

## EMA Mahjong Competition Rules: Strafberegels

Waarschuwing en oplopende straf *	Dode Hand	Strafpunten & zware straffen
<b>Foutieve kong/pung/chow/mahjong declaratie:</b> een speler declareert een <i>call</i> , maar kan deze niet maken; een speler declareert een verkeerde term; een speler declareert een pung te laat	<b>Valse mahjong, zonder het laten zien van de stenen</b>	<b>Valse mahjong, minder dan 8 punten in de winnende hand:</b> dode hand en 10 punten naar elke tegenstander
<b>Stenen laten zien vóór het maken van een kong/pung/chow/mahjong declaratie:</b> de declaratie is ongeldig en de getoonde stenen moeten weggegooid worden	<b>Foutieve mahjong-declaratie:</b> het declareren van mahjong met een declaratie anders dan 'hu' of 'mahjong'; het laten zien van stenen vóór het declareren van mahjong	<b>Valse mahjong, winnende hand is niet vier sets en een sluitpaar (of geaccepteerde opbouw):</b> bevat een valse set of te veel/te weinig stenen: dode hand en 20 punten naar elke tegenstander
<b>Een call declareren en de steen opeisen vóór het laten zien van de bijbehorende stenen</b>	<b>Er niet in slagen de winnende hand intact te houden:</b> gebruikmaken van stenen in de hand voor het tellen; bloemen gebruiken bij het tellen (bloemen verspeeld; de hand is geldig)	<b>Het vergeten pakken van de winnende steen:</b> 10 punten aftrek; hand is geldig met de normale score
<b>Een valse set opeisen:</b> de fout mag voor het weggooiden van een steen gecorrigeerd worden, maar foutief getoonde stenen moeten weggegooid worden	<b>Een valse set opeisen:</b> na het weggooiden van een steen mag deze fout niet gecorrigeerd worden	<b>Tien minuten of minder te laat:</b> 10 punten aftrek
<b>Een valse bloem vervangen:</b> deze fout mag voor het plaatsen van de vervangende steen in de hand nog gecorrigeerd worden, maar foutief getoonde stenen moeten weggegooid worden	<b>Een valse bloem vervangen:</b> wanneer de vervangende steen in de hand geplaatst is, mag deze fout niet gecorrigeerd worden. Valse bloemen blijven op tafel liggen, maar tellen als een weggegooid steen voor mahjong of het tellen van "Last Tile"	<b>11-15 minuten te laat:</b> 20 punten aftrek
<b>Een steen van een verkeerde plek in de muur pakken:</b> voor de steen in de hand geplaatst is, mag deze fout nog gecorrigeerd worden	<b>Een steen van een verkeerde plek in de muur pakken</b> en in de hand plaatsen (alleen als de fout aangeduid wordt door een tegenstander direct nadat de verkeerde steen in de hand geplaatst is)	<b>Meer dan 15 minuten te laat:</b> speler verlaat de ronde onmiddellijk en ontvangt 0 tafelpunten. Een wisselspeler speelt de ronde uit
<b>Stenen van een tegenstander laten zien</b> <i>(onderhevig aan verdere straf)</i>	<b>Er niet in slagen om een opgeëiste steen te pakken</b> voor de volgende twee spelers weggegooid hebben	<b>Hinderend spel:</b> tijdrekken of ernstige gevallen van het vertonen van stenen of doorspelen van informatie. De scheidsrechter mag een straf bepalen van 10 tot 60 punten en/of een dode hand.
<b>Het vroegtijdig afbreken van de muur</b> <i>(onderhevig aan verdere straf)</i>	<b>Valse mahjong van Speler A en Speler B heeft zijn/haar stenen laten zien:</b> Speler A: relevante straf; Speler B: dode hand; getoonde stenen moeten weggegooid worden	<b>Het ernstig verstoren</b> van de competitie, zoals valsspelen of hinderen (inclusief herhaaldelijk tijdrekken) resulteert in een onmiddellijke diskwalificatie
<b>Het doorspelen van informatie</b> <i>(onderhevig aan verdere straf)</i>	<b>Te veel of te weinig stenen</b>	

\* **Waarschuwing en oplopende straf:** Eerste overtreding resulteert in een waarschuwing, de tweede kost vijf punten aftrek, en verdere overtredingen lopen op in puntenaftrek van 10, 20, 30 punten et cetera. De strafstelling wordt aan het begin van elke sessie gereset, behalve in geval van verhinderend spel, inclusief tijdrekken.