

Riichi (EMA-Regeln)

Dieses Dokument beschreibt das „moderne japanische“ Mah-Jongg (Riichi) gemäß den (Turnier-)Regeln der European Mahjong Association (EMA). Als Kurzregel benennt es im Wesentlichen nur Abweichungen von den allgemeinen Mah-Jongg-Regeln – wo hier nichts anderes angegeben ist, gelten die Aussagen der DMJL-Grundregel. Auch wenn diese Regeln sorgsam übersetzt und zusammengestellt wurden, bleibt für das Turnierspiel nur das englischsprachige EMA-Original in der jeweils aktuellen Fassung maßgeblich (siehe Quellenangaben).

Übersicht

- Es wird ohne Blumen-/Jahreszeiten-Ziegel gespielt.
- In jeder Farbe wird ein 5er-Ziegel durch eine „rote Fünf“ ersetzt (Riichi-Sets haben hierfür besondere Steine mit komplett in Rot gehaltenem Aufdruck) – rote Fünfen gelten immer als Bonussteine (Dora, s. u.).
- Sitzverteilung (wie Grundregel): wird durch Ziehen verdeckter ESWN-Ziegel ausgelost.
- Mauerdurchbruch (wie Grundregel): Ost wirft zum Spielbeginn zwei Würfel und zählt die Spieler ab – der ermittelte Spieler zählt an seiner Seite bzw. Mauer dieselbe Zahl von rechts ab.
 - In Turnierspielen ist dieser Würfelwurf erst nach dem offiziellen Start der aktuellen Partie (Session) gestattet.
 - Nach dem Wurf werden die Würfel zur Rechten des aktuellen Ostwindspielers abgelegt, um die aktuelle Verteilung der Platzwinde zu dokumentieren.
- Tote Mauer: besteht immer aus 14 Ziegeln, entnommene Ersatzsteine werden vom Ende der lebenden Mauer aufgefüllt. Der obere Ziegel des drittletzten Pärchens der toten Mauer wird aufgedeckt und fungiert als Bonusstein-Indikator (Dora Indicator – Bonussteine s. u.).
- Eine vollständige Partie besteht aus mindestens 8 Spielen (zzgl. Wiederholungsspielen), die in zwei (Wind-)Runden ablaufen (es gibt nur die Süd- und Ostwindrunde).
 - Beim ersten Ostwindspieler (Startspieler) wird ein Windmarker platziert, der während der Ostwindrunde ein Ostwind-Symbol und in der Südwindrunde ein Südwind-Symbol zeigt (üblicherweise auf der Rückseite des Markers vorhanden). Dieser Marker bleibt immer beim Startspieler liegen.
 - Ist vorab eine maximale Spieldauer verabredet worden (in Turnieren meist 90 Min.), dann
 - wird 15 Minuten vor Ende der Spielzeit ein akustisches Signal gegeben und
 - von da an wird das gerade laufende Spiel beendet (ein Spiel gilt als begonnen, sobald die Würfel zum Mauerdurchbruch geworfen wurden) und
 - danach noch *ein weiteres* Spiel gespielt (es gibt kein Schlusssignal – waren beim 15-Minuten-Signal zwar die Mauern aufgebaut, aber noch keine Würfel geworfen, so wird *nur* dieses Spiel gespielt, *kein* weiteres danach).
- Abwurf: erfolgt ohne Ansagen der Ziegel geordnet pro Spieler (um eine klare Dokumentation zu gewähren und ein defensives Spiel zu unterstützen).

- Gerufene Ziegel werden in der ausgelegten Figur quer (um 90° gedreht) gelegt, und zwar in Richtung desjenigen Spielers, von dem man sie gerufen hat, sodass klar erkennbar bleibt, wer welchen Ziegel abgelegt hat (beim Tschau wird immer der gerufene Ziegel links und gedreht ausgelegt – ein vom gegenüber sitzenden Spieler gerufener Ziegel zu einem Pong wird mittig gedreht zwischen den beiden eigenen Ziegeln, ein von rechts gerufener Ziegel an der rechten Seite gedreht angelegt).
- Um zügig zu spielen, ist es erlaubt, nach einem Ruf zuerst einen eigenen Ziegel abzulegen und erst dann den gerufenen Ziegel anzulegen – dies muss allerdings vor dem Abwurf des übernächsten Ziegels erfolgen.
- Um ein Spiel zu gewinnen, muss man ein gültiges Schlussbild besitzen, das entsprechend den Wertungsregeln eine Gewinnberechtigung (Yaku) umfasst (siehe „Wertungsmuster“ auf Seite 10).
- Der Schlussruf lautet „Ron“, sofern man den letzten Ziegel von einem Mitspieler ruft, und „Tsumo“, sofern man den letzten Ziegel selbst aus der Mauer zieht – „Mah-Jongg“ ist immer als Schlussruf gestattet.
- Rufvorrang (wie Grundregel): Mah-Jongg/Ron, Kong/Pong, Tschau – bei mehrfachem Schlussruf gewinnen *alle* Spieler mit einem gültigen Schlussbild, das eine Gewinnberechtigung (Yaku) enthält.
- Letzter Stein: Nach Aufnahme des letzten Ziegels der lebenden Mauer darf man keinen verdeckten Kong auslegen. Der Abwurf nach dem letzten aus der lebenden Mauer gezogenen Ziegel kann nur zum Mah-Jongg gerufen werden, nicht für Tschau, Pong oder Kong – wird ein Ersatzziegel gezogen und der letzte Stein der lebenden Mauer zum Auffüllen der toten Mauer verwendet, war der gezogene Ersatzziegel der letzte Stein des Spiels.
- Wertung (s. u.): mittels Tabellen – bei 1–4 Siegpunkten (Fan, Han bzw. „Verdopplungen“) werden zusätzlich Zählpunkte (Minipoints, Fen, Fu) für Gewinn und Figuren herangezogen, ab 5 Fan (Limitspiele) zählen nur die Siegpunkte. Alle Wertungsmuster sind – soweit nicht anders vermerkt – kumulativ; viele müssen jedoch mit verdeckter Hand (concealed) gespielt werden.
- Auszahlung: Alle Sieger erhalten Punkte – für den Ostwindspieler werden Gewinne und Verluste doppelt gezählt. Wer den Schlussstein abwirft (Discarder) bezahlt für *alle* Mitspieler (Ausnahmen s. u.), bei selbst-gezogenem Schlussstein (Self-Draw, Tsumo) zahlt jeder Mitspieler für sich.
- Wiederholungsspiele: Solange der Ostwindspieler (zumindest auch) gewinnt bleibt er Ostwind (Genaueres s. u.) – es wird ein (ggf. zusätzlicher) Wiederholungsmarker (s. u.) zur seiner Rechten abgelegt..

Dora (Bonussteine)

Die in der Reihung auf den oder die Bonusstein-Indikatoren in der toten Mauer *folgenden* Ziegel gelten während des aktuellen Spiels als Bonussteine (Dora). Jeder im Schlussbild enthaltene Bonusstein gibt einen zusätzlichen Siegpunkt (Fan) für die Abrechnung.

