

Riichi



Regole del Mahjong Giapponese



INDICE

Introduzione	4
1. Le pedine.....	5
1.1 I tre semi.....	5
1.2 Onori	5
1.3 Altre pedine.....	5
1.4 Altro materiale	5
2. Preparazione.....	6
2.1 Proprio vento.....	6
2.2 Vento di giro	6
2.3 Posizioni al tavolo.....	6
2.4 Costruzione del muro	7
2.5 Apertura del muro	7
2.6 Il muro morto	7
2.7 L'indicatore di dora.....	7
2.8 Distribuzione delle pedine	8
3. Svolgimento del gioco	8
3.1 Fasi del gioco	8
3.2 Mahjong	9
3.3 Il turno di un giocatore.....	9
3.3.1 L'ultimo scarto effettuato.....	10
3.3.2 Poker scoperto.....	10
3.3.3 Tris scoperto.....	10
3.3.4 Scala scoperta.....	10
3.3.5 Esporre le combinazioni.....	10
3.3.6 Terzo tris scoperto di drago e quarto tris scoperto di vento.....	11
3.3.7 Promuovere un tris scoperto a poker.....	11
3.3.8 Poker coperto	12
3.3.9 Quarto poker	12
3.3.10 Mahjong fatto con uno scarto (ron).....	12
3.3.11 Mahjong pescato da solo (tsumo)	12
3.3.12 Riichi.....	12
3.4 Fine di una mano.....	13
3.4.1 Ultima pedina.....	13
3.4.2 A monte per esaurimento delle pedine giocabili.....	13
3.4.3 A monte per interruzione	14
3.4.4 Gestione delle puntate di <i>riichi</i> dopo le mani a monte	14
3.4.5 Furiten	14
3.4.6 Chombo.....	15
3.4.7 Mano morta.....	15
3.4.8 Irregolarità minori.....	16
3.4.9 Dichiarazione di mahjong	16
3.4.10 Gettoni.....	16
3.4.11 Cinque gettoni	16
3.4.12 Rotazione di Est	17
3.5 Avanzamento del gioco.....	17
3.6 Fine del gioco.....	17
3.6.1 Bonus per il vincitore.....	17
4 Punteggio	17
4.1 Contare una mano vincente.....	17

4.1.1	Mini-punti	18
4.1.2	Calcolo esatto del valore della mano	19
4.1.3	Tabelle dei punteggi.....	20
4.2	Riepilogo degli yaku	20
4.2.1	Un fan yaku	20
4.2.2	Due fan yaku	22
4.2.3	Tre fan yaku	23
4.2.4	Cinque fan yaku	23
4.2.5	Yakuman	23
4.3	Esempi di punteggio.....	24
5.	Etichetta e regole di torneo	27
5.1	Errori di chiamata delle pedine	27
5.1.1	Dimenticarsi di prendere la pedina chiamata	27
5.1.2	Chiamare a vuoto	27
5.1.3	Cambiare la chiamata.....	27
5.1.4	Chiamare una combinazione non valida	28
5.2	Esporre pedine.....	28
5.2.1	Esporre pedine del muro	28
5.2.2	Esporre pedine del muro morto.....	28
5.2.3	Esporre pedine della propria mano	28
5.2.4	Esporre pedine della mano di un avversario	28
5.2.5	Pescare una pedina dalla parte sbagliata del muro.....	29
5.3	Errori nella dichiarazione di "riichi"	29
5.4	Passare informazioni	29
5.5	Barare e ostruire il gioco	29
5.6	Presentarsi in ritardo al torneo	30
5.7	Sostituzione di giocatori.....	30
5.8	Sessioni di torneo	30
	TABELLE PUNTEGGIO	32
	APPENDICE (a cura dei traduttori).....	33
1	– Glossario	33
2	– Gestione del muro morto.....	35
3	– Gestione delle pedine dora, kan dora e ura dora	35
4	– Osservazioni sulle tabelle-punti	36

Introduzione

Il *Riichi* (*Mahjong* giapponese moderno) è stato introdotto indipendentemente in diversi paesi europei e di conseguenza esistono delle piccole differenze nelle regole utilizzate in Europa. Con il primo European *Riichi* Championship nel 2008 è sorto il bisogno di standardizzare le regole del *Riichi* nel contesto dell'European *Mahjong* Association (EMA).

Questo regolamento descrive le regole standard del *Riichi* adottate dall'European *Mahjong* Association. Grazie a Sjef Strik, Jenn Barr e Benjamin Boas per il grande aiuto nel chiarire le differenze tra le regole e per la preziosa consulenza.

Alcune regole che hanno messo le radici in Europa sono diverse in Giappone, in particolare questi tre casi:

1. Senza Teste può essere chiamato solo con una mano coperta.
2. Quando ci sono sul tavolo cinque gettoni è richiesto un minimo di due *yaku*.
3. È consentito chiamare una pedina per creare una scala e scartare la stessa pedina dalla mano.

Tina Christensen
European *Mahjong* Association
14 maggio 2008

Il regolamento è stato rivisto per evitare ambiguità e per chiarezza sono stati aggiunti esempi circa il conteggio dei punti. I punti *uma* sono stati aumentati, i doppi *yakuman* sono stati del tutto aboliti ad eccezione di quello per le *Grandi benedizioni della casa* e sono state aggiunte le regole di etichetta e di svolgimento dei tornei.

Tina Christensen
European *Mahjong* Association
8 gennaio 2012
<http://mahjong-europe.org/>

La presente traduzione italiana, a cura di Marco Milandri e Paolo Silvestri, vuole essere più fedele possibile al Regolamento EMA in lingua inglese, ma è stata integrata con note e talvolta con ulteriori specifiche per maggiore chiarezza. In caso di eventuali discordanze si deve fare comunque riferimento al documento ufficiale in inglese. In appendice sono stati aggiunti un glossario ed ulteriori spiegazioni su aspetti non chiaramente desumibili dal presente regolamento.

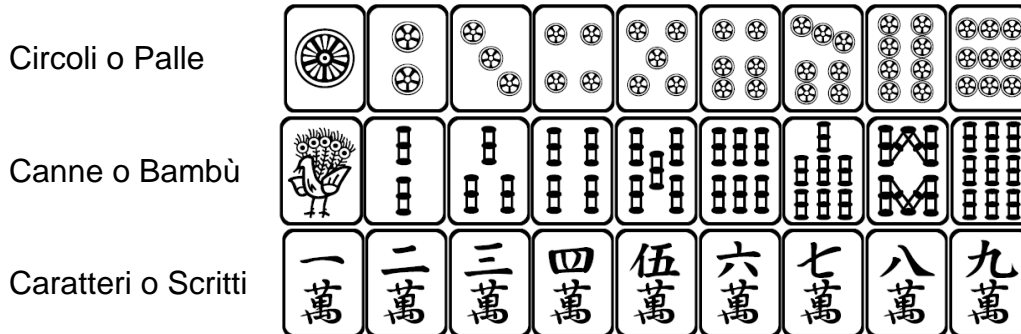
*Paolo Silvestri e Marco Milandri
Gennaio 2012*

1. Le pedine

Le 34 differenti pedine del *mahjong* sono presentate qui di seguito. Un set completo di *mahjong* contiene quattro esemplari di ciascuna pedina.

1.1 I tre semi

Ci sono tre semi, ciascuno dei quali ha delle pedine numerate dall'uno al nove:



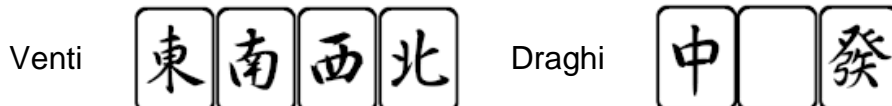
L'uno di canne è rappresentato come un uccello, il cui disegno spesso varia a seconda del set di *mahjong*. Le pedine "uno" e "nove" sono chiamate **estremi**.

Sono utilizzati tre "cinque" rossi, uno per ciascun seme. I cinque rossi sostituiscono i cinque normali, per cui ciascun seme ha un cinque rosso e tre cinque normali:



1.2 Onori

Oltre alle pedine dei tre semi ci sono sette differenti **onori**: quattro venti e tre draghi. I **venti** sono mostrati nella corretta sequenza: Est-Sud-Ovest-Nord. I **draghi** sono mostrati nella corretta sequenza: Rosso-Bianco-Verde. Il disegno del drago bianco può variare a seconda del set di gioco; di solito è una pedina completamente bianca oppure è una pedina bianca con una cornice blu.



1.3 Altre pedine

Un set di gioco è composto quindi da 136 pedine, ovvero da quattro esemplari di ciascuna delle pedine sopra illustrate. A volte i set di gioco contengono altre pedine (fiori, stagioni o jolly) che non sono usate nel *Riichi mahjong*.

1.4 Altro materiale

I set di gioco spesso hanno un segnalino per indicare il vento di giro (o di round) e dei bastoncini usati, oltre che per tenere il punteggio, anche come gettoni e come puntate di *riichi*. I set devono anche avere almeno due dadi.

2. Preparazione

2.1 Proprio vento

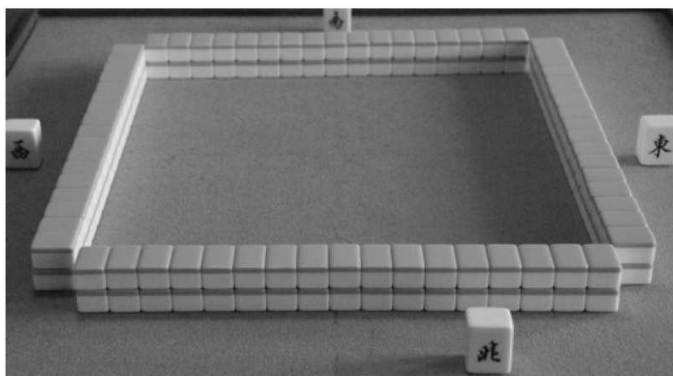
Il Mahjong è giocato da quattro giocatori ad ognuno dei quali è associato un vento chiamato **proprio vento**. Est è il giocatore iniziale, Sud siede alla destra di Est, Ovest siede di fronte ad Est e Nord siede alla sinistra di Est. Notare che la disposizione in senso antiorario est-sud-ovest-nord non rispecchia la posizione dei punti cardinali della bussola. Mano dopo mano le posizioni dei venti cambieranno (vedi 3.4.12). Durante una partita completa ogni giocatore è Est per almeno due volte.

2.2 Vento di giro¹

Quando il gioco incomincia Est è il vento di giro. Quando il giocatore che ha iniziato la partita da Est torna ad essere di nuovo Est, dopo che tutti i giocatori hanno giocato almeno una mano come Est, il vento di giro diventa Sud. Un segnalino indicante Est deve essere messo accanto al giocatore che incomincia la partita da Est e quando questo giocatore torna ad essere Est, dopo che il giro di Est è terminato, il segnalino viene girato per indicare il nuovo vento di giro, cioè il Sud.

2.3 Posizioni al tavolo

Le posizioni dei giocatori al tavolo sono determinate tirando a sorte a meno che non siano predefinite dalle schede di torneo. Per sorteggiare i posti si prendono quattro singole pedine di ciascun vento. Le pedine vengono coperte e mischiate ed ogni giocatore ne pesca una; il giocatore che ha mescolato le pedine pescherà per ultimo. Il giocatore che pesca Est comincerà il gioco come Est. Il giocatore che pesca Sud comincerà il gioco come Sud. Il giocatore che pesca Ovest comincerà il gioco come Ovest. Il giocatore che pesca Nord comincerà il gioco come Nord.



¹ Il vento di giro è anche detto 'vento di round' [NdT]

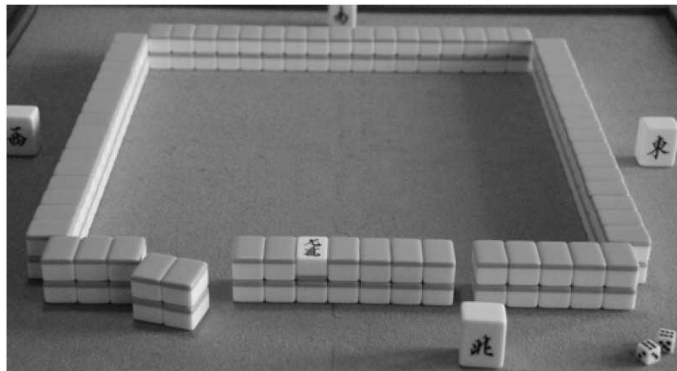
2.4 Costruzione del muro

Le pedine vengono mescolate. Ogni giocatore costruisce di *fronte* a sé un muro con le pedine coperte, lungo diciassette pedine e alto due. I quattro muri vengono uniti in modo da formare un quadrato.

2.5 Apertura del muro

Est tira i due dadi e conta i giocatori in senso antiorario fino al numero indicato dai dadi, cominciando da se stesso. Il giocatore così determinato rompe il muro davanti a sé, contando a partire dalla propria destra le coppie di pedine secondo il numero indicato dai dadi. Dopo l'ultima coppia contata il muro viene rotto, distaccando un po' le due sezioni.

