🀄 RED DRAGON 🀄
MAHJONG TOURNAMENT 2026

Selamat datang di turnamen Mahjong persembahan **Berau Mahjong Club**!

I. JADWAL & RUNDOWN ACARA

Sabtu, 24 Oktober 2026 - Babak Penyisihan

Waktu	Agenda / Sesi	Detail Durasi & Ketentuan
13.00 - 14.00	Registrasi Ulang & Briefing Peserta	Verifikasi data dan pengarahan tata tertib
14.00 - 15.00	Babak Penyisihan - Ronde 1	4 Hand / Maks. 1 Jam
15.00 - 15.10	Istirahat Singkat & Rotasi Meja	Persiapan perpindahan meja peserta
15.10 - 16.10	Babak Penyisihan - Ronde 2	4 Hand / Maks. 1 Jam
16.10 - 16.20	Istirahat Singkat & Rotasi Meja	Persiapan perpindahan meja peserta
16.20 - 17.20	Babak Penyisihan - Ronde 3	4 Hand / Maks. 1 Jam
17.20 - 18.00	Pengumuman Top 16 Pemain	Peserta yang lolos kualifikasi ke Semifinal

Minggu, 25 Oktober 2026 - Babak Semifinal & Final

Waktu	Agenda / Sesi	Detail Durasi & Ketentuan
13.00 - 14.00	Registrasi Ulang Top 16 & Briefing	Briefing khusus peserta babak Semifinal
14.00 - 16.00	Babak Semifinal	4 Meja (8 Hand / Maks. 2 Jam)
16.00 - 16.15	Istirahat & Pengumuman Finalis	Pengumuman 4 Juara Meja menuju Final
16.15 - 18.15	Babak Final	1 Meja (8 Hand / Maks. 2 Jam)
18.15 - 19.00	Upacara Penyerahan Hadiah & Foto Bersama	Penutupan resmi turnamen

II. PERATURAN TURNAMEN

- **Sistem Perhitungan Skor**: Menggunakan acuan standar **Zung Jung (ZJ)** khusus untuk kombinasi pola tertera (Simple Zung Jung).
- **Format Babak Penyisihan**:
    - Setiap peserta bermain dalam 3 ronde.
    - Setiap ronde mempertemukan peserta dengan lawan yang berbeda di meja yang berbeda.
    - **Skor awal adalah 0.**
    - Durasi setiap ronde adalah **4 Hand** atau maksimal **1 Jam**.
    - 16 Pemain dengan akumulasi skor tertinggi dari 3 ronde berhak melaju ke Semifinal.
- **Format Babak Semifinal**:
    - 16 Pemain dibagi menjadi 4 Meja berdasarkan *seeding* / peringkat babak penyisihan.
    - **Skor di-reset menjadi 0**.
    - Bermain selama **8 Hand** atau maksimal **2 Jam**.
    - Hanya **1 Pemain dengan skor tertinggi di masing-masing meja** yang berhak lolos ke Babak Final.
- **Format Babak Final**:
    - 4 Pemain bertanding di 1 Meja Final.
    - **Skor di-reset menjadi 0**.
    - Bermain selama **8 Hand** atau maksimal **2 Jam**.
    - Pemain dengan skor tertinggi keluar sebagai Juara Utama.

III. JENIS UBIN & PERATURAN DASAR MAHJONG

1. Jenis Ubin (Tiles)

- **Ubin Angka (Suit Tiles)**:
    - **Wan / Character (万)**: Angka 1 sampai 9.
    - **Suo / Bamboo (条/索)**: Angka 1 sampai 9.
    - **Tong / Dot (筒/饼)**: Angka 1 sampai 9.
- **Ubin Khusus (Honor Tiles)**:
    - **Angin (Wind Tiles)**: East (Timur), South (Selatan), West (Barat), North (Utara).
    - **Naga (Dragon Tiles)**: Red Dragon (中), Green Dragon (發), White Dragon (白).