- Für die Winde gilt als Reihung: E-S-W-N.
- Für die Drachen gilt als Reihung: grün-rot-weiß (merke: wie im Alphabet).
- Die Reihung wird umlaufend betrachtet: Der Nachfolger einer Neun ist die Eins derselben Farbe, Nachfolger von Nord ist Ost, Nachfolger des weißen Drachen ist der grüne Drache.

Rote Fünfen gelten immer als Bonusstein (Aka Dora).

Bei jedem Kong-Ruf wird in der toten Mauer rechts vom ersten Indikator ein weiterer Bonusstein-Indikator aufgedeckt (für Kan-Dora, max. vier, also insgesamt max. fünf Indikatoren – s. u.).

Gewinnt ein Spieler nach Riichi-Ansage (s. u.), so zählen für ihn zusätzlich die Ziegel *unter* allen aufgedeckten Bonusstein-Indikatoren als zusätzliche Bonusstein-Indikatoren (für Ura Dora).

Wichtig: Bonussteine liefern zwar je einen Siegpunkt (Fan), aber keine Gewinnberechtigung (Yaku)!

Kongs

Nachdem ein Spieler einen Ziegel oder Ersatzziegel genommen hat, darf er einen vor ihm ausliegenden offenen Pong mit einem deutlichen „Kong“-Ruf zum Kong ergänzen (wie Grundregel) – der ergänzte Ziegel wird über dem zuvor gerufenen (um 90° gedrehten) Ziegel ebenfalls gedreht abgelegt, sodass erkennbar bleibt, woher ursprünglich gerufen wurde.

Ebenfalls (nur) nach dem Aufnehmen eines Ziegels oder Ersatzziegels (mit Ausnahme des letzten Ziegels im Spiel) darf ein Spieler vier identische Ziegel aus der Hand zu einem verdeckten Kong auslegen. Hierzu ruft er deutlich „Kong“ (oder Kan,... es gibt keine einzig korrekte Transkription), zeigt alle vier Ziegel offen und dreht erst dann zwei davon wieder um, um die ausgelegte Figur für die Wertung als verdeckt zu kennzeichnen.

Die Beraubung eines Kongs (Robbing the Kong) ist möglich

- beim Ergänzen offener Pongs zum Kong (für ein beliebiges Schlussbild, das den angelegten Ziegel als Schlussziegel benötigt) sowie
- beim Auslegen verdeckter Kongs *nur*, um das Schlussbild „Thirteen Orphans“ zu komplettieren.

Die Beraubung des Kongs liefert eine Gewinnberechtigung (Yaku) mit einem Siegpunkt!

Nach jedem erfolgreich ausgelegten Kong wird in der toten Mauer ein zusätzlicher Bonusstein (Kan Dora) bestimmt (s. o.) – im Falle der Beraubung eines Kongs wird also *kein* Kan-Dora-Indikator aufgedeckt.

Sollte nach dem insgesamt vierten Kong eines Spiels (d. h. auf dem gesamten Tisch) niemand mit dem folgenden Abwurf gewinnen (Mah-Jongg-/Ron-Ruf), so endet das Spiel sofort als vorzeitiges Unentschieden (Abortive Draw, s. u.), *außer* alle vier Kongs wurden von demselben Spieler ausgelegt, was dann zur lediglich zur Folge hat, dass keine weiteren Kongs ausgelegt/gerufen werden dürfen.

Riichi

Ein Spieler mit einer verdeckten wartenden Hand (also ohne zuvor gerufene Steine) kann „Riichi“ erklären, wenn er am Zug ist: Für einen Einsatz von

1000 Zählpunkten und den Verzicht auf weitere Änderungen an der wartenden Hand erhält er ein Yaku (Gewinnberechtigung) mit einem – ggf. zusätzlichen – Siegpunkt (Fan) sowie die Chance auf weitere Bonussteine (Ura Dora, s. u.), die seine Hand teurer machen können.

Riichi-Erklärungen sind nur möglich, solange die lebende Mauer noch mindestens vier Ziegel enthält. Es ist zulässig, Riichi zu erklären, selbst wenn man furiten ist (s. u.).

Um Riichi zu erklären

- sagt der Spieler deutlich „Riichi“ an,
- legt er seinen Abwurfziegel um 90° gedreht ab – gewinnt ein Mitspieler mit diesem Abwurf, ist die Riichi-Ansage jedoch ungültig (der Spieler muss keinen Riichi-Einsatz bezahlen), wird der Abwurf lediglich zu Pong/Kong/Tschau gerufen, legt er ersatzweise den nachfolgenden Abwurf um 90° gedreht ab,
- zahlt der Spieler symbolisch 1000 Zählpunkte „an den Tisch“, üblicherweise indem er ein entsprechendes Zählstäbchen (oder einen Chip) neben seine Abwürfe in die Mitte legt.

Anschließend darf der Spieler seine Hand nicht mehr verändern! Es ist jedoch zulässig, einen verdeckten Pong zu einem verdeckten Kong zu erweitern, wenn der Spieler den vierten identischen Ziegel selbst zieht, *vorausgesetzt*, dass die drei vorhandenen Ziegel auf der Hand ausschließlich als Pong interpretierbar sind und sich das Wartemuster durch den Kong nicht verändert.

Gewinnt ein Spieler nach seiner Riichi-Ansage, dann

- erhält er seinen Einsatz (1000 Punkte) zurück,
- zählt Riichi einen Siegpunkt (Fan),
- erhält er einen zusätzlichen Fan (Ippatsu), wenn er im ersten Umlauf nach der Riichi-Ansage gewinnt (inkl. seines nächsten Zuges) – sollte jedoch zwischendurch ein Ziegel gerufen werden, ist diese Chance verwirkt,
- deckt der Spieler die Ziegel unter den Dora-Indikatoren als zusätzliche Bonusstein-Indikatoren (für Ura Dora) auf und erhält einen zusätzlichen Siegpunkt für jeden passenden Ziegel in seinem Schlussbild.

Gewinnt ein anderer Spieler, geht der Riichi-Einsatz an den Gewinner (der Riichi-Erklärer zahlt 1000 Punkte zusätzlich an den Gewinner) – falls mehrere Spieler gewinnen, gehen Riichi-Einsätze von nicht-gewinnenden Spielern an den vom abwerfenden Spieler aus gesehen ersten Gewinner in Zugreihenfolge.

Geht das Spiel unentschieden aus (s. u.), verbleibt der Einsatz auf dem Tisch und geht an den (bzw. einen) Gewinner des nachfolgenden Spiels.

Am Ende einer Partie gehen verbleibende Einsätze – ggf. zu gleichen Teilen – an den oder die Sieger der Partie.