Se il tiro dei dadi di Est dà 12, allora Nord rompe il muro come mostrato nella figura sottostante:



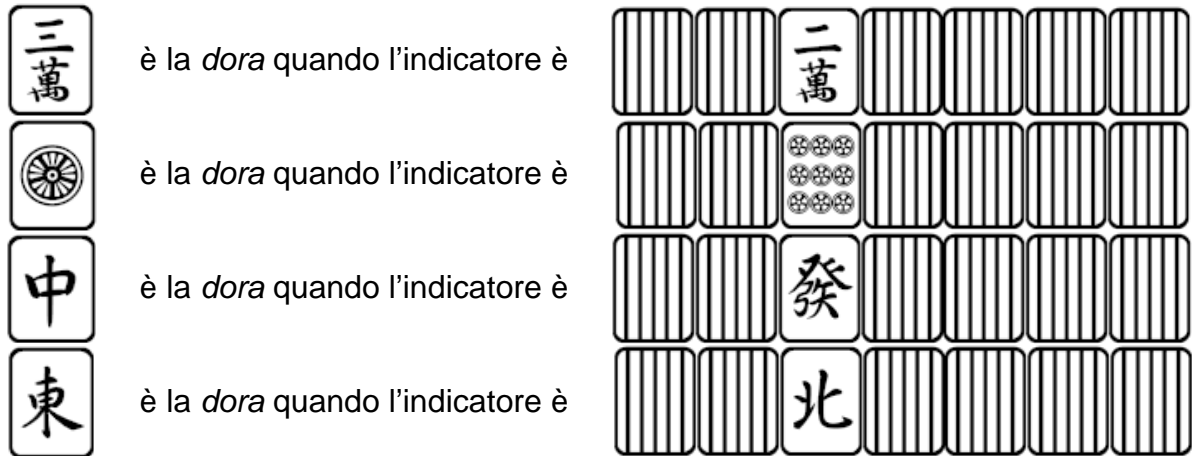
2.6 Il muro morto

Le sette coppie di pedine alla destra del punto di rottura per il giocatore corrispondente a quel muro (nel caso riportato in figura, Nord) costituiscono il muro morto. Il muro morto prosegue nel muro adiacente oltre l'angolo se si raggiunge la fine del muro. Dopo che sono state contate, le sette coppie di pedine vengono separate dal restante muro. Le pedine del muro morto sono utilizzate nel gioco solamente per rimpiazzare le quarte pedine che vanno a formare i poker.

E' consentito al giocatore che siede davanti al muro morto sistemare la prima pedina di rimpiazzo sul piano del tavolo immediatamente alla sinistra del muro morto, in modo che il muro si presenti con due pedine singole seguite da sei coppie di pedine su due file. Questo per diminuire il rischio di far cadere e scoprire la prima pedina di rimpiazzo.

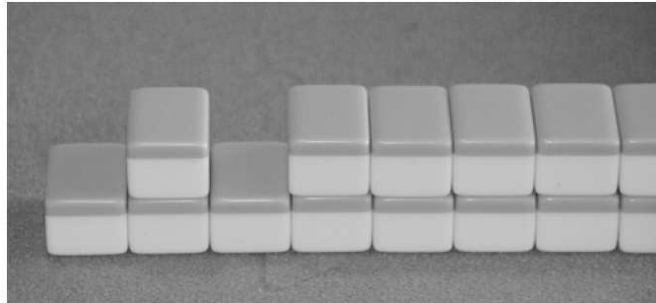
2.7 L'indicatore di dora

Si contano tre coppie di pedine nel muro morto (in senso antiorario) a partire dall'apertura iniziale del muro e si gira la pedina che si trova nella fila superiore per determinare l'indicatore di *dora*. Questa pedina indica quale pedina è la *dora*. Se l'indicatore di *dora* è la pedina di un seme, allora la *dora* è la pedina successiva dello stesso seme. Ad esempio, il sette di canne è la *dora*, se l'indicatore di *dora* è il sei di canne. Se l'indicatore è un nove, la *dora* è l'uno dello stesso seme. Se l'indicatore è un drago, anche la *dora* è un drago nel seguente ordine: il rosso indica il bianco; il bianco indica il verde e il verde indica il rosso. Per i venti, similmente, l'ordine è il seguente: est-sud-ovest-nord-est.



2.8 Distribuzione delle pedine

Il giocatore Est prende le prime quattro pedine del muro (due della fila sopra e due della fila sotto) procedendo in senso orario a partire dal suo punto di rottura. Le pedine vengono pescate in senso orario, mentre il turno dei giocatori procede in senso antiorario: Sud prende le successive quattro pedine, Ovest le successive quattro, Nord le successive quattro e così via fino a che tutti i giocatori hanno dodici pedine. Est continua prendendo due pedine: le due pedine della fila superiore che si trovano in prima e terza posizione. Sud, Ovest e Nord prendono quindi nell'ordine una pedina ciascuno (questa convenzione non altera l'ordine di pescata: è come se Est prendesse inizialmente una sola pedina, aspettasse che gli altri giocatori prendessero la loro e prendesse infine la quattordicesima pedina). Est ora ha la mano iniziale composta da quattordici pedine, mentre gli altri giocatori hanno tredici pedine ciascuno.



Ogni giocatore dispone le proprie pedine diritte di fronte a sé in modo che solamente lui le possa vedere. I dadi vengono collocati alla destra di Est; in questo modo è chiaro a tutti quale giocatore è Est.

3. Svolgimento del gioco

Lo scopo del gioco è di formare le combinazioni richieste e di chiudere la mano. L'ulteriore scopo del gioco è di ricavare il maggior numero di punti dalle mani vincenti. Non importa quante mani ogni giocatore chiuda, i punti fatti determinano il vincitore.

3.1 Fasi del gioco

Il turno di gioco di un giocatore incomincia quando acquisisce una pedina e termina quando scarta una pedina. Durante un normale giro di gioco tutti i giocatori giocano una volta al loro

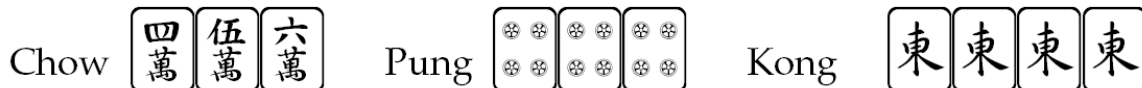
turno. Un normale giro di gioco è interrotto se uno scarto viene chiamato per formare un *poker* (*kong*), un *tris* (*pung*) o una *scala* (*chow*) oppure se viene dichiarato un *poker* (*kong*) coperto. Una mano dura fino a che un giocatore non completa le sue combinazioni e vince, oppure fino a che non va a monte. Durante un giro di vento tutti i giocatori sono Est a turno. Una partita completa è formata da due giri di vento: il giro di Est ed il giro di Sud.

3.2 Mahjong

Una mano chiusa (*mahjong*) è composta da quattro combinazioni e una coppia. Una combinazione può essere una *scala* (*chow*), un *tris* (*pung*) oppure un *poker* (*kong*). Un *mahjong* per essere valido deve avere almeno 1 *yaku* (raddoppio fondamentale).

Un giocatore che è *furiten* non può fare *mahjong* con lo scarto di un avversario.

- Una *scala*, *chow*, è costituita da tre pedine consecutive dello stesso seme: non si possono fare scale con i draghi o i venti; 8-9-1 dello stesso seme non è una scala valida.
- Un *tris*, *pung*, è formato da tre pedine uguali.
- Un *poker*, *kong*, è formato da quattro pedine uguali.
- Una coppia è formata da due pedine uguali.



Esistono due mani speciali che non sono composte da quattro combinazioni ed una coppia:

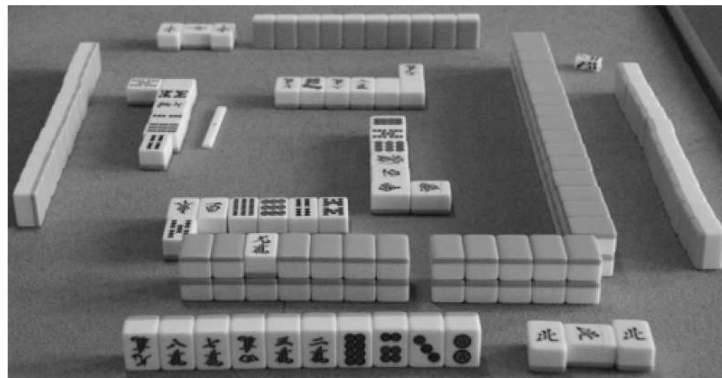
- Tutte coppie.
- Tredici lanterne.

3.3 Il turno di un giocatore

Il gioco parte dal giocatore che è Est e l'ordine di turno procede in senso anti-orario.

Un giocatore incomincia il suo turno pescando una pedina. Soltanto Est non deve pescare al suo primo turno di gioco, avendo già nella mano quattordici pedine. Se il giocatore non fa *mahjong* o non dichiara un *poker*, il suo turno finisce con lo scarto di una delle proprie pedine coperte.

Ogni giocatore dispone in modo ordinato i propri scarti davanti a sé, formando file di sei pedine ciascuna all'interno del muro, in modo che sia chiaro chi ha scartato le pedine e in quale ordine.



3.3.1 L'ultimo scarto effettuato

L'ultimo scarto effettuato da un giocatore può essere chiamato da qualunque altro giocatore per chiudere la mano (fare *mahjong*), per formare un *poker* o per formare un *tris*. Un *poker* o un *tris* chiamati possono far perdere un turno ad uno o due giocatori, in quanto il turno di gioco ricomincia a partire dal giocatore che ha chiamato la pedina e non prosegue da quello che l'ha scartata. Se un giocatore chiama una pedina per chiudere, la chiamata di qualsiasi altro giocatore per *poker*, *tris* o *scala* viene ignorata. E' possibile che con la stessa pedina scartata chiudano più giocatori. Solo il giocatore successivo a quello che ha scartato può chiamare invece l'ultima pedina scartata per formare una *scala*. Se il giocatore non chiama lo scarto allora incomincia il suo turno pescando una pedina dal muro.

La chiamata di una pedina per fare *mahjong* ha la precedenza su ogni altra chiamata. La chiamata di una pedina per formare un *poker* o un *tris* ha la precedenza sulla chiamata per una *scala*, ma deve essere effettuata entro tre secondi.

Un giocatore che ha chiamato una pedina per fare *mahjong*, non può modificare la propria chiamata.

Se l'ultimo scarto effettuato viene chiamato dopo che il giocatore di turno ha già pescato una pedina, ma entro tre secondi dopo lo scarto, allora quest'ultimo deve rimettere la pedina pescata al suo posto nel muro.

3.3.2 Poker scoperto

Per chiamare l'ultima pedina scartata per formare un *poker* scoperto il giocatore deve dichiarare *kong* o *kan* e piazzare la pedina scoperta insieme alle altre tre pedine identiche calate dalla propria mano. Dopo avere scoperto una pedina quale indicatore di *kan dora*, il giocatore prende dal muro morto una pedina di rimpiazzo del *poker* e continua il suo turno come se avesse pescato una pedina dal muro.

Il muro morto deve essere sempre costituito da quattordici pedine e quindi, dopo aver pescato la pedina di rimpiazzo del *poker*, bisogna ripristinarlo con l'ultima pedina del muro².

3.3.3 Tris scoperto

Per chiamare l'ultima pedina scartata per formare un *tris* scoperto il giocatore deve dichiarare chiaramente *pung* o *pon* e piazzare la pedina scoperta insieme alle altre due pedine identiche calate dalla propria mano.

3.3.4 Scala scoperta

L'ultima pedina scartata può essere chiamata per formare una scala solamente dal giocatore di mano, ovvero il giocatore che siede alla destra di chi ha scartato. Per chiamare l'ultima pedina scartata per formare una scala scoperta il giocatore deve dichiarare *chow* o *chi* e piazzare la pedina scoperta insieme alle due pedine calate dalla propria mano, le quali vanno a completare la combinazione.

3.3.5 Esporre le combinazioni

² Per comprendere nel dettaglio le operazioni di ripristino del muro morto consultare il paragrafo 2 della sezione Appendice [NdT]

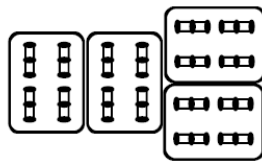
Le pedine presenti nelle combinazioni scoperte non possono essere ridistribuite per formare altre combinazioni e non possono essere scartate.

Dopo aver chiamato una pedina, vanno immediatamente esposte le pedine della propria mano che vanno a completare la combinazione. E' permesso scartare prima di raccogliere la pedina chiamata. Se la pedina chiamata non viene raccolta entro i turni dei due successivi avversari, cioè prima che siano stati fatti altri due scarti, il giocatore si troverà con una "mano morta".

Le combinazioni scoperte vanno piazzate alla destra dei giocatori in una posizione visibile per tutti i giocatori. Le pedine chiamate vanno ruotate in modo da indicare quale giocatore ha effettuato lo scarto. Se la pedina è stata scartata dal giocatore che siede a sinistra, la pedina chiamata è posizionata al lato sinistro della combinazione. Se la pedina è stata scartata dal giocatore che siede di fronte, la pedina chiamata è posizionata nel mezzo della combinazione. Se la pedina è stata scartata dal giocatore che siede a destra, la pedina chiamata è posizionata sul lato destro della combinazione. Un *poker* chiamato ha una pedina ruotata. Un *poker* fatto promuovendo un *tris* chiamato³ ha due pedine ruotate: la quarta pedina va messa vicino alla pedina precedentemente ruotata.



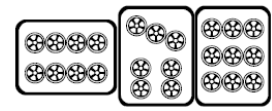
Pedina scartata dal giocatore alla propria destra



Kong realizzato pescandosi da soli il quarto esemplare



Pedina scartata dal giocatore di fronte



Pedina scartata dal giocatore alla propria sinistra

3.3.6 Terzo tris scoperto di drago e quarto tris scoperto di vento

Un giocatore che fornisce la pedina utile per formare il terzo *tris/poker* di drago ad un avversario che già ha esposto due *tris/poker* di drago o la pedina utile per formare il quarto *tris/poker* di vento a un avversario che ha già esposto tre *tris/poker* di vento deve pagare l'intero valore della mano nel caso in cui l'avversario realizzi il *Grande raduno dei dragoni* o le *Grandi benedizioni della casa*, pescandosi la pedina di chiusura (gli altri due giocatori non pagano niente). Nel caso in cui il *Grande raduno dei dragoni* o le *Grandi benedizioni della casa* siano realizzati grazie allo scarto di un altro giocatore, questi dividerà il pagamento in ugual modo con chi ha scartato la pedina utile per il terzo *tris/poker* di drago o il quarto *tris/poker* di vento.

