

Zasady obowiązujące na Warsaw Open Mahjong Riichi Taikai 2009

1. Kuikae nashi –zasada ta polega na tym, że gdy mając już gotową grupę chii, zameldujemy ją na odrzucie gracza po lewej (w tej samej, lub zmienionej formie), nie możemy w tej samej kolejce odrzucić kamienia, który tworzył to chi przed przejęciem.
Przykład:
Mamy 2-3-4 manzu. Gracz po lewej wyrzuca 1, z której robimy chii. Na ręce pozostaje nam 4 maznu, której nie możemy odrzucić (musimy poczekać do następnej kolejki).
2. Kuitan ari – tanyao może być otwarte-meldowane
3. Chonbo – poniższe przewinienia karane są poprzez chonbo:
 - (ア) Niemożliwe riichi – deklaracja riichi, gdy wszystkie kamienie potrzebne nam do wygranej są widoczne na stole (meldunki też), czyli nie mamy możliwości wygrać.
 - (イ) Deklaracja wygranej bez yaku
 - (ウ) Deklaracja riichi gdy nie jest się w tenpai
 - (エ) Nieprawidłowy kan po riichi
 - (オ) Zakłócenie przebiegu gry (np. odsłonięcie ponad pięciu kamieni z muru lub ręki przeciwnika)
 - (カ) Proponuję takie kary za odsłonięcia: 1 kamień-odkładamy po prostu na miejsce, nie wymieniamy;2 kamienie-1000 na stół;3-4 kamienie-martwa ręka;5 i powyżej-chonbo
 - (キ) Przejęcie kamienia gdy mamy martwą rękę
 - (ク) Naruszenie zasady furiten i tymczasowy furiten
 - (ケ) Pomylenie kamienia (deklaracja wygranej na kamieniu który pomyliliśmy z innym (np. 9 bambusów z 6 bambusów))
4. Martwa ręka – poniższe przewinienia karane są martwą ręką (nie można robić pon, kan, chii, ani deklarować wygranej. Martwa ręka w przypadku nierozstrzygniętej gry (ryuukyoku) nigdy nie liczy się jako tenpai):
 - (ア) Naruszenie zasady kuikae
 - (イ) Deklaracja Ron lub Tsumo w sytuacji gdy nie możemy wygrać, przy czym nie odsłonimy kamieni (bo na czas zorientujemy się że jeszcze nie jesteśmy gotowi aby zwyciężyć)
 - (ウ) Zbyt mało lub za dużo kamieni na ręce
 - (エ) Odsłonięcie kilku (pow. 2) kamieni z martwego muru lub ręki przeciwnika
5. Inne przewinienia:

- (ア) Niechciany Pon/Kan/Chii - Jeśli powiemy pon, kan lub chii, ale zorientujemy się, że nie chcemy tego robić (lub nie możemy), musimy zapłacić 1000pkt do puli danej rozgrywki.
- (イ) Odpowiedzialność za odrzucane kamienie - Są sytuacje gdy odpowiedzialność za skompletowanie yakumana przez przeciwnika spada na nas. Jeśli wyrzucimy smoka, który zostanie zameldowany jako trzeci pon do Dai Sangen, wiatr, który zostanie zameldowany jako czwarty pon do Dai Sūshi, lub kamień, który zostanie zameldowany jako 4 kan do Sū Kantsu, jesteśmy odpowiedzialni za stworzenie tego yakumana. Dlatego jeśli, któryś z graczy wyrzuci się w ron do tego układu, musimy zapłacić połowę punktów. Natomiast jeśli gracz z yakumanem wygra poprzez tsumo, całą kwotę płacimy wyłącznie my. Na podobnej zasadzie obowiązuje również zasada, że gdy wyrzucimy kamień, na którym jeden z graczy zrobi Kan, i dzięki temu wygra poprzez Rinshan, my jesteśmy odpowiedzialni za tę wygraną i płacimy zamiast pozostałych dwóch graczy (i za siebie).
6. 5 honba 2han shibari – jeśli na stole znajduje się 5 lub więcej patyczków honba (dokładanych przy każdym renchanie), obowiązuje zasada wymagająca yaku o wartości co najmniej 2 fan żeby móc zadeklarować zwycięstwo (w tym przypadku dora się liczy)
 7. Jeśli w orasu (ostatnim rozdaniu rundy południowej), wchód wygra i jest na pierwszym miejscu, nie ma renchan (gra zostaje zakończona)
 8. Obowiązuje podwójny ron (gdy dwóch graczy wygra na tym samym odrzuconym kamieniu, przegrany wypłaca punkty dla obu graczy)
 9. Gdy liczba punktów któregoś z graczy spadnie poniżej 0, gra zostaje zakończona. Jeśli jednak ilość punktów gracza będzie wynosić dokładnie 0 punktów gra toczy się dalej.
 10. Ostatni odrzucony kamień może być wykorzystany do wygrania, ale nie do pon, kan, chii.
 11. Na deklarację pon, kan, chii, ron, każdy gracz ma trzy sekundy. Zatem jeśli po odrzuceniu kamienia, kolejny gracz dobrał już kamień, ale nie minęły 3 sekundy, a inny gracz chce zrobić pon, dobrany kamień musi zostać odłożony do muru.
 12. Gra zostaje uznana za nierozegraną w poniższych przypadkach:
 - (ア) Wyczerpanie kamieni
 - (イ) Odrzucenie tego samego wiatru w pierwszej nieprzerwanej kolejce przez wszystkich graczy
 - (ウ) Kyuushu kyuuhai - W pierwszej nieprzerwanej kolejce, każdy z graczy ma

