

JAO杯 競技規定

- 1 東南回しの半荘戦4回戦を各50分で行う。局の成立は親がサイコロを振ったときである。
和了りやめ無し、トビ続行
対局場所は、受付時のくじに記載してあり2回戦以降は「個人対戦表」をお配り致します。
- 2 持ち点35000点加点法(順位点)を採用。順位点、得点記入表は後記による。
- 3 カイメン[開門]は1度振りで行う。
- 4 食いタンありの後付けあり。
- 5 食いかえなし。
- 6 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。
- 7 ワンパイ[王牌]は常に14枚残し。
- 8 表ドラ、裏ドラ、カンドラ(カン成立時に即時公開)、カン裏ドラあり。
- 9 ピンフツモは20符、チートイツは25符2翻、両面順子のみの食いピンフ形は30符で計算する。
- 10 リーチ後の一発役あり。
- 11 リーチ後は、牌姿が変わらぬ限り、暗カンしてもよい。
「牌姿が変わる」とは、待ち形・手役・順子・雀頭が変わることを指す。してはいけないカンをした場合、手牌開示時にチョンボ扱いとなる。
- 12 リーチ後見逃しを含め、フリテンリーチを認める(ツモアガリのみ有効)。
- 13 ノーテンリーチは、手牌開示時にチョンボ扱いとなる。ただし、アガリがあればアガリが優先。
- 14 形式テンパイを認める。ただし、待ち牌の全てを自分の門前牌で使っている場合は除く。
例)相手の5索暗カンによる嵌張5索待ちは認めるが、自分でしている場合は認めない。
- 15 アガリ者は、常に一人(複数人による同時アガリの場合は頭ハネ)。
- 16 30符4翻(60符3翻)は、切り上げ満貫[子8000点、親12000点]とする。連風牌の雀頭は2符。
6翻でハネ満、8翻で倍満、11翻以上で3倍満とする(数え役満なし)。役満は4倍満(ダブル役満なし)。
- 17 ノーテン罰符は場に3000点。連荘は1本場につき300点。
- 18 テンパイ連荘(親がノーテンの場合は全て親流れ)。
またオーラス時、親のノーテンで半荘終了の場合、供託点はトップ取りとする。
- 19 途中流局(九種九牌倒牌・四風子連打・四人リーチ・四カン流れ等)なし。
- 20 役満のパオ(責任払い)は、大三元の3組目、大四喜・四槓子の4組目をポン又はカンさせた者に適用。
ツモアガリの場合は全点数を、振込の場合は放銃者と折半で払う。積み場は放銃者の支払いとする。
- 21 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面待ちの際の、フリテンロンアガリを認めない。
- 22 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、二翻しばり等)
- 23 アガリ放棄となる場合は、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、ツモ場所を間違えた時、倒牌前の誤ロン・誤ツモ、甚だしい先ヅモ、誤ポン・誤チー、
審判長がアガリ放棄を宣言した時。
※リーチ中にアガリ放棄となった場合は、流局後チョンボ13:ノーテンリーチ)となる。
- 24 赤牌はドラ扱いとしない。
- 25 チョンボとなる場合は以下。満貫分子:2000/4000、親:4000オール)支払う。その局はやり直しとする。
倒牌した誤ロン・誤ツモ、リーチ後牌姿が変わるカン、ノーテンリーチ、ゲームの続行を不可能にした時
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。
- 26 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。
- 27 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。

- 28 得点記入は、持ち点をそのまま記入のこと。順位点は運営にて加減算します。
(成績表記載:32100点の場合▲2.9と記載されます。35500点の場合は+0.5+順位点が記載。)

【順位点:加算法】について

	1位	2位	3位	4位
1人浮き	+12,000点	0	0	0
2人浮き	+8,000点	+4,000点	0	0
3人浮き	+6,000点	+4,000点	+2,000点	0

★35000点は浮きとする。同順位の場合は、順位点は起家に近い方が上位。

競技マナー

- 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
- 3 (卓にひじを置いたり、足組みは慎みましょう。)
- 4 指輪など尖ったものは、できるだけ避けましょう。
- 5 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。
- 6 牌がセットされたら、相手がツモりやすいに牌山を右斜め前に出してあげましょう。
- 7 牌山に「切り込み」を入れるのは、やめましょう。
- 8 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。
- 9 「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。
- 10 「リーチ」「ポン」「チー」「カン」「ツモ」「ロン」等は明確に発声し、その後動作に移りましょう。
- 11 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
所定の場所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。
- 12 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。
- 13 暗カンの時も4枚皆さんに見せてからリンシャン牌をツモりましょう。
- 14 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。
- 15 リーチの後は、はっきりと分かるようにツモ切りましょう。
- 16 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。
- 17 「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。
- 18 点棒の支払いは、他の人と混同しないよう置き場所を違って置き、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。
- 19 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はらいましょう。
- 20 また、局終了後の「解説」も慎みましょう。
- 21 対局していない時の立ち見、覗き見等は慎みましょう。
- 22 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。
- 23 点棒の受け渡し時には投げずに置きましょう。