere minipunten)	25 punten
Anders (self-pick of open hand)	20 punten

Tel minipunten voor *pungs* en *kongs* in de hand. *Chows* krijgen geen minipunten. Indien de winnende steen een *pung* compleet maakt, telt dit als een gesloten *pung* in geval van een self-pick en als een open *pung* in geval van winnen met een weggegooide steen.

Minipunten	Open	Dicht
<i>Pung</i> : Twee t/m Acht	2	4
<i>Pung</i> : Hoeksteen, Wind of Draak	4	8
<i>Kong</i> : Twee t/m Acht	8	16
<i>Kong</i> : Hoeksteen, Wind of Draak	16	32

Voeg twee minipunten toe in een van de volgende gevallen:

- Sluitpaar Draken
- Sluitpaar Wind van de Ronde
- Sluitpaar Eigen Wind

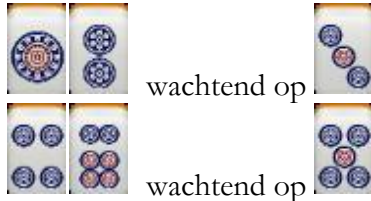
Winnen met een enkele kans steen ('edge wait'), middensteen ('closed wait') of sluitpaar ('pair wait')

Winnen met een self-pick (behalve in geval van *pinfu*)

Open *pinfu*

De twee minipunten voor enkele kans steen, middensteen of sluitpaar kunnen ook worden geteld als de hand op andere stenen wacht.

Enkele kans steen is Een-Twee wachtend op Drie of Acht-Negen wachtend op Zeven. Middensteen is wachtend op de middelste steen van een *chow*. Sluitpaar is wachtend op een steen om het sluitpaar compleet te maken.



De hoogst scorende mogelijkheid bepaalt welke set de winnende steen compleet maakt.

Voorbeeld



Indien gewonnen wordt met Zeven kan de steen ofwel geteld worden als een enkele kans steen (dus twee minipunten) of als afmaker van de dubbele 5-6-7 *chow*, waarvoor geen minipunten geteld worden, maar wel een *yaku* voor *pinfu* in een gesloten hand.

De hoogst scorende mogelijkheid moet altijd gekozen worden.

In speciale gevallen kan er geen aanspraak gemaakt worden op minipunten, zoals:



Hoewel er alleen gewonnen kan worden met Vier, worden hier geen minipunten geteld, omdat de steen geen enkele kans steen, geen middensteen en geen sluitpaar is.

Normaalgesproken worden twee minipunten toegekend in geval van een self-pick, maar dit telt niet wanneer een *yaku* geteld wordt voor *pinfu*.

Open *pinfu* is een open hand die geen minipunten waard is (behalve 20 minipunten voor de winst). Daarvoor krijgt de speler twee minipunten, bijvoorbeeld:



4.1.2 Precieze berekening van de handwaarde

Voor het tellen van de waarde van de hand worden de tabellen in dit boekwerk aangeraden. Om de spelregels echter compleet te maken beschrijft deze sectie de telmethode met de hand.

Voor handen die vijf of meer *fan* waard zijn, wordt de tabel voor limieten gebruikt.

Voor handen die minder dan vijf *fan* waard zijn, wordt de handwaarde als volgt berekend: de basiswaarde van de hand (de minipunten naar boven afgerond) worden verdubbeld met het aantal *fan* plus twee. Dit getal is het basisgetal dat door alle drie de tegenstanders betaald moet worden in geval van een self-pick. Echter, voor Oost wordt dit getal nogmaals verdubbeld. Oost ontvangt dubbele betaling, maar betaalt ook twee keer zoveel indien een tegenstander met een self-pick uitgaat.

Betalingen worden naar boven afgerond naar de eerstvolgende 100, maar zullen nooit de waarde van een *mangan* overschrijven.

In geval van winst met een weggegooide steen moet de speler die de steen heeft weggegooid voor alle tegenstanders betalen, inclusief Oost. Dit betekent viermaal het basisgetal indien de winnaar niet Oost is en driemaal het verdubbelde basisgetal als de winnaar wel Oost is.

De betaling wordt naar boven afgerond naar de eerstvolgende 100, maar zal nooit de waarde van een *mangan* overschrijven.

Hierbij wordt de waarde van de counters en *riichi* inzetten op tafel nog opgeteld.

4.1.3 Scoringstabellen

De scoringstabellen zijn gecategoriseerd naar gelang de winnaar Oost is of niet en of de winst met een weggegooide steen (*ron*) of self-pick (*tsumo*) is behaald.

Gebruik in de relevante tabel de kolom die de *fan*-waarde van de hand aanduidt en de rij die het aantal minipunten van de hand aanduidt.

De tabel 'Oost met self-pick (*tsumo*)' geeft het aantal dat elke tegenstander aan Oost moet betalen.

De tabel 'Anderen na self-pick (*tsumo*)' geeft twee cijfers: het grootste getal is de betaling van Oost en het andere getal de betaling van elk van de andere twee tegenstanders.

De tabellen voor 'Winst met weggegooide steen (*ron*)' geven het aantal dat de speler die de steen heeft weggegooid moet betalen aan de winnaar.

De tabellen voor limiethanden geven het getal dat elke tegenstander aan de winnaar moet betalen na een self-pick.

In geval van winst met een weggegooide steen betaalt de speler die de steen heeft weggegooid voor iedereen. Bijvoorbeeld: voor een *haneman* is de betaling 18.000 aan Oost en 12.000 in de andere gevallen.

