

## MERS Tournament Regulations – Mahjong Competition Rules

### MERS Verseny Szabályzat - Mahjong Verseny Szabályok

While the 'Green Book' MCR (ed. 2006) by the WMO is the reference for any MERS tournament, this document is intended to clarify some of the rules and penalties, more specifically those mentioned in section 3.11 of the official rulebook.

Amíg a WMO által kiadott 'Zöld Könyv' MCR (2006) a referencia bármely MERS verseny esetén, ez a dokumentum tisztázni hivatott néhány szabályt és büntetést, sokkal részletesebben, mint az a Zöld Könyv 3.11-es szekciójában megtalálható.

It describes the 'common practice' of MERS tournaments in Europe today.  
Ez leírja az európai MERS versenyek 'általános gyakorlatát'.

#### 1. General guidelines and rules of behavior - Általános iránymutatás és a viselkedési szabályok

1.1. We appeal on all players to practice fair play and to foster self arbitration as much as possible. Don't make a fuss about everything and please refrain from calling a referee for every 'petty mistake'.

1.1 Kérjük a játékosokat a fair játékra és hogy mindenki gyakoroljon türelmet/önkontrollt, amennyire ez csak lehetséges. Nem kell felhajtást csinálni mindenből és ne hívjátok a bírót minden egyes csip-csup ügyben.

1.2. The official language of the tournament is English; if at any table there are four players of the same native tongue, they may of course converse in their own language. You should maintain a low volume while conversing.

1.2 A torna hivatalos nyelve az angol; amennyiben 4 azonos nyelvű játékos ül egy asztalnál, akkor ettől természetesen eltérhetnek. Bármely párbeszédre is kerül sor, annak halkán kell megtörténnie.

1.3. Calls to be used are *hua*, **chow**, **pung**, **kong** and **hu**. For *hua* and *hu* 'flower' resp. 'mahjong' are acceptable – other or diverging pronunciations are allowed, as long as they do not lead to confusion.

1.3 Következő bemondások érvényesek: **hua (virág)**, **chow (csaó)**, **pung**, **kong** és **hu**. A *hua* és *hu* helyett 'flower' és 'mahjong' megengedett - egyéb vagy eltérő kiejtés szintén, amíg nem okoz zavart.

1.4. It is not allowed to discuss strategy, tip or inform a player or otherwise pass information. If you observe another player having an incorrect number of tiles, making a mistake in forming a pattern or forgetting to take a (replacement) tile, you may not comment on that.

Nem megengedett a stratégia megbeszélése, tipp vagy informálás vagyis információ átadás. Ha észreveszed, hogy egy játékosnak nem megfelelő számú kőve van, hibás formációt rak le vagy elfelejt virág/kong után húzni, nem kommentálhatod, nem szólhatsz emiatt.

1.5. You should at all times keep your tiles visible for all players. Do not set tiles apart, put them on top of each other or face down on the table and don't unnecessarily 'play around' with them.

Kőveidnek mindvégig láthatónak kell lenniük a többi játékos számára. Ne szedd szét a lerakott kombinációkat, ne 'játssz' velük szükségtelenül, ne helyezd őket (lerakott kombinációkat) egymás fölé vagy írással lefelé.

1.6. When discarding a tile, make sure that the other players are able to see it. Do not cover it with you hand or fingertips and take into consideration that not every player may have an equally good view on your discards.

Amikor eldobsz egy követ, azt úgy kell tenned, hogy az összes játékos jól láthassa. Ne takard el a keziddel vagy az ujjaidal és vedd figyelembe, hogy nem minden játékosnak lehet egyformán jó rálátása.

1.7. For claiming a discard to make a meld or *hu* you have 3 seconds. You should first announce your call, then show your (matching) tiles, then take the claimed tile. Observe the waiting time when you want to make a meld (i.e. *chow*) – if you don't, another player's call may get priority.

Eldobott kő felvételére vagy *hu* bemondására 3 másodperced van. Először mondanod kell aztán megmutatni a kőveidet majd elvenni az igényelt követ. Figyeld a várakozási időt amikor le akarsz rakni (*csao*) - ha nem teszed a másik játékos hívása fog érvényesülni.

