

MCR - PENALITÀ DI GIOCO

Ammonizioni e penalità progressive	Mano morta	Punti di penalità
Chiamate di kong/pung/chow/hu sbagliate. I giocatori fanno una chiamata ma sbagliano ad eseguire l'azione, o fanno la chiamata con un termine sbagliato, o chiamano il pung troppo tardi.	Falso hu, senza esporre le pedine.	Falso hu per mancanza degli 8 punti: mano morta e 10 punti ad ogni avversario.
Mostrare le pedine prima di chiamare kong/pung/chow/hu: la chiamata non è valida e le pedine mostrate devono essere scartate.	Dichiarazione di hu errata: dichiarare hu con una chiamata diversa da hu o mahjong, o mostrare le pedine prima di aver chiamato hu.	Falso hu: mano non composta da quattro combinazioni più una coppia (o una combinazione valida) o con troppe o troppo poche pedine. Mano morta e 20 punti ad ogni avversario.
Fare una chiamata e prendere la pedina prima di aver mostrato le pedine da accoppiare	Errore nel mantenere la mano vincente intatta (usando le proprie pedine per contare). Usare i fiori per contare rende non validi i punti dei fiori; la mano è valida)	Dimenticare di prendere la pedina vincente prima di iniziare a contare i punti: falso MahJong, e 10 punti ad ogni avversario.
Mostrare pedine sbagliate: prima dello scarto l'errore può essere corretto, ma le pedine mostrate erroneamente devono essere scartate.	Mostrare pedine sbagliate: dopo lo scarto l'errore non può essere corretto	Ritardo fino a 10 minuti: penalità di 10 punti.
Rimpiazzare un falso fiore: prima che la pedina di rimpiazzo è messa in stecca, l'errore può essere corretto, ma le pedine mostrate erroneamente devono essere scartate.	Rimpiazzare un falso fiore: quando la pedina di rimpiazzo è messa in stecca, l'errore non può essere corretto. Il falso fiore rimane sul tavolo e conta come uno scarto per dichiarare hu o per contare come ultima pedina.	Ritardo da 11 a 15 minuti: penalità di 20 punti.
Prendere una pedina dalla parte sbagliata del muro: prima che la pedina sia vista, l'errore può essere corretto.	Prendere una pedina dalla parte sbagliata del muro e metterla in stecca. (solo se l'errore è notato da un avversario immediatamente dopo che la pedina è messa in stecca).	Ritardo di più di 15 minuti: i giocatori perdono la sessione corrente e ricevono zero punti tavolo. Un sostituto gioca la sessione al suo porto.
Mostrare le pedine di un avversario: (soggetto ad ulteriore penalità)	Sbagliare a prendere la pedina dichiarata prima che i due giocatori successivi abbiano scartato.	Gioco ostruzionistico: temporeggiare o casi gravi in cui si rivelano informazioni o pedine. L'arbitro può decidere penalità da 10 a 60 punti e/o mano morta.
Prematura distruzione del muro o delle pedine sul tavolo (soggetto ad ulteriore penalità se il gioco non può continuare)	Falso hu del giocatore A ed il giocatore B ha mostrato le sue pedine: giocatore A normale penalità e giocatore B mano morta e scarta le pedine mostrate.	Disturbare gravemente il gioco come chiacchierare o fare ostruzione (incluse continue perdite di tempo): immediata squalifica.
Passare informazioni (soggetto ad ulteriore penalità)	Troppe o troppo poche pedine	EMA Versione Aprile 2014

Ammonizioni e penalità progressive: il primo sbaglio dà un ammonizione, il secondo 5 punti di penalità ed i seguenti sbagli 10, 20, 30, ecc. Il conteggio delle penalità si annulla all'inizio di ogni sessione, eccetto i casi di gioco ostruzionistico e perdita di tempo.