

全日本麻雀競技大会のルールとマナー

健康マージャン公式ルール競技規定を採用

- 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 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。親が配牌完了していなければその局を行わない
- 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)はサイコロ 1 度振りで行う。(今大会では7トン取りは採用しません)
- 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.食いタンありの後付けあり。(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 と順子をもっていて、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、打牌前であれば罰符 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。) 誤ポン、誤チーの場合、打牌前であれば訂正して続行、訂正できない場合は上がり放棄
- 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。

- 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。)
- 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 暗カンに対する国士無双のアガリを認めない。
イ 国士無双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。甚だしい先ヅモしたとき。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(トップ者)に1万点単位で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。

★記入の際の注意点

1、選手番号名前を確認の上記入してください

2、得点合計が0点になっているか確認してください

★得点票提出後に記入ミスが発覚した場合

1、合計点が合わない場合は1位から減点もしくは4位に加点して調整

2、提出後に記入先間違いがあっても変更は不可

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。