

Règles de Compétition du Mahjong - Tableau des pénalités

Avertissement et pénalités progressives	Main morte	Points de pénalité Pénalités lourdes
Erreur sur l'annonce de kong/pung/chow/fleur , à savoir le joueur fait une annonce mais se rétracte sans faire l'action, ou le joueur utilise un mauvais terme, ou annonce pung trop tard	Faux mahjong, sans montrer les tuiles	Faux mahjong avec moins de 8 points dans la main gagnante : main morte et 10 points à chaque adversaire
Montrer ses tuiles avant d'annoncer kong/pung/chow/fleur : l'annonce n'est pas valide et les tuiles montrées doivent être défaussées	Fausse annonce de hu , c'est-à-dire annoncer autrement qu'avec hu ou mahjong, ou montrer ses tuiles avant d'annoncer hu	Faux hu. La main gagnante n'a pas quatre figures et une paire (ou une structure valide) . A savoir elle contient une fausse figure ou trop/pas assez de tuiles : main morte et 20 points à chaque adversaire
Faire une annonce et prendre la tuile avant d'avoir montré les tuiles correspondantes	Ne pas garder sa main gagnante intacte (utilisation des tuiles de la main pour le comptage). (l'utilisation des fleurs pour le comptage annule les points des fleurs ; la main reste valide)	Oubli de prendre la tuile gagnante : déduction de 10 points ; la main est valide et le score est marqué normalement
Réclamer une fausse figure : avant de défausser, l'erreur peut être corrigée, mais les tuiles montrées par erreur doivent être défaussées	Réclamer une fausse figure : après avoir défaussé, l'erreur ne peut plus être corrigée	Retard de 10 minutes ou moins : déduction de 10 points
Remplacer une fausse fleur : avant d'avoir placé la tuile de remplacement dans la main, l'erreur peut être corrigée, mais les tuiles montrées par erreur doivent être défaussées	Remplacer une fausse fleur : quand la tuile de remplacement a été placée dans la main, l'erreur ne peut plus être corrigée. La fausse fleur reste sur la table, mais compte comme une défausse pour déclarer hu ou compter Dernière Tuile Existante	Retard de 11 à 15 minutes : déduction de 20 points
Prendre une tuile à un mauvais endroit du mur : avant d'avoir placé la tuile dans la main, l'erreur peut être corrigée	Prendre une tuile à un mauvais endroit du mur et la mettre dans la main. (Seulement si l'erreur a été signalée par un adversaire juste après que la mauvaise tuile a été placée dans la main).	Retard de plus de 15 minutes : le joueur est déclaré forfait pour la session en cours et reçoit 0 points de table. Un remplaçant joue la session en cours.
Exposer des tuiles d'un adversaire (peut faire l'objet d'une pénalité supplémentaire)	Oublier de prendre la tuile réclamée avant les deux prochaines défausses	Faire obstruction , à savoir jouer la montre ou des cas graves où des tuiles sont montrées ou des informations données. L'arbitre peut décider d'une pénalité de 10 à 60 points et/ou d'une main morte.
Détruire prématurément la muraille ou les lignes de défausse (peut faire l'objet d'une pénalité supplémentaire)	Faux hu du joueur A, et le joueur B a montré ses tuiles : Joueur A : pénalité correspondante Joueur B : main morte et doit défausser les tuiles montrées	Perturbation grave de la compétition comme tricherie ou obstruction (y compris tentatives répétées de gagner du temps) entraîne une disqualification immédiate
Donner des informations (peut faire l'objet d'une pénalité supplémentaire)	Trop ou pas assez de tuiles	

Avertissement et pénalités progressives : la première faute est sanctionnée d'un avertissement, la seconde d'une déduction de 5 points puis les suivantes d'une déduction de 10, 20, 30 points. Le décompte des pénalités est remis à 0 au début de chaque session, sauf dans le cas d'une obstruction y compris tentative de gagner du temps.