De waarde van counters en *riichi* inzetten worden opgeteld bij de waarde in de tabellen.

4.2 Yaku overzicht

Verschillende *yaku* vereisen dat de hand gesloten is. Een gesloten hand kan gewonnen worden met een weggegooide steen.

Als de weggegooide, winnende steen een *pung* vervolledigt, wordt de *pung* als open geteld bij het tellen van de minipunten, maar de hand op zichzelf wordt nog steeds als gesloten gezien.

Yaku zijn cumulatief en dus kunnen meerdere *yaku* opgeteld worden in dezelfde *mahjong*-hand. Bijvoorbeeld: een gesloten hand met All Simple en Mixed Triple Chows is 4 *fan* waard in geval van een self-pick. Als de hand open is, is deze slechts 2 *fan* waard. Op deze manier kan er nooit meer dan 13 *fan* worden behaald.

Yakuman zijn niet cumulatief.

4.2.1 Eén *yaku*

<i>Riichi</i>	Gesloten, wachtende hand met 1.000 punten als inzet <i>Zie 3.3.14 voor gedetailleerde uitleg over het declareren van riichi</i>
<i>Ippatsu</i>	Levert een extra <i>yaku</i> op. Dit is winnen wanneer na het declareren van <i>riichi</i> in de eerste ronde gewonnen wordt, inclusief het trekken van een steen. Als de ronde onderbroken wordt door het claimen van een <i>kong</i> , <i>pung</i> of <i>chow</i> , inclusief gesloten <i>kongs</i> , dan is de kans op <i>Ippatsu</i> verkeken
<i>Daburu Riichi</i>	Een extra <i>yaku</i> wordt toegekend indien <i>riichi</i> wordt gedeclareerd in de allereerste ronde, m.a.w. de eerste beurt van de speler. Deze ronde moet niet onderbroken worden door claims van een <i>kong</i> , <i>pung</i> of <i>chow</i> , inclusief gesloten <i>kongs</i>
Fully Concealed Hand <i>Menzen Tsumo</i> <i>Pinfu</i>	Winnen met een gesloten hand en een self-pick Gesloten ‘All Chows’ hand met een sluitpaar dat geen punten oplevert, m.a.w. een gesloten hand met vier <i>chows</i> en een sluitpaar dat geen Draken, geen Wind van de Ronde en geen eigen Wind is. De winnende steen behoort een <i>chow</i> te vervolledigen die aan twee kanten wachtend is. De hand krijgt geen minipunten, alleen de basis 30 punten in geval van winnen met een weggegooide steen of 20 punten in geval van een self-pick.
Pure Double <i>Chow</i> <i>Iipeikou</i>	Gesloten hand met twee identieke <i>chows</i> , m.a.w. dezelfde waarde in dezelfde serie Voorbeeld: 
All Simples <i>Tanyao Chuu</i>	Hand zonder Hoekstenen of Troefstenen
Mixed Triple Chow <i>San Shoku Doujun</i>	Hand met drie <i>chows</i> van dezelfde nummerreeks, een in elke serie. Voorbeeld: 
Pure Straight <i>Itsu</i>	Levert een extra <i>fan</i> op indien de hand gesloten is Hand met drie opeenvolgende <i>chows</i> in dezelfde serie Voorbeeld: 
<i>Pung</i> Draken <i>Fanpai/Yakubai</i>	Levert een extra <i>fan</i> op indien de hand gesloten is <i>Pung</i> of <i>kong</i> van Draken
Heersende Wind <i>Fanpai/Yakubai</i>	<i>Pung</i> of <i>kong</i> van de Heersende Wind
Wind van de Ronde <i>Fanpai/Yakubai</i>	<i>Pung</i> of <i>kong</i> van de Wind van de Ronde
Outside Hand <i>Chanta</i>	Alle combinaties bevatten Hoekstenen of Troefstenen en het sluitpaar is eveneens van Hoekstenen of Troefstenen. De hand bevat op zijn minst één <i>chow</i> . Levert een extra <i>fan</i> op indien de hand gesloten is
After a <i>kong</i> <i>Rinshan Kaihou</i>	Winnen met een vervangende steen na het declareren van een <i>kong</i> Telt als een self-pick

Een *kong* roven
Chan Kan

Winnen met een steen die een tegenstander toevoegt aan een open *pung* om er een *kong* van te maken

Zie 3.3.7 voor gedetailleerde uitleg over het omvormen van een *pung* naar een *kong*

Aangezien de *kong* niet succesvol gedeclareerd is, wordt er geen *kan dora* onthuld.

Telt als *ron* (winnen met een weggegooide steen).

Het roven van een *kong* geldt ook voor het winnen met Dertien Wezen met een steen gebruikt door een tegenstander om een gesloten *kong* te maken. Alleen in het geval van Dertien Wezen kan een gesloten *kong* geroofd worden.

Under the Sea
Haitei

Winnen met een self-pick met de laatste steen van de muur

Under the Sea
Houtei

Kan niet gecombineerd worden met *Rinshan Kaibou* (After a Kong)

Winnen met een weggegooide steen met de laatste steen van de muur. Deze weggegooide steen kan alleen geclaimd worden voor een *mahjong*, niet een *kong*, *pung* of *chow*.

4.2.2 Twee *yaku*

Seven Pairs
Chi Toitsu

Gesloten hand met zeven verschillende paren. Twee identieke paren zijn niet toegestaan. Seven Pairs scoort altijd precies 25 minipunten; extra minipunten voor bijvoorbeeld een paar Draken worden niet toegekend.

