



Revisión de las Faltas y Penalizaciones para las Reglas MCR a Fecha Agosto del 2010 Traducido al Español por Iván Maestre Ros

*MERS regulations MCR – vs. 1.1 August 2010
First used during the WMC 2010
Addition to 2.1 concerning ‘complaint fee’
Added section 4 in accordance with EMA presidium ruling*

Reglamento de Torneos MERS - Reglamento de Competición de Mahjong

MERS Tournament Regulations – Mahjong Competition Rules

Mientras que el MCR 'Libro verde' (ed. 2006) por la WMO es la referencia para cualquier torneo MERS, este documento pretende aclarar algunas de las reglas y sanciones más específicamente los puntos mencionados en la sección 3.11 de las reglas oficiales. En él se describe la "práctica habitual" de torneos MERS en Europa a día de hoy.

1. Directrices generales y reglas de comportamiento

1.1. Hacemos un llamamiento a todos los jugadores para practicar el juego limpio y para fomentar el auto arbitraje tanto como sea posible. No haga un escándalo por todo y por favor absténganse de llamar a un árbitro por cada "error insignificante".

1.2. El idioma oficial del torneo es el inglés, y si en cualquier mesa hay cuatro jugadores de la misma lengua materna es posible, por supuesto, conversar en su propio idioma. Se debe mantener un volumen bajo durante la conversación.

1.3. Las palabras que se utilizarán son *Hua (Flor)*, *Chow (Escalera)*, *Pung (Trio)*, *Kong (Cuatro iguales)* y *Hu (Mahjong)*. Para *Hua* y *Hu* "Flor (*Flower*)" y "Mahjong" son aceptables las dos. Se permiten otras o divergentes pronunciaciones, siempre y cuando no den lugar a confusión.

1.4. No se permite discutir sobre la estrategia, aconsejar a un jugador o pasar información. Si se observa a otro jugador con el número incorrecto de fichas, cometiendo un error en la formación de la combinación u olvidarse de tomar una ficha de reemplazo, no se puede hacer un comentario sobre esto.

1.5. Se deben mantener en todo momento las fichas visibles para todos los jugadores. No se deben colocar las fichas separadas, ponerlas una encima de la otra o hacia abajo en la mesa o toquetearlas innecesariamente.

1.6. Cuando se deshaga de una ficha, asegúrese de que los otros jugadores son capaces de verla. No la cubra con la mano o los dedos y hay que tener en cuenta que no todos los jugadores deben tener igualmente una buena vista de sus descartes.

1.7. Para reclamar un descarte para hacer una combinación expuesta o Hu tienes 3 segundos. Primero se debe anunciar la combinación, después mostrar las fichas, luego tomar la ficha reivindicada. Respetar el tiempo de espera cuando se quiere hacer una combinación (Por Ejemplo Chow), si no lo hace a tiempo otro jugador puede tener prioridad sobre esa ficha.

1.8. El turno de un jugador no debe durar más de 10 segundos, es decir, desde el momento en que reclama o recoge una ficha del muro, hasta el momento que descarta una ficha. El tiempo asignado también puede ser usado para determinar si se ha logrado un Hu válido. Por ejemplo no se tiene que declarar Hu en 3 segundos en el caso de coger la ficha del muro (Self Drawn).

1.9. Es cierto que se debe mostrar la ficha ganadora, ya sea reclamada o del muro. No hacerlo da lugar a que no se le permita reclamar puntos por "Espera Simple (*Single Wait*), Espera de Borde (*Edge Wait*), Espera Cerrada (*Closed Wait*), Última Ficha (*Last Tile*) y Nueve Puertas (*Nine Gates*)".

2. Irregularidades

2.1. Las impugnaciones se regirán por el árbitro. Si se necesita que el árbitro acuda a una mesa, el juego se debe detener inmediatamente, una vez que el juego comience de nuevo, la decisión arbitral ya no se podrá rebatir. El árbitro también tiene plena autoridad para sancionar a un jugador si observa engaño, obstrucción o intención de ganar tiempo, incluso si no es observado por los demás jugadores. Un jugador puede apelar contra un fallo del árbitro, si quiere apelar esto debe hacerse de inmediato, pero el recurso será tratado después de que la sesión actual haya finalizado, a fin de no molestar a los otros competidores.

En los torneos bajo la supervisión de EMA, incluyendo OEMC y WMC, el depósito obligatorio "tasa de denuncia" se ha fijado en 150 €. Más información sobre el procedimiento de apelación se puede encontrar en la sección 3.12, en el "Libro Verde".

2.2. Llegar tarde: Un jugador que llega tarde a una sesión, es penalizado con 10 puntos si tarda menos de 10 minutos y 20 puntos si aparece dentro de los 15 primeros minutos. El juego no se iniciará hasta completar los 15 minutos de retraso. Después de 15 minutos será descalificado de la sesión actual y su lugar será ocupado por un jugador suplente. Los puntos sólo se deducen de la puntuación del jugador, si es descalificado no recibirá puntos de mesa para esa sesión (véase el § 5).