Furiten

Ein Spieler mit wartender Hand (tenpai) ist „furiten“, falls er im Laufe des Spiels selbst mindestens einen Ziegel abgeworfen hat, der mit den Ziegeln

auf der Hand ein gültiges Schlussbild ergeben würde (unabhängig davon, ob er damit auch Mah-Jongg rufen dürfte, also ob dieses Bild ein Yaku umfasst oder nicht). Wer furiten ist, darf den fehlenden letzten Ziegel *nicht* von einem Mitspieler rufen (Ron) – Gewinnen durch selbst-gezogenen Schlussziegel (Tsumo) ist jedoch gestattet.

Wer furiten ist, kann (sofern er nicht Riichi erklärt hat, s. o.) durch passende Züge/Abwürfe seine Hand so umstellen, dass kein selbst abgeworfener Ziegel diese mehr zu einem gültigen Schlussbild vervollständigt, um diesem Zustand zu „entkommen“.

Wer einen von Mitspielern abgeworfenen Ziegel, der seine Hand zu einem gültigen Schlussbild komplettieren würde (wiederum egal, ob mit Yaku oder ohne), *nicht* ruft (egal, ob absichtlich oder aus Unachtsamkeit), ist,

- sofern er nicht Riichi erklärt hat: „vorübergehend furiten“ – und darf dann so lange keinen Ziegel zum Mah-Jongg (Ron) rufen, bis er entweder selbst wieder einen Ziegel aus der Mauer gezogen hat oder ein Mitspieler einen Abwurf ruft,
- sofern er Riichi erklärt hat: dauerhaft furiten – da er seine Hand nicht mehr verändern darf (s. u.), bleibt ihm danach nur, seinen Schlussziegel selbst zu ziehen (Tsumo).

Unentschieden

Abbau-Unentschieden (Exhaustive Draw)

Ist die lebende Mauer aufgebraucht und niemand gewinnt mit dem letzten Abwurf, so endet das Spiel unentschieden.

- Alle nicht-wartenden Spieler (noten) zahlen an alle wartenden Spieler (tenpai) insgesamt 3000 Strafpunkte. Diese Summe wird sowohl zwischen nicht-wartenden als auch wartenden Spielern aufgeteilt (warten beispielsweise drei Spieler, erhält jeder von dem einzigen nicht-wartenden Spieler je 1000 Punkte, warten zwei Spieler, erhält bzw. zahlt jeder Spieler 1500 Punkte).
 - Hände gelten auch dann als wartend, wenn die fehlenden letzten Ziegel bereits alle gespielt sind.
 - Hände gelten jedoch nicht als wartend, wenn sie theoretisch mit einem fünften Ziegel vervollständigt werden könnten, von dem der Spieler bereits vier identische in seiner Hand (inkl. gerufener Figuren) hat.
 - Spieler, die Riichi erklärt haben, *müssen* ihre Hand zeigen, um zu beweisen, dass die Ansage gültig war.
- Zur Rechten des Ostwindspielers wird ein (ggf. zusätzlicher) Wiederholungsmarker platziert (Table Stick) – falls der Ostwindspieler nicht-wartend (noten) war, „wechselt der Wind“ und alle vorhandenen Wiederholungsmarker wandern zum nächsten Ostwindspieler.

Vorzeitiges Unentschieden (Abortive Draw)

Ein Spiel endet in vier Fällen vorzeitig unentschieden:

- auf Wunsch (optional) eines Spielers, der in seinem Zug im ersten Umlauf zu Beginn eines Spiels mindestens neun verschiedene Hauptziegel (Bild- und Randziegel – Terminals and Honours) auf der Hand hat – wird bereits zuvor ein Abwurf gerufen, ist diese

- Chance jedoch verwirkt,
- falls alle vier Spieler im ersten Umlauf des Spiels denselben Windziegel abwerfen, ohne dass zwischenzeitlich ein Ziegel gerufen wurde,
- wenn nach dem Abwurf, der auf den insgesamt (!) vierten Kong folgt, niemand gewinnt (außer die vier Kongs gehören demselben Spieler – s. o.) oder
- wenn nach dem Abwurf, der auf die vierte Riichi-Ansage folgt, niemand gewinnt – alle Spieler müssen ihre Hände zeigen, um zu beweisen, dass die Ansagen korrekt waren.

Im Falle eines vorzeitigen Unentschiedens gibt es keine Strafzahlungen der nicht-wartenden Spieler. Zur Rechten des Ostwindspielers wird dennoch ein (ggf. zusätzlicher) Wiederholungsmarker platziert (Table Stick) – der Wind „wechselt“ *nicht*, der Ostwindspieler bleibt also der gleiche, egal, ob er wartend (tenpai) war oder nicht (noten).

Wiederholungsspiele und -marker

Für jedes unentschiedene oder vom Osten gewonnene Spiel in Folge wird ein zusätzlicher Wiederholungsmarker auf den Tisch gelegt. Jeder Marker erhöht den Auszahlungswert des nächsten gewonnenen Spiels um 300 Punkte (im Falle von selbst-gezogenen Spielen werden diese Punkte auf die drei zahlenden Spieler aufgeteilt – jeder zahlt dann also 100 Punkte extra).

Auf dem Tisch befindliche Wiederholungsmarker werden nach der Abrechnung entfernt, sobald ein Nicht-Ostwind-Spieler ein Spiel gewinnt, der Ostwindspieler jedoch nicht (gewinnt *auch* der Ostwindspieler gibt es einen zusätzlichen Wiederholungsmarker und Osten bleibt „am Spiel“).

Sobald und solange fünf oder mehr Wiederholungsmarker auf dem Tisch liegen, steigen die Anforderungen an das „Schlussmachen“: Nunmehr sind mindestens zwei Siegpunkte (Fan) mit Gewinnberechtigung (Yaku) notwendig (entweder ein Wertungsmuster mit mindestens zwei Siegpunkten oder die Kombination von zwei oder mehr Mustern, die mindestens einen Siegpunkt bedeuten – nicht aber durch zusätzliche Siegpunkte aufgrund von Bonussteinen/Dora).

Wertung / Auszahlung

Laut EMA-Regeln sind (auch im Turnier) alle Spieler am Tisch gemeinschaftlich dafür verantwortlich, dass alle siegreichen Hände korrekt und mit der höchstmöglichen Punktzahl gewertet werden. Für den Spielgewinn ist mindestens ein Siegpunkt mit Gewinnberechtigung (Yaku) aufgrund der ab Seite 10 beschriebenen Wertungsmuster notwendig.

Jeder Gewinner erhält Zählpunkte

- entsprechend dem Wert seiner Hand laut Tabellen (s. u.) von bzw. für jeden Spieler (alle Zahlungen von und an den Osten werden verdoppelt),
- ggf. zuzüglich der Punkte aufgrund von vorhandenen Wiederholungsmarkern (s. o.) und
- ggf. zuzüglich fremder Riichi-Einsätze (s. o.).

Gewinnt ein Spieler mit einem selbst-gezogenen Ziegel, dann erhält er Punkte von allen drei Mitspielern gemäß dem (ggf. aufgrund von Wiederholungsmarkern erhöhten) Wert seiner Hand – Riichi-Einsätze werden von den jeweiligen Spielern bezahlt.