Triple *Pung*
San Shoku Dokou

Hand met drie *pungs* dan wel *kongs*, een in elke serie, van hetzelfde nummer

Voorbeeld:



Three Concealed *Pungs*
San Ankou
Drie *Kongs*
San Kan Tsu

Hand met drie gesloten *pungs* dan wel *kongs*

Opmerking: de hele hand hoeft niet gesloten te zijn

Hand met drie *kongs*

All *Pungs*
Toi-Toi Hou
Half Flush
Honitsu

Hand met vier *pungs* dan wel *kongs* en een sluitpaar

Kleine Drie Draken
Shou Sangen
All Terminals and
Honours
Honroutou
Terminals in All Sets
Junchan

Hand met stenen uit slechts één van de drie series, gecombineerd met Hoekstenen

Levert een extra *fan* op indien de hand gesloten is

Hand met twee *pungs* dan wel *kongs* Draken en een sluitpaar Draken

Tel hierbij twee *yaku* op voor de individuele *pungs* Draken

Hand met alleen Hoekstenen en Troefstenen

Tel hierbij twee *yaku* op voor All *Pungs* (*Toi-Toi Hou*) of Seven Pairs (*Chi Toitsu*)

Alle combinaties bevatten een Hoeksteen en ook het sluitpaar bestaat uit Hoekstenen. De hand bevat op zijn minst één *chow*.

Levert een extra *fan* op indien de hand gesloten is

4.2.3 Drie *yaku*

Twice Pure Double *Chows*
Ryan Peikou

Gesloten hand met vier *chows* die tweemaal Pure Double *Chows* vormen

Voorbeeld:



Er wordt geen extra *yaku* geteld voor Pure Double *Chow* (*Ippeikou*)

4.2.4 Vijf *yaku*

Full Flush

Chinitsu

Hand die volledig bestaat uit stenen van slechts één van de drie series
Troefstenen zijn niet toegestaan

Levert een extra *fan* op indien de hand gesloten is

Blessing of Man

Renbo

Winnen met een weggegooide steen in de eerste niet-onderbroken reeks
beurten voor de speler zijn eerste beurt heeft gehad. Gesloten *kongs* worden
ook geteld als een onderbreking van de reeks beurten.

Niet cumulatief met andere *yaku* en *dora*

4.2.5 *Yakuman*

Dertien Wezen

Kokushi Musou

Gesloten hand met een van elk van de 13 verschillende Hoekstenen en
Troefstenen plus één extra Hoek- of Troefsteen, bijvoorbeeld:



Negen Poorten

Chuuren Pooto

Gesloten hand bestaande uit de stenen Een, Een, Een, Twee, Drie, Vier,
Vijf, Zes, Zeven, Acht, Negen, Negen, Negen van dezelfde serie plus één
extra steen uit dezelfde serie, bijvoorbeeld:



Blessing of Heaven

Tenbo

Oost wint in zijn allereerste beurt

Blessing of Earth

Chibo

Een gesloten *kong* is hier niet toegestaan

Four Concealed *Pungs*

Suu Ankou

Winnen met een self-pick in de allereerste ononderbroken reeks beurten

Een gesloten *kong* is hier niet toegestaan

Gesloten hand met vier gesloten *pungs* dan wel *kongs*

Winnen met een weggegooide steen is alleen toegestaan in geval van een
'single wait' voor het sluitpaar

Four *Kongs*

Suu Kan Tsu

Hand met vier *kongs*

All Green

Ryuu Iisou

Hand die volledig bestaat uit groene stenen, waaronder wordt verstaan:
Groene Draak en Bamboe Twee, Drie, Vier, Zes en Acht, bijvoorbeeld:



All Terminals

Chinrouto

Hand die volledig bestaat uit Hoekstenen

All Honours

Tsuu Iisou

Hand die volledig bestaat uit Troefstenen

Big Three Dragons

Dai Sangen

Hand met drie *pungs* dan wel *kongs* van Draken

In geval van drie open Draken *pungs* dan wel *kongs* moet de speler die de
derde combinatie Draken heeft weggegeven de hele hand betalen bij een
self-pick en de betaling delen met degene die de winnende steen heeft
weggegooid

Zie sectie 3.3.9 voor meer informatie.

Little Four Winds

Shou Suushii

Hand met drie *pungs* dan wel *kongs* Winden en een sluitpaar Winden

Big Four Winds

Dai Suushii

Hand met vier *pungs* dan wel *kongs* van Winden

In geval van vier open *pungs* dan wel *kongs* Winden moet de speler die de
vierde combinatie Winden heeft weggegeven de hele hand betalen bij een
self-pick en de betaling delen met degene die de winnende steen heeft
weggegooid. *Zie sectie 3.3.9 voor meer informatie.*

4.2.6 Vervallen handen

Nagashi Mangan: deze speciale hand wordt niet langer gebruikt in EMA Riichi Spelregels. Het wordt hier beschreven vanwege de populariteit van deze hand in de huisregels.

Deze hand kan niet gecombineerd worden met een andere hand. Na een remise kan een speler deze speciale hand claimen indien hij een gesloten hand heeft, alleen Hoekstenen en Troefstenen weggegooid heeft en geen van zijn weggegooiden stenen door een andere speler geclaimd zijn. De speler hoeft niet *tenpai* (wachtend) te zijn.

De speler ontvangt dezelfde betaling als in het geval van een zelfgepakte *mangan*, plus counters en *riichi* inzetten.