3.3.7 Promuovere un tris scoperto a poker

Un giocatore nel suo turno di gioco può promuovere un *tris* scoperto a *poker* scoperto dopo aver pescato una pedina dal muro o aver pescato una pedina di rimpiazzo del *poker*. Non può promuovere un *tris* a *poker* nel turno in cui ha chiamato una pedina per realizzare una scala o un *tris*. Il giocatore deve dichiarare chiaramente *kong* o *kan*, piazzare la quarta pedina accanto alla pedina ruotata del *tris*, aspettare tre secondi per permettere agli avversari di dichiarare *mahjong* e poi scoprire un indicatore di *kan dora* e prendere la pedina di rimpiazzo del *poker* dal muro morto. Il muro morto viene poi ripristinato a quattordici pedine con l'ultima pedina del muro.

³ Ovviamente in questo caso la quarta pedina non può essere chiamata, ma può solo essere pescata [NdT]

3.3.8 Poker coperto

Un giocatore nel suo turno di gioco può dichiarare un *poker* coperto, dopo aver pescato una pedina dal muro o una pedina di rimpiazzo di un *poker*, ma non dopo aver chiamato una pedina per realizzare una *scala*, un *tris*⁴. Il giocatore deve dichiarare chiaramente *kong*, o *kan* mostrare le quattro pedine del *poker*, girando poi le due pedine centrali a faccia coperta, scoprire un nuovo indicatore di *kan dora* e prendere una pedina di rimpiazzo dal muro morto. Il muro morto viene poi ripristinato a quattordici pedine con l'ultima pedina del muro.

Un giocatore dopo aver dichiarato un *poker* coperto ha ancora una mano coperta, se non ha altre combinazioni scoperte.

Un *poker* coperto può essere rubato solo per realizzare le *Tredici Lanterne Meravigliose*.

Quattro pedine identiche formano un *poker* coperto solamente se è dichiarato.

3.3.9 Quarto poker

Se nessuno chiude con lo scarto del giocatore che ha dichiarato il quarto *poker*, la mano va a monte, tranne nel caso in cui sia un solo giocatore ad avere i quattro *poker*. In questo caso il gioco continua, ma nessun altro *poker* può essere dichiarato. In nessun caso può essere fatto un quinto *poker*.

3.3.10 Mahjong fatto con uno scarto (ron)

Un giocatore che riesce a formare un *mahjong* valido, con almeno 1 *yaku*, con l'ultimo scarto effettuato può chiudere dichiarando chiaramente *ron* o *mahjong*, tranne nel caso in cui sia *furiten*.

3.3.11 Mahjong pescato da solo (tsumo)

Un giocatore che riesce a formare un *mahjong* valido, con almeno 1 *yaku*, con una pedina appena pescata dal muro o dal muro morto può chiudere dichiarando chiaramente *tsumo* o *mahjong*. Il giocatore deve tenere la pedina vincente separata dal resto della mano in modo che sia chiaro a tutti i giocatori quale essa sia. Anche un giocatore che è *furiten* può sempre chiudere pescando la pedina da solo.

3.3.12 Riichi

Un giocatore che è a punto con una mano coperta può dichiarare *riichi*, dicendo chiaramente *riichi*, ruotando la pedina scartata di novanta gradi rispetto agli altri scarti e facendo una puntata di 1.000 punti, mettendo un bastoncino sul tavolo vicino ai propri scarti. Se un giocatore chiama la pedina ruotata per chiudere, la dichiarazione di *riichi* non è valida e colui che ha dichiarato *riichi* recupera i 1.000 punti. Se un giocatore chiama la pedina ruotata per realizzare una combinazione scoperta, il giocatore che ha dichiarato *riichi* dovrà ruotare lo scarto che farà successivamente.

Un giocatore non può dichiarare *riichi* se sono rimaste meno di quattro pedine da pescare nel muro.

I 1.000 punti tornano al giocatore che ha dichiarato *riichi* nel caso in cui faccia *mahjong*. Se un

⁴ Si può invece dichiarare un altro *poker* coperto dopo aver chiamato un *poker* ed avere pescato una pedina di rimpiazzo [NdT]

altro giocatore chiude la mano, allora questi prende anche i 1.000 punti di chi ha dichiarato *riichi*. Nel caso in cui la mano vada a monte le puntate di *riichi* rimangono sul tavolo e andranno al prossimo giocatore che chiuderà una mano.

Un giocatore che dichiara *riichi* non può più cambiare la propria mano, ma può dichiarare un *poker* coperto se pesca la quarta pedina di un proprio *tris* coperto, a condizione che la formazione del *poker* non cambi la/e pedina/e su cui è a *riichi* e che le tre pedine promosse a *poker* possano essere interpretate inequivocabilmente come un *tris* nella mano originale: ad esempio, nel caso di tre *tris* consecutivi di colore non può essere dichiarato un *poker*, in quanto le pedine possono essere interpretate anche come tre scale uguali di colore.

Un giocatore che è *furiten* può dichiarare *riichi*. Un giocatore che dopo aver dichiarato *riichi* decide di non chiudere con lo scarto di altri giocatori diventa *furiten*. Un giocatore che è *furiten* può chiudere soltanto con una pedina pescata da solo.

Il *riichi* vale uno *yaku*. Un giocatore che chiude nel primo giro di gioco dopo la sua dichiarazione di *riichi* (inclusa la pedina che pesca al suo turno successivo) ha un ulteriore *yaku* per *ippatsu*. La possibilità di *ippatsu* viene meno se il giro di gioco è interrotto dalla chiamata di un *poker*, di un *tris* o di una *scala* o dalla dichiarazione di un *poker* coperto.

Un giocatore che chiude a seguito della dichiarazione di *riichi* scopre le pedine che si trovano sotto l'indicatore di *dora* e sotto ogni indicatore di *kan dora*. Queste pedine sono gli indicatori di *ura dora*, che valgono solo per i giocatori che hanno dichiarato *riichi*.

3.4 Fine di una mano

Una mano può finire in tre modi:

- a monte per esaurimento delle pedine giocabili senza che nessuno abbia chiuso dopo che è stata scartata l'ultima pedina;
- a monte per interruzione;
- chiusura della mano da parte di uno o più giocatori.

Il *chombo* dà luogo alla ripetizione della mano e non conta quindi come una mano.

3.4.1 Ultima pedina

L'ultima pedina del muro può essere chiamata solamente per fare *mahjong*, non per formare un *poker*, un *tris* o una *scala*. Nel caso in cui un giocatore dichiari un *poker* dopo aver pescato la penultima pedina del muro, la pedina di rimpiazzo diviene l'ultima pedina giocabile⁵. Non si può dichiarare un *poker* coperto dopo aver pescato l'ultima pedina del muro.

3.4.2 A monte per esaurimento delle pedine giocabili

La mano va a monte per esaurimento delle pedine giocabili se nessuno ha chiuso dopo lo scarto dell'ultima pedina. Le quattordici pedine del muro morto non sono utilizzate. Dopo una mano a monte per esaurimento delle pedine, i giocatori *noten* (coloro i quali non sono o non vogliono mostrare di essere a punto) pagano una penalità ai giocatori *tenpai* (cioè ai giocatori che mostrano di essere a punto)⁶. Il totale della penalità *noten* è di 3.000 punti. Ad esempio, se tre giocatori sono *tenpai* il giocatore *noten* deve 1.000 punti ad ognuno, mentre se un solo giocatore è *tenpai* allora questi riceve 1.000 punti da ogni giocatore *noten*. Un giocatore non è considerato *tenpai* se è a punto solo su una pedina di cui già possiede tutti e quattro gli esemplari. Un giocatore è invece considerato *tenpai* anche se tutte le pedine su cui è a punto sono visibili tra gli scarti e le combinazioni esposte. Nel caso di mano a monte per esaurimento delle pedine i giocatori che hanno dichiarato *riichi* sono obbligati a mostrare la mano per

⁵ L'ultima pedina rimasta va infatti a ripristinare il muro morto [NdT]

⁶ Per essere *tenpai* basta essere a punto, indipendentemente dal numero di *yaku* [NdT]

verificare che siano a punto. Dopo una mano a monte per esaurimento delle pedine viene messo un gettone sul tavolo alla destra del giocatore che è Est.

3.4.3 A monte per interruzione

Dopo una mano a monte per interruzione i giocatori *noten* non devono pagare alcuna penalità e i giocatori che hanno dichiarato *riichi* non sono obbligati a mostrare di essere a punto, tranne nel caso in cui ci siano quattro dichiarazioni di *riichi*. Dopo una mano a monte per interruzione viene messo un gettone sul tavolo alla destra del giocatore che è Est. Una mano può andare a monte per interruzione in quattro modi:

- un giocatore che dopo aver pescato per la prima volta nel primo giro di gioco non interrotto si trova ad avere almeno nove differenti pedine di testa (estremi e onori) può dichiarare la mano a monte;
- nessuno chiude con lo scarto effettuato a seguito della dichiarazione del quarto *poker* nel caso in cui i quattro *poker* non appartengano tutti allo stesso giocatore;
- tutti i giocatori scartano lo stesso vento nel primo giro di gioco non interrotto;
- tutti e quattro i giocatori hanno dichiarato *riichi* e nessuno chiude con la pedina scartata dal quarto giocatore dopo aver dichiarato *riichi*. Tutti i giocatori in questo caso sono obbligati a mostrare le pedine per verificare che siano a punto (*tenpai*).

3.4.4 Gestione delle puntate di *riichi* dopo le mani a monte

Nel caso in cui una mano vada a monte (sia per esaurimento delle pedine giocabili che per interruzione), tutte le puntate di *riichi* rimangono sul tavolo e andranno al prossimo giocatore che chiuderà una mano.

3.4.5 Furiten

Se un giocatore a punto può chiudere con uno dei suoi precedenti scarti allora è *furiten* e non può fare *mahjong* con lo scarto di un giocatore.

Un giocatore che è *furiten* può scegliere di cambiare la propria mano per non essere più *furiten* (tranne nel caso in cui abbia dichiarato *riichi*).

Un giocatore che è *furiten* può sempre chiudere pescandosi la pedina vincente.

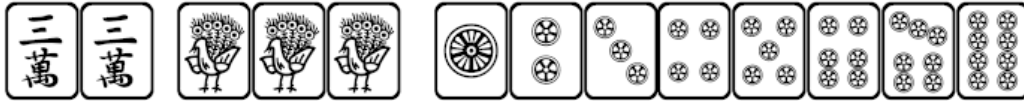
Un giocatore che non chiama il *mahjong* su una pedina scartata, che lo farebbe chiudere, è temporaneamente *furiten*, anche se con tale pedina non realizzava neppure 1 *yaku*⁷ e non può chiudere chiamando una pedina nel corrente giro di gioco⁸. Se il giro di gioco è interrotto da una chiamata per formare un *poker*, un *tris* o una *scala*, il giocatore non è più temporaneamente *furiten*. Lo stato di temporaneamente *furiten* termina sempre quando il giocatore pesca una pedina: un giocatore non è mai considerato *furiten* quando pesca da solo la pedina che lo fa chiudere.

Furiten – esempio 1 Se un giocatore a punto può chiudere usando uno dei suoi scarti precedenti è considerato *furiten* e non può fare *mahjong* chiamando una pedina scartata, anche se la mano chiusa con uno dei suoi precedenti scarti non comprendeva alcuno *yaku*.

Si consideri un giocatore con la seguente mano:

⁷ Almeno 1 *yaku* è obbligatorio per chiudere [NdT]

⁸ Esempio: Est è in chiusura sulla scala bilaterale 4-5 di palle; Sud scarta un 3 di palle ed Est non lo chiama perché vuole realizzare il *Serpente di colore*; Est diventa quindi temporaneamente *furiten* e non può chiudere chiamando il 6 di palle fino al suo turno di pesca successivo o fino all'interruzione del corrente giro di gioco [NdT]



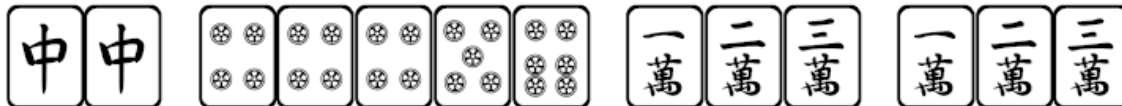
Il giocatore è a punto su tre pedine: 3, 6 e 9 palle. Il giocatore è *furiten* se una di queste tre pedine è presente tra i suoi scarti.

Furiten – esempio 2 Si consideri un giocatore con la seguente mano:



Il giocatore può chiudere con 1 e 4 palle. Un 7 palle presente tra i suoi scarti non rende il giocatore *furiten*. Solamente se un 1 o un 4 di palle sono presenti tra i suoi scarti il giocatore è *furiten*.

Furiten – esempio 3 Si consideri un giocatore con la seguente mano:



Il giocatore è a punto su tre pedine: 4 e 7 palle e drago rosso. Se il giocatore ha scartato una di queste pedine allora è *furiten*.

3.4.6 Chombo

Le gravi irregolarità sono punite con un *chombo*, dopo il quale la mano viene rigiocata. Se nello stesso momento in cui si verifica un *chombo* viene dichiarato anche *mahjong*, il *chombo* viene annullato.

La penalità *chombo* è pari a un pagamento *mangan*: 4.000 a Est, 2.000 agli altri giocatori. Se il giocatore che commette l'irregolarità è Est, questi deve pagare 4.000 ad ogni altro giocatore.

