

2022/7/10 初中級者向け・健康マージャン競技会 開催要項

1. 開催趣旨

健康マージャンとは、健全な頭脳スポーツとして、「健康づくり・仲間づくり・生きがいづくり」や「地域コミュニティ活性化」「多世代間交流」などを目的に全国各地で開催されているマージャンのことです。

当会でも、3年前より主にシニア層を対象とした健康マージャン普及活動を行っておりましたが、新型コロナウイルスの影響により活動を一旦休止となり、折角憶えたマージャンの機会を奪われてしまった方も多いためです。

一方で、3回目のワクチン接種もスムーズに行われ、県内においても感染状況で落ち着いていることから、感染症対策を講じながら、幅広い世代が安心して参加できる競技会を企画致しました。

2. 開催予定日

令和4年7月10日（日）

集合・設営 9:00～（できる限り設営お手伝いお願いします）

ルール説明 9:30～9:40

1回目対局 9:40～10:45

2回目対局 10:50～11:55

昼休み（約40分）

3回目対局 12:35～13:40（その後集計作業）

4回目対局 13:50～14:55（順位決定）

*会場は15:30まで使用可

3. 開催場所

燕市中央公民館 3階 第3会議室（〒959-1262 燕市水道町 1-3-28）「水道の塔」が目印です。

4. 募集人数

20人（最大5卓） *感染症対策のため、原則増卓は致しません。

5. 参加費

800円（会場費、麻雀道具レンタル台、感染症対策費に用います）

なお、当日はお釣りの無いようにご準備下さい（特に1万円札での支払いは不可）

6. 主催者

つばさん健康^{まーじゃん}麻將の会 (<https://echigo-kmj.com/>)

7. 参加資格

健康マージャンの基本的なルール・マナー・役を習得している者。年齢、性別は問いません。

なお、点数計算についてはスタッフもサポートしますので、点数計算に自信がない方も安心して参加できます。(但し、この機会に是非予習してからご参加下さい！！)

また、呼吸器疾患等の持病をお持ちの方や未成年者も安心して参加できるよう、伏流煙防止の観点から原則**喫煙習慣のある方の参加はご遠慮頂いております**のでご了承ください。

その他、参加者には感染症対策として**常時マスクの着用を必須**としております。他に、ゴム手袋・ゴーグル(会で準備)の着用を推奨しております。

8. マナーについて

別紙の競技規定を参照して頂き、お互い気持ち良くプレイできるように心掛けて下さい。なお、**悪質なマナー違反を繰り返される場合は退場して頂きます**のでご了承ください。また、当会で定めるルール・マナーに賛同できない場合は、参加はお控え下さい。

9. 競技方法

(1) 東南まわしの半荘戦を4回行う。1半荘の対局時間を**65分**とし制限時間に到達した局の終了をもって終了とする。

(2) 4半荘(4回の対局)の合計得点を競う。

(3) 組み合わせは主催者が行う。場所決め親決めは行わない。

(4) 服装は自由とするが、サングラス・帽子の着用は認めない。

ただし、疾患等の特別な事情がある場合はその限りではありません。

なお、ルール詳細は後記の競技規定をご確認下さい。

10. 表彰(予定)

今回は「競技会」のため、特に表彰は行いません。なお、結果につきましては後日ホームページ上に掲載いたします。

11. 申込み方法

今回は、原則ホームページからのお申込みとなります。

(延期・休止の場合、円滑に連絡を行う為です。ご協力下さい。)

12. 個人情報の取り扱い

参加メンバーの締切・確定後、ホームページ上に組合せ表を掲載する予定です。この場合個人情報取り扱いに配慮し、参加者の苗字(希望者はペンネーム)まで掲載します。同じ苗字の方が複数いる場合は、佐藤 T(例:佐藤太郎)等と表記します。また、当日配布する組合せ表にはフルネームにて掲載されます。