4.3 Scorevoorbeelden

Scorevoorbeeld 1



De winnende steen is Bamboe Negen via een self-pick. De hand is gesloten. De speler heeft *riichi* gedeclareerd. De hand scoort 1 *yaku* voor *Riichi*, 1 *yaku* voor Fully Concealed Hand, 1 *yaku* voor Pinfu, 2 *yaku* voor Pure Straight (omdat de hand gesloten is).

Totaal: 5 *yaku*

Indien er geen *dora*-stenen of *ura dora* stenen zijn, is de handwaarde 5 *fan*. 5 *fan* is de limiethand die *mangan* wordt genoemd en levert 4.000 punten van elke tegenstander op als de winnaar Oost is, een totaal van 12.000 punten. Als de winnaar niet Oost is, ontvangt hij 4.000 punten van Oost en 2.000 van de andere twee tegenstanders, een totaal van 8.000 punten.

Scorevoorbeeld 2



De winnende steen is Bamboe Negen via een weggegooiden steen. De hand is gesloten. De speler heeft *riichi* gedeclareerd. De hand scoort 1 *yaku* voor *Riichi*, 1 *yaku* voor Pinfu, 2 *yaku* voor Pure Straight (omdat de hand gesloten is). Let op: hoewel dit een geclaimde steen is die de Pure Straight vervolledigt, scoort het een extra *yaku* omdat de hand gesloten is).

Totaal: 4 *yaku*

Minipunten: 30 minipunten voor winnen via een weggegooiden steen met een gesloten hand. Aangezien het een *pinfu* hand betreft, worden er verder geen minipunten geteld.

Indien er geen *dora*-stenen, *kan dora* of *ura dora* stenen zijn, is de handwaarde 4 *fan* en 30 minipunten.

Indien de winnaar Oost is, levert deze hand 11.600 punten op van de speler die de winnende steen heeft weggegooid. Indien de speler niet Oost is, ontvangt hij 7.700 punten.

Scorevoorbeeld 3



De winnende steen is Bamboe Negen via een weggegooiden steen. De hand bevat een open combinatie. Bamboe Zeven is een *dora*. De hand scoort 1 *yaku* voor Pure Straight. Totaal: 1 *yaku*.

De hand scoort een extra *fan* voor de *dora*-steen.

Minipunten: 20 minipunten voor winnen met een open hand en twee extra minipunten voor Open Pinfu. 22 minipunten wordt naar boven afgerond naar 30 minipunten.

De handwaarde is dus 2 *fan* en 30 minipunten. Indien de winnaar Oost is, levert deze hand 2.900 punten op van de speler die de winnende steen heeft weggegooid. Indien de speler niet Oost is, ontvangt hij 2.000 punten.

Scorevoorbeeld 4



De winnende steen is Bamboe Acht via een self-pick. De hand is gesloten.

De hand scoort een *yakuman* voor Vier Gesloten *Pungs*. Verdere *yaku* of *dora*-stenen zijn niet relevant, aangezien *yakuman* de limiet is.

Indien de winnaar Oost is, levert deze hand 16.000 punten op van alle tegenstanders, een totaal van 48.000 punten. Indien de speler niet Oost is, ontvangt hij 16.000 punten van Oost en 8.000 punten van de andere twee tegenstanders, een totaal van 32.000 punten.

Scorevoorbeeld 5



De winnende steen is Bamboe Acht via een weggegooid steen. De hand is gesloten. Kringen Vier is een *dora*. Hoewel de hand gesloten is, wordt de laatste *pung* (welke vervolledigd werd met de geclaimde steen) niet als gesloten gezien.

De hand scoort 2 *yaku* voor Three Concealed *Pungs*, 2 *yaku* voor All *Pungs* en 1 *yaku* voor All Simples. Totaal: 5 *yaku*

De hand krijgt een extra *fan* voor elke van de *dora*-stenen, een totaal van 3 *fan*, waarmee het totaal op 8 *fan* komt. 8 *fan* is de limiethand genaamd *Baiman*. Indien de winnaar Oost is, levert deze hand 24.000 punten op van de speler die de winnende steen heeft weggegooid. Indien de speler niet Oost is, ontvangt hij 16.000 punten van de speler die de winnende steen heeft weggegooid.

Scorevoorbeeld 6



De winnende steen is Bamboe Vier via een self-pick in de eerste reeks beurten direct nadat de speler *riichi* heeft gedeclareerd.

De hand scoort 1 *yaku* voor *Riichi*, 1 *yaku* voor *Ippatsu*, 1 *yaku* voor Fully Concealed Hand, 1 *yaku* voor All Simples en 2 *yaku* voor Seven Pairs. Totaal: 6 *yaku*.

Dit is de limiethand genaamd *Haneman*. Indien de winnaar Oost is, levert deze hand 6.000 punten op van alle tegenstanders, een totaal van 18.000 punten. Indien de speler niet Oost is, ontvangt hij 6.000 punten van Oost en 3.000 punten van de andere twee tegenstanders, een totaal van 12.000 punten.

Scorevoorbeeld 7



De winnende steen is Bamboe Vier via een weggegooide steen. De speler heeft geen *riichi* gedeclareerd. De hand scoort 2 *yaku* voor Seven Pairs.

Minipunten: 25 minipunten voor winnen met Seven Pairs. De hand levert verder geen punten op, hoewel het een sluitpaar Draken bevat en een 'pair wait'.

De handwaarde is 2 *fan* en 25 minipunten. Indien de winnaar Oost is, levert deze hand 2.400 punten op van de speler die de winnende steen heeft weggegooid. Indien de speler niet Oost is, ontvangt hij 1.600 punten van de speler die de winnende steen heeft weggegooid.

