

<対局マナー>

1. 服装

- ◇肌を極端に露出した格好、破れたり汚れた服は避ける。
- ◇対局の際、帽子やマフラーなどはとる。(女性の帽子は許可を受ける)
- ◇指輪などは、尖ったものは避ける。

2. 開始前の手順

- ◇4人揃ったら、座位決め(場決め)をする。サイコロは2度振り。
- ◇イスの高さの調節、必要な小物の用意はしておく。サイドテーブルに置くものは、できるだけ少なくする。
- ◇点棒を確認して、箱ごと下家に渡す。(2人の目で確認できる)対局中は、点棒箱は空けたままにしておく。(テンリーダーなどは別)
- ◇起家決めをする。サイコロは二度振り。
- ◇スコアカードに番号と姓名を書く。(起家から順番に)
- ◇開始の合図とともに、「よろしくお願ひします」のあいさつを交わす。

3. 終了後の手順

- ◇点棒を卓上に出し、確認する。(テンリーダーの場合、記入した後卓上へ)
- ◇手のすいた人から、得失点を+8. 0、△25. 2のように記入する。
- ◇トップ者は、合計が±0になることを確認する。確認したら、他の3人に分かるように合図する。
- ◇各自、点棒を配給原点に戻す。
- ◇トップ者は、順位点を加えて、合計点を出す。
- ◇トップ者は、スコアカードを集計センターに提出する。
※トップ者の仕事を他の人が行っても良いが、責任はトップ者にある。

4. プレー上の注意

- ◇時間打ち切りの有無にかかわらず、プレーが遅滞しないよう心がける。
- ◇サイコロは、皆が井桁(いげた)に組んでから振る。
- ◇井桁に組んだ壁牌(牌ヤマ)には、切り込みを入れてはいけない。
- ◇親は、全員の配牌完了とドラ表示を確認してから、第1打牌をする。
- ◇先ヅモは言語道断。反則行為なので気をつけること。
- ◇摸打は利き腕のみで行うこと。
- ◇掌中に牌を握ったまま、摸打してはいけない。
- ◇河(捨て牌)は6枚下段切り。直す時は、間違いや粗相の無いようにする。
- ◇リーチ者は、はっきりと分かるように、ツモ切りすること。ツモった牌を手牌に

- くっつくと、誤解され所定のペナルティーを受ける対象となることがある。
◇リーチや裸タンキであっても、手牌を伏せてはいけない。

5. アガリと点棒授受に関する注意

- ◇アガったら、理牌した手牌を速やかに開けること。
開けるのが遅いのはいけない。
テンパイ形と得点が良く分かるよう明示する。(完全理牌なら間違いがない)
清一色などの多面待ちや国士無双は、特に配慮すること。
- ◇ツモアガリのときは、ツモ牌を右わきに明示すること。河と推定される場所に置くと、アガリが認められず、所定のペナルティーを受けることがある。
☆手牌つけたりして、ツモ牌が何か不明瞭になったとき
⇒ピンフの1翻や、ペンチャン・カンチャン・タンキの2符は認められない。
- ◇アガリとその得点が4人に了承されるまでは、壁牌や河を崩してはいけない。
- ◇アガった人以外の手順は次の通り。
- 1) アガリが正しいかどうか確認する。
 - ①正しいアガリ形になっているか。
 - ②役があるか。
 - ③ロンアガリの場合、フリテンではないか。
 - ④ツモアガリの場合、正規のツモ牌か。
 - 2) アガリの得点が申告どおりか確認する。申告間違いに気づいた場合は、正々堂々と訂正する。
 - 3) 確認したら、「はい」と返事をするか、自分の手牌を伏せる。
点棒を払う人は「はい」と返事をするのが望ましい。
それ以外の方は、手牌を伏せるだけにする。
 - 4) 点棒を支払う。それ以外の方は洗牌を始める。
 - 5) 洗牌した後、次の親がセットボタンを押す。
- ◇流局した場合(アガリがあった局に準ずる)
- 1) テンパイ者は、次の順に速やかに手牌を公開する。
 - ① リーチ者 ② 東家 ③ 南家 ④ 西家 ④ 北家遅いと認められない場合がある。(特にオーラスの親)
- ※ノーテンの方は手牌を開けてはいけない。(紛らわしく、誤解のもと)

以上のマナーや規則を守れない方、点数を自己申告できない方は、失格になる場合や本戦前に講習を受けていただく場合があります。