



FEDERAZIONE ITALIANA
MAH JONG

XXVI Campionato Italiano Individuale e XII a Squadre di club

Regolamento di gioco

Cervia 17/18 Marzo 2012



SEZIONE A

A.1.1 GENERALITA'

La Federazione Italiana Mah-Jong indice il
**26° CAMPIONATO ITALIANO INDIVIDUALE DI MAH-JONG e
12° CAMPIONATO ITALIANO A SQUADRE DI CLUB**

A.1.2 PROGRAMMA

Il Campionato si svolgerà a Cervia (RA) nei giorni 17 e 18 Marzo 2012 con inizio alle ore 14.30 del sabato per i primi quattro turni, alle ore 21.15 sempre del sabato per altri tre turni, alle 10.00 della domenica per gli ultimi due turni. Alle 14.00, sempre della domenica, si svolgerà la finale a quattro squadre.

A.2 PARTECIPAZIONE—ISCRIZIONI

A.2.1 PARTECIPAZIONE

La partecipazione è riservata ai Soci Effettivi F.I.M.J., oltre che ai Soci Vitalizi ed Onorari.

A.2.2 PREISCRIZIONI ED ISCRIZIONI

I presidenti dei club, o loro sostituti, dovranno comunicare alla FIMJ, entro Mercoledì 14 marzo 2012 a mezzo email info@fimj.it o telefonicamente al 3933635596, l'elenco dei giocatori preiscritti e che rappresenteranno il club al campionato. Poichè Venerdì 16 verranno compilate le schede di gioco con i tavoli predeterminati (che i giocatori andranno a sorteggiare) ***non saranno accettate variazioni alle liste presentate.***

L'iscrizione sarà fatta presso la segreteria posta nella sede di gara entro le ore 12.30, mediante la suddetta lista. Il rappresentante del club verserà la quota d'iscrizione per tutti i nominativi presenti sulla stessa e ritirerà tutte le schede di gioco del proprio club. Sarà sua cura distribuirle ai propri soci in

modo casuale. Il ritiro di uno o più giocatori dalle liste presentate non determinerà la restituzione della quota di iscrizione.

A.2.3 QUOTA D'ISCRIZIONE

La quota d'iscrizione è fissata in € 20.00 .

A.2.3.1 OSPITALITA'

Per chi lo desidera l'hotel che ci ospita per il torneo ci offre le seguenti opportunità:

- Pensione completa: € 104,00 in camera singola,
€ 80,00 in camera doppia;
€ 76.00 in camera tripla.
- Pernottamento e prima colazione: €80,00 in camera singola,
€ 56,00 in camera doppia.
€ 52.00 in camera tripla.
- Per gli esterni cena e pranzo € 30.00 cadauno bevande e caffè compresi.
- Disponibile anche Centro Benessere a € 18.00 anziché € 25.00 con Thermarium e piscine (2.5 ore di permanenza)

Questo "pacchetto" deve essere prenotato, entro il 1° marzo, direttamente all'Hotel Dante, Via Milazzo n.81 Cervia (RA) tel 0544977448 fax 0544974433, www.clubhoteldante.it email info@clubhoteldante.it facendo riferimento al meeting 17/18 marzo della Federazione Italiana Mah-Jong. A tutte le prenotazioni arrivate dopo tale data presso l'hotel Le Palme, non sarà garantita la disponibilità dei posti.

A.2.4 MODALITA' PER I CONCORRENTI

Alle ore 14.45 sarà dato il via al campionato; i giocatori non presenti saranno esclusi dalla partecipazione al campionato stesso.

SEZIONE B

B.1 REGOLAMENTO - MODALITA'- ARBITRAGGIO

B.1.1 ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO

Il concorrente deve conoscere il Regolamento Nazionale, il codice di comportamento "Carta del Socio" ed il presente regolamento di gara.

Modifiche al seguente regolamento potranno essere apportate con comunicazione tempestiva ai club e ufficializzati comunque subito prima dell'inizio della gara stessa.