Gewinnen ein oder mehrere Spieler aufgrund eines abgeworfenen Ziegels, dann bezahlt der abwerfende Spieler für alle Mitspieler an alle Gewinner den (ggf. aufgrund von Wiederholungsmarkern erhöhten) Wert der Gewinnhände – Riichi-Einsätze werden von den jeweiligen Spielern bezahlt.

Ausnahme: Ein Spieler, der bei zwei (in einer Hand) offen ausliegenden Drachenpongs/-kongs durch Abwurf den dritten Drachenpong/-kong ermöglicht bzw. bei drei ausliegenden Windpongs/-kongs durch Abwurf den vierten Windpong/-kong ermöglicht, bezahlt alle Punkte für sich und die beiden Mitspieler (die Mitspieler zahlen nichts), falls der durch derart „gefährliches Spiel“ unterstützte Mitspieler später mittels selbst-gezogenem Ziegel gewinnt. Sollte ein anderer Mitspieler den Schlussziegel für den „unterstützten“ Spieler abwerfen, teilen sich die beiden die zu zahlende Punktschuld (der dritte Nicht-Gewinner zahlt nichts).

Für jeden Gewinner eines Spiels werden zunächst aufgrund der Wertungsmuster (s. u.) sowie vorhandener Bonusziegel (Dora) die Siegpunkte (Fan) ermittelt und addiert.

Limit-Spiele (5+ Fan)

Für Spiele mit mindestens fünf Fan gilt die folgende Tabelle:

Limithand	Fan	Ostwind-Gewinner	andere Gewinner
Mangan	5	4000	2000 / 4000
Haneman	6–7	6000	3000 / 6000
Baiman	8–10	8000	4000 / 8000
Sanbaiman	11–12	12000	6000 / 12000
Yakuman	13+	16000	8000 / 16000

Die in der Tabelle enthaltenen Punkte sind pro Spieler zu verstehen. Für den Ostwindspieler sind Gewinne und Verluste jeweils in doppelter Höhe veranschlagt.

Gewinnt der Ostwind, erhält er daher die dreifache Summe der Punkte in der „Ostwind-Gewinner“-Spalte – im Falle eines selbst-gezogenen Gewinns von jedem Mitspieler die einfache angegebene Punktzahl (ggf. zzgl. 100 Punkte pro Wiederholungsmarker), bei Gewinn durch Abwurf die dreifache Punktzahl (ggf. zzgl. 300 Punkte pro Wiederholungsmarker) von dem Spieler, der den Schlussziegel abgeworfen hat.

Gewinnt ein anderer (Nicht-Ostwind-)Spieler, erhält er zweimal (von bzw. für die anderen Nicht-Ostwind-Spieler) die kleinere in der letzten Spalte angegebene Punktzahl plus einmal (von dem bzw. für den Ostwind-Spieler) die höhere, nach dem Schrägstrich angegebene Punktzahl. Auch hier werden ggf. zusätzliche Punkte für Wiederholungsmarker addiert.

Spiele mit 1–4 Fan

Hat ein Gewinner höchstens vier Fan, so müssen zusätzlich Zählpunkte (Minipoints, Fen/Fu – kurz: Punkte) für das Schlussbild berechnet werden:

- bei „Seven Pairs“ immer nur 25 Punkte
sonst:
- Ron/Tsumo/Mah-Jongg 20 Punkte
- verdeckt (concealed) nur bei Ron +10 Punkte
- Kong aus Hauptziegeln (Terminals & Honours)
 - verdeckt +32 Punkte
 - offen +16 Punkte
- Kong aus Grundziegeln (Simples)
 - verdeckt +16 Punkte
 - offen + 8 Punkte
- Pong aus Hauptziegeln
 - verdeckt +8 Punkte
 - offen +4 Punkte
- Pong aus Grundziegeln
 - verdeckt +4 Punkte
 - offen +2 Punkte
- Drachenpaar +2 Punkte
- Paar aus Runden- oder Platzwinden +2 Punkte
- Edge-, Closed- oder Single-/Pair-Wait* +2 Punkte
- selbst-gezogen (außer bei Null-Punkt-Hand/Pinfu) +2 Punkte
- offene „Null“-Punkt-Hand/Pinfu +2 Punkte

*) Anmerkung zu den „Waits“: Hier wird das Warten auf den „einzig möglichen Schlussstein“ belohnt – Edge-Wait bezeichnet das Warten auf die 3 in einem 1-2-3-Tschau oder die 7 in einem 7-8-9-Tschau, Closed-Wait das Warten auf den mittleren Ziegel eines Tschau (z. B. die 6 in 5-6-7) und Single- oder Pair-Wait das Warten auf einen der beiden Ziegel des Schlusspaars. Beim Riichi-Mah-Jongg muss jedoch keine wirkliche „One-Chance-Hand“ vorliegen, sondern die Wait-Punkte werden auch gewertet, wenn prinzipiell (in anderer Anordnung) auch andere Ziegel das Schlussbild komplettieren würden – entscheidend ist jeweils die höchste mögliche Gesamtpunktwertung.

Außer bei den 25 Punkten für „Seven Pairs“ (s. u.) werden die addierten Minipoints anschließend auf den nächsten vollen Zehner aufgerundet (also bspw. auch 32 Punkte auf 40). Der Wert der Hand wird dann anhand der Siegpunkte (Fan, Han) und Zählpunkte (Fen, Fu) aus den folgenden Tabellen ermittelt.

Ostwind gewinnt selbst-gezogen

Ostwind-Gewinner Tsumo	1 Fan	2 Fan	3 Fan	4 Fan
20 Punkte		700	1300	2600
25 Punkte			1600	3200
30 Punkte	500	1000	2000	3900
40 Punkte	700	1300	2600	4000
50 Punkte	800	1600	3200	4000
60 Punkte	1000	2000	3900	4000
70 Punkte	1200	2300	4000	4000

Der Ostwind-Spieler erhält die angegebene Punktzahl von jedem Mitspieler.

Ostwind gewinnt nach Abwurf

Ostwind-Gewinner Ron	1 Fan	2 Fan	3 Fan	4 Fan
25 Punkte		2400	4800	9600
30 Punkte	1500	2900	5800	11600
40 Punkte	2000	3900	7700	12000
50 Punkte	2400	4800	9600	12000
60 Punkte	2900	5800	11600	12000
70 Punkte	3400	6800	12000	12000

Der Ostwind erhält die angegebene Punktzahl vom abwerfenden Spieler.

Nicht-Ostwind gewinnt selbst-gezogen

anderer Gewinner Tsumo	1 Fan	2 Fan	3 Fan	4 Fan
20 Punkte		400 / 700	700 / 1300	1300 / 2600
25 Punkte			800 / 1600	1600 / 3200
30 Punkte	300 / 500	500 / 1000	1000 / 2000	2000 / 3900
40 Punkte	400 / 700	700 / 1300	1300 / 2600	2000 / 4000
50 Punkte	400 / 800	800 / 1600	1600 / 3200	2000 / 4000
60 Punkte	500 / 1000	1000 / 2000	2000 / 3900	2000 / 4000
70 Punkte	600 / 1200	1200 / 2300	2000 / 4000	2000 / 4000

Der Gewinner erhält die höhere Punktzahl vom Ostwind-Spieler und jeweils die kleinere Punktzahl von den beiden anderen Spielern.

