

Etikette

Richtige Etikette ist ebenfalls ein Teil des Mahjongspiels. Im Folgenden soll eine Liste der wichtigen Verhaltensregeln genannt und auch näher begründet werden. Bei Fragen könnt ihr gerne auf uns zukommen. Grundsätzlich gibt es drei Hauptgründe, weshalb gute Verhaltensweisen wichtig sind:

1. Die Harmonie soll gewahrt werden. Um unnötige Konflikte und schlechte Stimmung am Tisch zu vermeiden, sollten wir uns höflich und respektvoll verhalten und es vermeiden, Dinge zu tun, die andere Spieler*innen reizen.
2. Das Spiel soll nicht verlangsamt werden. Mahjong ist normalerweise am besten, wenn der Spielfluss relativ flott ist und mit schnelleren Spielen kann man auch mehr Spiele in der gleichen Zeit spielen, was besonders bei einem Spiel mit Varianz von Vorteil ist und mehr Spass macht.
3. Versehentliche Fehler, die das Spiel stark beeinflussen würden oder gar der Anschein absichtlichen Betrugs soll vermieden werden. Um sicherzustellen, dass alles mit rechten Dingen zu geht, sollen Aktionen, die nach Taschenspielertricks aussehen könnten oder durch Verwirrung zu vermeidbaren Fehlern im Ablauf führen könnten, vermieden werden.

Beginn des Spiels „Ziehen der Haipai“

1. Die Mauer sollte leicht mit der rechten Seite nach vorne geneigt aufgebaut werden.
→ Dies erleichtert das Ziehen für andere Spieler*innen und verhindert, dass der/die linke Spieler*in den eventuell zu ziehenden Ziegel übersieht.
2. Ost/Oya beginnt das Spiel durch Ziehen der ersten vier Ziegel. Ein Mauerbruch durch die Person davor muss NICHT vorgenommen werden. Oya kann selbst trennen und nehmen. Oya nimmt seine/ihre Würfel selbst wieder an sich.
→ Die Würfel können direkt oder nach dem Ablegen des ersten Ziegels zurückgenommen werden.
3. Dora-Indikator und Rinshanziegel sollen von der Person davor umgedreht/heruntergelegt werden, sobald Ost beginnt zu ziehen.
→ Der Rinshanziegel sollte zuerst heruntergelegt werden, damit dieser nicht herunterfällt, wenn der Dora-Indikator umgedreht wird.
4. Ost darf ablegen, sobald alle ihre 13 Ziegel sehen und der Dora-Indikator aufgedeckt ist.

Ziehen und Ablegen von Ziegeln

1. Es sollte nur mit einer Hand gespielt werden. Dies erleichtert es für jeden, Tsumogiri/Tedashi zu erkennen und verhindert, dass etwas nach Betrug aussieht.
→ Zwei Hände sind erlaubt und sollten benutzt werden:
 - beim Anschieben der Mauer,

- beim Sortieren der Hand
 - beim Begradigen der Handsteine und
 - beim Aufdecken der gesamten Hand bei Ron/Tsumo oder Tenpai bei Ryuukyoku
2. Außer beim Ziehen, Ablegen oder Beanspruchen von Ziegeln sollte die Hand nicht über den Tisch greifen.
 3. Zu keiner Zeit sollten sich Ziegel außerhalb des Spielfeldes oder in der Hand von jemandem (außer beim Hinführen zu den restlichen Steinen) befinden.
→ Dies kann und wird als Betrugsversuch gewertet werden!
 4. Die abgelegten Ziegel sollten übersichtlich in Reihen von Sechs angeordnet in sein. Dies erleichtert es für alle, einen guten Überblick über den Spielverlauf zu behalten.
 5. Alle sollten sowohl während der Runde als auch am Beginn beim Ziehen der Starthand auf Kamicha (Spieler*in links) achten. Sobald dieser abgelegt hat, ist man sofort dran und sollte ziehen (oder rufen), dies gilt auch explizit nach einem Ruf. Es sollte nicht gewartet werden, bis Kamicha den gerufenen Stein zu sich genommen und/oder arrangiert hat, sondern sofort nach seinem Ablegen gezogen werden. Rufe von anderen müssen diesen Ziehvorgang unterbrechen, nicht die Ziehenden auf Rufe warten. Dadurch bleibt der Spielfluss flüssig und konstant.
 6. Nach dem Ziehen sollte zuerst abgelegt und erst dann der Ziegel einsortiert werden. Ziegel sollten sofort losgelassen werden, sobald sie abgelegt wurden. Dies ist wichtig für Tsumogiri/Tedashi-Info. Weiterhin bitte so ablegen, dass alle gleichzeitig den Stein sehen können, um eine faire Chance zu haben, auf den Ziegel zu reagieren.
 7. Handziegel nicht vor Ende des Spiels verdecken.
→ Könnte versehentlich als Mauer von anderen interpretiert werden!
Ausnahme bildet „Hadaka tanki“ (nur noch ein Stein vor sich). Dieser kann leicht umgestoßen werden und darf daher auch zugedeckt bleiben. Dennoch Vorsicht, dass niemand diesen zieht.
 8. Keine Informationsweitergabe durch direkte oder mehrdeutige Aussagen.
→ Beispielsweise: „Aaaah, das wird nichts!“, „Da versucht jemand Honitsu, was?“ oder „Soll ich nun Chii/Pon rufen... hmm...“ Bluffs sollten mit den Steinen, nicht mit Worten ausgeführt werden.
 9. Bei kurzer Mauer sollte diese weiter nach vorne geschoben werden. So ist es leichter für alle, an die zu ziehenden Steine zu kommen.
 10. Kein Zeitschinden durch langsames Ziehen oder Ablegen.
→ Beim Zug schnell ziehen und ablegen, stets sehr langsame Spieler*innen höflich bitten, ihr Tempo zu erhöhen, wenn diese den Spielfluss unterbrechen.
 11. Die Tote Mauer wird bei Kan-Rufen *nicht* aufgefüllt.
→ Könnte Möglichkeit für Betrug eröffnen oder führt zu falschem Spielende!