1.8. A player's turn should not last more than 10 seconds, that is from the moment he claims or picks a tile, until the moment he discards a tile himself. The time allotted may also be used to determine if you have achieved a valid *hu* – i.e. you do not have to declare *hu* within 3 seconds in case of a self pick.

Egy játékos "lépése" nem lehet több, mint 10 mp, ez onnantól számolódik, hogy felvett egy követ és addig, amíg el nem dobja azt. Ez az időtartam használható ha saját behúzással van meg a *hu* azaz akkor nem kell 3 mp alatt *hu*-t mondanod.

1.9. Clearly show your winning tile, either claimed or self drawn. Failing to do so results in not being allowed to claim points for 'single, edge or middle wait', 'last tile' and 'Nine Gates'.

Tisztán mutasd be a nyerő követ, akár saját behúzásos akár dobott mahjong esetén. Amennyiben nem így teszel az Egy kőre/Szélsőre/Középsőre várás és a Kilenc Lámpás Ház nem számolható el.

## 2. Irregularities - Szabálytalanságok

2.1. Contestations will be ruled by the referee. If the referee is needed, play should be frozen immediately – once play has commenced, a referee ruling is no longer possible. The referee also has full authority to sanction a player if he observes cheating, obstruction or stalling for time, even if it is not noticed by the other players.

A versenyeket bírók irányítják. Ha bíróra van szükség a játékot azonnal fel kell függeszteni, ha nem így történik a bíráskodás nem lehetséges. A bíró teljes hatáskörrel bír a játékosok büntetésében, amennyiben csaláson, időhúzáson kap valakit, még akkor is ha a többi játékos ezt nem veszi észre.

2.2. A player may appeal against a referee ruling: if he wants to appeal, this must be done immediately, but the appeal will be handled after the current session, so as not to disturb the other competitors any further.

A játékos fellebbezhet a bíró döntése ellen; amennyiben fellebbezni akar ezt azonnal jeleznie kell, de a fellebbezést csak az aktuális forduló után vizsgálják meg.

2.3. **Being late** – a player who shows up late for a session, is penalized 10 points if late under 10 minutes and 20 points if he shows up within 15 minutes. Play will not commence in the meantime. After 15 minutes he will be disqualified for the current session and his place will be taken by a substitute player. The points are only deducted from the player's own score – if disqualified he will not receive table points for that session.

**Késés** - a játékos aki elkésik,

- 10 pont büntetést kap ha 10 percnél kevesebbet késett

- 20 pont büntetést kap ha 15 percnél kevesebbet késett

A játékot ilyenkor még nem kezdik el. Amennyiben 15 percnél többet késik valaki, az aktuális fordulóból kizárásra kerül és a helyét tartalék játékos foglalja el.

A pontokat csak a játékos saját pontjaiból kell levonni, amennyiben kizárják, akkor az aktuális fordulóért nem kap asztal pontokat.

2.4. **Passing information** – when a player passes information, true or false, he has committed a foul. Depending on the nature of the offence, the referee may decide on an additional penalty.

**Információ átadás** - amikor a játékos információt ad át másik játékosnak, függetlenül attól, hogy igaz vagy hamis információ, szabálytalanságot követ el. A szabálysértés jellegétől függően a bíró plussz büntetést is kiszabhat.

## 2.5. Erroneous calls - Hibás bemondások

2.5.1. A call for a meld **must** be played – if a player is mistaken and **cannot** make the action, he has committed a foul.

Lerakásra irányuló bemondást meg kell játszani - ha a játékos hibásan hívott és nem tudja megcsinálni a bemondást, akkor szabálytalanságot követ el.

2.5.2. A call cannot be changed into another call. If a player makes two different calls:

Egy bemondás nem cserélhető más típusú bemondásra. Ha a játékos két különböző dolgot mond be:

Not involving *hu*, i.e. *pung* – *chow*, the first call is valid and the action must be made. If that first call cannot be made, he has committed a foul – even if the second call can be played, he is not allowed to do so.

