

Regole dei tornei MERS – Mahjong Competition Rules

Il punto di riferimento per ogni torneo MERS è il “Green Book” MCR (ed. 2006) della WMO (World Mahjong Organization), mentre questo documento intende fare chiarezza su alcune regole e penalità, in particolare quelle della sezione 3.11 del libro ufficiale. Vi si descrive la pratica comune adottata oggi in Europa nei tornei MERS.

1. Linee guida generali e regole di comportamento

1.1. Si richiede a tutti i partecipanti di giocare con correttezza e di praticare l'auto-arbitraggio per quanto possibile. Evitare di creare discussioni su qualsiasi cosa e trattenersi dal chiamare l'arbitro per ogni piccola infrazione.

1.2. La lingua ufficiale di ogni torneo è l'inglese. Se ad un tavolo ci sono quattro giocatori della stessa madrelingua, possono parlare nella propria lingua. Mantenere un tono di voce basso.

1.3. Le chiamate da utilizzare sono **flower (o hua), chow, pung, kong, e hu (or mahjong)**.

1.4. Non è ammesso parlare di strategia, consigliare o informare un giocatore, o passare informazioni in qualsiasi altro modo. Se si nota che un altro giocatore ha un numero sbagliato di pedine, fa un errore nel formare una combinazione o dimentica di prendere una pedina (di rimpiazzo), non si devono fare commenti.

1.5. Le proprie pedine devono sempre essere visibili per tutti i giocatori. Non si devono tenere pedine a parte, metterle una sopra l'altra o a faccia in giù sul tavolo, ne' rimaneggiarle oltre il necessario.

1.6. Quando si scarta una pedina si deve essere sicuri che ogni giocatore sia in grado di vederla. Non si deve coprirla con la mano o con le dita e bisogna tenere in considerazione che ogni giocatore ha una diversa visuale sugli scarti.

1.7. Per chiamare uno scarto (per fare una combinazione scoperta o per fare mahjong) si hanno 3 secondi. Prima bisogna annunciare la chiamata, poi bisogna mostrare le pedine da combinare e poi prendere la pedina chiamata. Se si oltrepassa questo limite di tempo, si perde l'eventuale priorità sulla pedina scartata.

1.8. Il turno di un giocatore non dovrebbe durare più di 10 secondi dal momento della chiamata o pescata al momento dello scarto (o della dichiarazione di “hu” dopo la pescata).

1.9. Si deve mostrare chiaramente la pedina vincente sia che sia stata chiamata o pescata. Se ciò non viene fatto si perde il diritto di chiamare i punti per “a punto sulla coppia”, “nell'incastro” o “laterale” (single, edge o middle wait), “ultima pedina” (last tile) e la “Casa Piena di Nove Pezzi” (Nine Gates).

2. Irregolarità

2.1. Le contestazioni saranno risolte dall'arbitro. Se è richiesto l'intervento dell'arbitro, il gioco deve essere immediatamente congelato; una volta che il gioco è ricominciato la risoluzione dell'arbitro non è più possibile. L'arbitro ha inoltre l'autorità di sanzionare un giocatore che bara, commette ostruzione o perde tempo, anche se questo comportamento non viene notato dagli altri giocatori.

2.2. Un giocatore può appellarsi contro una decisione presa dall'arbitro: l'appello deve essere fatto immediatamente ma sarà gestito alla fine della sessione in modo da non disturbare ulteriormente gli altri giocatori.

2.3. **Ritardo** – un giocatore che arriva tardi ad una sessione è penalizzato di 10 punti se il ritardo è inferiore o uguale a 10 minuti e di 20 punti se il ritardo è inferiore o uguale a 15 minuti. Nell'attesa il gioco non comincia. Dopo 15 minuti sarà squalificato per la sessione corrente e il suo posto sarà preso da un giocatore di riserva. I punti sono sottratti solo dal punteggio del giocatore. Se squalificato, per quella sessione il giocatore non riceverà punti tavolo. Il tempo perso per aspettare il giocatore non viene recuperato.