2. Alur Giliran & Aksi Dasar Permainan

- **Ambil Ubin (Draw / Live Wall)**: Pada setiap awal gilirannya, pemain mengambil 1 ubin baru dari Tembok Hidup (*Live Wall*).
- **Buang Ubin (Discard)**: Setelah mengambil ubin, jika kartu di tangan belum membentuk kombinasi menang, pemain wajib memilih dan membuang 1 ubin dari

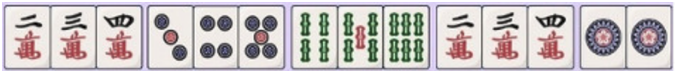
tangannya ke area buangan di tengah meja agar kartu di tangan kembali berjumlah 13 ubin.

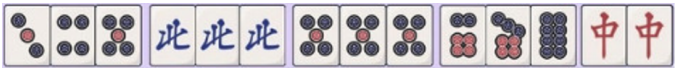
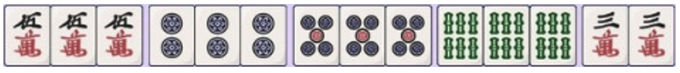
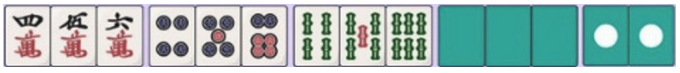
- **Chow (Chi)**: Mengambil ubin buangan pemain di sebelah KIRI untuk membuat susunan 3 ubin berurutan (misal: 2-3-4).
- **Pong (Peng)**: Mengambil ubin buangan pemain MANAPUN untuk membuat susunan 3 ubin kembar/sama (Triplet).
- **Kong (Gang)**: Mengambil ubin buangan lawan atau dari tangan sendiri untuk membuat 4 ubin kembar/sama (Quad). Setelah Kong, pemain wajib mengambil 1 ubin pengganti dari **Tembok Mati (Dead Wall)**.

3. Syarat & Cara Menang (Winning Conditions)

1. **Susunan Kartu Menang**: Susunan standar terdiri dari **4 set** (gabungan Chow, Pong, atau Kong) ditambah **1 pasang ubin kembar (Eye/Pair)** dengan total 14 ubin (atau susunan khusus seperti Seven Pairs dan Thirteen Orphans).
2. **Syarat Nilai Poin**: Kombinasi ubin kemenangan wajib bernilai **minimal 5 Poin** berdasarkan daftar Simple Zung Jung.
3. **Cara Menang**:
    - **Ron / Hu**: Menang dengan mengambil ubin buangan lawan yang melengkapi susunan menang.
    - **ZiMo / Self-Drawn**: Menang dengan mengambil ubin sendiri dari Tembok Hidup (*Live Wall*) yang melengkapi susunan menang.

IV. DAFTAR KOMBINASI POIN (SIMPLE ZUNG JUNG)

Kategori	Nama Kombinasi	Nilai Poin	Deskripsi & Syarat Pola
1.0 Trivial Patterns	1.1 All Sequences	**5**	Seluruh susunan hand terdiri dari Chow/Sequence 
	1.2 Concealed Hand	**5**	Seluruh set ditutup / tidak ada meld/open set
	1.3 All Simples	**5**	Tidak mengandung angka 1, 9, Wind, maupun Dragon 
2.0 One-Suit Patterns	2.1 Half Flush	**40**	Hanya terdiri dari 1 Suit/Jenis Angka dan Honor Tiles/Wind/Dragon

Kategori	Nama Kombinasi	Nilai Poin	Deskripsi & Syarat Pola
			
3.0 Honor Tiles	3.1 Value Honor	**10**	Per set Triplet/Quad dari Dragon Tile atau **Seat Wind** pemain 
4.0 Triplets & Quads	4.1 All Triplets	**30**	Seluruh hand terdiri dari Triplet/Pung atau Quad/Kong 
	4.2 One Quad	**5**	Memiliki 1 set Quad/Kong (nilai per set) 
5.0 Identical Sets	5.1 Two Identical Sequences	**10**	2 Sequence identik pada jenis suit yang sama 
6.0 Similar Sets	6.1 Three Similar Sequences	**35**	3 Sequence dengan angka yang sama pada ketiga jenis suit 
7.0 Consecutive Sets	7.1 Nine-Tile Straight	**40**	Sequence lengkap 1-2-3, 4-5-6, 7-8-9 dalam satu suit 
8.0 Terminals	8.1 Half Outside Hand	**40**	Setiap set dan pair mengandung angka 1, 9, atau Honor Tiles 
10.0 Irregular Hands	10.1 Thirteen Orphans	**160**	1 ubin dari setiap Terminal 1 & 9 dan Honor Tiles, ditambah 1 ubin pasangan 
	10.2 Seven Pairs	**30**	Terdiri dari 7 pasang ubin