B.1.2 MODALITA' DI GIOCO

B.1.2.1 CAMPIONATO E QUALIFICAZIONE CLUB E SQUADRE

Per la determinazione dei Campioni di specialità e le squadre della finale si procederà come segue:

- tre gare di tre turni di gioco ciascuna,
- limite di 55 min. ogni mano,
- massimo 8 chiusure ogni mano e senza ripetizione della stessa a monte,
- la determinazione della composizione dei tavoli è stata predeterminata per tutti i 9 turni in modo da evitare che membri dello stesso club si ritrovino allo stesso tavolo. Ogni giocatore pescherà una scheda tra quelle destinate al proprio club; tale scheda contiene tutti i tavoli dove giocherà.
- le gare saranno denominate: ***Minimo 3, Grandi Giochi e Senza Fiori.***
- la successione dei turni sarà il seguente: 1° ora *minimo3*, 2° ora *grandi giochi*, 3° ora *senza fiori*, 4° ora *minimo3*, 5° ora *grandi giochi*, 6° ora *senza fiori*, 7° ora *minimo3*, 8° ora *grandi giochi*, 9° ora *senza fiori*.

Per le classifiche di ogni singola gara e la qualificazione delle squadre alla finale varranno i punti fiches realizzati.

B.1.2.2 DESCRIZIONE E LIMITI GARE

La gara **Minimo 3** svolgerà con regolamento classico, minimo 3 raddoppi con l'ausilio dei fiori e delle stagioni e limite in 1000/2000 per punti fiches.

Nella gara **Grandi Giochi**, la chiusura potrà essere effettuata solo con minimo di tre raddoppi senza l'ausilio dei fiori e delle stagioni (comprese rose o bouquet). I raddoppi dei fiori e delle stagioni verranno utilizzati, a mah-jong chiuso, per conteggiare i punti di chiusura e di stecca. (Es. Chiusura con tutte scale, serpente di colore e proprio fiore: totale quattro raddoppi.) Il limite massimo è fissato in 1000/2000 per punti-fiches.

La gara **Senza fiori** sarà simile alla grandi giochi solo che i fiori saranno conteggiati solo come punti e non come raddoppi, sia per chiudere che per contare la stecca. Anche in questa gara il limite è fissato in 1000/2000.

B.1.3 CAMPIONI

B.1.3.1 CAMPIONE ITALIANO DI SPECIALITÀ'

Chi otterrà più punti-fiches di ogni singola gara, sarà proclamato campione italiano di specialità come segue: **Campione Minimo 3**, **Campione Grandi Giochi** e **Campione Senza Fiori**. A parità di punti fiches si guarderà il maggior numero di Mah-Jong effettuati nell'ultima ora, in eventuale parità i Mah-Jong più alti dell'ultima ora; in eventuale ulteriore parità si userà lo stesso procedimento prendendo in considerazione le ore precedenti a scalare.

B.1.3.2 CAMPIONE ITALIANO ASSOLUTO

Sarà proclamato **Campione Italiano 2012** colui che si piazza primo classificato nella graduatoria della combinata delle tre specialità.

Per ogni gara di specialità saranno assegnati dei punteggi in

questo modo: 1 pt al 1°, 2 pt al 2°, 3 pt al 3° e così via fino all'ultimo. La graduatoria sarà stilata in modo crescente sommando i punti realizzati. A parità di punti si guarderanno i punti-fiches realizzati nelle 9 ore.

B.1.3.3 QUALIFICAZIONE CLUB E SQUADRE

Accedono alla finale a squadre i primi 4 club che hanno ottenuto più punti fiches sommando quelli dei loro 4 migliori giocatori. *Le squadre*, di conseguenza, *saranno composte da tali giocatori*.

B.1.3.4 FINALE A SQUADRE

La finale del Campionato a Squadre si giocherà il pomeriggio del secondo giorno e si svolgerà come segue:

- quattro turni di gioco;
- due giri di vento ogni turno senza ripetizione della mano a monte con limite di 55 minuti;
- metodo **Senza Fiori** con minimo 3 raddoppi, i fiori e le stagioni varranno solo come punti e non daranno diritto a nessun raddoppio. Il limite è sempre 1000/2000;
- ogni tavolo sarà composto da un giocatore di ogni club e nei quattro turni lo stesso incontrerà, una sola volta, tutti e dodici gli avversari.

Il club **Campione d'Italia 2012** sarà quello la cui squadra avrà totalizzato più punti-fiches.