Le seguenti irregolarità sono soggette a una penalità *chombo*:

- dichiarare una chiusura non valida⁹;
- dichiarare un *riichi* non valido (si determina solamente se la mano va a monte)¹⁰.
- fare un *poker* coperto non valido dopo aver dichiarato *riichi* (si determina solamente se il giocatore fa *mahjong* o se la mano va a monte);
- mostrare più di cinque pedine del muro, del muro morto, della propria mano o della mano di un avversario;
- chiamare una pedina dopo che la propria mano è stata dichiarata “mano morta”.

Dopo un *chombo* le puntate di *riichi* tornano ai giocatori che hanno dichiarato *riichi* e la mano viene ripetuta. Non vengono piazzati gettoni e Est non gira.

3.4.7 Mano morta

Alcune irregolarità che non sono punite con un *chombo* determinano invece una “mano morta”.

⁹ Ivi compresa una chiamata sbagliata, senza immediata correzione: es. *ippatsu* [NdT]

¹⁰ Se la mano non va a monte il falso *riichi* rientra nel caso precedente [NdT]

Un giocatore che ha una “mano morta” non può dichiarare *mahjong*, *kong*, *pung* o *chow* e non può mai essere considerato *tenpai*.¹¹

Le seguenti irregolarità provocano una “mano morta”:

- Avere poche o troppe pedine in mano;
- Esporre pedine di un avversario o del muro morto¹².
- Formare un poker, un tris o una scala non validi.

3.4.8 Irregolarità minori

Generalmente le irregolarità minori non sono penalizzate. Consultare a tal proposito la Sezione 5 “Etichetta e regole di torneo”.

3.4.9 Dichiarazione di mahjong

Quando uno o più giocatori dichiarano *mahjong* viene effettuato il conteggio delle loro mani. Solamente chi chiude riceve il pagamento dei punti. Se ci sono più possibilità di chiudere la mano con la pedina vincente, viene sempre scelta quella che dà il punteggio più alto.

Un giocatore che chiude pescandosi la pedina viene pagato da tutti e tre gli avversari. Un giocatore che con il proprio scarto fa chiudere uno o più giocatori paga l'intero valore della mano al/i vincitore/i.

Est riceve più punti in caso di vittoria, ma paga anche più punti nel caso in cui un avversario si peschi la pedina di chiusura.

Quando Est chiude la mano (anche se altri giocatori fanno *mahjong* insieme), viene piazzato un gettone sul tavolo alla destra di Est.

3.4.10 Gettoni

Un gettone è posto sul tavolo alla destra di Est dopo una mano in cui Est ha chiuso e dopo una mano a monte per esaurimento delle pedine giocabili o una mano a monte per interruzione.

Ogni gettone sul tavolo incrementa il valore della mano di 300 punti. Nel caso di chiusura pescata il pagamento viene ripartito, per cui ogni giocatore paga 100 punti al vincitore per ogni gettone, oltre al pagamento della mano.

Tutti i gettoni sono rimossi dopo che un giocatore diverso da Est ha chiuso la mano ed Est non ha chiuso.

3.4.11 Cinque gettoni

Nel caso in cui ci siano sul tavolo cinque o più gettoni sono richiesti almeno 2 *fan* per chiudere la mano.

Questo avviene o realizzando una mano con 2 o più combinazioni che valgono un *fan* ciascuna, o realizzando una mano con una combinazione che vale di per sé almeno 2 *fan*. I due *fan* devono derivare dalle combinazioni realizzate, e non dalle pedine *dora* o dai cinque rossi.

¹¹ Il giocatore che ha una “mano morta” continua a giocare sino alla fine pescando al suo turno una pedina e scartandone una a scelta dalla sua mano [NdT]

¹² Esporre fino a cinque pedine di un avversario o del muro morto provoca una “mano morta”; esporre invece fino ad un massimo di cinque pedine proprie o del muro “vivente” non provoca nessuna penalità, e le pedine scoperte vengono riposizionate nel muro o nella propria mano [NdT]

3.4.12 Rotazione di Est

Dopo la fine di una mano si determina se Est rimane Est o se il ruolo di Est passa ad un altro giocatore.

Est rimane Est se fa *mahjong* o se è *tenpai* quando una mano va a monte per esaurimento delle pedine giocabili. Se una mano è vinta da più giocatori Est rimane Est se è uno dei vincitori. Negli altri casi Est gira: il giocatore che era Sud diventa il nuovo Est, chi era Ovest diventa Sud, chi era Nord diventa Ovest e chi era Est diventa Nord.¹³

In caso di *chombo* e in caso di mano a monte per interruzione non c'è rotazione: Est rimane Est.

3.5 Avanzamento del gioco

Quando si è stabilita la rotazione dei posti le pedine vengono mescolate a faccia in giù e una nuova mano incomincia.

Quando il giocatore che ha cominciato il gioco come Est torna ad essere di nuovo Est, dopo che tutti i giocatori sono stati Est per almeno una volta, incomincia il giro di Sud.

Quando il giocatore che ha iniziato il gioco come Est torna ad essere di nuovo Est, dopo che tutti gli avversari sono stati Est per almeno una volta nel giro di Sud, il gioco termina.

3.6 Fine del gioco

Quando il giro di Sud termina, ed il gioco finisce, il vincitore è il giocatore che ha più punti. La somma totale dei punti determina il vincitore, indipendentemente dal numero di mani che ciascun giocatore abbia chiuso. Possono anche esserci dei pareggi. Le puntate di *riichi* rimaste sul tavolo sono prese dal vincitore¹⁴.

3.6.1 Bonus per il vincitore

Al termine del gioco viene applicato ai punteggi un extra bonus/malus (*uma*). I due giocatori meglio piazzati ricevono un bonus dai due giocatori peggio piazzati come di seguito descritto:

- Il primo riceve 30.000 punti;
- Il secondo riceve 10.000 punti;
- Il terzo è penalizzato di 10.000 punti;
- Il quarto è penalizzato di 30.000 punti.

Se c'è un pareggio i punti relativi alle posizioni in parità vengono divisi tra i giocatori in parità. Ad esempio se due giocatori sono in parità per la prima posizione allora ricevono 20.000 punti ciascuno.

4 Punteggio

4.1 Contare una mano vincente

¹³ I giocatori cambiano di vento, ma non si spostano fisicamente dai loro posti [NdT]

¹⁴ Non è stata risolta la questione delle puntate di *riichi* rimaste sul tavolo in caso di pareggio finale [NdT]

Tutti i giocatori al tavolo hanno la responsabilità di accertarsi che ogni mano vincente sia contata correttamente e al massimo dei punti.

Per prima cosa si calcola il numero di *fan* (raddoppi): si sommano il numero di *fan* dati dagli *yaku* (almeno uno), il numero di cinque rossi, il numero di pedine *dora*, il numero di pedine *kan dora* e in caso di *riichi* anche il numero di pedine *ura dora* presenti nella mano. Questa somma è il numero di *fan* della mano.

Poi si contano i mini-punti, cioè il valore-base della mano. I mini-punti si arrotondano per eccesso alla decina successiva (ad esempio 32 mini-punti sono arrotondati a 40). In caso di *Tutte coppie* la mano vale 25 mini-punti e non si effettua alcun arrotondamento. Per mani con cinque o più *fan* i mini-punti sono irrilevanti.

Il valore della mano può essere trovato con le tabelle di pagina 32. Le tabelle sono spiegate nel paragrafo 4.1.3. Al valore trovato in tabella si aggiungono 100 punti per ogni gettone sul tavolo in caso di chiusura pescata e 300 punti per ogni gettone in caso di chiusura su scarto. Inoltre le puntate di *riichi* fatte dai giocatori che non hanno chiuso la mano sono prese dal vincitore.

Nel caso in cui più giocatori chiudano contemporaneamente chi ha scartato la pedina paga separatamente i punti ad ognuno dei vincitori. Ogni giocatore che ha chiuso riceve i punti per il valore della mano, incluso il valore dei gettoni in gioco.

Nel caso in cui più giocatori chiudano contemporaneamente, le puntate di *riichi* fatte dai giocatori che non hanno chiuso vanno al giocatore più vicino alla destra di chi ha scartato la pedina vincente. Le puntate di *riichi* fatte dai giocatori che chiudono la mano ritornano sempre ai giocatori stessi.

4.1.1 Mini-punti

Si ricevono sempre dei mini-punti per uno dei seguenti tre tipi di chiusura:

- Mano coperta chiusa con uno scarto 30
- Tutte coppie (ulteriori mini-punti non sono aggiunti) 25
- Altre chiusure (chiusura pescata o con mano scoperta) 20

Si aggiungono i mini-punti per i *tris* e i *poker* che si hanno nella mano. Le scale non danno mini-punti. Se la pedina di chiusura va a formare un *tris*, questo conta come un *tris* coperto nel caso di chiusura pescata, e come un *tris* scoperto nel caso di chiusura realizzata con uno scarto.

Mini-punti	Scoperto	Coperto
<i>Tris</i> 2-8	2	4
<i>Tris</i> Estremi/Onori	4	8
<i>Poker</i> 2-8	8	16
<i>Poker</i> Estremi/Onori	16	32

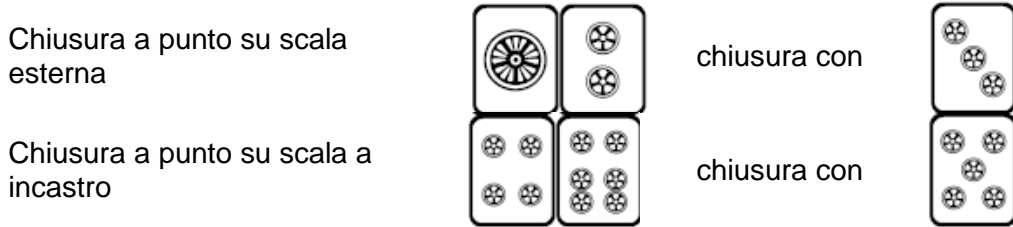
Inoltre si aggiungono 2 mini-punti per ciascuno dei seguenti casi:

- Coppia di drago
- Coppia del proprio vento
- Coppia del vento di giro
- Chiusura su scala esterna, scala a incastro e coppia
- Chiusura pescata¹⁵ (escluso il caso di *Pinfu*)
- *Pinfu* scoperto¹⁶

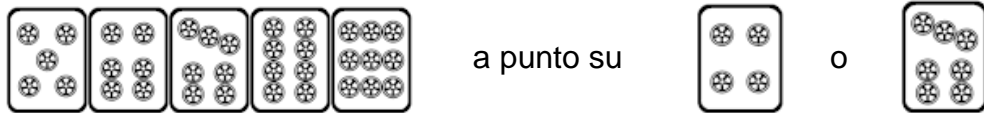
¹⁵ I 2 mini-punti per la chiusura pescata si hanno anche in caso di *yaku* per *Tutto pescato* [NdT]

¹⁶ Una mano, non coperta, formata da tutte scale con coppia senza valore e a punto su scala bilaterale si definisce *Pinfu* scoperto, il quale non dà uno *yaku*, ma solo 2 mini-punti. Nel caso di *Pinfu* scoperto si possono avere invece uno *yaku* per *Tre scale uguali nei tre semi* o per *Serpente di colore* o per *Teste ovunque* (con la coppia di vento senza valore), due *yaku* per *Mano pura* (con la coppia di vento senza valore) o per *Estremi ovunque*; cinque *yaku* per *Mano purissima* [NdT]

I due mini-punti per la chiusura su scala esterna, su scala a incastro e su coppia si ottengono anche se si è a punto su altre pedine¹⁷. La chiusura su scala esterna si verifica quando si è a punto per il 3 (avendo in mano 1 e 2) o per il 7 (avendo in mano 8 e 9). La chiusura su scala a incastro si verifica quando si è a punto sulla pedina centrale di una scala. La chiusura su coppia si verifica quando si è a punto sulla pedina che serve per formare la coppia.

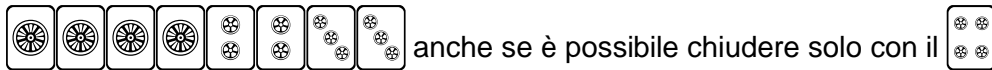


La possibilità del punteggio più alto decide quale combinazione si deve ritenere formata con la pedina vincente. Si consideri la seguente sequenza:



Chiudendo con il 7 palle, la pedina può o completare la scala 8-9 (nel qual caso dà diritto a 2 mini-punti) o completare la scala bilaterale 5-6-7, che non dà i 2 mini-punti, ma vale invece 1 *yaku* per *Pinfu* con mano coperta. Si deve sempre scegliere la possibilità che dà maggior punteggio.

In casi speciali come:



non si ha diritto ai 2 mini-punti, perché la pedina non completa né una scala esterna, né una scala a incastro, né una coppia.

Nel caso di chiusura pescata si hanno 2 mini-punti, tranne nel caso in cui si dichiari 1 *yaku* per *Pinfu*.

Il *Pinfu* scoperto è una mano scoperta che non vale mini-punti (tranne i 20 mini-punti di chiusura). E' comunque ricompensata con 2 mini-punti. Esempio:



4.1.2 Calcolo esatto del valore della mano

Per calcolare il valore della mano si raccomanda di utilizzare le tabelle che si trovano a pagina 32. Per completezza, comunque, viene spiegata di seguito la procedura di calcolo.

Per le mani che hanno cinque o più *fan* si utilizza la tabella con le mani-limite.

