

## Riassunto delle penalità

### Infrazioni (ripetute)

- Chiamate sbagliate: va fatta l'azione relativa alla prima chiamata. Se non può essere fatta si commette un'infrazione che viene penalizzata secondo (1).  
I punti vengono sottratti dal punteggio del giocatore che commette il fallo.
- Prendere la/le pedine sbagliate: se la pedina non è stata messa tra le altre può essere rimessa a posto, il giocatore commette un'infrazione punita secondo (1). Se la pedina viene messa tra le altre il giocatore se la tiene e ha una mano morta.
- Errore nell'esposizione di combinazioni:
  - 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 del giocatori.
  - Se un giocatore fa una chiamata e prende una pedina chiamata prima di mostrare le proprie pedine con cui si combinano commette un'infrazione ma può completare l'azione anche in caso di hu.
  - 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.
  - 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).

**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.

**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.

Un giocatore che ha chiamato hu o mahjong non può annullare la chiamata.

Un giocatore che ha mostrato le pedine a seguito di un falso hu di un altro giocatore ha una mano morta e deve scartare le pedine che ha mostrato.

**Decisioni dell'arbitro**: l'arbitro può aggiungere penalità ad una decisione ad esempio quando un giocatore distrugge il muro volontariamente o perde tempo.

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

(1) ammonizione → 5 punti → 10 punti → 20 punti → 30 punti → ecc.