Kategori	Nama Kombinasi	Nilai Poin	Deskripsi & Syarat Pola
			

V. CARA PERHITUNGAN SKOR & CONTOH KEMENANGAN

Mekanisme Transfer Poin

1. Menang Ambil Ubin Sendiri (ZiMo / Self-Drawn)

Semua lawan (3 orang) masing-masing membayar sebesar total poin kemenangan kepada pemenang.

2. Menang dari Buangan Lawan (Ron / Discard / Hu)

Besarnya pembayaran bergantung pada total poin kemenangan pemenang:

- **Jika Total Poin <= 25 Poin (Kemenangan Kecil / Standar)**:
  - **Semua lawan (3 orang)** tetap membayar sebesar total poin kemenangan tersebut (Sama seperti aturan ZiMo).
- **Jika Total Poin > 25 Poin (Kemenangan Besar)**:
  - Pemain yang membuang ubin (*di tangkap*) bertanggung jawab penuh atas kekalahannya dan membayar sebesar **((Total Poin x 3) - 50 Poin)**.
  - Dua pemain lainnya yang tidak membuang ubin cukup membayar "tanggung jawab minimal" sebesar **25 Poin** saja.
  - Pemenang tetap menerima total pembayaran penuh yaitu **(Total Poin x 3)**.

Contoh Perhitungan Skor

Contoh 1: Menang dari Buangan Lawan <= 25 Poin (Ron Kecil)

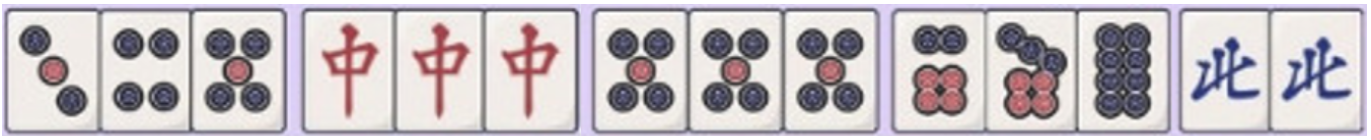
Pemain A menang dari buangan Pemain B dengan susunan:



- *All Sequences* (5 Poin)
- *Concealed Hand* (5 Poin)
- *All Simples* (5 Poin)
- **Total Poin**: 15 Poin (Kecil <= 25)
- **Hasil Transfer**: Pemain B, C, dan D masing-masing bayar **-15 Poin**. Pemain A mendapatkan total **+45 Poin** (15 x 3).

Contoh 2: Menang dari Buangan Lawan > 25 Poin (Ron Besar)

Pemain A menang dari buangan Pemain B dengan susunan:



- *Half Flush* (40 Poin)
- *Value Honor (Red Dragon)* (10 Poin)
- **Total Poin**: 50 Poin (Besar > 25)
- **Target Total Hadiah Pemenang**: 50 x 3 = **+150 Poin**.
- **Hasil Transfer**:
    - Pemain C dan D (bukan pembuang ubin): Masing-masing bayar **-25 Poin** (Total 50 Poin).
    - Pemain B (pembuang ubin): Bayar sisa kekurangannya yaitu (150 - 50) = **-100 Poin** (Sesuai rumus: (50 x 3) - 50 = 100 Poin).
    - Pemain A menerima total **+150 Poin**.