Nicht-Ostwind gewinnt nach Abwurf

anderer Gewinner Ron	1 Fan	2 Fan	3 Fan	4 Fan
25 Punkte		1600	3200	6400
30 Punkte	1000	2000	3900	7700
40 Punkte	1300	2600	5200	8000
50 Punkte	1600	3200	6400	8000
60 Punkte	2000	3900	7700	8000
70 Punkte	2300	4500	8000	8000

Der Gewinner erhält die angegebene Punktzahl vom abwerfenden Spieler.

Wertungsmuster

Da in Europa Englisch als Turniersprache festgelegt ist, empfiehlt es sich, die Bezeichnungen der Wertungsmuster gleich auf Englisch zu lernen – deswegen wurde auch auf eine deutsche Übersetzung verzichtet. In Klammern ist die EMA-Transkription der japanischen Begriffe angegeben. Zur Übersicht wird die Tabelle auf der letzten Seite der EMA-Regeln empfohlen.

Die im Folgenden beschriebenen Wertungsmuster liefern jeweils einen oder mehrere Siegpunkte (Fan) mit Gewinnberechtigung (Yaku) – wo nicht anders angegeben, können sie beliebig kombiniert werden (kumulative Angabe).

Wichtig: Viele Wertungsmuster sind nur anwendbar, wenn sie mit verdeckter Hand gespielt werden (es darf also höchstens der letzte Ziegel gerufen werden)! Dies ist jeweils in Fettdruck hervorgehoben. Einige Wertungsmuster, die auch offen gespielt werden dürfen, liefern bei verdeckter Hand einen zusätzlichen Siegpunkt.

Ein Siegpunkt (One Fan Yaku – lihan Yaku)

Riichi

Gewinn nach Riichi-Ansage einer **verdeckten** wartenden Hand (s. o.)

Ippatsu

Extra-Fan für Gewinn im ersten und nicht ununterbrochenen Umlauf nach der Riichi-Ansage

Daburo Riichi

Extra-Fan für Riichi-Ansage im ersten und nicht ununterbrochenen Umlauf nach Spielbeginn

Fully Concealed Hand (Menzen Tsumo)

selbst-gezogener Gewinn mit **verdeckter** Hand.

All Simples (Tanyao Chuu)

verdeckte Hand ohne Hauptziegel (Terminals and Honours)

Pinfu

verdeckte Null-Punkt-Hand, d. h. verdeckte Hand nur aus Tschaus mit einem wertlosen Schlusspaar (aus den Grundfarben oder „fremden“ Winden) sowie ohne Wait-Punkte (d. h. der Schlussziegel muss einen beidseitig wartenden Tschau komplettieren) – im Falle eines selbst-gezogenen Schlussziegels entfallen die zwei Zählpunkte für selbst-gezogene Schlussziegel

Pure Double Chow (Ipeikou)

verdeckte Hand mit zwei identischen Tschaus

Mixed Triple Chows (San Shoku Doujun)

drei Tschaus mit gleichen Werten in jeder Farbe

Extra-Fan für verdecktes Spiel mit dieser Hand

Pure Straight (Itsu)

drei Tschaus 1-2-3 + 4-5-6 + 7-8-9 aus derselben Farbe

Extra-Fan für verdecktes Spiel mit dieser Hand

Dragon Pung, Pung of Seat/Prevailing Wind (Fanpai/Yakuhai)

Pong aus Drachen, Platz- oder Rundenwind

Outside Hand (Chanta)

Hand mit Hauptziegeln in jeder Figur (inkl. Schlusspaar) und mindestens einem Tschau

Extra-Fan für verdecktes Spiel mit dieser Hand

After a Kong (Rinshan Kaihou)

Gewinn mit dem Ersatzziegel für einen Kong (zählt als selbst-gezogen)

Robbing the Kong (Chan Kan)

Gewinn mit einem Ziegel, mit dem ein Mitspieler seinen ausliegenden Pong zum Kong ergänzt oder – nur für „Thirteen Orphans“ – den ein Mitspieler als verdeckten Kong auslegt (s. o.)

Under the Sea (Haitei/Houtei)

Gewinn mit dem letzten Ziegel der lebenden Mauer – entweder selbst-gezogenen oder nach Abwurf

Zwei Siegpunkte (Two Fan Yaku – Ryanhan Yaku)**Seven Pairs (Chi Toitsu)**

verdeckte Hand mit sieben verschiedenen Paaren (d. h. vier gleiche Ziegel sind nicht erlaubt) – zählt immer 25 Minipoints, Drachen- und Windpaare zählen nichts extra

Triple Pung (San Shoku Dokou)

drei Pongs/Kongs mit gleichen Werten in jeder Farbe

Three Concealed Pungs (San Ankou)

drei verdeckte Pongs/Kongs (es ist nicht notwendig, die ganze Hand verdeckt zu spielen)

Three Kongs (San Kan Tsu)

drei Kongs

All Pungs (Toi-Toi Hou)

vier Pongs/Kongs und ein Paar

Half Flush (Honitsu)

reguläres Schlussbild nur aus Ziegeln einer Farbe sowie Bildziegeln

Extra-Fan für verdecktes Spiel mit dieser Hand

Little Three Dragons (Shou Sangen)

zwei Drachenpongs/-kongs und ein Paar des dritten Drachen (zwei Fan für die beiden Drachenpongs zählen zusätzlich)

All Terminals and Honours (Honroutou)

reguläres Schlussbild nur aus Hauptziegeln („All Pungs“ oder „Seven Pairs“ zählen zusätzlich)

Terminals in All Sets (Junchan)

Hand mit Randziegeln in jeder Figur (inkl. Schlusspaar) und mindestens einem Tschau

Extra-Fan für verdecktes Spiel mit dieser Hand

Drei Siegpunkte (Three Fan Yaku – Sanhan Yaku)

Twice Pure Double Chow (Ryan Peikou)

verdeckte Hand mit zwei Mal zwei identischen Tschaus (Achtung: die beiden „Pure Double Chow“ zählen *nicht* zusätzlich)

Fünf Siegpunkte (Five Fan Yaku – Uhan Yaku)

Full Flush (Chinitsu)

Schlussbild komplett aus einer Farbe

Extra-Fan für verdecktes Spiel mit dieser Hand

All Terminals and Honours Discard (Nagashi Mangan)

Sondergewinn nach einem Abbau-Unentschieden für einen Spieler

- mit **verdeckter** Hand (muss nicht wartend sein) und
- ausschließlich Hauptziegeln in seinem Abwurf,
- von denen *keiner* gerufen wurde.