prawo uznać rozgrywkę za nierozstrzygniętą jeśli ma na ręce dziewięć różnych kamieni yaochūpai (skrajnych i specjalnych).

(工) Czwarty kan - Jeśli zostanie zameldowany czwarty Kan, a na kamieniu odrzuconym po tym meldunku nikt nie wygra, rozgrywka zostaje uznana za nierozstrzygniętą. Wyjątkiem jest jeśli wszystkie cztery Kan zrobił jeden gracz, wtedy rozgrywka toczy się dalej. Nie wolno zrobić 5 Kan.

(オ) Cztery riichi

(カ) Gdy 3 graczy zadeklaruje wygraną na tym samym kamieniu

13. Kamienie należy odrzucać w rzędach po 6.
14. Ilość punktów na początku gry: 25.000
15. Minimum, które trzeba osiągnąć aby gra mogła się skończyć: 30.000
16. Jeśli po orasu (ostatnim rozdaniu rundy południowej) żaden z graczy nie osiągnął co najmniej 30.000pkt, gra toczy się dalej i rozpoczyna się runda zachodnia. Jednak jeśli tylko liczba punktów któregoś z graczy przekroczy 30.000, runda zachodnia zostaje przerwana i gra się kończy.
17. Oka (bonus dla pierwszego miejsca): 20.000
18. Uma: 10 / 5
19. Wartość honba: 300
20. 4fu za główkę z wiatru który zarazem jest wiatrem rundy i naszym
21. W grze używane są czerwone piątki (akadora): po jednej z każdej rodziny
22. Kan-dora odsłaniana jest w zależności od tego w jaki sposób został zrobiony kan: w przypadku ukrytego kan, najpierw odsłania się kan-dorę a dopiero potem odrzuca kamień. W pozostałych przypadkach, najpierw należy odrzucić kamień, a potem jest odsłaniana kan-dora.
23. Po kan, martwy mur nie jest uzupełniany „fizycznie”. Należy tylko pamiętać że gra skończy się odpowiednią ilością kamieni wcześniej.
24. Nie można zrobić riichi jeśli na stole pozostały 4 kamienie i mniej do dobrania.
25. Jeśli zadeklarujemy riichi i na naszym odrzuconym przy deklaracji kamieniu ktoś wygra, nie musimy płacić 1000pkt za riichi.
26. Jeśli pod koniec hanchana na stole pozostały jakieś zastawy riichi, otrzymuje je gracz z największą liczbą punktów.
27. Nie ma łączenia yakumanów, ale są podwójne (daisuushi, kokushimuso w 13 stronnym oczekiwaniu, churen-poto w 9 stronnym oczekiwaniu, suuankou w oczekiwaniu na główkę).
28. Czas 2,5 h. Po tym czasie gra się kończy, podliczamy punkty, rozdajemy zastawy riichi itd.

29. Kostki oznaczają aktualny wschód w danej rozgrywce i kładzione są po lewej stronie. Znacznik rundy leży przy pierwszym wschodzie po stronie lewej. Punkty leżą po stronie lewej.
30. Rinshan – nie liczy się 2 fu za tsumo.