Per le mani che hanno meno di cinque *fan* il valore della mano si calcola così: il valore-base della mano (cioè i mini-punti arrotondati per eccesso alla decina superiore) è raddoppiato per il numero di *fan* più 2. La cifra così ottenuta è la cifra-base che deve essere pagata dai tre

¹⁷ Esempio: se si è a punto con 444 di palle e 3 di palle, chiudendo con il 3 (non con il 2) si ha diritto ai due mini-punti [NdT]

giocatori in caso di chiusura pescata. Per Est la cifra viene raddoppiata un'altra volta. In caso di chiusura Est riceve il pagamento doppio da parte degli avversari, ma paga anche il doppio della cifra-base nel caso in cui un avversario chiuda pescandosi la pedina. I pagamenti sono arrotondati per eccesso ai 100 punti superiori, senza mai superare il limite di un *mangan*. In caso di chiusura su scarto, il giocatore che ha scartato la pedina deve pagare per tutti gli avversari (Est incluso) e precisamente quattro volte la cifra-base della mano se il vincitore non è Est e tre volte la doppia cifra-base della mano se il vincitore è Est. Il pagamento è arrotondato per eccesso ai 100 punti superiori, senza mai superare il limite di un *mangan*. A questa cifra-base si aggiungono il valore dei gettoni e le puntate di *riichi* presenti sul tavolo.

4.1.3 Tabelle dei punteggi

Le tabelle dei punteggi di pagina 32 sono distinte per categorie: per vincitore (Est o altri) e per tipo di chiusura (pescata-*tsumo* o scartata-*ron*).

Nella tabella appropriata si usa la colonna che riporta il numero di *fan* della mano e la riga che riporta il numero di mini-punti della mano.

La tabella “Est – Chiusura pescata (*Tsumo*)” indica i punti che ogni giocatore deve pagare a Est.

La tabella “Altri – Chiusura pescata (*Tsumo*)” fornisce due valori, il maggiore è il pagamento che deve effettuare Est, l'altro è il pagamento che devono effettuare gli altri due giocatori.

Le tabelle per le chiusure su scarto (*Ron*) indicano l'ammontare che colui che ha scartato la pedina di chiusura deve pagare al vincitore.

Le tabelle per le mani-limite indicano l'ammontare che ciascun giocatore deve pagare a chi ha chiuso la mano pescandosi la pedina. In caso di chiusura su scarto, il giocatore che ha scartato la pedina paga per tutti: ad esempio per un *haneman* dovrà pagare 18.000 punti a Est o 12.000 punti agli altri.

Il valore dei gettoni e delle puntate di *riichi* deve essere aggiunto ai valori della tabella.

4.2 Riepilogo degli *yaku*

Parecchi *yaku* richiedono che la mano sia coperta. Una mano coperta può essere chiusa con uno scarto. Se la pedina vincente va a formare un *tris* questo viene considerato scoperto quando si contano i mini-punti ma la mano rimane comunque coperta.

Tutti gli *yaku* sono cumulabili, così che si possono avere in una mano più *yaku*. Ad esempio una mano coperta con *Senza Teste* e *Tre scale uguali nei tre semi* vale 4 *yaku* se la chiusura è pescata¹⁸. Se la stessa mano è scoperta vale solamente 1 *yaku*¹⁹. In questo modo non si possono fare più di 13 *fan*.

Gli *yakuman* non sono invece cumulabili.

4.2.1 Un *fan yaku*

Riichi	Riichi	RIICHI
<p><u>Mano coperta</u> su cui si è fatta una puntata di 1000 punti. Per i dettagli della dichiarazione di <i>riichi</i> vedi 3.3.12.</p> <p>1 <i>yaku</i> in più, <i>IPPATSU</i>, si ha nel caso di chiusura entro il primo giro di gioco non interrotto dalla dichiarazione di <i>riichi</i>, inclusa la pescata successiva del dichiarante. Se il giro è interrotto da una chiamata di <i>poker</i> (coperto o scoperto), <i>tris</i> o <i>scala</i> l'<i>IPPATSU</i> non è possibile.</p> <p>1 <i>yaku</i> in più, <i>DABURU RIICHI</i>, si ha se si dichiara <i>riichi</i> nel primo turno di gioco e cioè quando il</p>		

¹⁸ 1 *yaku* per *Senza teste*, 2 *yaku* per *Tre scale uguali nei tre semi*, 1 *yaku* per *Tutto pescato* [NdT]

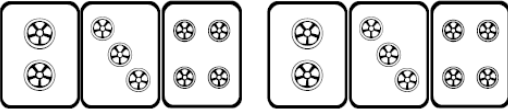
¹⁹ Per *Tre scale uguali nei tre semi*; lo *yaku* per *Senza Teste* vale solo con una mano coperta [NdT]

giocatore gioca la prima volta. Questo primo giro di gioco deve essere non interrotto come sopra. Se qualcuno dei giocatori fa una chiamata di *poker* (coperto o scoperto), *tris* o *scala* prima della dichiarazione di *riichi*, il *DABURU RIICHI* non è possibile.

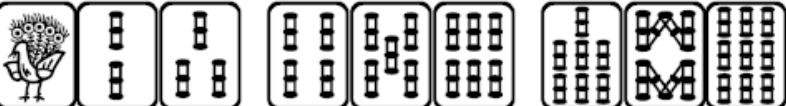
Tutto pescato	<i>Fully concealed hand</i>	MENZEN TSUMO
Chiusura pescata con <u>mano coperta</u> .		

Senza teste	<i>All simples</i>	TANYAO CHUU
<u>Mano coperta</u> senza estremi ed onori.		

Pinfu	<i>Pinfu</i>	PINFU
<u>Mano coperta</u> con tutte scale ed una coppia senza valore, cioè senza coppia di draghi, di vento di giro o di proprio vento. La pedina vincente deve completare una scala bilaterale. La mano non vale mini-punti per definizione, ma solamente i 30 punti nel caso di chiusura su scarto e i 20 punti nel caso di chiusura pescata.		

Due scale uguali di colore	<i>Pure double chow</i>	IPEIKOU
<u>Mano coperta</u> con due scale uguali dello stesso seme:		
		

Tre scale uguali nei tre semi	<i>Mixed triple chow</i>	SAN SHOKU DOUJUN
Mano con tre scale uguali, una per ciascuno dei tre semi. Vale 1 <i>fan</i> in più con <u>mano coperta</u> .		
		

Serpente di colore	<i>Pure straight</i>	ITSU
Mano con tre scale consecutive nello stesso seme. Vale 1 <i>fan</i> in più con <u>mano coperta</u> .		
		

Tris di drago	<i>Dragon pung/kong</i>	FANPAI/YAKUHAI
<i>Tris</i> o <i>poker</i> di drago.		

Tris del proprio vento	<i>Seat wind pung/kong</i>	FANPAI/YAKUHAI
<i>Tris</i> o <i>poker</i> del proprio vento.		

Tris del vento di giro	<i>Prevalent wind pung/kong</i>	FANPAI/YAKUHAI
<i>Tris</i> o <i>poker</i> del vento di giro.		

Teste ovunque	<i>Outside hand</i>	CHANTA
Tutte le combinazioni contengono estremi od onori e anche la coppia è composta da estremi o onori. La mano contiene almeno una scala. Vale 1 <i>fan</i> in più con <u>mano coperta</u> .		

Rimpiazzo del poker	<i>After a kong</i>	RINSHAN KAIHOU
Chiudere con la pedina di rimpiazzo pescata a seguito della dichiarazione di un <i>poker</i> . Vale come chiusura pescata (<i>tsumo</i>).		


Pezzo rubato	<i>Robbing the kong</i>	CHAN KAN
Chiudere con la pedina che un giocatore aggiunge ad un <i>tris</i> scoperto per realizzare un <i>poker</i> (vedi 3.3.7). Dal momento che il <i>poker</i> non viene realizzato non si rivela la pedina <i>kan dora</i> . Vale come chiusura scartata (<i>ron</i>). Nel caso in cui si realizzino le <i>Tredici lanterne</i> , è consentito rubare la quarta pedina di un <i>poker</i> coperto che viene dichiarato da un avversario. Solo in questo caso può essere rubato un <i>poker</i> coperto.		

Ultima pedina	<i>Under the sea</i>	HAITEI
Chiudere con l'ultima pedina giocabile del muro.		

Ultimo scarto	<i>Under the sea</i>	HOUTEI
Chiudere con l'ultimo scarto, a seguito della pesca dell'ultima pedina del muro. Questo scarto può essere chiamato solamente per la chiusura, non per <i>poker</i> , <i>tris</i> o <i>scala</i> .		

4.2.2 Due fan yaku

Tutte coppie	<i>Seven pairs</i>	CHI TOITSU
<u>Mano coperta</u> con sette coppie diverse. Due coppie identiche non sono ammesse. Questa mano vale esattamente 25 mini-punti e non dà ulteriori mini-punti (ad esempio, una coppia di draghi non viene contata).		

Tre tris uguali	<i>Triple pung</i>	SAN SHOKU DOKOU
Mano con tre <i>tris/poker</i> dello stesso numero, uno per ciascuno dei tre semi:		
		

Tre tris/poker coperti	<i>Three concealed pungs</i>	SAN ANKOU
Mano con tre <i>tris/poker</i> coperti. Non è necessario che la mano sia coperta.		

Tre poker	<i>Three kongs</i>	SAN KAN TSU
Mano con tre <i>poker</i> .		

Tutti tris	<i>All pungs</i>	TOI-TOI HOU
Mano con quattro <i>tris/poker</i> e una coppia.		

Mano pura	<i>Half flush</i>	HONITSU
Mano con pedine di un solo seme in combinazione con degli onori. Vale 1 <i>fan</i> con <u>mano coperta</u> .		

Piccolo raduno dei dragoni	<i>Little three dragons</i>	SHOU SANGEN
Mano con due <i>tris/poker</i> di drago e la coppia del rimanente drago. Si aggiungono i 2 <i>yaku</i> per i due <i>tris/poker</i> di drago.		

Tutte teste	<i>All terminals and honours</i>	HONROUTOU
Mano contenente solamente estremi ed onori. Si aggiungono i 2 <i>yaku</i> per <i>Tutti tris</i> (toi-toi hou) o per <i>Tutte coppie</i> (chi toitsu).		

Estremi ovunque	<i>Terminals in all sets</i>	JUNCHAN
Tutte le combinazioni contengono estremi e anche la coppia è di estremi. La mano contiene almeno una scala. Vale 1 <i>fan</i> in più con <u>mano coperta</u> .		

4.2.3 Tre fan yaku


Doppie scale uguali di colore	Twice pure double chow	RYAN PEIKOU
Mano coperta con quattro scale di cui, due a due, formano <i>Due scale uguali di colore</i> ²⁰ :		
		
Non si conta lo <i>yaku</i> per <i>Due scale uguali di colore</i> (<i>lipeikou</i>).		

4.2.4 Cinque fan yaku

Mano purissima	Full flush	CHINITSU
Mano composta completamente da pedine di un solo seme, senza onori. Vale 1 <i>fan</i> in più con <u>mano coperta</u> .		

Tutte teste scartate	All terminals and honours discard	NAGASHI MANGAN
Questa mano speciale non può essere combinata con altre mani. Dopo che la mano è andata a monte per esaurimento delle pedine giocabili un giocatore può chiamare questa mano se ha una mano coperta, ha scartato solamente estremi ed onori e nessuno dei suoi scarti è stato chiamato. Il giocatore non deve essere <i>tenpai</i> . Il giocatore riceve il pagamento equivalente a un <i>mangan</i> pescato più il valore dei gettoni e delle puntate di <i>riichi</i> .		

4.2.5 Yakuman

Tredici lanterne	Thirteen orphans	KOKU SHIMUSOU
<u>Mano coperta</u> con un esemplare di ciascuna delle 13 pedine di estremi e onori più un'altra pedina qualsiasi di estremi od onori:		
		

Casa piena di nove pezzi	Nine gates	CHUUREN POOTO
<u>Mano coperta</u> formata dalle pedine 112345678999 dello stesso seme più un'altra pedina dello stesso seme ²¹ , ad esempio:		
		

Benedizione del cielo	Blessing of Heaven	TENHO
Chiusura servita di Est. Non sono ammessi <i>poker</i> coperti.		

Benedizione della terra	Blessing of Earth	CHIHO
Chiusura pescata nel primo giro di gioco non interrotto. Non sono ammessi <i>poker</i> coperti.		

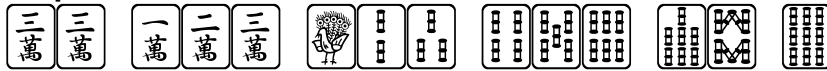
Benedizione dell'uomo	Blessing of Man	RENHO
Chiusura con uno scarto nel primo giro di gioco non interrotto prima che il giocatore abbia giocato		

²⁰ Sono valide tutte le doppie scale uguali di colore, anche se formate da pedine dello stesso seme o dello stesso valore (es. 789/789 Palle e 345/345 Palle - 789/789 Palle e 789/789 Canne - 789/789 Palle e 789/789 Palle) [NdT]

²¹ Mentre nel Mahjong per realizzare la *Casa piena di nove pezzi* bisogna avere obbligatoriamente nella mano 1112345678999, in quanto solo in questo modo si è a punto su una qualsiasi delle nove pedine di quel seme, nel Riichi mahjong conta solo il risultato finale: ad esempio, avendo in mano 1112234578999 si realizza questo *yakuman* con il 6; con il 2 o il 9 si realizza *Mano purissima* [NdT]

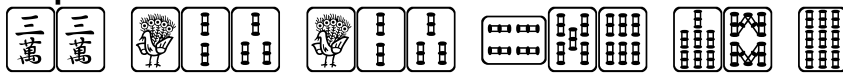
mangan, che viene pagata 4.000 punti da ciascuno, se il vincitore è Est, per un totale di 12.000 punti. Se il vincitore non è Est, riceve 4.000 punti da Est e 2.000 punti da ciascuno degli altri giocatori per un totale di 8.000 punti.