Abrechnung wie selbst-gezogen inkl. Punkten für Wiederholungsmarkern und Riichi-Einsätzen

Limithände (Yakuman)

Thirteen Orphans (Kokushi Musou)

verdecktes Schlussbild aus allen 13 Hauptziegeln (ein beliebiger doppelt)

Nine Gates (Chuuren Pooto)

verdeckte Hand aus 1-1-1-2-3-4-5-6-7-8-9-9-9 derselben Farbe plus einem beliebigen weiteren Ziegel dieser Farbe

Blessing of Heaven (Tenho)

Gewinn durch Osten mit den aufgenommenen 14 Ziegeln (ohne Ersatz von verdeckten Kongs)

Blessing of Earth (Chiho)

selbst-gezogener Gewinn im allerersten und nicht unterbrochenen Umlauf – sollte ein Abwurf gerufen oder ein verdeckter Kong ausgelegt werden, ist dieses Spiel nicht mehr möglich

Blessing of Man (Renho)

Gewinn durch abgeworfenen Ziegel im allerersten und nicht unterbrochenen Umlauf vor dem eigenen ersten Zug – sollte ein Abwurf gerufen oder ein verdeckter Kong ausgelegt werden, ist dieses Spiel nicht mehr möglich

Four Concealed Pungs (Suu Ankou)

verdeckte Hand mit vier Pongs/Kongs – Gewinn mit einem Abwurf ist nur möglich, wenn auf einen Ziegel des Schlusspaars gewartet wird

Four Kongs (Suu Kan Tsu)

vier Kongs

All Terminals (Chinrouto)

reguläres Schlussbild komplett aus Randziegeln

All Honours (Tsuu Iisou)

reguläres Schlussbild komplett aus Bildziegeln

Big Three Dragons (Dai Sangen)

reguläres Schlussbild mit drei Drachenpongs/-kongs (zu besonderen Auszahlungsbedingungen bei Gewinn durch Abwurf s. o.)

Little Four Winds (Shou Suushii)

reguläres Schlussbild mit drei Windpongs und dem vierten Wind als Schlusspaar

Doppeltes Limit (Double Yakuman)**Big Four Winds (Sai Suushi)**

reguläres Schlussbild mit vier Windpongs/-kongs (zu besonderen Auszahlungsbedingungen bei Gewinn durch Abwurf s. o.)

Schlussbonus/-malus (Uma)

Werden mehrere Partien Riichi gespielt, so werden die erzielten Punkte nach jeder beendeten Partie (Session) noch wie folgt modifiziert (Uma):

- Der Spieler mit den wenigsten Punkten zahlt dem Spieler mit den meisten Punkten 30000 Punkte Bonus und
- der Spieler mit den zweitwenigsten Punkten zahlt dem Spieler mit den zweitmeisten Punkten 10000 Punkte Bonus.

Sollten Punktgleichheiten bestehen, werden die entsprechenden Bonus-/Malus-Zahlungen zwischen den jeweiligen Spielern aufgeteilt.

Zeitvorgaben

Explizit sieht die EMA-Regel in der Fassung vom Januar 2012 nur nach Abwürfen drei Sekunden für Rufe zu Pong und Kong sowie nach der Ergänzung eines Pong zum Kong drei Sekunden für Ron-/Mah-Jongg-Rufe vor – zum generellen Spielablauf sind keine Zeitvorgaben enthalten. Drastische oder wiederholte deutliche Verzögerungen im Spielfluss könnten jedoch in Turnieren als Spielbehinderung aufgefasst und bestraft werden (s. u.).

Im turniermäßigen Spiel dürften darüber hinaus viele europäische Mitspieler eine ähnlich schnelle Spielweise wie bei den „Chinesischen Wettkampf-

regeln“ (Mahjong Competition Rules – MCR) erwarten, wo zehn Sekunden pro Zug als Obergrenze gelten.

Strafen

Kleinere Fehler sollen generell nicht bestraft werden – Spieler sollen jedoch auf Fehlverhalten hingewiesen werden. Entdeckte kleinere Fehler können und sollen rückgängig gemacht werden, solange das Spiel noch nicht fortgesetzt wurde (vor dem Abwurf eines Ziegels durch den betroffenen Spieler). Wiederholtes Fehlverhalten kann ggf. durch einen Schiedsrichter nach dessen Ermessen geahndet werden.

- Tote Hand: Mittelschwere Fehler werden mit einer „toten Hand“ geahndet, das heißt, der betroffene Spieler darf während des laufenden Spiels fortan keine Tschau, Pong oder Kong rufen und das laufende Spiel auch nicht gewinnen (weder Ron noch Tsumo) – eine tote Hand gilt niemals als wartend (tenpai). Wer mit einer toten Hand einen Ziegel ruft, wird mit Chombo bestraft.
- Chombo: Schwere Fehler werden mit einer Strafzahlung in Höhe eines Mangan (5-Fan-Limit-Spiel) bestraft – der Ostwindspieler erhält also 4000 Punkte, die beiden anderen Spieler 2000 Punkte; ist der Bestrafte selbst Ostwind, so zahlt er jedem Mitspieler 4000 Punkte. Das laufende Spiel endet mit einem Chombo sofort und wird neu begonnen (das Spiel gilt als nicht gespielt, Platz- und Rundenwind wechseln *nicht*, Riichi-Einsätze des abgebrochenen Spiels gehen zurück an den erklärenden Spieler). Beim Chombo erhalten die Mitspieler die genannten Strafpunkte gutgeschrieben (anders als bei reinen Punktstrafen – s. u.).
- Punktstrafen: Verspätetes Erscheinen zu Beginn eines Turnierspiels sowie bestimmte andere schwerere Fehlverhalten werden (aufgrund einer Schiedsrichterentscheidung) durch Punktstrafen geahndet. In diesem Falle werden die Punkte *sofort* vom Konto des betroffenen Spielers abgezogen (d. h. die Platzierung im laufenden Spiel bzw. der laufenden Partie/Session *wird* davon beeinflusst). Die Punkte werden jedoch *nicht* den anderen Spielern gutgeschrieben.
- Verwirken einer Partie (Substitution): Wer mehr als 10 Minuten zu spät zu einer Turnierpartie erscheint, verliert das Recht an dieser Partie (Session) teilzunehmen – stattdessen wird sein Platz durch einen Ersatzspieler eingenommen. Eine solche Partie zählt für den betroffenen Spieler für das Turnierergebnis als –30000 (Null-Punkt-Score minus 30000 Uma) – für die weitere Wertung des Tisches siehe unten unter „Ersatzspieler“.
- Disqualifikation: Betrug führt zur sofortigen Disqualifikation, sofern ein klarer Beweis für dieses Verhalten vorliegt. Ein disqualifizierter Spieler wird am Ende der Wertungsliste des Turniers eingeordnet – im Falle von Ranglistenturnieren (RERS) zählt dieses Ergebnis dennoch für das EMA-Ranking.

