

Regole dei tornei MERS

Tradotto da Marco Milandri

Fonte: MERS regulations MCR

Aggiornamento di Roger Perego - Aprile 2014

Regole dei tornei MERS – Mahjong Competition Rules

Il “Libro Verde” MCR (ed. 2006) della WMO (World Mahjong Organization) è il punto di riferimento per ogni torneo MERS, questo documento è inteso per chiarificare alcune regole e penalità in particolare quelle menzionate nella sezione 3.11 del libro ufficiale e descrive la pratica comune adottata ad oggi in Europa nei tornei MERS.

1. Linee guida generali e regole di comportamento

1.1. Si fa appello a tutti i giocatori di applicare il fair play e di utilizzare l'auto-arbitraggio quanto più possibile. Non fare discussioni su qualsiasi cosa e cercare di evitare di chiamare l'arbitro per ogni infrazione.

1.2. La lingua ufficiale di ogni torneo è l'inglese. Se ad un tavolo ci sono quattro giocatori che parlano la stessa lingua allora possono parlare nella loro lingua. Si deve mantenere un tono di voce basso mentre si parla.

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, suggerire o informare un giocatore, passare informazioni. Se si nota un altro giocatore che ha un numero sbagliato di pedine, fa un errore formando una combinazione o dimentica di prendere una pedina non si devono fare commenti.

1.5. Si devono rendere visibili le proprie pedine a tutti i giocatori. Non si devono tenere pedine a parte, una sopra l'altra o giocare con esse.

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 prendere in considerazione che non tutti i giocatori hanno lo stesso punto di vista 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. Si deve rispettare il tempo di chiamata quando si vuole prendere una combinazione in modo da dare tempo ad altre chiamate che hanno la priorità. Passati i tre secondi per la chiamata del Pung il giocatore viene ammonito. Alla seconda ammonizione perde 5 punti, alla terza 10 punti, alla quarta 20 punti e così via.

1.8. Il turno di un giocatore non dovrebbe durare più di 10 secondi che partono dal momento della chiamata o pescata al momento dello scarto.

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 cominciato la decisione dell'arbitro non può più essere presa. L'arbitro ha l'autorità di sanzionare un giocatore che imbroglia, commette ostruzione o perde tempo anche se questo comportamento non viene notato dagli altri giocatori. Un giocatore può fare appello contro la decisione dell'arbitro: se si vuole appellare, lo deve fare immediatamente, ma l'appello sarà gestito dopo la sessione corrente, in modo da non disturbare ulteriormente gli altri giocatori. Per i tornei sotto supervisione EMA, inclusi OEMC e WMC, la caparra obbligatoria (tariffa del reclamo), è fissata in 150 €. Maggiori informazioni sulla procedura di un appello può essere trovata alla sezione 3.12 del “Libro Verde”.

2.2. **Ritardo** – un giocatore che arriva tardi per 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 solamente dal punteggio del giocatore. Se squalificato per quella sessione il giocatore non riceverà punti tavolo.

2.3. Passare informazioni – quando un giocatore passa informazioni, vere o false che siano, ha commesso un'infrazione ed ha una mano morta

2.4. Chiamate sbagliate

2.4.1. Una chiamata per esporre una combinazione deve essere giocata. Se il giocatore ha sbagliato e non può eseguire la chiamata il giocatore ha commesso un'infrazione. Al secondo sbaglio perde 5 punti, al terzo 10 punti, al quarto 20 punti e così via.

2.4.2. Una chiamata non può essere cambiata in un'altra chiamata. Se un giocatore fa due differenti chiamate:

- Non coinvolgenti hu (ad esempio pung-chow), la prima chiamata è quella valida e l'azione deve essere fatta. Se la prima azione non può essere fatta viene commessa un'infrazione. Anche se la seconda chiamata potrebbe essere fatta il giocatore non può farla.

- Coinvolgenti hu (ad esempio pung-hu), il giocatore deve fare la prima chiamata. Se la prima chiamata non può essere fatta ha commesso un'infrazione. Quando una pedina completa la mano, il giocatore deve solo dire "Hu". Tale errore, o altri errori coinvolgenti la dichiarazione di "Hu", non consentono la vittoria nel turno: il giocatore deve scartare la pedina e sperare di fare "Hu" in un altro turno. Se un giocatore mostra le pedine, ma dimentica di dichiarare "Hu" ha una mano morta.