Esempio 2



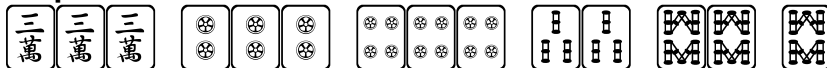
La pedina di chiusura è il 9 di canne su scarto. La mano è coperta. Il giocatore ha dichiarato *riichi*. La mano vale 1 *yaku* per *Riichi*, 1 *yaku* per *Pinfu*, 2 *yaku* (trattandosi di mano coperta) per *Serpente di colore*. Nota che pur avendo il giocatore chiamato la pedina vincente per completare il *Serpente di colore*, questo vale 1 *yaku* in più perché la mano è comunque coperta. Totale: 4 *yaku*. Mini-punti: 30 punti per la chiusura su scarto con mano coperta. Con un *pinfu* la mano non dà ulteriori mini-punti. Se non ci sono cinque rossi, *dora*, kan *dora* o ura *dora*, la mano vale 4 *fan* con 30 mini-punti e viene pagata da chi ha scartato la pedina 11.600 punti se il vincitore è Est o 7.700 punti se il vincitore non è Est.

Esempio 3



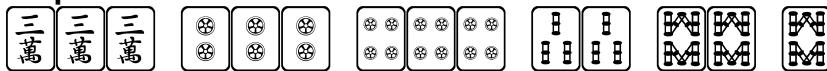
La pedina di chiusura è il 9 di canne su scarto. La mano contiene una combinazione esposta. Il 7 di canne è la *dora*. La mano vale 1 *yaku* per *Serpente di colore*. Totale: 1 *yaku*. La mano ha un raddoppio ulteriore (*fan*) per la *dora* che contiene. Mini-punti: 20 punti per la chiusura con mano scoperta e 2 mini-punti per “Pinfu” scoperto. In totale 22 mini-punti che vengono arrotondati a 30. La mano vale 2 *fan*, con 30 mini-punti, e viene pagata da chi ha scartato la pedina 2.900 punti se il vincitore è Est o 2.000 punti se il vincitore non è Est.

Esempio 4



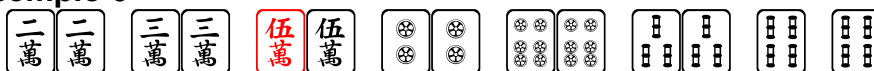
La pedina di chiusura è l'8 di canne pescata dal giocatore. La mano è coperta. La mano vale uno *yakuman* per *Quattro tris coperti*. Ulteriori *yaku* o *dora* sono irrilevanti poiché lo *yakuman* è il limite massimo. Se il vincitore è Est, riceve 16.000 punti da ciascuno per un totale di 48.000 punti. Se il vincitore non è Est, riceve 16.000 punti da Est e 8.000 punti da ciascuno degli altri giocatori per un totale di 32.000 punti.

Esempio 5



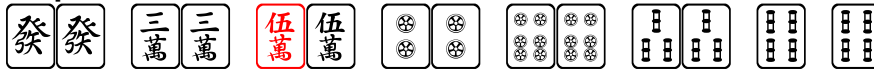
La pedina di chiusura è l'8 di canne su scarto. La mano è coperta. Il 4 di palle è la *dora*. Anche se la mano è coperta l'ultimo *tris* (che è stato realizzato con la pedina chiamata) non è considerato coperto. La mano vale 2 *yaku* per *Tre tris coperti*, 2 *yaku* per *Tutti tris* e 1 *yaku* per *Senza teste*. Totale: 5 *yaku*. La mano ha un *fan* ulteriore per ciascun 4 di palle (*dora*) per un totale di 8 *fan*. 8 *fan* è la mano-limite chiamata *baiman* e viene pagata da chi ha scartato la pedina 24.000 punti se il vincitore è Est, o 16.000 punti se il vincitore non è Est.

Esempio 6



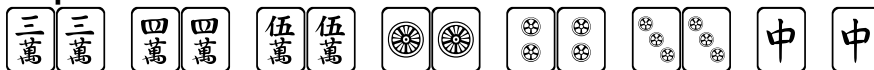
La pedina di chiusura è il 4 di canne pescata dal giocatore nel giro non interrotto subito dopo che ha dichiarato *riichi*. La mano vale 1 *yaku* per *Riichi*, 1 *yaku* per *Ippatsu*, 1 *yaku* per *Tutto pescato*, 1 *yaku* per *Senza teste* e 2 *yaku* per *Tutte coppie*. Totale: 6 *yaku*. Uno dei cinque è rosso e quindi la mano vale un totale di 7 *fan*. 7 *fan* è la mano-limite chiamata *haneman* e viene pagata da ciascun giocatore 6.000 punti se il vincitore è Est per un totale di 18.000 punti. Se il vincitore non è Est, riceve 6.000 punti da Est e 3.000 punti da ciascuno degli altri giocatori per un totale di 12.000 punti.

Esempio 7



La pedina di chiusura è il 4 di canne su scarto. Il giocatore non ha dichiarato *riichi*. La mano vale 2 *yaku* per *Tutte coppie*. Uno dei cinque è rosso e quindi la mano vale un totale di 3 *fan*. Mini-punti: 25 per la chiusura con *Tutte coppie*. La mano non vale ulteriori mini-punti anche se c'è una coppia di draghi e si è a punto sulla coppia. La mano vale 3 *fan*, con 25 mini-punti, e viene pagata da chi ha scartato la pedina 4.800 punti se il vincitore è Est, o 3.200 punti se il vincitore non è Est.

Esempio 8



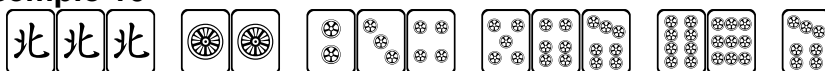
La pedina di chiusura è il drago rosso pescata dal giocatore. La mano è coperta e non contiene *dora*. La mano vale 3 *yaku* per *Doppie scale uguali di colore* e 1 *yaku* per *Tutto pescato*. La mano non può valere anche come *Tutte coppie*, poiché una mano è formata o da tutte coppie o da quattro combinazioni e una coppia. Poiché la mano vale di più se si considera formata da quattro combinazioni e una coppia anziché da tutte coppie, vale come *Doppie scale uguali di colore* piuttosto che come *Tutte coppie*. Mini-punti: 20 punti per la chiusura pescata, 2 punti perché si è a punto sulla coppia, 2 punti perché si è pescata la pedina di chiusura e 2 punti per la coppia di drago. In totale 26 mini-punti che vengono arrotondati a 30. La mano vale quindi 4 *fan*, con 30 mini-punti, e viene pagata da ciascun giocatore 3.900 punti (per un totale di 11.700 punti) se il vincitore è Est. Se il vincitore non è Est, riceve 3.900 punti da Est e 2.000 punti da ciascuno degli altri giocatori per un totale di 7.900 punti.

Esempio 9



La pedina di chiusura è Ovest su scarto. Il 7 di canne è la *dora*. Il giocatore è Est nel giro di Est. La mano vale 2 *yaku* per *Mano pura*, 1 *yaku* per *Tris del proprio vento*, 1 *yaku* per *Tris del vento di giro* e 1 *yaku* per *Teste ovunque*. Totale: 5 *yaku*. La mano inoltre ha un ulteriore *fan* per la *dora*, per un totale di 6 *fan*. Il vincitore riceve 18.000 punti da chi ha scartato la pedina.

Esempio 10



La pedina di chiusura è il 7 di palle pescata dal giocatore. La mano è coperta. Il giocatore è Sud. La mano vale 3 *yaku* per *Mano Pura* (perché la mano è coperta) e 1 *yaku* per *Tutto pescato*. Mini-punti: 20 punti per la chiusura pescata, 8 punti per il *tris* coperto di onori, 2 punti per la pedina di chiusura pescata e 2 punti per la scala esterna (a punto sul 7). E' da notare

che anche se questa mano ha 3 possibili pedine di chiusura (1, 4 e 7 di palle), il vincitore sceglie la combinazione che la pedina di chiusura va a completare in modo da realizzare il maggior punteggio²³. I 32 mini-punti vengono arrotondati a 40. La mano vale quindi in totale 4 *fan*, con 40 mini-punti, equivalente ad un pagamento *mangan*: 4.000 punti da Est e 2.000 punti dagli altri giocatori per un totale di 8.000 punti.

5. Etichetta e regole di torneo

5.1 Errori di chiamata delle pedine

Quando si chiama una pedina per formare un *poker*, un *tris* o una *scala*, il giocatore in primo luogo dice chiaramente “*kong*”, “*pung*” o “*chow*”. Anche le chiamate *kan*, *pon* o *chi* sono ugualmente valide. In secondo luogo il giocatore espone le pedine della sua mano che vanno a formare la combinazione chiamata e in terzo luogo scarta una pedina dalla sua mano e prende la pedina chiamata. Per il terzo punto l'ordine delle due azioni non è importante: il giocatore può prendere la pedina chiamata e poi scartare o viceversa.

Il mancato rispetto dell'ordine delle azioni sopra descritto per la chiamata delle pedine deve essere fatto notare al giocatore, ma non sono previste penalità.

5.1.1 Dimenticarsi di prendere la pedina chiamata

Mentre un giocatore che chiama una pedina può scartare prima di sistemare la pedina chiamata con le pedine calate dalla propria mano, il giocatore deve però prendersi la pedina chiamata prima che i prossimi due giocatori abbiano scartato. Non ricordarsi di prendere la pedina entro il tempo consentito dà luogo a una “mano morta”, poiché il giocatore avrà una combinazione non valida.

5.1.2 Chiamare a vuoto

Le chiamate a vuoto per *kong*, *pung* o *chow* (cioè chiamare *kong*, *pung* e *chow* e ripensarci immediatamente prima di esporre le pedine) non sono penalizzate.

Le chiamate a vuoto per *ron* o *tsumo* (cioè chiamare *ron*, *tsumo* o *mahjong*, ma senza mostrare le pedine prima di accorgersi dell'errore) danno luogo a una “mano morta”.

Un giocatore deve usare un termine valido per annunciare la chiusura della mano. Un giocatore che dice “*ippatsu*” e mostra le pedine è soggetto alla penalità *chombo*. Un giocatore che corregge immediatamente un termine non valido (ad esempio: “*Hu* – Voglio dire *tsumo*” o “*ippatsu* – Voglio dire *ron*”) ha una mano valida. I giocatori che confondono i termini *ron* e *tsumo* hanno una mano valida, ma gli deve essere fatto notare di usare un termine giusto e ripetute mancanze di questo genere sono soggette a ulteriori penalità a discrezione dell'arbitro.

5.1.3 Cambiare la chiamata

Non si suppone che le chiamate fatte siano cambiate. La prima chiamata deve essere quella valida. Comunque, tranne che per la chiamata di chiusura della mano, è consentita una correzione veloce.

Un giocatore che chiama “*pung*, no *ron*” ha fatto una correzione valida della sua chiamata, e quindi la chiamata di *ron* è valida.

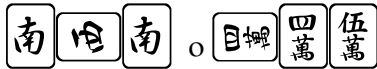
Un giocatore che chiama “*ron*, no *pung*” ha fatto una chiamata di chiusura della mano e può

²³ Il 7 di palle può completare anche la scala bilaterale 5-6 [NdT]

prendere la pedina per chiudere, ma non per formare il *tris*. Se il giocatore non ha la chiusura, ha una "mano morta" se non ha mostrato alcuna pedina o se ha mostrato soltanto le due pedine che vanno a completare il *tris* chiamato. Se il giocatore ha mostrato le pedine, in questo caso riceve una penalità *chombo*.

5.1.4 Chiamare una combinazione non valida

Se un giocatore chiama una combinazione non valida, per esempio



questa può essere corretta, se l'errore è rilevato²⁴ prima che il giocatore scarti una pedina. Dopo lo scarto l'errore non può essere corretto e dà luogo a una "mano morta".

5.2 Esporre pedine

Se vengono esposte troppe pedine il gioco non può continuare. Se vengono rivelate più di cinque pedine del muro, del muro morto, della propria mano o della mano di un avversario, il giocatore responsabile riceve una penalità *chombo*. Se l'errore non è attribuibile a nessun giocatore la mano viene ripetuta (come nel caso di *chombo*, ma senza penalità).

5.2.1 Esporre pedine del muro

Le pedine esposte vengono rimesse nel muro nella posizione iniziale.

5.2.2 Esporre pedine del muro morto

Le pedine esposte vengono rimesse nel "muro morto". Il giocatore responsabile ha una "mano morta". La "mano morta" deve essere dichiarata chiaramente subito dopo l'errore commesso, in modo che tutti i giocatori ne siano consapevoli, poiché la cosa non può altrimenti essere ovvia.

5.2.3 Esporre pedine della propria mano

Le pedine esposte vengono rimesse nella mano.

5.2.4 Esporre pedine della mano di un avversario

Le pedine esposte vengono rimesse nella mano. Il giocatore responsabile ha una "mano morta".

²⁴ L'errore può essere rilevato dal giocatore stesso o da uno dei suoi avversari (vedi 5.4). Se il giocatore può realizzare la combinazione chiamata riprende in mano la/e pedina/e sbagliata/e e cala quella/e giusta/e; se non può realizzare la combinazione chiamata, rimette la pedina chiamata tra gli scarti e pesca una pedina dal muro [NdT]

5.2.5 Pescare una pedina dalla parte sbagliata del muro

Se lo sbaglio è riconosciuto o fatto notare prima dello scarto, l'errore deve essere corretto. Dopo lo scarto l'errore non può essere corretto. In ogni caso non è prevista una penalità, salvo il caso in cui sia stata rivelata una pedina del muro morto. Se la pedina pescata in modo sbagliato appartiene al "muro morto" il giocatore responsabile ha una "mano morta". La "mano morta" deve essere dichiarata chiaramente subito dopo l'errore commesso, in modo che tutti i giocatori ne siano consapevoli, poiché la cosa non può altrimenti essere ovvia.

