

当会主催の「大会」「研修会」は下記に準じます。

## プレー上の注意点（マナー）

### ① 言動や態度には細心の注意を払いましょう。

- ※対局の開始時・終了時は挨拶を交わしましょう。室内では帽子は脱いでください。（理由があれば可）
- ※肘をついたり、足組、立膝などは慎み、ガムなど同卓者を不快にさせない。卓に正対し、姿勢よくゲームをしましょう。
- ※ルールやマナーに関して、対局中は正しい意見でも直接指摘せず、審判を呼びましょう。
- ※自分及び対局者の手牌に関する発言はしない。局終了後の自分の手の「解説」も慎みましょう。
- ※点棒を投げたり、牌をカチャカチャと鳴らすなどの行為は同卓者を威圧したり不快にさせますので慎みましょう。

### ② 山積みは全ての牌を裏返し、全員で同時に積み始めましょう。裏返しながら自分の山に積むのは論外。

- ※山積みは17列2段を心掛け、山切り(6・5・6)はせず、井桁状にし、サイコロを振りましょう。
- ※サイコロは誰の山にも当てず中央に転がし、サイコロの片づけは親が第1打後に親の右隅に置きましょう。
- ※開門(カイメン)は親の作業であり、しっかり数えて牌山を切り開く。子は牌にむやみに触らない。
- ※親は第1打の前に、①配牌完了 ②ドラの表示 ③リンシャン牌の移動を確認する。

### ③ 洗牌(シーパイ)は局終了時に、洗牌しやすいように準備する。

- ※手牌は上がった人または流局時のテンパイした人以外は伏せる。残った牌山は崩さず、上山を降ろす。
- ※自分の捨て牌は自分で責任をもって伏せる。洗牌は点棒のやり取りが済むのを待ち、全員で一斉に行う。
- ※牌はかき混ぜるのではなく、手のひらを上に向け、小指側で牌の側面を押すという動作が良い。

### ④ ポン・チー・カン・ツモ・ロン・リーチの行為は必ず発声し、はっきりと他の3人に聞こえるようにしましょう。

### ⑤ 喰い仕掛けの手順は①「発声」 ②トイツ・ターツなどの「開示」を守り、「取牌」「打牌」の順番は強制しません。

### ⑥ 捨て牌は6枚切りにし、打牌は強打せず、また呼称せずに捨てましょう。

### ⑦ 先ツモは厳禁。取牌・打牌は利き手で行い、両手使いはやめましょう。

### ⑧ 打牌動作に入ったら牌を変えない。2枚持ったの打牌行為は禁止。

### ⑨ 手牌は常に立てておき、上がった人は理牌(見易く並べる)してから倒しましょう。

### ⑩ リーチの手順は①「発声」 ②「打牌を横に」 ③供託点 1000 点を中央に静かに置く

- ※「通ればリーチ」など余計なことは言わない。リーチ後に牌を伏せない。
- ※リーチ後のツモ牌を手牌に付けない。ツモ牌を中に入れるのは論外。
- ※ゲーム中は裏ドラを見ない。上がった後に上がった人が見る。人の手牌を見ようとするのは論外。

### ⑪ ハコ点になったときは1人に限定し、1万点単位で借りましょう。

【ルール等は裏面をご覧ください】

## ルール

喰いタンあり・後付けありのルールです。(上がった時に1翻あれば良い)

- ① 東南戦。30,000点持ち 50分/半荘で打ち掛け局終了まで ※順位点の有無は都度のルール
- ② 記録は素点記入(ゲーム終了時の持ち点を百点未満省略し記入「例」: 36,500点 ⇒ 365)
- ③ トップが合計(12万点)を確認し、集計所に持参。もし合計が多いときはトップから引き、少ないときはそのまま。
- ④ ノーテンは場3,000点。連チャン(テンパイ連チャンあり)は1本場につき300点。  
親がノーテンなら親流れで、オースならゲーム終了。(供託点は誰にも加えず供託欄に記入する)
- ⑤ 30符4翻 60符3翻 は子で 8,000点 親で 12,000点。
- ⑥ 喰い換えあり。※二三四の面子から一萬をチーして四萬を捨て一二三の面子にすることが出来る。
- ⑦ 形式テンパイあり。(自分が待ち牌を全て使っているときは無効)
- ⑧ 上がり者は常に一人(同時上がりは頭ハネ)
- ⑨ 役満のパオ(責任払い)は大三元の3フー口目、大四喜の4フー口目をポンまたはカンさせた時とし、ツモは全額負担、ロンは半額負担。リーチ後でもその責任は免れない。
- ⑩ 途中流局なし。(九種倒牌・四風連打・四人リーチなど)
- ⑪ 人和(レンホー)、カン振り、流し満貫などのグループルールなし。
- ⑫ 役満の特例なし(ダブル役満や国士無双のフリテン)

## リーチ

- ① フリテンリーチあり(但し、ツモ上がりのみ)
- ② リーチ後のツモ牌選択あり(フリテン状態となる)
- ③ 一発・裏ドラ・槓ドラ・槓裏ドラあり
- ③ ノーテンリーチは流局時にチョンボ
- ⑤ リーチ後の暗槓はメンツ構成(待ち牌ではない)が変わらなければ良い  
(例) — — — 三 四 四 四 での — もメンツ構成が変わるため暗槓はできない。この場合 — 二 三 というメンツが無くなる為

## 罰則 ※但し罰則の運用は審判(主催者)に従う

- ① チョンボ 手牌を倒牌、及びゲーム続行不能にした場合は 12,000点を供託欄に記入し、終了時に本人から差し引く。その局は無かったこととし、再度ゲームはやり直し。
- ④ 1000点罰則 第1発声行為(ポン・チー・カン・リーチなど)が出来ない場合は1,000点を供託する。そのままゲームは続行するが、同巡内での発声行為は出来ない。  
ポン(チー)ロン ⇒ ロンなのにポン(チー)と言い間違えた場合、上がり形も正しい場合は1,000点罰則とし上りは成立する。
- ⑤ アガリ放棄 誤ロン・誤ツモの発声でもゲーム続行可能であればアガリ放棄とする。  
多牌・少牌・喰い仕掛けミスはアガリ放棄で流局時はノーテン扱い

マナー・ルールを守り、ハッピーコミュニケーションを合言葉にゲームを楽しみましょう!!