Scorevoorbeeld 8



De winnende steen is de Rode Draak via een self-pick. De hand is gesloten en bevat geen *dora*-stenen.

De hand scoort 3 *yaku* voor Twice Pure Double Chow en 1 *yaku* voor Fully Concealed Hand. Voor deze hand kan niet Seven Pairs geteld worden, omdat de hand óf opgebouwd is als zeven paren, óf als vier combinaties en een sluitpaar. Aangezien de hand meer waard is wanneer het als vier combinaties plus een sluitpaar gezien wordt, in plaats van als Seven Pairs, scoort de hand voor Twice Pure Double Chow in plaats van voor Seven Pairs.

Minipunten: 20 minipunten voor winnen met een self-pick, 2 voor een 'pair wait', 2 voor een self-pick en 2 voor een sluitpaar Draken. Het totaal van 26 minipunten wordt naar boven naar 30 minipunten afgerond.

De handwaarde is 4 *fan* en 30 minipunten. Indien de winnaar Oost is, levert deze hand 3.900 punten op van alle tegenstanders, in totaal 11.700 punten. Indien de speler niet Oost is, ontvangt hij 3.900 punten van Oost en 2.000 punten van de andere twee tegenstanders, een totaal van 7.900 punten.

Scorevoorbeeld 9



De winnende steen is de Westenwind via een weggegooide steen. Bamboe Zeven is een *dora*. De speler is Oost in de Oostronde.

De hand scoort 2 *yaku* voor Half Flush, 1 *yaku* voor Eigen Wind, 1 *yaku* voor Wind van de Ronde en 1 *yaku* voor Outside Hand. Totaal: 5 *yaku*. De hand levert een extra *fan* op voor de *dora*-steen.

De handwaarde is 6 *fan*.

Scorevoorbeeld 10



De winnende steen is Kringen Zeven via een self-pick. De hand is gesloten. De speler is Zuid.

De hand scoort 3 *yaku* voor Half Flush (omdat de hand gesloten is) en 1 *yaku* voor Fully Concealed Hand.

Minipunten: 20 minipunten voor winnen met een self-pick, 8 voor een gesloten *pung* van Troefstenen, 2 voor een self-pick en 2 voor een 'edge wait'. Let op: hoewel het een 'three-sided wait' betreft, kiest de winnaar zelf welke combinatie de winnende steen vervolledigt om de maximale score te tellen. Het totaal van 32 minipunten wordt naar boven naar 40 minipunten afgerond.

De handwaarde is 4 *fan* en 40 minipunten, het equivalent van een *mangan* wat betreft betaling: 4.000 punten van Oost en 2.000 punten van de andere twee tegenstanders voor een totaal van 8.000 punten.

5 Etiquette en Toernooiregels

5.1 Fouten bij het claimen van een steen

Wanneer een steen geclaimd wordt voor een *kong*, *pung* of *chow*, dient de speler eerst duidelijk ‘kong’, ‘pung’ of ‘chow’ te zeggen. De termen ‘kan’, ‘pon’ of ‘chi’ zijn eveneens geldig. Daarna onthult de speler de bijbehorende stenen uit zijn hand. Vervolgens gooit hij een steen weg en pakt de steen die hij heeft geclaimd. Voor die laatste stap is de volgorde niet belangrijk: de speler mag eerst de geclaimde steen pakken en dan een steen weggooiën, of andersom.

Een speler dient bij het claimen van een steen geattendeerd te worden op fouten in deze volgorde, maar zal niet worden bestraft.

5.1.1 De geclaimde steen niet pakken

Hoewel een speler die een steen claimt eerst een steen mag weggooiën voor hij de geclaimde steen bij zijn onthulde stenen plaatst, dient de speler de steen te pakken voor de volgende twee spelers een steen hebben weggegooid.

Het niet tijdig pakken van de geclaimde steen resulteert in een dode hand, aangezien de speler een ongeldige combinatie in zijn hand zal hebben.

5.1.2 Loze calls

Loze calls voor een *kong*, *pung* of *chow* (*kong*, *pung* of *chow* roepen en zich bedenken vóór andere stenen zijn onthuld) worden niet bestraft.

Loze calls voor *ron* of *tsumo* (*ron*, *tsumo* of *mahjong* roepen maar de stenen niet laten zien vóór de speler zich zijn fout realiseert) resulteert in een dode hand.

Een speler dient de juiste term te gebruiken om de winst te claimen. Een speler die ‘ippatsu’ roept voor de winst en zijn stenen laat zien wordt bestraft met *chombo*. Een speler die een ongeldige term onmiddellijk corrigeert (bijvoorbeeld: “*Hu* – ik bedoel, *tsumo*” of “*Ippatsu* – ik bedoel, *ron*”) hebben een geldige hand.

Spelers die de termen ‘ron’ en ‘tsumo’ door elkaar halen hebben een geldige hand, maar behoren erop geattendeerd te worden dat een geldige term gebruikt dient te worden. Herhaaldelijke overtredingen van dit soort worden bestraft met een straf die de scheidsrechter passend acht.

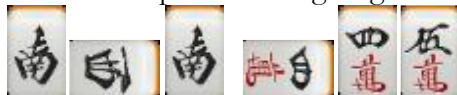
5.1.3 Een call veranderen

Calls dienen niet veranderd te worden. De eerste call dient een geldige te zijn. Echter, behalve in geval van het claimen van de winst, wordt een snelle correctie toegestaan.