• Nem *hu*-t mond, azaz *pung-csaó*, akkor az első bemondás az érvényes és meg kell játszani. Ha nem lehet, akkor szabálytalanságot követett el a játékos - még akkor is ha a második bemondás megjátszható lenne, az már nem engedélyezett.

Involving *hu*, i.e. *pung* – *hu*, he must make the first call. If he cannot make the first call, he has committed a foul – in either case, he will have to wait for a next opportunity to make *hu*.

• Amikor *hu* a második bemondás, *pung-hu*, az első bemondást kell megcsinálni, amennyiben ez nem lehetséges, a játékos szabálytalanságot követett el - bármely esetben várnia kell a következő alkalomig a *hu* bemondásával.

2.5.3. If a player uses any other than the allowed or tolerated term, he has committed a foul and he may not make / finish the intended action. In case of *hu* he has a dead hand.

Ha a játékos olyan kifejezést használ, amely nem megengedett, akkor szabálytalanságot követ el és nem csinálhatja meg/fejezheti be az akciót. *Hu* esetében dead hand.

## 2.6. Taking the wrong tile(s): Rossz követ elvenni

2.6.1. When the wall is broken and tiles, either including flower replacements or not, are taken in the wrong order (counter clockwise): play may commence, but from thereon in the right order. There is no penalty.

Amikor a falat megbontjuk és kövek, akár beleértve a virágkő cseréjét, a rossz helyről kerülnek húzásra (óra mutató járásával ellenkező irányban): a játékot megkezdhető, de most már a helyes irányban. Nincs büntetés.

2.6.2. If a player takes the wrong tile (i.e. from the wrong end of the wall) and he:

Ha a játékos rossz helyről vesz el követ (nem a fal megfelelő végéről) és:

Does not put the tile between his other tiles – he has committed a foul. The tile is put back in its place in the wall, even if he has seen it.

Nem teszi be a követ a saját kövei közé - szabálytalanságot követ el. A követ vissza kell rakni a falba mégha látta is.

Puts the tile between his other tiles – he must keep the tile and he now has a dead hand. In this case you are allowed to publicly point out the mistake and this is not considered *passing information*.

Berakja a követ a sajátjai közé - meg kell tartania a követ, de onnantól dead handje van. Ebben az esetben lehet szólni, nem számít információ átadásnak.

2.6.3. **Touching** a tile from the wall, means **taking** that tile. A player may not 'change his mind' and decide to call a discarded tile.

Falban lévő kő megérintése kötelez a kő elvételére, utána már nem lehet dobott követ felvenni.

2.6.4. **Reaching** for a tile from the wall but not touching it, is not considered an action – a player may still call the discarded tile.

A falban lévő kőért való nyúlás (de nem érinti meg) nem számít - a játékos még felveheti az előzőleg dobott követ.

*Continued*

## 2.7. Errors in exposing sets / tiles - Hibák a kombinációk/kövek felfedésében

**2.7.1.** If a player shows his tiles or takes a discarded tile *before making a call*, he may no longer make his action and in case of 'hu' he now has a dead hand. Any tiles exposed will have to be discarded on his next turn(s) first.

Ha egy játékos bemondás előtt mutatja be a köveit, akkor nem csinálhatja meg az akciót, hu esetén dead hand. Ebben az esetben(!) minden követ amit megmutatott el kell dobnia.

**2.7.2.** If he makes a call and takes a claimed tile *before showing the matching tiles* (to play the call), he has committed a foul but he may still complete his action, also in case of 'hu'.

Ha bemondja a kombinációt, de előbb veszi el a dobott követ, semmint hogy megmutatná a kombinációt, akkor szabálytalanságot követ el, de befejezheti az akciót, akár hu esetén is.

**2.7.3.** A claimed tile must be taken before the second player next in turn (opposite you) has finished his turn. Failing to do so results in a dead hand.

Az igényelt követ még azelőtt el kell venni, mielőtt az utánad következő második (veled szemben ülő) játékos befejezte a saját körét. Ha ez nem történik meg, akkor dead hand.