2.4. **Passare informazioni** – quando un giocatore passa informazioni, vere o false che siano, commette un'infrazione. A seconda della natura dell'irregolarità, l'arbitro può imporre una penalità.

2.5. Chiamate sbagliate

2.5.1. Una volta fatta, la chiamata su uno scarto **deve** essere giocata. Se il giocatore ha sbagliato e non può eseguire la chiamata, ha commesso un'infrazione.

2.5.2. Una chiamata non può essere cambiata in un'altra chiamata.

Se un giocatore fa due differenti chiamate:

- Se non riguardano hu (ad esempio pung-chow), la prima chiamata è quella valida e l'azione deve essere eseguita. Se la prima azione non può essere eseguita, viene commessa un'infrazione. Anche se la seconda chiamata potrebbe essere fatta, il giocatore non può farla.
- Se riguardano hu (ad esempio pung-hu), il giocatore deve eseguire la prima chiamata. Se la prima chiamata non può essere eseguita ha commesso un'infrazione. In ogni caso dovrà aspettare una seconda opportunità per chiamare hu.

2.5.3. Se un giocatore usa termini diversi da quelli concessi per fare le chiamate commette un'infrazione e non può eseguire l'azione. Nel caso di hu o mahjong il giocatore ha una mano morta.

2.6. Prendere la pedina sbagliata

2.6.1. Quando il muro viene aperto e le pedine, incluse o meno quelle di rimpiazzo dei fiori, vengono prese nell'ordine sbagliato (antiorario) il gioco può cominciare ma nel verso giusto. In questo caso non ci sono penalità.

- 2.6.2. Se un giocatore prende una pedina sbagliata (ad esempio dalla parte sbagliata del muro):
 - Se non mette la pedina tra le sue: ha commesso un'infrazione. La pedina viene rimessa a posto anche se l'ha vista.
 - Se mette la pedina tra le sue: deve tenersi la pedina e d'ora in poi ha una mano morta. In questo caso si può dichiarare l'errore senza che sia considerato passaggio di informazioni.

2.6.3. Toccare una pedina del muro significa prenderla. Un giocatore non può cambiare idea e chiamare una pedina scartata.

2.6.4. Allungarsi per prendere una pedina dal muro senza non toccarla non è considerata un'azione, il giocatore può ancora chiamare la pedina scartata.

2.7. Errori nell'esporre combinazioni o pedine

2.7.1. Se un giocatore mostra le sue pedine o prende una pedina scartata *prima di fare la chiamata* non può più fare l'azione. In caso di hu o mahjong il giocatore ha una mano morta. Qualsiasi pedina esposta deve essere scartata per prima nei successivi turni.

2.7.2. Se un giocatore fa una chiamata e prende la pedina *prima di mostrare le pedine con cui si combina* commette un'infrazione ma può completare l'azione anche in caso di hu.

2.7.3. Una pedina chiamata deve essere presa dal tavolo prima che il secondo giocatore a partire da chi ha chiamato abbia finito il suo turno. Se ciò non viene fatto si ha una mano morta.

- 2.7.4. Se un giocatore espone una combinazione sbagliata (es. 4-5-5) o sbaglia nella sostituzione di un fiore (es. confonde 1 canna con un fiore) e nota l'errore:
 - Se non ha scartato o non ha messo la pedina di rimpiazzo tra le sue ha commesso un'infrazione ma può correggere l'errore. Comunque deve scartare le pedine che erroneamente ha esposto.
 - Se ha scartato una pedina o ha messo la pedina di rimpiazzo tra le proprie il giocatore ha una mano morta. Le pedine mostrate rimangono esposte e sono considerate sul tavolo e possono essere contate per ultima pedina (last tile).

2.8. **Far cadere delle pedine** – ammesso che le pedine siano cadute *accidentalmente*, un giocatore non viene penalizzato sia nel caso in cui le pedine siano le sue o facciano parte del muro. Le pedine esposte del muro vengono rimesse a posto mentre le proprie pedine esposte non devono essere scartate per forza. Un giocatore che accidentalmente urta le pedine di un altro giocatore commette un fallo e l'arbitro può decidere una penalità aggiuntiva.