Een speler die “*pung*, nee, *ron*” roept heeft zijn call geldig gecorrigeerd, waardoor de *ron* call geldig is. Een speler die “*ron*, nee, *pung*” roept heeft feitelijk de winst geclaimd. De speler kan nu de steen claimen voor *ron*, maar niet voor *pung*. Indien hij geen winnende hand heeft, heeft hij een dode hand indien geen stenen onthuld zijn of indien twee stenen voor de *pung* call zijn onthuld. Indien de speler in dit geval al zijn stenen heeft laten zien wordt hij bestraft met *chombo*.

5.1.4 Een ongeldige combinatie claimen

Indien een speler een ongeldige combinatie claimt, bijvoorbeeld



Kan dit worden gecorrigeerd indien het ontdekt wordt vóór de speler een steen weggooit. Na het weggooiën kan de fout niet meer gecorrigeerd worden, wat resulteert in een dode hand.

5.2 Stenen laten zien

Het per ongeluk omgooien van een paar stenen wordt niet bestraft. Onthulde stenen worden teruggeplaatst in de muur of in de hand waar ze vandaan kwamen.

Stenen onthullen tijdens het uitdelen van de stenen wordt eveneens niet bestraft. Indien de situatie beoordeeld wordt als problematisch voor het spel zal er opnieuw gedeeld worden, maar volgt er geen straf.

Indien te veel stenen onthuld worden tijdens het spel kan deze geen doorgang vinden. Dit is een oordeel dat van de omstandigheden en de voortgang van het spel afhangt. Als vuistregel geldt dat het spel niet kan doorgaan als een groot gedeelte van de muur is omgegooid of als meerdere stenen van de hand van een van de spelers zichtbaar zijn geworden.

Indien het spel niet kan doorgaan wordt de speler die de overtreding heeft begaan bestraft met *chombo*. Indien niemand schuld heeft aan de overtreding wordt er opnieuw gedeeld (zoals *chombo*, maar zonder puntenaftrek).

Wanneer de ronde is afgelopen worden spelers geacht niet de stenen uit de resterende muur of uit de dode muur zichtbaar te maken. Het doelbewust omgooien van stenen in ernstige of herhaaldelijke gevallen wordt als spelbelemmering gezien.

5.2.1 Een steen pakken van de verkeerde kant van de muur

Indien een speler een steen pakt van de verkeerde kant van de muur en hij de fout ontdekt of erop geattendeerd wordt voor hij een steen weggooit, dient de fout gecorrigeerd te worden. Na het weggooien van een steen kan de fout niet worden gecorrigeerd. In beide gevallen volgt er geen straf.

5.3 Fouten bij het declareren van *riichi*

Een geldige *riichi* declaratie dient in drie stappen te worden gedaan: eerst zegt de speler duidelijk 'riichi', daarna gooit hij een steen weg en legt deze dwars in zijn rij van weggegooide stenen, bijvoorbeeld:



Tot slot plaatst de speler een stokje van 1.000 punten op tafel, vlak bij zijn weggegooide stenen dicht bij het midden van de tafel, waar het zichtbaar is voor alle tegenstanders.

Een speler die de eerste twee stappen volbrengt, maar vergeet de *riichi* inzet van 1.000 punten op tafel te plaatsen heeft een geldige *riichi*, maar dient direct zijn fout te corrigeren wanneer hij deze ontdekt of erop wordt geattendeerd. Tegenstanders dienen de fout aan te geven.

Een speler die geen 'riichi' zegt of de steen die hij weggooit niet dwars neerlegt, heeft geen geldige *riichi* declaratie gemaakt. De *riichi* inzet wordt teruggegeven en de speler heeft een dode hand.

Indien een tegenstander de dwars gelegde steen claimt voor een open combinatie en de speler vergeet om de volgende weggegooide steen dwars neer te leggen, dienen tegenstanders deze fout aan te geven. Er volgt geen straf.

Het proberen om *riichi* te declareren met een open hand resulteert in een dode hand.

5.4 Informatie doorspelen

Het doorspelen van informatie of hints met betrekking tot de strategie van tegenstanders, bijvoorbeeld een wachtende (*tenpai*) status, welke stenen weggooien gevaarlijk is, of voor welke *yaku* iemand aan het spelen is, geldt als slecht gedrag. In serieuze of herhaaldelijke gevallen wordt de speler bestraft met een dode hand of puntenaftrek, naar gelang wat de scheidsrechter passend acht. Normaliter dienen de tegenstanders de schuldige speler een duidelijke waarschuwing te geven en in serieuze of herhaaldelijke gevallen de scheidsrechter te roepen die ervoor kan kiezen de speler te bestraffen.

Het is toegestaan om een speler te corrigeren die op het punt staat een kleine overtreding te begaan, zoals het pakken van een steen van de verkeerde kant van de muur, een ongeldige combinatie claimen of vergeten een vervangende steen te pakken.

Het is eveneens toegestaan om duidelijk te maken wanneer een speler een dode hand heeft, oftewel te veel of te weinig stenen heeft.

5.5 Valsspelen en spelbelemmering

Valsspelen en spelbelemmering zijn verstoringen van een toernooi en opzettelijke verstoringen dienen hard bestraft te worden. Spelers dienen eerlijk te spelen en niet de spelregels te misbruiken of mazen in de regels uit te buiten.

Een speler die betrapt wordt op valsspelen dient onmiddellijk gediskwalificeerd te worden, maar aangezien dit een ernstige beschuldiging is, dient er duidelijk bewijs te zijn.