5.3 Errori nella dichiarazione di "riichi"

Una dichiarazione di "riichi" valida deve essere annunciata in tre fasi: prima (fase 1) il giocatore chiama chiaramente il "riichi", poi (fase 2) scarta una pedina e la ruota in senso orizzontale nella fila degli scarti, per esempio:



e infine (fase 3) il giocatore mette un bastoncino da 1.000 punti sul tavolo vicino ai suoi scarti e al centro del piano di gioco, dove sia chiaramente visibile a tutti gli avversari. Un giocatore che compie le prime due fasi, ma dimentica di mettere la puntata di 1.000 punti del *riichi* ha comunque un *riichi* valido, ma deve correggere l'errore non appena se ne accorge o gli è fatto notare. Gli avversari devono far notare l'errore. Un giocatore che invece dimentica di chiamare "riichi" o di ruotare lo scarto non ha fatto una valida dichiarazione di "riichi". La puntata del "riichi" viene ripresa e il giocatore ha una "mano morta".

Dichiarare *riichi* con una mano scoperta dà luogo a una "mano morta".

5.4 Passare informazioni

Passare qualunque informazione o qualunque suggerimento sulla strategia degli avversari, ad esempio se i giocatori sono *tenpai*, se gli scarti sono pericolosi o a quale *yaku* potrebbe mirare qualcuno è un cattivo comportamento e in casi gravi o ripetuti il giocatore va soggetto a una "mano morta" o a dei punti di penalità a discrezione dell'arbitro. Normalmente gli avversari devono diffidare chiaramente il giocatore responsabile e in casi gravi o ripetuti, chiamare un arbitro, che può decidere di penalizzare il giocatore.

E' permesso correggere un giocatore che sta per commettere una irregolarità minima o un errore di etichetta, come pescare la pedina dal lato sbagliato del muro, chiamare una combinazione sbagliata, o dimenticare di prendere la pedina di rimpiazzo.

E' permesso far notare che un giocatore ha una "mano morta", per esempio perché ha nella sua mano più o meno pedine di quelle previste.

5.5 Barare e ostruire il gioco

Barare e ostruire il gioco sono operazioni di disturbo di un torneo e i disturbi intenzionali devono essere puniti duramente.

Un giocatore sorpreso a barare deve essere squalificato immediatamente, ma poiché si tratta di una accusa molto pesante, il fatto deve essere chiaramente evidente.

Un comportamento di ostruzione²⁵ intenzionale è penalizzato a discrezione dell'arbitro con 8.000 o 12.000 punti di penalità (come il *chombo*), o in casi gravi e ripetuti con punti di penalità tra 12.000 e 48.000. Questi punti di penalità sono sottratti immediatamente dal punteggio del giocatore responsabile e possono quindi essere determinanti per la classifica del tavolo. I punti di penalizzazione non vengono aggiunti al punteggio degli altri giocatori. Ulteriori e ripetuti comportamenti di ostruzione danno luogo a una immediata squalifica.

5.6 Presentarsi in ritardo al torneo

Un giocatore che è in ritardo di 10 minuti o meno è soggetto ad una detrazione di 1.000 punti per ciascun minuto di ritardo. Quindi a un giocatore che è in ritardo di 1 minuto saranno detratti 1.000 punti dal suo punteggio e a un giocatore che è in ritardo di 10 minuti saranno detratti 10.000 punti dal suo punteggio. Questi punti di penalità sono sottratti immediatamente dal punteggio del giocatore responsabile e possono quindi essere determinanti per la classifica del tavolo. I punti di penalizzazione non vengono aggiunti al punteggio degli altri giocatori.

Un giocatore che è in ritardo di più di 10 minuti è rimpiazzato da un sostituto.

5.7 Sostituzione di giocatori

Se gli organizzatori sono informati che un giocatore non potrà giocare perché si è sentito male, un sostituto prenderà il suo posto.

I risultati delle sessioni di gioco dei sostituti saranno sempre registrati con 0 punti-gioco e con -30.000 punti *uma*.

Comunque al tavolo il punteggio del sostituto conterà per determinare l'*uma* degli avversari se il sostituto ha giocato fin dall'inizio della sessione di gioco (anche se la sostituzione è stata dovuta al ritardo di più di 10 minuti del giocatore titolare). Ad esempio, se il sostituto vince il tavolo, gli altri giocatori avranno i punti *uma* pari a +10.000, -10.000 e -30.000. In tal modo quando saranno registrati i risultati, due giocatori avranno -30.000 punti *uma* e nessuno in questo caso avrà i +30.000 punti *uma* che spettano al vincitore del tavolo.

I sostituti che intervengono dopo che il gioco del tavolo è iniziato (ad esempio, se un giocatore si sente male durante la sessione di gioco, o nel caso in cui un giocatore sia squalificato) avranno invece sempre -30.000 punti *uma* e conseguentemente gli altri tre giocatori avranno +30.000, +10.000 e -10.000 punti *uma* anche se il sostituto abbia realizzato il punteggio più alto del tavolo. Questo vale per la sola sessione di gioco in cui la sostituzione avviene dopo che il gioco sia iniziato. Nelle sessioni di gioco successive il sostituto giocherà fin dall'inizio delle sessioni e il suo risultato di gioco conterà nel determinare i punti *uma* degli altri giocatori.

Un giocatore squalificato sarà posto in fondo alla classifica e il risultato conterà per la classifica EMA.

Un giocatore che viene sostituito avrà 0 punti-gioco e -30.000 punti *uma* per ciascuna sessione di gioco cui non ha preso parte. Se la sostituzione è dovuta a motivi di salute il capo-arbitro e gli organizzatori del torneo possono decidere di rimuovere il nome del giocatore dalla classifica finale, in modo che il risultato del giocatore non conti ai fini della classifica EMA.

5.8 Sessioni di torneo

Nei tornei conviene giocare sessioni con limiti di tempo. Spesso le sessioni sono di 90 minuti. Quando le sessioni di gioco hanno dei limiti di tempo, un chiaro segnale deve indicare che

²⁵ Ad esempio: altercare ad alta voce e violentemente con l'arbitro, rovesciare le pedine, dire cattive parole agli avversari o all'arbitro, insistere nella discussione e rifiutarsi di continuare il gioco [NdT]

rimangono 15 minuti. Dopo il suono viene finita la mano di gioco corrente e viene giocata una mano ulteriore (tranne nel caso in cui i due giri di Est e Sud siano già stati completati). Nessun segnale indicherà la scadenza dei 90 minuti; i giocatori dovrebbero essere in grado di terminare l'ultima o le ultime due mani entro il tempo restante, ma in ogni caso continueranno a giocare finché non siano terminate le mani.

Una mano comincia quando vengono lanciati i dadi dopo che il muro è stato costruito. Se i dadi non sono stati ancora lanciati quando suona il segnale dei 15 minuti restanti, i giocatori giocheranno solo la mano corrente. Se i dadi sono stati lanciati i giocatori giocheranno due mani. In caso di *chombo* la mano viene ripetuta, cioè non conta come mano giocata. Una mano che va a monte per interruzione conta invece come mano giocata²⁶.

All'inizio delle sessioni di gioco, in attesa del segnale di inizio, i giocatori possono costruire il muro, ma i dadi non possono essere lanciati e la distribuzione delle pedine non può cominciare prima del segnale.

²⁶ Anche la mano che va a monte per esaurimento delle pedine giocabili conta come mano giocata [NdT]

TABELLE PUNTEGGIO

Est - Chiusura pescata (Tsumo)				
	1	2	3	4
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

Est - Chiusura chiamata (Ron)				
	1	2	3	4
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

Altri - Chiusura pescata (Tsumo)				
	1	2	3	4
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
80	700	1300	2000	2000
	1300	2600	4000	4000
90	800	1500	2000	2000
	1500	2900	4000	4000
100	800	1600	2000	2000
	1600	3200	4000	4000

Altri - Chiusura chiamata (Ron)				
	1	2	3	4
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

Mani-limite	Fan	Est	Altri
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

Le tavole sono descritte al paragrafo 4.1.3

APPENDICE (a cura dei traduttori)

1 – Glossario

- A PUNTO** – E' la condizione di chi aspetta una sola pedina per chiudere la mano, detta con termine giapponese *tenpai*.
- CINQUE ROSSO** – I set di gioco del *Riichi* comprendono, oltre ai 5 standard, anche quattro 5 rossi (1 cinque di Canne, 1 cinque di Caratteri e 2 cinque di Palle), ciascuno dei quali, se presente nella mano vincente, dà un ulteriore raddoppio. L'EMA ha stabilito nel presente Regolamento di ammettere solo un cinque rosso per seme.
- COMBINAZIONE** – Si intendono per combinazioni: la SCALA (*CHOW* o *CHI*) formata da tre pedine in sequenza dello stesso seme; il TRIS (*PUNG* o *PON*) formato da tre pedine uguali; il POKER (*KONG* o *KAM*) formato da quattro pedine uguali. Quattro combinazioni e una coppia servono normalmente per chiudere una mano. Le combinazioni possono essere coperte o scoperte.
- FARE MAHJONG** – Chiudere la mano.
- GETTONE** (3.4.10 – 3.4.11) – Il gettone è il bastoncino, o altro elemento, che viene messo sul tavolo alla destra del giocatore che è Est nei seguenti casi: 1) quando Est fa *mahjong* (anche se la mano viene chiusa da più giocatori); 2) dopo una mano a monte per esaurimento delle pedine giocabili 3) dopo una mano a monte per interruzione. Nel caso in cui vi siano 5 o più gettoni sono richiesti almeno 2 *yaku* per chiudere la mano. Tutti i gettoni sono rimossi quando Est non fa *mahjong*.
- GIRO DI GIOCO** – Per giro di gioco (*set of turns* nella traduzione inglese) si intende un giro in cui tutti e quattro i giocatori al tavolo giocano una volta al loro turno. Un giro di gioco è interrotto se uno scarto viene chiamato per formare un poker (*kong*), un tris (*pung*) o una scala (*chow*) oppure se viene dichiarato un poker (*kong*) coperto.
- GIRO DI VENTO** – Durante un giro di vento tutti i giocatori sono Est a turno almeno una volta. Il gioco si compone di due giri di vento: il giro di Est e il giro di Sud.
- MANO A MONTE** – Partita giocata per intero in cui nessun giocatore chiude la mano oppure partita interrotta per uno dei motivi indicati al paragrafo 3.4.3.
- MANO COPERTA** – Una mano senza combinazioni esposte. La pedina di chiusura può essere chiamata o pescata.
- MANO SCOPERTA** – Una mano in cui anche una sola combinazione è stata formata chiamando lo scarto di un avversario, e quindi esposta, senza fare *mahjong*.
- MINI-PUNTI** – Sono i punti che rappresentano il valore-base della mano, il quale poi viene raddoppiato per il numero di *fan* (4.1.1)
- MURO** – E' il muro composto dalle pedine giocabili.
- MURO MORTO** – E' il muro, formato da sette coppie di pedine su due file, che viene utilizzato soltanto per rimpiazzare le pedine degli eventuali poker (*kong*): contiene l'indicatore di *dora*, gli eventuali indicatori di *kan dora* e serve per determinare la/le *ura dora*.
- PUNTATA PER IL RIICHI** – E' la puntata di 1.000 punti che ogni giocatore che dichiara *riichi* deve mettere sul tavolo. Tale puntata è indicata da un bastoncino, o altro elemento, che viene posto accanto agli scarti del giocatore che ha dichiarato *riichi*.
- ROTAZIONE DI EST** (3.4.12) – Il giocatore che è Est rimane Est (e quindi il vento non ruota) nei seguenti casi: 1) quando Est fa *mahjong* (anche se la mano viene chiusa da più giocatori); 2) quando Est è *tenpai* dopo una mano a monte per esaurimento delle pedine giocabili; 3) dopo una mano a monte per interruzione in quanto la mano viene ripetuta; 4) quando si verifica un *chombo* in quanto la mano viene ripetuta.
- SCALA A INCASTRO** – Qualsiasi scala che può essere chiusa con la sola pedina centrale (es.: con 4-6 si può formare la scala solo con il 5).
- SCALA BILATERALE** – Qualsiasi scala che può essere chiusa con due pedine (es.: con 4-5 si può formare la scala sia con il 3 che con il 6).
- SCALA ESTERNA** – 1-2-3 (quando si aspetta il 3) oppure 7-8-9 (quando si aspetta il 7).

Termini giapponesi

- BAIMAN** – Mano limite: chiusura con 8-10 raddoppi.
- CHAN KAN** – *Rubato*: 1 *yaku*.
- CHANTA** – *Teste ovunque*: 1 *yaku*.
- CHIHO** - *Uscita degli dei di SUD, OVEST e NORD pescata*: *yakuman*.
- CHINITSU** - *Mano purissima*: 5 *yaku*.
- CHINROUTO** - *Tutti estremi*: *yakuman*.
- CHI TOITSU** - *Tutte coppie*: 2 *yaku*.
- CHOMBO** – E' una penalità per gravi irregolarità, a seguito della quale la mano viene ripetuta.
- CHOW o CHI** – Scala: combinazione formata da tre pedine in scala di uno stesso seme.
- CHUUREN POOTO** - *Casa piena di nove pezzi*: *yakuman*.
- DABURU RIICHI** – E' la dichiarazione di *riichi* fatta nel primo turno di gioco e cioè quando il giocatore gioca per la prima volta, a condizione che nessun giocatore abbia chiamato una scala (*chow*), un tris (*pung*) o un poker (*kong*) coperto o scoperto prima della dichiarazione.
- DAI SANGEN** - *Grande raduno dei dragoni*: *yakuman*.