2.9. Quando si dichiara hu

2.9.1. Un giocatore che chiama hu o mahjong non può annullare la chiamata (vedi 2.10.1).

2.9.2. Gli altri giocatori **non possono aiutare** il vincitore a contare i punti, possono solo opporsi se vengono chiamati punti sbagliati.

2.9.3. Solo le pedine scartate possono essere usate per contare il valore della mano.

2.9.4. Aggiungere i propri fiori per contare i punti rende nulli i punti per i fiori.

2.9.5. La mano **deve rimanere intatta** fino a che il suo valore non sia stato convalidato.

2.9.6. Se la mano non rimane intatta, viene considerata mano morta.

2.9.7. Se si dimentica di aggiungere la pedina vincente alla propria mano si subisce una penalità di 10 punti (solo dal totale del giocatore).

2.9.8. Fino a che la chiamata di hu o mahjong non viene convalidata e il punteggio non è accettato da tutti, gli altri giocatori non devono distruggere il muro rimanente e devono mantenere le proprie pedine coperte.

2.9.9. Se la chiamata di hu o mahjong non è valida, un avversario che ha mostrato le proprie pedine ha una mano morta e deve scartare per prime le pedine che ha mostrato.

2.9.10. Se il muro viene distrutto prima che la mano sia convalidata si commette un'infrazione, e in caso di hu non valido l'arbitro può decidere penalità aggiuntive.

2.10. Errori nel chiamare hu

2.10.1. Se un giocatore chiama hu o mahjong, quindi si accorge che non ha un mahjong valido e **non mostra le pedine**, ha una mano morta.

2.10.2. Se chiama hu o mahjong e:

- Ha 4 combinazioni corrette ed una coppia ma non ha o non trova gli 8 punti necessari per la validità della chiusura allora ha un **falso mahjong**. La sua mano è morta e paga **10 punti** di penalità a ciascun giocatore.
- Ha una mano non valida (es. non ha delle combinazioni corrette) ha un **falso mahjong** e la sua mano è morta, il giocatore deve pagare una penalità di **20 punti** a ciascun giocatore.

2.10.3. Un giocatore che ha una mano morta a seguito di un falso mahjong **non è obbligato** a scartare le pedine della sua mano anche se sono state mostrate.

3. Sommario delle penalità

3.1. **Infrazioni (ripetute)**: di seguito è riportato l'ordine delle penalità che vengono assegnate a seguito di una stessa infrazione ripetuta: ammonizione - 5 punti - 10 punti - 20 punti - 30 punti - ecc. I punti vengono sottratti dal punteggio del giocatore che commette il fallo.

3.2. **Mano morta**: il giocatore non può chiamare più hu o mahjong ma può continuare a giocare. Può chiamare le pedine per fare combinazioni e per rimpiazzare fiori.

3.3. **Falso hu (mahjong)**: mano morta e 30 o 60 punti di penalità a seconda della natura del falso mahjong. La penalità si applica solo se le pedine sono state rivelate altrimenti c'è solo la mano morta. In caso di falso mahjong non si è obbligati a scartare le pedine mostrate.

3.4. **Decisioni dell'arbitro**: l'arbitro può aggiungere penalità a sua discrezione, ad esempio quando un giocatore distrugge il muro volontariamente o perde tempo.

3.5. **Squalifiche**: disturbi rilevanti alla competizione, imbrogli o *ripetute* perdite di tempo comportano una immediata squalifica.

3.6. Il conteggio delle penalità (per ogni giocatore) viene azzerato all'inizio di ogni sessione tranne che per l'ostruzione di gioco o la perdita di tempo.

N.B.: allo scadere del tempo il gioco termina immediatamente. (non vi è obbligo di scarto, non è possibile effettuare nessuna chiamata dopo il termine del tempo).