Opzettelijke, belemmerend bedrag wordt bestraft naar inzicht van de scheidsrechter met puntenaftrek van 8.000 of 12.000 punten (*chombo* niveau) of in ernstige of herhaaldelijke gevallen met puntenaftrek tussen 12.000 en 48.000 punten. Deze punten worden pas aan het einde van het spel, na het optellen van de *uma*, afgetrokken van de score van de schuldige speler, waardoor de eindstand niet beïnvloed wordt. De afgetrokken punten worden niet toegevoegd aan de score van de andere spelers.

Verder herhaaldelijk belemmerend gedrag resulteert in onmiddellijke diskwalificatie.

5.6 Telefoons

Spelers en publiek dienen hun telefoons op stil en niet-vibrerend te zetten tijdens de speelrondes. Een speler wordt, naar inzicht van de scheidsrechter, met puntenaftrek bestraft voor een telefoon die afgaat of een telefoon die andere storende geluiden maakt, afhankelijk van de mate van verstoring.

Een speler met een specifieke en belangrijke reden voor het verwachten van een telefoontje dient voorafgaand aan de spelronde een afspraak te maken met de scheidsrechter over de situatie.

6.7 Te laat komen op een toernooi

Een speler die tien minuten of minder te laat komt, krijgt 1.000 punten aftrek voor elke minuut dat hij te laat is, m.a.w. bij een speler die één minuut te laat is, worden 1.000 punten afgetrokken van zijn score, terwijl bij een speler die 10 minuten te laat is, 10.000 punten van zijn score worden afgetrokken.

Deze punten aftrekken van de score van de speler gebeurt aan het einde van het spel nadat de *uma* zijn opgeteld, waardoor de eindstand niet beïnvloed wordt. De afgetrokken punten worden niet toegevoegd aan de score van de andere spelers.

Een speler die meer dan 10 minuten te laat is, wordt vervangen door een reservespeler.

5.8 Reservespelers

Indien het duidelijk is voor de organisatoren dat een speler niet in staat is om te spelen, bijvoorbeeld door ziekte, zal een reservespeler zijn plek innemen.

Resultaten van reservespelers in de speelrondes worden altijd toegevoegd aan de scorelijst van het toernooi, als -15.000 punten en -15.000 *uma*, oftewel een totaal van -30.000 punten.

Echter telt aan tafel de score van de reservespeler voor het bepalen van de *uma* van de tegenstanders indien de reservespeler vanaf het begin van de sessie heeft meegespeeld (ook indien de vervanging plaatsvond wegens 10 minuten te laat komen). Met andere woorden: indien de reservespeler de tafel wint, krijgen de andere spelers *uma* van 5.000, -5.000 en 15.000 punten. Dus wanneer de resultaten ingevoerd worden, hebben twee spelers *uma* van -15.000 en heeft niemand de winnende *uma* van 15.000 punten in dit geval.

Reservespelers die invallen nadat het spelen aan de tafel is begonnen (bijvoorbeeld indien een speler ziek wordt tijdens een sessie of indien een speler wordt gediskwalificeerd) krijgt altijd de -15.000

uma, wat betekent dat de andere drie spelers de 15.000, 5.000 en -5.000 *uma* krijgen, zelfs als de reservespeler de meeste punten scoort aan de tafel. Dit is alleen het geval in de sessie waar de vervanging plaatsvindt nadat het spel is begonnen. In latere sessies speelt de reservespeler mee vanaf het begin van de sessies en de resultaten van de vervangende speler tellen wanneer de *uma* van de tegenstanders worden bepaald.

Een gediskwalificeerde speler komt onderaan de ranglijst terecht en dit resultaat telt voor de EMA-ranglijst.

Bij een speler die is vervangen wordt -15.000 punten afgetrokken plus een *uma* van -15.000 punten voor elke sessie die hij heeft gemist. In geval van plausibele redenen zoals ziekte kunnen de hoofdscheidsrechter en de organisatoren van het toernooi besluiten om de naam van de speler van de eindresultaten te halen, zodat het resultaat niet zal meetellen in de EMA-ranglijst.

5.9 Toernooisessies

Tijdens toernooien is het handig om rondes met tijdslimieten te spelen. Vaak worden sessies van negentig minuten gepland. Wanneer gespeeld worden in tijdsgebonden rondes dient een duidelijk geluid aan te geven wanneer er nog vijftien minuten op de klok staan.

Na dat geluid is de huidige ronde afgelopen en wordt er nog één ronde gespeeld (tenzij een volledig spel al is gespeeld). Er volgt geen geluid bij negentig minuten; spelers dienen de laatste of twee laatste ronde(s) binnen de resterende tijd te kunnen spelen. Indien dat niet het geval is, spelen ze tot de ronde is afgelopen.

Een ronde begint wanneer de dobbelstenen worden gegooid nadat de muren zijn gebouwd. Indien de dobbelstenen nog niet zijn gegooid wanneer het tijdssignaal klinkt, spelen de spelers alleen de huidige ronde. Indien de dobbelstenen zojuist zijn gegooid spelen de spelers nog twee rondes.

In geval van *chombo* volgt er een volledige herverdeling, m.a.w. de ronde telt niet als een gespeelde ronde. Een ronde die eindigt in remise telt wél als een gespeelde ronde.

Aan het begin van de sessies, wanneer spelers wachten op het beginsignaal, mogen spelers de muren opbouwen, maar de dobbelstenen mogen nog niet gegooid worden en de verdeling van de stenen mag niet beginnen vóór dit signaal klinkt.

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

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

De tabellen zijn beschreven in par. 4.1.3.