Sollte ein Spieler aufgrund einer plötzlicher Erkrankung aus einem laufenden Turnier ausscheiden müssen, so können Schiedsrichter und Turnierorganisatoren jedoch entscheiden, ihn aus der abschließenden Turnierwertung zu streichen, sodass er keine negative Auswirkung auf das EMA-Ranking erfährt.

Wo diese Regel eine klare Strafe oder Nicht-Bestrafung vorsieht und unter den Spielern am Tisch Einigkeit herrscht, ist das Hinzuziehen eines Schiedsrichters – auch im Turnier – nicht notwendig. Generell bevorzugt die EMA eine weitgehende Selbstregulierung durch die Spieler am Tisch. Schiedsrichter sind nicht als alles sehende Aufpasser gedacht, sondern als Helfer, Schlichter und Entscheider in strittigen Fällen (vgl. EMA Referee Manual). Schiedsrichter haben jedoch das Recht (oder sogar die Pflicht) einzuschreiten, wenn es zu wahrnehmbaren Diskussionen, offensichtlichen Unklarheiten oder sogar spielbehindernden oder betrügerischen Handlungen kommt.

Reihenfolge beim Rufen / vergessene Ziegel

Die Abfolge beim Rufen (Tschau/Pong/Kong/Ron) lautet: Erst Rufen, dann die eigenen Ziegel auslegen, die zur gerufenen Figur gehören, dann einen Ziegel ablegen und den gerufenen Ziegel anlegen – die beiden letzten Schritte können regelgemäß in beliebiger Reihenfolge erfolgen, allerdings muss der Spieler den gerufenen Ziegel nehmen und anlegen, bevor der übernächste Zug durch Abwurf vollendet wurde (danach darf der Ziegel *nicht* mehr genommen werden und der Spieler hat eine tote Hand aufgrund einer unvollständigen Figur bzw. eines fehlenden Ziegels in der ausliegenden Hand). Spieler sollen auf eine falsche Abfolge der genannten Schritte hingewiesen werden, solche Fehler führen jedoch zu keiner Strafe.

Falsche Rufe

Alle gängigen Transkriptionen und Aussprachevarianten von Pong, Kong, Tschau und Mah-Jongg (insbes. also Pung, Kan, Chi, ...) sind gleichermaßen gültig.

Es müssen jedoch gültige Rufe erfolgen! Wer beispielsweise mit dem Ruf „Ippatsu“ sein Spiel beenden will und seine Ziegel aufdeckt, hat *keinen* gültigen Schlussruf getätigt und wird für einen ungültigen Spielabschluss bestraft (mit Chombo – s. u.). *Sofortige* Korrekturen eines ungültigen Rufs sind jedoch zulässig und werden nicht bestraft – wer also beispielsweise „Ippatsu – äh, Ron!“ oder „Hu – nein, Tsumo!“ ruft, hat das Spiel korrekt gewonnen.

Wer Ron und Tsumo verwechselt, gewinnt sein Spiel dennoch – er soll jedoch auf den Fehler hingewiesen werden. Wiederholtes Fehlverhalten dieser Art kann vom Schiedsrichter nach dessen Ermessen bestraft werden.

Rufe dürfen der Regel zufolge nicht geändert werden – der erste erfolgte Ruf hat im Prinzip (alleinige) Gültigkeit. *Außer bei Schlussrufen* wird jedoch eine *sofortige* Korrektur akzeptiert – wer also „Pong, nein Ron!“ ruft, hat das Spiel korrekt gewonnen. Wer einen geäußerten Tschau-, Pong- oder Kong-Ruf unmittelbar danach bereut, noch *bevor* er zum Ruf passende oder unpassende Ziegel aufgedeckt hat, wird für den Abbruch (Widerruf) des Rufs (Empty Call) *nicht* bestraft.

Wer einen falschen Tschau-, Pong- oder Kong-Ruf nicht sofort korrigiert und die gerufene Figur nicht auslegen kann oder will, hat eine tote Hand. Es ist jedoch zulässig, falsche ausgelegte Ziegel zu korrigieren, bevor man selbst abwirft – wer jedoch *nach* seinem Abwurf falsche Ziegel in einer gerufenen Figur liegen hat, kann dies *nicht* mehr korrigieren und hat eine tote Hand.

Falsche *Schlussrufe* bleiben *in keinem Fall* straflos: Der Abbruch (Widerruf) eines Ron-/Tsumo-/Mah-Jongg-Rufs *vor* dem Aufdecken eigener Ziegel führt zu einer toten Hand.

Zudem kann ein Schlussruf nicht korrigiert werden: Wer beispielsweise „Ron – nein Pong!“ ruft, kann den gerufenen Ziegel nur zum Schlussmachen nehmen, nicht für einen bloßen Pong. Sofern der Spieler kein gültiges Schlussbild vorweisen kann oder will *und* keine Ziegel oder nur die beiden zum korrigierten Ruf gehörigen Ziegel aufgedeckt hat, erhält er als Strafe eine tote Hand.

Wurden alle Ziegel aufgedeckt, handelt es sich jedoch um einen ungültigen Schlussruf und der Spieler wird mit Chombo bestraft. Das Gleiche gilt, wenn man nach dem Aufdecken der Ziegel feststellt, dass kein gültiges Schlussbild vorliegt, das Schlussbild keine hinreichende Gewinnberechtigung (Yaku) besitzt oder ein Spieler furiten ist (nur bei „Ron“).

Falsche Riichi-Ansage

Die Abfolge beim Riichi-Erklären besteht in der Ansage „Riichi“, dem um 90° gedrehten Ablegen des Abwurfziegels und einem anschließenden Platzieren eines hierfür vorgesehenen Markers (Zählstäbchen, Chip o. Ä.). Wer lediglich vergisst, diesen Marker zu platzieren, hat dennoch eine korrekte Riichi-Ansage vollzogen – der Fehler sollte aber korrigiert werden, wenn er erkannt wird. Wer jedoch (mindestens) einen der beiden ersten Schritte unterlässt, hat *keine* gültige Riichi-Ansage vollzogen – der Spieler erhält seinen Riichi-Einsatz zurück und hat eine tote Hand.

Der Versuch, Riichi zu erklären, obwohl man bereits eine Figur gerufen hat (offene Hand), wird mit einer toten Hand bestraft.

Wer Riichi auf einer nicht-wartenden Hand erklärt, wird mit Chombo bestraft (dies wird i. d. R. nur nach Schlussruf des betroffenen Spielers oder bei unentschiedenen Spielen erkannt).

Wer nach einer Riichi-Ansage einen unzulässigen verdeckten Kong erklärt, wird mit Chombo bestraft (dies wird i. d. R. nur nach Schlussruf des betroffenen Spielers oder bei unentschiedenen Spielen erkannt).

Falsche Zahl von Ziegeln

Wer zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels zu viele oder zu wenige Ziegel besitzt, hat eine tote Hand.