Rufen und Aufdecken/Arrangieren von Sets

1. Rufe haben klar und deutlich für alle hörbar zu erfolgen.
2. Reihenfolge beim Beanspruchen von Sets beachten! Pon/Chii: Rufen, Ziegel aufdecken, zügig abwerfen, dann erst nehmen und an der Seite arrangieren. Kan: Rufen, aufdecken, zügig ziehen und abwerfen, dann erst (nehmen und) an der Seite arrangieren.
3. Bei Chii-Ruf sollte man kurz (ca. 1 Sekunde genügt) warten, falls jemand Pon ruft.
→ Dies schützt das eigene Spiel vor Informationspreisgabe, da Pon Vorrang vor Chii hat. Ein Pon-Ruf sollte wie „aus der Pistole geschossen“ erfolgen. Ein verspäteter Ruf nach einem Chii (jap.: „Jamapon“, Stör-Pon) ist regeltechnisch zwar erlaubt, gilt aber als eher unangebracht.
4. Ablage von Sets sollten an der rechten Seite des Tisches übereinander erfolgen.
→ Ein Ablegen übereinander erleichtert die Übersicht für andere Spieler*innen, besonders Kamicha, da die eigene Hand eventuell. Sets verdecken könnte.

Deklarieren von Riichi

1. „Riichi!“ klar und deutlich deklarieren → Stein seitwärts ablegen, vergewissern, dass niemand „Ron!“ deklariert, 1000-Punkte-Tenbou erst NACH Riichi-Deklaration in die Mitte legen. Wichtig, da ein Ron auf den Riichi-Stein nicht die 1000-Punkte-Wette erhält.
2. Nach Riichi-Deklaration sollte schnell gezogen und abgelegt werden. Steine, mit denen nicht gewonnen oder ein geschlossenes Kan gebildet werden kann, dürfen nicht behalten werden, daher sollte der Spielfluss hier so flüssig und zügig wie möglich gehalten werden.

Verhalten beim Gewinnen

1. Ein Gewinn muss deutlich angesagt werden durch „Ron!“ oder „Tsumo!“.
2. Bei „Tsumo“ sollte der Gewinnziegel *nicht* in die Hand einsortiert werden.
→ Bei Verstoß können die Yaku Pinfu und die 2 Fu-Punkte für Tsumo nicht gewertet werden.
3. Bei „Ron“ *nicht* den abgelegten Stein der anderen Person zu sich nehmen. Dies soll den Anschein von Betrug verhindern. Weiterhin gilt das Nehmen als unhöflich und reizt viele Spieler*innen.
4. Beim Gewinnen sollen die Handziegel übersichtlich angeordnet werden.
→ Jeder kann dadurch sofort sehen, ob die Hand gültig ist.
5. Beim Gewinnen sollten alle Ziegel mit beiden Händen auf einmal aufgedeckt werden (Ausnahme: Ein einzelner Stein). Dies zeugt von Respekt; die Steine mit nur einer Hand aufzudecken, gilt als unhöflich.

6. (Kan)-Ura-Dora-Indikatoren werden von dem/der gewinnenden Spieler*in SELBST aufgedeckt und sichtbar neben seiner/ihrer Hand platziert.

Verhalten nach dem Gewinnen oder bei Ryuukyoku

1. Die Bezahlung sollte übersichtlich und möglichst mit so wenig Tenbou auf dem Tisch wie möglich erfolgen.
→ 3900 Punkte sollten z. B. mit einem 5000-Punkte-Tenbou, und nicht mit 3x 1000 und 9x 100 bezahlt werden.
2. Tenbou sollten vor den Spieler*innen abgelegt werden.
→ Eine Übergabe von Hand zu Hand bzw. respektloses Werfen der Tenbou zu den Spieler*innen sind inakzeptabel, da es erschwert, dass die Zahlung für alle gut sicht- und erkennbar ist bzw. von unsportlichem Verhalten zeugt.
3. Bei Verlieren oder Noten soll die Hand verdeckt bleiben (Abgesehen von gelegentlichem wwyd), da das Aufdecken und Diskutieren viel Zeit einnehmen und ebenfalls unsportlich sein können.
4. Nach Beendigung der Runde soll nicht mehr unter die nächsten Ziegel, Ura-Dora-Indikatoren oder Rinshanziegel geschaut werden (oder gar ohne zu fragen in die Hände der anderen). Auch dies nimmt sonst sehr viel Zeit ein oder ist ein Zeichen davon, dass eine Niederlage schlecht gehandhabt wird.
5. Kritik sollte, außerhalb von Übungsmatches, nicht während der Hanchan angebracht werden. Dies verlangsamt den Spielfluss und könnte einige stören.