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

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

Limit hand	Fan	East	Others
Mangan	5	4000	2000 4000
Haneman	6-7	6000	3000 6000
Baiman	8-10	8000	4000 8000
Sanbaiman	11+	12000	6000 12000
Yakuman	-	16000	8000 16000

Eén fan yaku - Iihan yaku

- Riichi - Riichi	<i>Wachtend spel gedeclareerd met 1000 punten inleg</i> <i>1 extra: Mahjong eerste ronde na declaratie riichi Ippatsu</i> <i>1 extra: Riichi declaratie in de eerste beurt Daburu riichi</i>
- Geheel gesloten - Menzen tsumo	<i>Zelf pakken bij gesloten hand</i>
- Geen punten - Pinfu	<i>Vier Chows en een sluitpaar zonder punten</i> <i>Mahjong met een chow met twee-zijdige wacht</i>
- Pure Dubbele Chow - Iipeikou	<i>Twee identieke chows in dezelfde kleur</i>
Alleen simpele stenen - Tanyao chuu	Geen Hoek- en/of Troefstenen
Gemengde Driedubbele Chow	Dezelfde Chow in drie verschillende kleuren
San shoku doujun	<i>1 extra bij gesloten hand</i> , 345B - 345K - 345T
Schone straat - Itsu	Drie opeenvolgende chows, 1-2-3, 4-5-6 en 7-8-9, in dezelfde kleur, <i>1 extra bij gesloten hand</i>
Pung Draken - Fanpai	Pung of kong draken
Pung eigen- of ronde Wind - Fanpai	Pung of kong eigen wind of rondewind
Hoek- en/of Troefstenen in alle sets	Hoek- en Troefstenen in alle sets, bevat tenminste één chow.
Chanta	<i>1 extra bij gesloten hand</i>
Mahjong na Kong - Rinshan kaibou	Mahjong met de vervangende steen na een Kong
Kongroof - Chan kan	Mahjong als een Kong wordt gemaakt van een Pung
Laatste Steen - Haitei	Mahjong met de laatste steen (Tsumo of Ron)

Twee fan yaku - Ryanhan yaku

- Zeven paren - Chii Toitsu	<i>Twee identieke paren niet toegestaan</i>
Driedubbele Pung - San shoku dokou	Drie dezelfde pungen in drie verschillende kleuren
Drie gesloten Pungs - San ankou	Drie gesloten pungen / kongen
Drie Kongs - San kan tsu	Drie kongen
Alleen Pungs - Toitohou	Vier pungen / kongen en een sluitpaar
Schoon spel - Honitsu	Eén kleur met winden en/of draken <i>1 extra bij gesloten hand</i>
Drie Kleine Draken - Shou sangen	Twee pungen/kongen draken en een sluitpaar draken
Alleen hoek- en/of troefstenen - Honroutou	Hoek- en/of Troefstenen in alle sets, bevat geen chow.
Hoekstenen in alle sets - Junchan	Hoekstenen in alle sets, bevat tenminste één chow. <i>1 extra bij gesloten hand</i>

Drie fan yaku - Sanhan yaku

- Twee keer Dubbele Chow - Ryan peikou	<i>2x Twee identieke chows en een sluitpaar</i> <i>(bv. 123t, 123t, 456b, 456b)</i>
---	--

Vijf fan yaku - Uhan yaku

- Blessing of Man - Renho	<i>Mahjong in de 1e niet onderbroken ronde, niet zelf pakken</i>
Zuiver - Chinitsu	Eén kleur zonder winden en/of draken <i>1 extra bij gesloten hand</i>

Yakuman

- Dertien Wezen - Kokushi musou	<i>Eén van elke hoek- en troefsteen + 1 willekeurige dubbel</i>
- Negen Poorten - Chuuren pooto	<i>1112345678999 + een dubbel, alles van één kleur</i>
- Spel van de Hemel - Tenho	<i>Oost heeft Mahjong met de eerste 14 stenen</i>
- Spel van de Aarde - Chiho	<i>Mahjong in de eerste niet onderbroken ronde, zelf pakken</i>
- Vier gesloten Pungs - Suu ankou	<i>Vier gesloten pungen/kongen en een sluitpaar</i>
Vier Kongs - Suu kan tsu	Vier Kongen en een sluitpaar
Alleen Groene stenen - Ryuu iisou	Hand met alleen bamboe 2, 3, 4, 6, 8 en groene draak
Alleen Hoekstenen - Chinrouto	Alleen enen en negens
Alleen Troefstenen - Tsuu iisou	Alleen winden en draken
Drie Grote Draken - Dai sangen	Drie pungen/kongen draken
Vier Kleine Winden - Shou suushii	Drie pungen/kongen winden en een sluitpaar winden
Vier Grote Winden - Dai suushii	Vier pungen/kongen winden.

Minipunten:	Open	Dicht
Pung, simpele stenen	2	4
Pung, hoek- en/of troefstenen	4	8
Kong, simpele stenen	8	16
Kong, hoek- en/of troefstenen	16	32

Paar draken, eigen- of ronde wind	2
Enig mogelijke plaats of sluitpaar	2
Zelf pakken (niet bij dichte pinfu)	2
Open pinfu	2

Minipunten voor winnen

Gesloten hand, niet zelf pakken	30
Zeven paren (verder geen punten)	25
Open hand en/of zelf pakken	20

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

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

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

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

Limit handen	Fan	Oost	Niet Oost
Mangan	5	3 %	2000
		4000	4000
Haneman	6 -- 7	3 %	3000
		6000	6000
Baiman	8 -- 10	3 %	4000
		8000	8000
Sanbaiman	11 plus	3 %	6000
		12000	12000
Yakuman	Yakuman	3 %	8000
		16000	16000