

## マナー・所作の基本＝自分に厳しく、他人に優しく（必ず守ってください）

### ① 言動や態度には細心の注意を払いましょう。衛生的な服装で身だしなみにも気配りをお願いします。

※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）

※卓に正対し、姿勢よくゲームをしましょう。足の投げ出し、足組、肘つき、頭の後ろの腕組みなどは慎みましょう。

※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(主催者)を呼びましょう。

※対局中に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段積み(山積みの方法は別紙参照) 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全員の配牌完了 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。

※牌は両手でかき混ぜるのではなく、利き手の小指側で牌の側面を卓の中央に向かって押すという動作が良い。

### ④ ポン・チー・カン・ツモ・ロン・リーチの発声ははっきりとする。また牌を呼称しない。

### 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」 ③「取牌」 ④「打牌」の順番です。

### ⑥ 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全員に見せる。人の手牌を見ようとするのは論外。

### 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 捨て牌は6枚切りにし、打牌は強打せず、呼称せずに捨てましょう。2枚持つての打牌行為は禁止。

### 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 点棒の支払いは投げずに、静かに、相手に敬意をもって丁寧にいきましょう。

※点数申告は数字をはっきりと発声しましょう。ニゴロ ザンク ゴツパー マンガン ゴワリ ハネマン 等 通俗的な点数の申告は控えましょう。ツモの時は ①子の点数 ②親の点数の順番で発声してください。

※支払いは次回のリーチ棒を残すように支払う。局の途中の両替は時間の無駄使い。

※ハコ点になった時は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。親の連チャンはアガリ連チャンのみ。場積みはなし。槓はしても槓ドラ表示なし。オラスで親がノーテンならゲーム終了 (供託点は誰にも加えず供託欄に記入する)
- ⑤ ピンフ・ツモ (20符2翻)、チートイツ (25符2翻) で計算。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。※②③④の面子から①をチーして④を捨て①②③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(レンボー)、大車輪、カン振り、流し満貫、十三不倒、三連刻、二翻しばりなどのプライベートルールなし。
- 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) リーチ後のツモ牌選択あり (フリテン状態となる)
- ② 一発役・裏ドラ あり。槓ドラ・槓裏ドラ なし。
- ③ リーチは自分のツモ順がなくてもかけることができる。
- ④ 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) ①①① ③④④④ での ①もメンツ構成が変わるため暗槓はできない。この場合 ①②③というメンツが無くなる為



## 罰則

※罰則の運用は審判 (主催者) に従う

- ① チョンボ ノーテンリーチは流局時にチョンボとする。  
手牌を倒牌したり、ゲーム続行不能にした場合はチョンボとする。  
罰則点は親・子に関係なく 12,000 点とし、点棒の支払いはせず、供託・罰符欄に記入し、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。その局に発生したリーチ棒はリーチ者にかえす。  
但し供託点があればそのままとする。
- ② アガリ放棄 誤発声はすべてアガリ放棄とし、それ以降の発声行為は出来ず、流局時はノーテン扱いとする。  
但し、ポンロン(ロンなのにポンと発生)は単なる誤発声であり、アガリ形が正しければアガリを認める。  
補足 ※誤発声には他家の打牌への「ちょっと待って!」も含み、行為ができない場合はアガリ放棄  
※アガリ放棄後に発声行為をした場合はチョンボにせず行為を戻し続行する。  
多牌、少牌、喰い仕掛けミス、ツモる場所を間違えたとき、甚だしい先ツモ、その他審判長がアガリ放棄を宣告した時もアガリ放棄とし、同様の対応とする。

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!!