Contoh 3: Menang Ambil Ubin Sendiri (ZiMo)

Pemain A menang (*Self-Drawn*) dengan susunan:

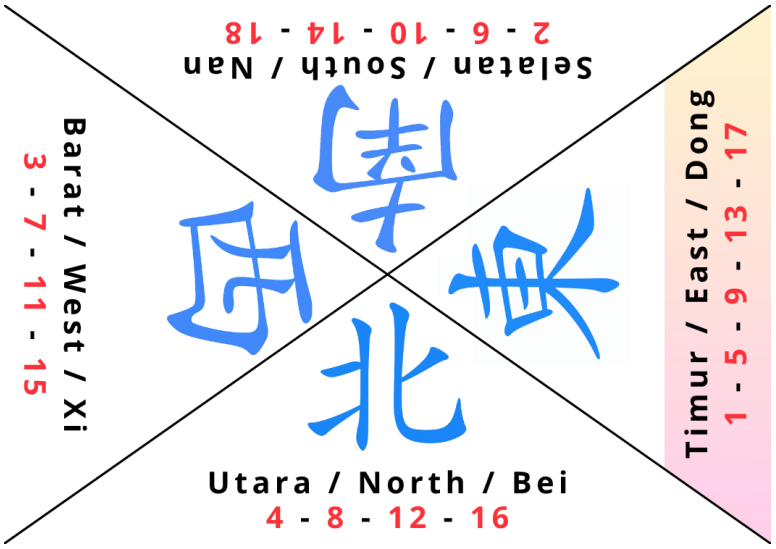


- *Seven Pairs* (30 Poin)
- **Total Poin**: 30 Poin
- **Hasil Transfer**: Pemain B, C, dan D masing-masing membayar **-30 Poin**. Pemain A mendapatkan total **+90 Poin** (30 x 3).

VI. ATURAN TEKNIS PERMAINAN

1. **Syarat Minimum 5 Poin**: Untuk dapat menyatakan **Hu** atau **ZiMo**, total nilai kombinasi ubin (*Winning Hand*) wajib mencapai **minimal 5 Poin**. Hand di bawah 5 poin tidak sah/tidak boleh Hu.
2. **Tembok Mati (Dead Wall)**: Tujuh deretan ubin di bagian akhir tembok tempat pengambilan ubin pengganti/suplemen ketika terjadi Kong.
3. **Seri (Draw / Huang Zhuang)**: Jika sisa ubin pada **Tembok Hidup (Live Wall)** telah habis dan belum ada pemain yang menyatakan Hu/ZiMo, maka ronde tersebut dinyatakan **Seri (Draw)**. Tidak ada transfer poin dan permainan berlanjut ke hand berikutnya.
4. **Hu Tunggal (Prioritas Urutan Giliran)**:
    - Hanya **1 pemain** yang boleh menyatakan Hu dari ubin buangan pemain lain.
    - Jika terdapat lebih dari satu pemain yang bisa Hu dari ubin buangan tersebut, maka yang berhak menyatakan Hu adalah **pemain yang posisinya paling dekat dengan si pembuang ubin sesuai urutan arah giliran permainan**.

5. **Seat Wind**: Dealer/pemain pertama selalu berada di **Timur (East)** sedangkan pemain lain tinggal mengikuti diagram berikut:



VII. PELANGGARAN & PENALTI

1. **Salah Hu / ZiMo (Chong Hu / False Declaration)**:
    - Mengaku Hu/ZiMo padahal susunan ubin belum jadi, salah hitung, atau nilai poin **di bawah 5 Poin**.
    - **Penalti**: Pemain yang salah Hu dikenakan denda membayar **10 Poin kepada masing-masing dari 3 pemain lawan** (Total denda 30 poin).
    - **Ketentuan Permainan**: Permainan pada hand tersebut **tetap berlanjut**, namun pemain yang terkena penalti diberikan status **Dead Hand (Tangan Mati)** — yaitu tidak diperbolehkan lagi melakukan Chow, Pong, Kong, atau menyatakan Hu/ZiMo pada sisa hand tersebut.
2. **Ilegal Pong / Chow / Kong**:
    - Mengucapkan Pong/Chow/Kong atau terlanjur membuka ubin padahal kombinasi di tangan tidak sesuai.
    - **Penalti**: Ubin dikembalikan ke tangan, dan pemain tersebut mendapat status **Dead Hand (Tangan Mati)** — yaitu tidak diperbolehkan lagi melakukan Chow, Pong, Kong, atau menyatakan Hu/ZiMo pada sisa hand tersebut.