DAI SUUSHII – Grandi benedizioni della casa: *yakuman*.

DORA – E' la pedina indicata dall'indicatore di *dora*. Il giocatore che chiude, se ha nella sua mano una o più pedine uguali alla *dora*, prende un raddoppio per ciascuna di esse.

FAN – Significa "raddoppio" in modo generico (comprende gli *yaku* e gli altri raddoppi per 5 rossi e pedine *dora*).

FANPAI – *Tris di drago, Tris proprio vento, Tris vento di giro: 1 yaku.*

FURITEN – E' la condizione del giocatore che è a punto su una pedina che è presente tra i suoi scarti: il giocatore *furiten* non può fare *mahjong* chiamando una pedina scartata, ma può chiudere soltanto pescandosi da solo la pedina vincente.

HAITEI – *Ultima pedina: 1 yaku.*

HANEMAN – Mano limite: chiusura con 6-7 raddoppi.

HONITSU - *Mano pura: 2 yaku.*

HOUTEI – *Ultimo scarto: 1 yaku.*

HONROUTOU - *Tutte teste: 2 yaku.*

IPEIKOU – *Due scale uguali di colore: 1 yaku*

IPPATSU – E' la dichiarazione di *riichi* con mano chiusa entro un giro di gioco non interrotto a partire dalla dichiarazione stessa, compresa la pedina pescata dal dichiarante nel turno successivo alla dichiarazione.

ITSU – *Serpente di colore: 1 yaku*

JUNCHAN - *Estremi ovunque: 2 yaku.*

KAN DORA (o KONG DORA) – Sono le pedine indicate dagli eventuali indicatori di *kan dora*. Il giocatore che fa *mahjong*, se ha nella sua mano una o più pedine uguali alla/e *kan dora*, prende un raddoppio per ciascuna di esse.

KOKUSHI MUSOU - *Tredici lanterne: yakuman.*

KONG o KAN – Poker: combinazione formata da quattro pedine uguali.

MANGAN – Mano limite: chiusura con 5 raddoppi.

MENZEN TSUMO - *Tutto pescato: 1 yaku*

NAGASHI MANGAN - *Tutte teste scartate: 5 yaku.*

NOTEN – E' la condizione del giocatore che non è o che non vuole mostrare di essere a punto, quando la mano è andata a monte per esaurimento delle pedine giocabili.

PINFU – Mano coperta con tutte scale ed una coppia senza valore a punto su una scala bilaterale, che vale 1 *yaku* e 0 mini-punti. In caso di mano scoperta non vale 1 *yaku*, ma solo 2 mini-punti.

PUNG o PON – *Tris: combinazione formata da tre pedine uguali.*

RENHO - *Uscita degli dei di SUD, OVEST e NORD su scarto: yakuman.*

RIICHI – E' la dichiarazione resa dal giocatore che è a punto, anche su più pedine, con una mano coperta.

RINSHAN KAIHOU – *Chiusura su rimpiazzo del poker: 1 yaku.*

RYAN PEIKOU - *Due doppie scale uguali di colore: 3 yaku.*

RYUU IISOU - *Tutto verde: yakuman.*

RON – Chiusura effettuata chiamando una pedina scartata.

SAN ANKOU - *Tre tris coperti: 2 yaku.*

SAN KAN TSU - *Tre poker: 2 yaku.*

SAN SHOKU DOKOU - *Tre tris uguali: 2 yaku.*

SAN SHOKU DOUJUN – *Tre scale uguali nei tre semi: 1 yaku.*

SANBAIMAN – Mano limite: chiusura con 11-12 raddoppi.

SHOU SANGEN - *Piccolo raduno dei dragoni: 2 yaku.*

SHOU SUUSHII - *Piccole benedizioni della casa: yakuman.*

SUU ANKOU - *Quattro tris coperti: yakuman.*

SUU KAN TSU - *Quattro poker: yakuman.*

TANYAO CHUU – *Senza teste: 1 yaku*

TENHO - *Uscita degli dei di EST: yakuman.*

TENPAI – E' la condizione del giocatore che si trova a punto, quando la mano è andata a monte per esaurimento delle pedine giocabili. Se EST è *tenpai*, rimane EST.

TOI-TOI HOU - *Tutti tris: 2 yaku.*

TSUU IISOU - *Tutti onori: yakuman.*

TSUMO – Chiusura effettuata, pescando da soli la pedina.

UMA – Indica il bonus extra che viene pagato al termine del gioco dai giocatori classificatisi 3° e 4° ai giocatori classificatisi 1° e 2°.

URA DORA – Sono le pedine indicate dagli eventuali indicatori di *ura dora*. Il giocatore che fa *mahjong*, avendo dichiarato *riichi*, se ha nella sua mano una o più pedine *ura dora*, prende un raddoppio per ciascuna di esse. Gli indicatori di *ura dora* sono le pedine che si trovano nel muro morto sotto agli indicatori di *dora* e *kan dora*, le quali pedine vengono scoperte solo nel caso in cui uno o più giocatori abbiano chiuso la mano a *riichi*.

YAKU – Uno dei raddoppi fondamentali. Per chiudere una mano occorre avere almeno 1 *yaku*.

YAKUHAI – Poker di drago, Poker del proprio vento, Poker del vento di giro: 1 *yaku* come FANPAI

YAKUMAN – Mano limite: chiusura con 13 o più raddoppi.

2 – Gestione del muro morto

Per maggiore chiarezza prendiamo in considerazione il punto di vista del giocatore che siede al lato del tavolo dove si trova il muro morto.

Il muro morto è composto da due file sovrapposte di sette pedine ciascuna per un totale di 14 pedine. All'inizio del gioco, procedendo in senso antiorario rispetto al punto di rottura del muro, viene scoperta la terza pedina superiore quale indicatore di *dora* (vedi la figura al paragrafo 2.5).

A seguito della realizzazione di un *poker* (fino a un massimo di 4 e non in caso di *poker* rubato), il giocatore deve:

- mostrare l'indicatore di *kan dora*, scoprendo nella fila superiore del muro morto la pedina immediatamente successiva in senso antiorario all'ultima pedina scoperta (che può essere l'indicatore di *dora* iniziale o uno degli indicatori di *kan dora* scoperti nel corso del gioco);
- rimpiazzare nella propria mano la quarta pedina del *poker*, pescando la prima pedina disponibile del muro morto in senso antiorario;
- ripristinare la dotazione di pedine del muro morto.

Qui di seguito si illustrano le modalità di ripristino del muro morto e di esposizione degli indicatori di *kan dora* in occasione dei quattro possibili rimpiazzi:

“u” è l'indicatore di *dora* iniziale e l'indicatore delle successive *kan dora*
 “-” è assenza di pedina nella fila superiore
 “U” è l'ultimo indicatore di *kan dora* scoperto
 “N” è l'ultima pedina di ripristino del muro prelevata dal muro “vivente”

Muro morto iniziale:

nnunnnn
nnnnnnnn

Muro morto dopo il primo *poker*:

-nuUⁿⁿⁿ-
nnnnnnnnN

Muro morto dopo il secondo *poker*:

nuuUⁿⁿN
nnnnnnnn

Muro morto dopo il terzo *poker*:

-uuuUⁿⁿ-
nnnnnnnnN

Muro morto dopo il quarto *poker*:

uuuuUⁿN
nnnnnnnn.

3 – Gestione delle pedine *dora*, *kan dora* e *ura dora*

L'indicatore di *dora* è la terza pedina della fila superiore del muro morto (procedendo in senso antiorario), la quale viene scoperta all'inizio del gioco.

Gli indicatori di *kan dora* sono le pedine che vengono scoperte (procedendo in senso antiorario) nella fila superiore del muro morto ogni volta che viene realizzato un *poker*.

Gli indicatori di *ura dora* sono le pedine collocate fisicamente nella fila inferiore del muro morto sotto agli indicatori di *dora* e di *kan dora*. Tali pedine vengono scoperte soltanto se uno o più giocatori chiudono la mano, avendo dichiarato *riichi*.

Ogni *dora*, *kan dora* e *ura dora* nella mano vincente dà un raddoppio in più. Se un giocatore ha nella propria mano più pedine *dora*, *kan dora* o *ura dora* ottiene un numero equivalente di raddoppi. Se 2 o più indicatori mostrano la stessa pedina, il giocatore ha un raddoppio per ciascuno degli indicatori. Se, per esempio, l'indicatore di *dora* è il 4 di canne e un indicatore di *kan dora* è ancora il 4 di canne, il giocatore che ha in mano un *tris* di 5 di canne avrà 6 raddoppi in più.

4 – Osservazioni sulle tabelle-punti

A) La riga dei **20 mini-punti** compare solo nella tabella della chiusura pescata perché 20 mini-punti si hanno solo realizzando un *Pinfu* pescato (non si hanno altri mini-punti, perché per il *Pinfu* non valgono i 2 punti per la chiusura pescata). In questo caso si hanno, come minimo, 2 *yaku* (1 per *Pinfu* e 1 per *Tutto pescato*).

Nella tabella della chiusura chiamata manca invece la riga relativa ai 20 punti perché:

- chiamando la chiusura con mano coperta ho sempre 30 punti;
- chiamando la chiusura con mano scoperta ho 20 punti, ma a questi devo sommare almeno 2 punti (che mi arrotondano i punti a 30), derivanti o da un tris (avendo tutti tris oppure una mano mista di tris e scale), o da chiusura su pedina singola (coppia, scala a incastro, a punto su 3 o 7) o da un *Pinfu* con mano scoperta (che però non vale nessuno *yaku*).

B) **25 mini-punti** si hanno solo realizzando *Tutte coppie* (con questa chiusura non si hanno altri mini-punti). La tabella della chiusura pescata parte da 3 *yaku*, perché *Tutte coppie* pescate vale come minimo 3 YAKU (2 per *Tutte coppie* e 1 per *Tutto pescato*). La tabella della chiusura chiamata parte da 2 *yaku* perché *Tutte coppie* chiamate vale come minimo 2 *yaku* (2 per *Tutte coppie*).

C) **30 mini-punti** si possono avere realizzando:

- un *Pinfu* chiamato (il *Pinfu* non dà mini-punti, ma si hanno i 30 punti per la chiusura chiamata con mano coperta),
- una qualsiasi chiusura chiamata con mano scoperta che vale 20 punti, cui si aggiungeranno almeno 2 punti come descritto al punto A);
- una qualsiasi chiusura pescata con mano scoperta, che vale 20 punti, cui si aggiungeranno almeno i 2 punti per avere pescato la pedina di chiusura.

ESEMPIO 1

789 palle – 456 canne -789 canne – 1112 canne

La scala 789 di palle è stata chiamata e quindi è scoperta, le altre pedine sono in mano. Sono a punto sul 3 di canne per formare un *Serpente di colore* (il mio unico *yaku*), perché il 2 di canne (sul quale pure sono a punto) non mi dà alcuno *yaku*. Chiudo chiamando il 3 di canne. Quindi ho 1 solo *yaku* con 30 mini-punti (20 mini-punti per chiusura chiamata con mano scoperta e 2 mini-punti per essere a punto sul 3, cioè 22 mini-punti arrotondati a 30) – **FURITEN se si è scartato un 2 o un 3 di canne.**

ESEMPIO 2

789 palle – 456 canne -789 canne – 11 canne - 23 canne

La scala 789 di palle è stata chiamata e quindi è scoperta, le altre pedine sono in mano. Sono a punto su una scala bilaterale (1 o 4 di canne) anche se io devo chiudere con l'1 di canne per realizzare il *Serpente di colore* (il mio unico YAKU). Chiudo chiamando l'1 di canne. Quindi ho 1 solo *yaku* con 30 mini-punti (20 mini-punti per chiusura chiamata con mano scoperta e 2 mini-punti per *Pinfu* con mano scoperta, cioè 22 mini-punti arrotondati a 30) – **FURITEN se si è scartato un 1 o un 4 di canne.**

ESEMPIO 3

789 palle – 456 canne -789 canne – 11 canne - 23 canne

La scala 789 di palle è stata chiamata e quindi è scoperta, le altre pedine sono in mano. Sono a punto su una scala bilaterale (1 o 4 di canne) anche se io devo chiudere con l'1 di canne per realizzare il *Serpente di colore* (il mio unico *yaku*). Chiudo pescando l'1 di canne. Quindi ho 1 solo *yaku* con 30 mini-punti (20 mini-punti per chiusura pescata con mano scoperta, 2 mini-punti per *Pinfu* con mano scoperta, e 2 mini-punti per aver pescato la pedina di chiusura, cioè 24 mini-punti arrotondati a 30) – **FURITEN se si è scartato un 1 o un 4 di canne.**

ESEMPIO 4

789 palle – 11 canne - 23456789 canne

La mano è coperta. Non ho dichiarato *Riichi*. Sono a punto su 1, 4 e 7 di canne e in tutti e tre i casi, andando a completare una scala bilaterale (2-3 o 5-6), realizzo un *Pinfu*. Pesco la pedina di chiusura. Se chiudo con il 4 o con il 7 di canne ho 2 *yaku* (1 per *Pinfu* e 1 per *Tutto pescato*). Se chiudo con l'1 di canne realizzo anche il *Serpente di colore* per un totale di 4 *yaku* (1 per *Pinfu*, 1 per *Tutto pescato* e 2 per *Serpente di colore* con mano coperta). In tutti i casi la mano vale 20 mini-punti per chiusura pescata con mano coperta. Non ci sono altri mini-punti, avendo realizzato il *Pinfu* – **FURITEN se si è scartato un 1, un 4 o un 7 di canne.**