

## ねんりんピックのルールとマナー

### ねんりんピック競技規定

---

1. 競技は、東南まわしの半荘戦4回戦で行う。常に1翻しぱりとし、場に2翻をつける。
- ★競技時間 団体戦 60分、個人戦 50分とし、時間となった局が終わった時点でその半荘を終了する。
2. 持ち点 30000点加減法(順位点)を採用。順位点、得点記入法は後記による。
3. カイメン(開門)は1度振りで行う。
4. 開局(プレイの開始)は、親の配牌の完了をもって局の成立とする。
5. 食いたんありの後付けあり。(アリアリルール、アガった時に1翻あればよい。)
6. 食いかえなし。(例 2・3・4と順子をもって、1が出たのでチーして、すぐに4を捨てたりする事)
7. 空ポン、空チーの場合、罰符 1000点を場に供託することでゲーム続行とする。(アガリ放棄とはならない。)
8. ワンパイ(王牌)は常に14枚残し。
9. ドラは、表ドラ、裏ドラ、カンドラ、カン裏ドラまで採用する。(カンが成立すると同時に、カンドラ、カン裏ドラも有効となる。)
10. ピンフ・ツモあり。(20符計算)
11. チートイツについて、子 1600点・親 2400点からスタート。(25符 2翻)
12. 順子のみの、いわゆる食いピンフ形(符がなにもない)のアガリは30符で計算する。
13. リーチ後の「一発役」を採用する。
14. リーチ後の暗カンについて  
牌姿が変わらぬ限り、カンしてもよい。「牌姿が変わる」とは、待ち形・手役・順子・雀頭が変わる事を指す。できないカンをした場合、流局時にチョンボ扱いとなる。
15. リーチ後にアガリ牌を見逃した場合、その後のロンアガリはできないが、ツモアガリは認められる。(フリテンになるだけ)
16. フリテンリーチを認める。  
(リーチ後のアガリ選択を認める事になるが、その際、ツモアガリのみとなる。希望するパイが来るまでツモを繰り返してもよい。また、フリテンである事の宣言は不要。)

17. ノーテンリーチは、流局時にチョンボ扱いとなる。  
(アガリ者があれば、アガリが優先されチョンボとならない。)
18. 形式テンパイを認める。(アガリの形が出来ていればよい。アガリとなるパイが全て河に切られていた場合でもテンパイと認められる。ただし、待ちパイの全てを自分で使っている場合は除く。)
19. アガリ者は、常に一人。(複数人の同時アガリの場合は頭ハネとなる。)
20. 30符6翻(60符5翻)は、切り上げて子で8000点、親で12000点とする。8翻でハネ満、10翻で倍満、13翻以上で3倍満とする。役満は4倍満(ダブル役満なし)。
21. ノーテン罰符は、場に3000点。連チャンは、1本場につき300点。
22. 親がノーテンの場合は全て親流れとする。オーラスの場合はゲーム終了となる。  
(その際、供託点があれば、トップ取りとする。)
23. 途中流局はなし。  
(九種九牌倒牌・四風子連打・四人リーチ・四カン等で流局することはない。)
24. 役満のパオ(責任払い)は、大三元の3組目、大四喜の4組目をポンまたはカンさせた者に適用する。ツモアガリの場合は全点数を、振り込みの場合は放銃者と折半で支払う。積み場がある場合は放銃者の支払いとする。
25. 役満の特例はない。  
ア 暗カンに対する国土無双のアガリを認めない。  
イ 国土無双13面待ちの際、1枚でもアガリ牌を捨てているとフリテンと見なし、ロンアガリは出来ない。
26. 旧役を使用しない。  
(人和、流し満貫、十三不塔、三連刻、カン振り、二翻しばり、など)
27. アガリ放棄となる場合。発声を伴うすべてのプレーができず、ノーテン扱いとなる。(多牌・少牌のとき。ツモる場所を間違えたとき。間違えてロンやツモと発声し倒牌前に取り消したとき。甚だしい先ツモしたとき。誤ポン・誤チーしたとき。その他、審判長がアガリ放棄を宣告したとき。)
28. 赤色パイはドラ扱いとしない。
29. チョンボの場合、他の3人に3000点ずつ支払う。その局はやり直しとする。(間違えてロンやツモと発声し倒牌したとき。競技規定14、17のとき。その他ゲームの続行を不可能にしたとき。)  
その局に発生したリーチ棒はリーチ者に返す。ただし、供託棒があればそのままとする。また、チョンボ者が複数の場合、全て罰を受ける。
30. アガリとチョンボが同時に発生した場合は、アガリを優先し、チョンボは免除される。
31. 点棒がなくなった場合は、他の人に借りてそのまま続行する。