2.4.3. 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.

2.5. Prendere la pedina sbagliata

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

2.5.2. Se un giocatore prende una pedina sbagliata (ad esempio dalla parte sbagliata del muro):

- Se non è stata vista, la pedina può essere rimessa nella posizione originale.

- Se la pedina è stata vista, il giocatore ha una mano morta. In questo caso si può dichiarare l'errore senza che sia considerato passaggio di informazioni.

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

2.5.4. Allungare la mano sul piano degli scarti per prendere una pedina coperta dal muro, fa perdere il diritto di raccogliere lo scarto. Se il giocatore allunga la mano in questo modo, ma prende comunque lo scarto, gli sarà proibito di fare Pong, Chow, Kong o Hu.

2.6. Errori nell'esporre combinazioni o pedine

2.6.1. 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 del giocatori.

2.6.2. 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.

2.6.3. 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.

2.6.4. 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).

2.7. Far cadere delle pedine – accertato che le pedine sono cadute involontariamente un giocatore non viene penalizzato sia nel caso in cui le pedine sono le sue o fanno parte del muro. Le pedine del muro che sono state mostrate vengono rimesse a posto mentre le proprie pedine che sono state mostrate 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 da 5 a 60 punti.

2.8. Quando si dichiara hu

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

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

2.8.3. Solo le pedine scartate possono essere usate per contare il valore della mano. Se le pedine della mano vincente vengono mischiate con le pedine per contare i punti si ha un fallo. Dopo la verifica dell'errore da parte dell'arbitro, la vittoria è dichiarata invalida e la partita continua, ma il giocatore ha una mano morta.

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

2.8.5. La mano deve rimanere intatta fino a che il suo valore non è stato convalidato.

2.8.6. Se la mano non rimane intatta allora viene considerata mano morta.

2.8.7. Dopo la dichiarazione di "Hu" la pedina vincente deve essere presa prima di iniziare a contare i punti. L'errore costituisce falso "Hu".

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

2.8.9. 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 e gli altri giocatori le possono utilizzare

2.8.10. Se il muro viene distrutto prima che la mano sia considerata valida, o se il giocatore lancia le sue pedine e se per questo l'arbitro giudica che la mano non può continuare, il giocatore che ha commesso l'errore paga 30 punti di penalità ad ognuno degli altri tre giocatori

2.9. Errori nel chiamare hu

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

2.9.2. 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 giuste per fare mahjong) ha un falso mahjong e la sua mano è morta, Il giocatore deve pagare una penalità di 20 punti a ciascun giocatore.

2.9.3. 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 ad una decisione 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).

4. Gestione dei punti tavolo e risultato in classifica dopo irregolarità

Un giocatore che ne sostituisce un altro durante un torneo non avrà un risultato in classifica ed il giocatore sostituito riceverà automaticamente zero punti tavolo per le sessioni saltate; la gestione dei punti avviene nel seguente modo:

4.1. Nel caso un giocatore sia sostituito

4.1.1. Per **ritardo**: il turno comincerà solo quando il sostituito ha preso posto. I punti tavolo sono gestiti normalmente, nel senso che il sostituito può vincere ed ottenere 4 punti tavolo

4.1.2. Per **malattia**:

- Se avviene *prima dell'inizio del turno*, il sostituito può vincere il tavolo ed ottenere i 4 punti tavolo
- Se avviene *durante il turno*, il sostituito riceverà automaticamente zero punti tavolo e gli altri tre giocatori riceveranno 4, 2 o 1 punti tavolo in base alla loro classifica

4.2. Nel caso un giocatore sia squalificato, nel turno corrente il sostituito riceverà automaticamente zero punti tavolo, gli altri tre giocatori riceveranno 4, 2 o 1 punti tavolo in base alla loro classifica. Durante i turni seguenti il sostituito può ancora vincere il tavolo ed ottenere 4 punti tavolo.

4.3. Come affermato, il giocatore sostituito riceverà zero punti tavolo per i turni persi. In caso di malattia l'arbitro capo ed il comitato organizzatore può decidere di togliere il nome del giocatore dal risultato finale e non avrà valore nel Ranking EMA.

4.4. Un giocatore squalificato riceverà un totale di zero punti tavolo per tutto il torneo ed il risultato avrà valore nel Ranking EMA.