2.3. El paso de información: Cuando un jugador pasa información, verdadera o falsa, ha cometido una falta. Dependiendo de la naturaleza de la infracción, el árbitro puede decidir una sanción adicional.

2.4. Errores al decir la palabra de la combinación

2.4.1. Cuando un jugador reclama una ficha para hacer una combinación expuesta, si el jugador se ha equivocado al decir la palabra de la combinación (Chow o Pung o Kong) ya **no puede** realizar la acción, y ha cometido una falta.

2.4.2. Una llamada no se puede cambiar en otra llamada. Si un jugador hace dos llamadas diferentes:

- No implica Hu, Por ejemplo decir Pung y luego Chow, la primera llamada es válida y la acción se debe hacer. Si la primera llamada no se puede hacer, ha cometido una falta e incluso si la segunda llamada se puede jugar no se le permite hacerla.
- Implica Hu, Por ejemplo decir Pung y luego Hu, tiene que hacer la primera llamada, si no puede hacerla, ha cometido una falta, en cualquier caso, tendrá que esperar a una próxima oportunidad para hacer Hu.

2.4.3. Si un jugador usa una expresión distinta a lo permitido o tolerado, ha cometido una falta y no podrá hacerla y finalizara la acción pretendida. En el caso de Hu tiene una mano muerta.

2.5. Cogiendo la ficha incorrectamente

2.5.1. Cuando el muro se rompe y se cogen las fichas, ya sea como sustitutos de flores o no, si se toman en el orden incorrecto (lado erróneo del muro), el juego puede comenzar, pero en el orden correcto. No hay penalización.

2.5.2. Si un jugador toma la ficha incorrectamente (es decir, desde el lado equivocado del muro) y él:

- No pone la ficha entre sus otras fichas, ha cometido una falta. La ficha se coloca de nuevo en su lugar en la pared, aunque haya sido vista.
- Pone la ficha entre sus otras fichas, él debe mantener la ficha y ahora tiene una mano muerta. En este caso se le permite enseñar públicamente el error y no se considera transmisión de información.

2.5.3. Tocar una ficha del muro, significa tomar esa ficha. Un jugador no puede cambiar de opinión y coger una ficha descartada.

2.5.4. Ir a por una la ficha del muro, pero sin tocarla, no se considera una acción, un jugador todavía puede coger la ficha descartada.

2.6. Errores en la exposición de combinaciones y fichas.

2.6.1. Si un jugador muestra sus fichas o toma una ficha descartada antes de decir lo que va hacer, ya no podrá hacer su combinación y en el caso de Hu ahora tiene una mano muerta. Cualquier ficha expuesta tendrán que ser descartada en los siguientes turnos.

2.6.2. Si solicita una ficha de un descarte y la coge antes de mostrar las fichas, ha cometido una falta, pero podrá completar su acción, también en el caso de Hu.

2.6.3. Una ficha reclamada se debe tomar antes de que el segundo jugador más próximo (el de enfrente) a su vez haya terminado su turno. En caso contrario, los resultados será una mano muerta.

2.6.4. Si un jugador hace una **combinación falsa** o por error hace un reemplazo de flor (por ejemplo, pensando que el 1 bambú es una flor y se da cuenta de su error):

- No habiendo descartado una ficha o no habiendo puesto la ficha de reemplazo entre sus otras fichas: ha cometido una falta, pero puede corregir el error. Sin embargo, se debe descartar de las fichas erróneamente mostradas.
- Habiendo descartado una ficha o habiendo puesto la ficha de reemplazo entre sus otras fichas, ahora tiene una mano muerta. Las fichas expuestas permanecerán mostradas y se consideran como fichas visibles a todos los jugadores y se debe de tener en cuenta para hacer la jugada de última ficha.

2.7. Derribar fichas, siempre que las fichas son derribadas por accidente, un jugador no será sancionado por tumbar las fichas: de su mano o del muro, las fichas expuestas del muro se volverán a colocar en su lugar y no tiene la obligación de desprenderse de la ficha mostrada de su mano si se le cae una.

Un jugador golpea accidentalmente sobre las fichas de **otro jugador**, ha cometido una falta, sin embargo el árbitro puede decidir una sanción adicional.

2.8. Cuando se declara Hu

2.8.1. Un jugador que dice Hu no puede deshacer esta acción.

2.8.2. A los otros jugadores **no se les permite ayudar** al ganador con su recuento de puntos: sólo pueden oponerse cuando se agregan demasiados puntos.

2.8.3. Sólo las fichas descartadas pueden ser utilizadas para contar el valor de la mano ganadora, lo que también incluye añadir puntos adicionales para las flores.