32. 得点記入は 30000 点を基準に+の部分-の部分のみを記入する。

(例 32100 点の場合+2.1 と記入。25500 点の場合△4.5 と記入)

[順位点]について。

※1人勝の場合:1位 12点 / 2位 △2点 / 3位 △4点 / 4位 △6点

※2人勝の場合:1位 8点 / 2位 4点 / 3位 △4点 / 4位 △8点

※3人勝の場合:1位 6点 / 2位 4点 / 3位 2点 / 4位 △12点

★30000 点は勝とする。同順位の場合は、順位点を折半する。

※得点記入は、得点、順位点、合計まで記入。

## 競技マナー20 カ条

[自分に厳しく、人に優しく]

1 対局に際しては、「自分に厳しく、人に優しく」を心がけましょう。

2 お仲間に不快感を与えないよう、身だしなみに気を配り、正しい姿勢を心がけましょう。(卓にひじを置いたり、足組みは慎みましょう。)

3 指輪など尖ったものは、できるだけ避けましょう。

4 ゲーム開始時に「お願いします」、ゲーム終了時には「ありがとうございました」と挨拶しましょう。

5 牌がセットされたら、相手がツモりやすいように牌山を右斜め前に出してあげましょう。

6 牌山に「切り込み」を入れるのは、やめましょう。

7 配牌終了後、開門位置の人は、リンシャン牌が崩れないよう下段に下ろし、そのあとドラをめくりましょう。

8 「待たせない」こと。「牌の強打」は厳に慎み、捨牌は「6枚切り」にしましょう。

9 「リーチ」、「ポン」、「チー」、「カン」、「ツモ」、「ロン」等は明確に発声し、そのあと動作に移りましょう。

10 リーチは、「リーチ」という発声、「打牌の横向け」、「リーチ棒の供託」の順序で行い、リーチ棒は所定の位置に丁寧に置きましょう。千点棒がない場合は、置く前に両替してもらいましょう。

11 チー、ポンは、「発声」「牌の明示」「牌の取り寄せ」の順序で行い、そのあと打牌しましょう。

12 暗カンの時も4枚を皆さんに見せてから、リンシャン牌をツモりましょう。

13 手牌は、伏せないようにしましょう。リーチの時も同じです。

14 リーチの後は、はっきり分かるようにツモ切りしましょう。

15 アガった時は、牌を相手に見やすく並べてから倒すようにしましょう。

16 「裏ドラ」は、表ドラ、カンドラと一緒に並べて、全員に見えるようにしましょう。

17 点棒の支払いは、他の人と混同しないよう置き場所を違えて置き、また受け渡しが終わるまでは手牌と牌山を崩さないようにしましょう。

18 対局中の「口三味線」や対局相手への批判など言動には細心の注意を払いましょう。また、局終了後の「解説」も慎みましょう。

19 対局していない時の立ち見、覗き見等は慎みましょう。

20 携帯電話は、マナーモードに設定して、急用以外は使用しないようにしましょう。ただし、ゲーム中は使用しないで下さい。

## 手積みのマナーとノウハウ

---

### 1. 牌をすべて伏せる(絵柄が見えないようにする)方法

- ① 終局して点棒の授受が終わったら、まず自分の手牌を伏せる。
  - ② 次に、自分の前の牌山が残っている場合、上山を手前に引いて落とす。
  - ③ 自分の捨て牌を遠い方から一列ずつ伏せる。
  - ④ 絵柄が見えている牌があれば伏せる。
- 以上によってすべて伏せ牌となる。

### 2. 牌が表返らないための混ぜ方(洗牌)のコツ

- ① 親と対面の二人がそれぞれ両手に裏返っている牌を1枚ずつ持って、よくかき混ぜる。
- ② その際表返った牌があれば、残りの二人が裏返して洗牌に協力する。

### 3. 山積みする方法

- ① 両手を使って5枚の牌を卓の縁の中央に集める。
- ② つぎに右手と左手でそれぞれ3枚の牌を5枚牌の両端につける。
- ③ それをもう一度繰り返す。→→→17枚の上山ができる
- ④ ①～③の動作によって、17枚の下山をつくる。
- ⑤ 両手で下山をはさみ前に押し出す。
- ⑥ 同様に上山を前に押しだし、下山の上のにのせる。

### 4. 牌の右側が約15度になるよう井桁の形をつくる

★ 配牌後にサイコロは親の右側に置く。