**2.7.4.** If a player composes a **false** figure (set) or mistakenly claims a flower replacement (for example thinking Bamboo 1 to be a flower) and he notices his mistake:

Ha a játékos hibás kombinációt rak le vagy normal kő helyett akar csere követ (pl. virágnak nézi a B1-t) és észreveszi a hibát:

Not having discarded a tile or not having put the replacement tile between his other tiles – he has committed a foul but may correct the mistake. However, he must discard erroneously revealed tile(s) first.

- Nem dobott még vagy nem tette be a csere követ a sajátjai közé - szabálytalanságot követ el, de kijavíthatja. Viszont elsőnek a hibásan felfedett köveket kell eldobnia.

Having discarded a tile or having put the replacement tile between his other tiles – he now has a dead hand. Revealed tiles remain revealed and are considered as 'on the table' and they still count for determining points for last tile.

- Már dobott vagy berakta a csere követ a sajátjai közé: dead hand. A felfedett kövek az asztalon maradnak, játékban: azaz beleszámítanak az Utolsó Kővel (4p) kombinációba.

**2.8. Knocking over tiles** – provided that tiles are knocked over *accidentally*, a player will not be penalized for knocking over (a) tile(s) of his own, or from the wall. Revealed tiles from the wall are put back in place and he is not obliged to discard the revealed tile(s) from his own hand.

A player accidentally knocking over **another player's** tile(s) has committed a foul – however, the referee may decide on an additional penalty.

**Kövek felborítása** - amennyiben véletlenül lettek fellökve a kövek (saját, falból), a játékost nem büntetik ezért. A falból kilökött köveket vissza kell tenni a saját köveket is, ez utóbbiakat nem kell eldobálni a következő körökben. Amennyiben másik játékos köveit borítja fel véletlenül a játékos szabálytalanságot követ el - a bíró dönthet extra büntetésről.

**2.9. When hu is declared - Hu bemondásakor**

**2.9.1.** A player who calls hu cannot undo that call (see 2.10.1). Amikor valaki hu-t mond, nem másíthatja meg a bemondást (ld. 2.10.1)

**2.9.2.** The other players are **not allowed to help** the winner with his counting – they may only object when too many points are being added. A többi játékosnak **nem engedélyezett a számolásban való segítség** - csak ha többet akar elszámolni, akkor segíthetnek.

**2.9.3.** Only discarded tiles may be used to count the value of the winning hand; this also includes adding additional points for flowers. Csak a már eldobott kövek használhatóak a számoláshoz, azaz a virágkövekért járó plussz pontokat is dobott kövekkel kell számolni.

**2.9.4.** Adding ones own flowers to count the score, makes these additional points invalid.

Amennyiben valaki a virágköért járó plussz pontokat magukkal a virágkövekkel jelzi, akkor az azok a plussz pontok nem számolhatóak el.

**2.9.5.** The hand itself **must remain intact** until the value is determined and agreed upon. A mahjongot kéznek **egyben kell maradnia** amíg az értékét elszámolják és elfogadják.

**2.9.6.** Failing to keep the winning hand intact (i.e. use the tiles for counting) results in dead hand. Amennyiben nem így történik, például a mahjong kézből használnak fel követ a számoláshoz akkor dead hand.

**2.9.7.** Forgetting to add the winning tile to the hand will be penalized with a deduction of 10 points (only from the players' total, i.e. no points are paid to his opponents). Amennyiben győztes követ

nem rakják hozzá a mahjong kézhez, akkor 10 pontot le kell vonni a mahjong értékéből ( a többiek ilyenkor nem kapnak plussz pontot ).