B.1.4 TAVOLO DA TRE GIOCATORI

Siccome può accadere, a causa di assenze o defezioni dopo l'inizio della gara, ma anche prima, di dover giocare in uno o più tavoli da 3 giocatori, si usano queste modalità di gioco:

- le pedine non vanno distribuite al "morto" che però parte sempre nella posizione di Nord;
- quando il morto è Est il Sud tira i dadi per lui e pesca la prima e la terza come se fosse Est per dare la possibilità anche a Sud di fare l'Uscita degli Dei;
- quando viene effettuata una chiusura il morto non deve

pagare nulla;

B.1.4.1 ASSENZE DOPO L'INIZIO DEL GIOCO

Eventuali assenze all'inizio di ogni turno, anche se comunicate e giustificate comportano la momentanea sospensione di quel tavolo per un massimo di 10 minuti (nel caso veda assenti più di un giocatore sarà facoltà dell'arbitro di tenerne bloccato anche più di uno tavoli successivi per prevedere i necessari spostamenti che rendano possibile ricominciare con tavoli da minimo tre giocatori)

I giocatori ritardatari fino ad un massimo di 5 minuti (fa' testo il cronometro di gara ed il momento preciso in cui il iocatore si siede al tavolo!) entreranno nel tavolo con 1500 punti fiches di penalità, dai 5 ai 10 minuti riceveranno una penalità pari a 3000 punti fiches e potranno regolarmente proseguire il resto della gara, dopo il termine dei 10 minuti il giocatore sarà escluso dal tavolo per il turno in corso, ma potrà continuare la gara con quel tavolo a punti fiches 0.

Se ci fossero delle defezioni di giocatori qualificati per la finale, prima che essa abbia inizio, le sostituzioni saranno prese in considerazione esclusivamente per motivi di salute o per causa di forza maggiore, e comunque verificando che, tolti i punti del giocatore assente e sommando quelli del giocatore sostituto, il totale qualifichi sempre il club stesso. Se ciò non avvenisse verrebbe qualificata la 5^a squadra classificata.

Se tali defezioni si verificassero a finale iniziata, al giocatore/i mancante/i verranno assegnate le fiches che aveva in quel momento (se inizio turno si conteggerà 10000 fiches) meno 3000 che verranno spartite in egual misura ai rimanenti giocatori.

Se un giocatore abbandona la gara senza un valido motivo o va in escandescenza, potrà ricevere una penalità stabilita dalla Commissione disciplinare (indetta dal Consiglio Federale) che delibererà sulla base del referto arbitrale. Tale penalità potrà prevedere anche un'eventuale squalifica da una o più gare successive del circuito FIMJ. Tale decisione sarà lasciata per iscritto al giocatore a mezzo posta o brevimano.

B.1.5 ARBITRAGGIO

Saranno presenti un direttore di gara ed un responsabile nominati dalla Commissione Tecnica Arbitrale che sovrintenderanno alla gara. Il loro intervento ai tavoli sarà richiesto da tutti i giocatori che lo riterranno opportuno e per sedare controversie che dovessero nascere.

I giocatori saranno responsabili di tutte le chiusure effettuate nel proprio tavolo e segnate dal giocatore di turno sulla apposita scheda. La firma finale certifica l'accettazione di tutti i punteggi.

I due responsabili di gara interverranno nel caso che vedano palesi errori di calcolo o in qualsiasi occasione vedano infrazioni più o meno visibili.

Nella fase finale a squadre invece dovranno validare tutti i mah-jong pena la non validità dello stesso.

B.1.6 CONTEGGI

Il risultato di ogni mano dovrà essere segnato nell'unica scheda presente su ogni tavolo da uno dei quattro giocatori; a fine turno ogni giocatore controfirmerà a fianco del proprio punteggio.

I punti di stecca, i raddoppi ed il relativo punteggio finale potranno essere contestati dagli altri tre concorrenti, in caso di controversia la ratifica spetterà agli arbitri interpellati.

B.1.6 RICORSI

Eventuali ricorsi dovranno essere presentati per iscritto entro 10 minuti dopo la fine del turno contestato e comunque sempre prima dell'inizio del turno successivo al direttore di gara.

IL CONSIGLIO FEDERALE

CHIUSO IL 23/02/12
EVENTUALI RETTIFICHE SARANNO COMUNICATE
TEMPESTIVAMENTE