2.8.4. Añadir las propias flores para contar la puntuación, hace que estos puntos adicionales sean válidos.

2.8.5. La mano en sí **deberá estar intacta** hasta que el valor sea determinado y acordado.

2.8.6. No mantener la mano ganadora intacta, es decir, utilizar las fichas para contar resultados es mano muerta.

2.8.7. Olvidarse de añadir la ficha ganadora en la mano, será penalizado con una deducción de 10 puntos (sólo del total de los puntos del jugador ganador, no incluyéndose en puntos pagados a oponentes).

2.8.8. Hasta que el Hu no se encuentre vigente y la puntuación se acuerde, los otros jugadores deben mantener sus manos ocultas y no deben destruir el muro restante.

2.8.9. Si se encuentra un Hu no válido, un rival que haya revelado sus fichas tiene una mano muerta y tendrá que descartar las fichas mostradas primero.

2.8.10. La destrucción prematura del muro se considera una falta y en caso de una Hu inválido el árbitro puede decidir una sanción adicional.

2.9. Errores al decir Hu

2.9.1. Si un jugador dice Hu, y se da cuenta que no tiene un Hu válido y **no muestra sus fichas**, tiene una mano muerta.

2.9.2. Si dice Hu y:

- Si cuenta con 4 combinaciones correctas y una pareja, pero no puede llegar a los 8 puntos necesarios, tiene un **falso Hu** que resulta en una mano muerta y él paga **10 puntos** a todos los demás jugadores.

- Si detecta una parte inválida, es decir, una combinación incorrecta o número de fichas, tiene un **falso Hu** que resulta en una mano muerta y paga **20 puntos** a todos los demás jugadores.

2.9.3. Un jugador que tiene una mano muerta como resultado de un falso Hu, **no tiene la obligación** de desprenderse de las fichas en su mano primero, estén expuestas o no.

3. Resumen de las sanciones

3.1. Faltas repetitivas: Aviso -> 5 puntos -> 10 puntos -> 20 puntos -> 30 puntos -> etcétera. Los puntos sólo se deducen de la puntuación del jugador infractor.

3.2. Mano muerta: El jugador no puede hacer Hu pero el juego continúa. Él todavía puede reclamar las fichas y reemplazar fichas de flores.

3.3. Falso Hu: Mano muerta y pena de 30 o 60 puntos, dependiendo de la naturaleza del falso Hu. Esto sólo se aplica cuando el jugador ha mostrado sus fichas, si no el jugador tiene una mano muerta, pero no pagara sanción.

3.4. La decisión arbitral: El árbitro podrá decidir, una sanción cuando por ejemplo un jugador está destruyendo deliberadamente el muro o cuando un jugador intente ganar tiempo.

3.5. Descalificación: Perturbación grave de la competición, el engaño o la repetida pérdida deliberada de tiempo dará lugar a la inmediata descalificación.

3.6. La cuenta de penalizaciones (para todos los jugadores): Se pone a cero al comienzo de cada sesión, salvo cuando un jugador ha sido advertido o penalizado por obstrucción o ganar tiempo.

4. Resolución de puntos de mesa, resultado de la ordenación después de irregularidades

Un jugador sustituto no puede obtener un resultado para la clasificación y un jugador sustituido automáticamente recibirá 0 puntos de mesa para todas las sesiones que haya perdido, la resolución de puntos de la mesa es la siguiente:

4.1. En caso de que un jugador sea sustituido:

4.1.1. Por llegar tarde: La ronda actual comenzará sólo entonces cuando el sustituto ha tomado su lugar. Los puntos de mesa se reparten normalmente, es decir, el sustituto puede ganar la mesa y por lo tanto 4 puntos de la tabla.

4.1.2. Por enfermedad:

- Si esto ocurre antes del inicio de la sesión en curso, el sustituto puede ganar la mesa y la puntuación de 4 puntos de la mesa.
- Si esto ocurre durante una sesión, el sustituto recibirá 0 puntos de la mesa de forma automática y los otros tres jugadores recibirán 4, 2 y 1 puntos de la tabla de acuerdo a su clasificación.

4.2. En caso de que un jugador sea descalificado para la sesión actual el sustituto obtendrá 0 puntos de mesa, los otros 3 jugadores recibirán 4, 2 o 1 punto de mesa de acuerdo a su clasificación. Durante las rondas siguientes, el sustituto puede volver a ganar una mesa y por lo tanto los 4 puntos de mesa.

4.3. Como se ha dicho, un jugador sustituido recibirá 0 puntos de mesa para la sesión o sesiones perdidas. En caso de enfermedad el árbitro y el comité organizador pueden decidir quitar el nombre del jugador en el resultado final, por lo que no contará para la clasificación EMA.

4.4. Un jugador descalificado recibirá un total de 0 puntos de mesa para el torneo completo y el resultado se contará para el ranking EMA.