

帝愛戦__ (日本プロ麻雀連盟WRCルールに準拠)

競技規定

※公式との違い

- 1 東南回しの半荘戦4回戦を打ち切りなしで行う。
和了りやめ無し、トビ続行
- 2 持ち点30,000点持ち30,000点返し。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 食い替えなし。
- 6 錯ポン、錯チー、錯カン(発声のみ)の場合はアガリ放棄。
- 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。不正なカンをした場合、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。
- 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(ダブル役満あり)。
- 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)。
またオース時、親のノーテンで半荘終了の場合、供託点は誰のものにもならない。
- 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する。
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 緑一色は"發"なしでも認める。
- 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、甚だしい先ツモ、競技規定6(発声のみの錯ポン・錯チー)、
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、個人成績から▲30P。
誤ロン・誤ツモ(発声のみでも)、錯ポン・錯チー、競技規定11・13(不正暗槓・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。

	1位	2位	3位	4位
順位点	+15	+5	▲5	▲15

★同順位の場合は、順位点は折半。

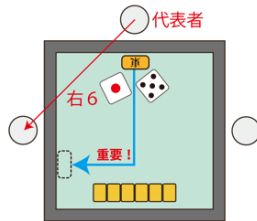
競技マナー

- 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。
- 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。

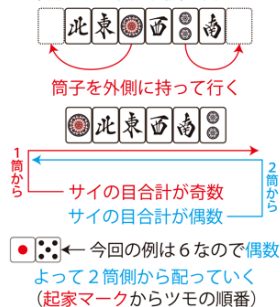
座位・起家の決め方

準備物 **東** 起家マーク   **東** **南** **西** **北** 左の牌1枚ずつ

- ① 4人が好きな席を選ぶ
- ② 代表者が起家マークを自分の場に置きサイコロを振る、対面の人は6枚の牌を裏返して混ぜる
- ③ サイコロで決まった座位の人の前に起家マークを置く

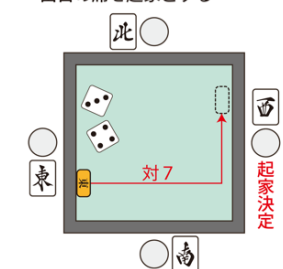


- ④ 代表者の対面の人は6枚の牌を確認し、全員に風牌を配る



- ⑤ 起家マークを東席として、自分の牌の席に各自移動する
- ⑥ 起家マークの席 (東席) の人がサイコロを振り、出目の席を起家とする

代表者の対面の人が
全員に配ってください



1~6の動作は一度に行いましょう