Ziehen vom falschen Ende der Mauer

Zieht ein Spieler einen Ziegel vom falschen Ende der Mauer und bemerkt dies vor seinem Abwurf oder wird er vor seinem Abwurf darauf hingewiesen, so wird der Fehler ohne Bestrafung korrigiert. Wird der Fehler nicht rechtzeitig bemerkt, kann er nicht korrigiert werden – sollte der irrtümlich gezogene Ziegel aus der toten Mauer stammen, hat der verursachende Spieler eine tote Hand (hierauf soll sofort und explizit hingewiesen werden!), ansonsten bleibt der Fehler dennoch straflos.

Aufdecken von Ziegeln

Werden versehentlich Ziegel aus der lebenden oder toten Mauer oder aus der eigenen oder einer fremden Hand aufgedeckt und dies betrifft:

- *maximal fünf Ziegel*, so werden diese einfach zurückgelegt – betrifft der Vorfall eine gegnerische Hand oder die tote Mauer, so hat der verursachende Spieler eine tote Hand,
- *mindestens sechs Ziegel*, dann wird das Spiel abgebrochen und der verursachende Spieler wird mit Chombo bestraft (auch, wenn nur dessen eigene Ziegel betroffen waren) – sollte die Ursache in keinem Fehlverhalten eines Spielers liegen, so wird das Spiel ebenfalls abgebrochen und wiederholt (wie nach Chombo), aber es gibt keine Strafzahlungen.

Wer am Zug ist und einen Ziegel aus der Mauer gezogen hat, bevor innerhalb von drei Sekunden ein Ruf des vorhergehenden Abwurfs erfolgt, legt den gezogenen Ziegel zurück und wird nicht bestraft.

Hinweise zum Spiel (Passing of Information)

Es ist nicht gestattet, taktische oder strategische Aspekte des laufenden Spiels zu kommentieren oder Hinweise zur eigenen oder fremden Spieltaktik zu geben (z. B. in Form von Vermutungen über Ziel-Hände, Tenpai-Status oder „gefährliche Ziegel“). Die Mitspieler sollten einen Hinweisgeber zunächst deutlich verwarnen – in schweren Fällen oder bei wiederholtem Fehlverhalten kann ein hinzugezogener Schiedsrichter nach seinem Ermessen eine tote Hand oder eine Punktstrafe verhängen.

Es ist jedoch zulässig, einen Spieler auf ein gerade getätigtes Fehlverhalten aufmerksam zu machen (z. B. wenn er vom falschen Ende der Mauer zieht, eine falsche Figur auslegt oder nach einem Kong seinen Ersatzstein zu vergessen droht). Es ist ebenfalls zulässig, klar auszusprechen, wenn ein Spieler aufgrund eines Regelverstößes eine tote Hand hat.

Verspätung im Turnier

Wer maximal zehn Minuten zu spät zu einer Turnierpartie antritt, wird mit 1000 Punkten pro Minute Verspätung bestraft. Wer mehr als zehn Minuten zu spät kommt, verliert das Recht die aktuelle Partie (Session) zu spielen und wird durch einen Ersatzspieler ersetzt (Substitution, s. o.).

Betrug und Spielbehinderung

Betrug führt zur sofortigen Disqualifikation – da es sich allerdings um einen ernstesten Vorwurf handelt, muss ein klarer Beweis für dieses Verhalten vorliegen.

Vorsätzliche Behinderung des Spielablaufs wird nach Ermessen des Schiedsrichters mit Punktstrafen in *Chombo-Höhe* (8000/12000 Punkte) oder bei Wiederholungen oder schweren Fällen auch mit Punktstrafen zwischen 12000 und 48000 Punkten bestraft.

Ersatzspieler im Turnier

Falls ein Spieler mehr als zehn Minuten zu spät zu einer Partie erscheint oder klar ist, dass er nicht kommt (z. B. aufgrund einer Erkrankung), wird sein Platz von einem Ersatzspieler eingenommen. Kann ein Spieler während

einer laufenden Partie nicht mehr weiterspielen oder wird er disqualifiziert, so springt ebenfalls ein Ersatzspieler ein. Das Ergebnis des Ersatzspielers für die Turnierwertung ist in jedem Fall –30000 Punkte (0 Score –30000 Uma).

Bei der Ermittlung des Ergebnisses einer Partie am Tisch wird jedoch der tatsächlich vom Ersatzspieler erzielte Punktwert herangezogen, um die Platzierung der Mitspieler zu ermitteln, sofern der Ersatzspieler *von Beginn der Partie (Session) an* mitgespielt hat (also auch, falls ein übermäßig verspäteter Spieler ersetzt wurde). Sollte beispielsweise der Ersatzspieler die Partie mit den meisten Punkten beenden, so erhalten die anderen Spieler 10000, –10000 und –30000 Uma – der Ersatzspieler hat aber für die Turnierwertung dennoch ein Ergebnis von –30000.

Springt ein Ersatzspieler allerdings erst *während einer laufenden Partie (Session)* ein, so zahlt er unabhängig von seinem Punktwert am Ende der Partie (auch am Tisch!) immer das –30000er Uma, die anderen drei Spieler erhalten also abhängig von ihren relativen Punktwerten zueinander +30000, +10000 und –10000 Schlussbonus/-malus (Uma).

Quellen:

- European Mahjong Association (EMA), Riichi – Rules for Japanese Mahjong, a.k.a. „Riichi Competition Rules (RCR)“, Revised Edition 2012, http://mahjong-europe.org/docs/riichi_EN.pdf
- EMA, Referee Manual, Version 1.0, August 2008, http://mahjong-europe.org/docs/referee_manual.pdf

Grundregeln:

- Deutsche Mah-Jongg-Liga e.V. (DMJL), Mah-Jongg-Grundregeln, Version 1.02, <http://dmjl.de/mah-jongg/grundregeln/>

VERSION 0.95 IST ZUR ÖFFENTLICHEN BEGUTACHTUNG
GEDACHT – Rückmeldungen sollen zunächst in das Original einfließen (bitte per E-Mail an noluck@mah-jongg.eu). Diese Version steht daher unter einer Lizenz, die eine Veröffentlichung von Bearbeitungen und Umgestaltungen weitestgehend untersagt – die endgültige Fassung wird dies erlauben, sofern die Veröffentlichung unter vergleichbaren Bedingungen erfolgt. Die Bereitstellung der Version 1.00 ist für September 2013 geplant.

VERSION 0.95 IS FOR PUBLIC REVIEW and thus under a „no derivatives“ license – please send feedback to noluck@mah-jongg.eu.
The release version (scheduled for Sept. 2013) WILL allow derivative works under the „share alike“ paradigm.

Deutsche Mah-Jongg Liga e.V. (<http://dmjl.de>) / Mah-Jongg Mate (<http://mah-jongg.eu>)
Deutsche Fassung der Riichi-Regeln (EMA-Turnierregeln), Version 0.95,
Bearbeiter: noluck.eu, 2013-07-10



tag:dmjl.de,2011:rules:Riichi:000.95

Dieses Werk steht unter einer Creative-Commons-Lizenz
„Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung 3.0 Deutschland“
siehe <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de/>