2.9.8. Until the *hu* is found valid and the score is agreed upon, the other players should keep their hands closed and should not destroy the (remaining) wall. *Amíg a hu nem találtatik érvényesnek a többi játékosnak kézben kell tartani a köveket illetve a falat sem rombolhatják le.*

2.9.9. If the *hu* is found to be invalid, an opponent who has revealed his tiles has a dead hand and will have to discard his revealed tiles first. *Amennyiben hibás a hu és valaki más is feltárta a köveit, akkor az is dead hand és az így feltárt köveket kell először eldobni.*

2.9.10. Prematurely destroying the wall is considered a foul and in case of an invalid *hu* the referee may decide on an additional penalty. *A fal időelőtti lerombolása szabálytalanság, téves hu esetén a bíró további büntetést adhat.*

### 2.10. Errors in calling *hu* - **Téves hu**

2.10.1. If a player calls *hu*, then realizes he has no valid *hu* and **does not show** his tiles, he has a dead hand. *Amennyiben a játékos hu-t mond, de rájön a hibára, mielőtt megmutatná a köveit, sima dead hand.*

2.10.2. If he calls *hu* and - *Ha hu-t mond és:*

He has 4 correct combinations and a pair but does not have or cannot find the required 8 points, he has a **false hu** resulting in a dead hand and he pays **10 points** to every other player. *4 korrekt kombinációja van plussz zárópár, de nem találja meg a 8 pontot (és ha valaki csak elszámolja magát, de magvan a 8 pont? A 2.9.2 ből kiindulva dead hand ) akkor dead hand és 10 pontot fizet a többieknek.*

He is found to have an invalid hand, i.e. an incorrect combination or number of tiles, he has a **false hu** resulting in a dead hand and he pays **20 points** to every other player. *Hibás keze van, nem megfelelő számú kő vagy hibás kombináció, akkor dead hand és 20 pontot fizet a többieknek.*

2.10.3. A player having a dead hand as a result of a false *hu*, is **not obliged** to discard the tiles in his hand first, whether they are revealed or not. *Amennyiben valakinek dead hand-je van hibás hu miatt, nem kell eldobnia a bemutatott/nem bemutatott köveit. (kieg.: nincs ellentmondás a 2.7.1-el, mert ott előbb mutatod meg a köveidet minthogy bemondanád a hu-t)*

## 3. Summary of penalties - **Büntetések összegzése**

3.1. **(Repeated) Fouls:** warning -> 5 points -> 10 points -> 20 points -> 30 points -> et cetera. Points are only deducted from the offending player's score.

**(Ismétlődő) Szabálytalanságok:** figyelmeztetés > 5 pont > 10 pont > 20 pont > 30 pont > etc. (kieg.: lásd 2.7.2-es pont)

3.2. **Dead hand:** offending player may not call *hu* but play continues. He may still claim tiles and replace flower tiles.

**Dead hand:** a hibázó játékos *hu*-t nem mondhat, de tovább játszhat. Lerakhat virágot, csaót, pungot, kongot.

3.3. **False hu:** dead hand and 30 or 60 points penalty, depending on the nature of the false *hu*. This only applies when the player has shown his tiles – if not, he has a dead hand, but does not pay a penalty.

**Hibás hu:** dead hand és 30 vagy 60 pont büntetés, hibás *hu*-tól függően. Ez csak akkor van, ha valaki megmutatta köveit - ha nem, akkor dead hand, de nincs pont levonás.

3.4. **Referee ruling:** the referee may additionally rule on a penalty, for instance when a player is deliberately destroying the wall or when a player is found to be stalling for time.

**Bírói döntés:** a bíró kiszabhat extra szabályon felüli büntetést, például amikor egy játékos készakarva rombolja le a falat vagy valakit időhúzáson kapnak.

3.5. **Disqualification:** severe disturbance of the competition, cheating or *repeatedly* stalling for time will result in – immediate – disqualification.

**Kizárás:** a verseny súlyos zavarása esetén, csalás, *többszörös* időhúzás, etc. esetén azonnali kizárás jár.

3.6. The penalty count (for all players) is reset at the start of every session, *except when a player has been warned or penalized for obstruction or stalling for time.*

*A büntetés (szabálytalanság) számlálás minden forduló elején nullázódik, kivéve amikor a játékost időhúzásért figyelmeztették vagy büntetőpontokkal súlytották.*

*MERS regulations MCR – vs. 1.0 August 2008*  
*MERS szabályzat MCR - vs. 1.0, 2008 augusztus*