13. その他

・当日は、競技中の写真など、撮影した写真等を広報（ホームページ、ポスター、チラシ等）に使用する場合がございますので、あらかじめご了承ください。

14. 当大会における事務局・お問合せ先

つばさん健康麻将の会 (<https://echigo-kmj.com/>) 事務局 050-3743-8560 (鎌田)

問合せは、なるべくホームページ (<https://echigo-kmj.com/contactform>) からお願いします。

なお、電話でのお問合せはPM7時～9時の間をお願いします。留守電の場合もあり。

令和4年7月10日 初心者向け・健康マージャン競技会 競技規定

プレイ上のマナー・注意点

1. 当大会参加者のマージャン経験は様々です。皆さんが気持ち良く参加できるように「自分に厳しく、人に優しく」を心がけましょう。特に上級者は、初心者を温かく迎える気持ちを忘れないで下さい。
2. 対局の開始時及び終了時は挨拶を行って下さい。
3. **山積みは牌を完全裏返しで、親が中心で混ぜ、全ての牌が裏返しの状態で親が積み始めたらずも積み始めましょう。(今回の競技会では徹底して頂きます。ご協力お願いします。)**
4. 「ポン」「チー」「カン」「リーチ」「ツモ」「ロン」の発声は明確に行いましょう。
5. 「ポン」「チー」「カン」を行う順序は①発声②牌の開示③取牌・卓の右へ置く④打牌、の順序を徹底して下さい。(初心者が混乱しないように**当大会では、発声・開示後、すぐに打牌を行う行為は控えて下さい**)
6. 「ポン」「カン」は「チー」に優先します。(但し、取牌後のポン・カンは慎んで下さい)
7. 「先ツモ」、「牌」を強く叩きつけることは厳に慎んで下さい。
8. 捨て牌は六枚切りにし、呼称せずに捨てて下さい。
9. 手牌は常に立てておき、アガった時は牌を見易く並べてから倒しましょう。
10. 点棒の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、「点棒の受け渡し」は、静かに丁寧にしましょう。
11. 他のプレイヤーが不快になるような言動や態度には十分注意してください。(いわゆる口三味線や和了後の解説、立て肘、足組など)
12. ツモから捨て牌までは**10秒以内(できれば5秒以内)**を心掛けて下さい。長考を要する場合は「すみません」等、一声かけてください。
13. なお、ルールやマナーに関しては、プレイヤー同士で直接指摘せず、審判を呼んで下さい。

ルール

時間制限ありの競技の為、ルール解釈のトラブルがおこらず、更にゲームが早く進行できるようなルールに設定しています。

1. 喰いタンアリ・後付けアリのアリアリルールです。(アガった瞬間に1翻あればよい)
2. ワンパイ(王牌)は常に14枚残し(嶺上開花と海底ツモは複合しない)
3. **サイコロは使用せず**、親の対面の牌山を14枚残して開門し開始する。(全てサイコロ出目7設定)
4. 東南戦、3万点持ち。
5. 順位点を加減算(1位は+1万点、2位は+5千点、3位は-5千点、4位は-1万点)
なお、同点の場合は年長者を上位とする。
6. 南3局終了時、もしくは時間制限で最終局と思われる場合は、各自点数申告を行う。(1回のみ、30秒以内に行ってください)
7. 持ち点がマイナスでも続行。千点以下でもリーチできる。(持ち点がマイナスになった場合は審判を呼んでください)
8. 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)
9. ノーテンは場3千点。**積み場はなし**。
10. **連荘はなし**。
11. **喰い替えあり**(234から1をチーし打4や、白をポンして打白できる)
12. **途中流局なし**(九種倒牌、四風連打、四人リーチ、四槓子等)、流し満貫なし。
13. **アガリ者は常に一人**(同時アガリは頭ハネ⇒ツモの順番が先のプレイヤーだけがアガリ)
14. 役満の特例はなし(ダブル役満の倍点数や国士無双のフリテン特例など)
15. 役満のパオ(責任払い)は大三元3フーロ、大四喜の4フーロ目をポンもしくはカンさせた時とし、ツモは全額、ロンは半額払い
16. ローカルルールは全てなし(人和[レンホー]、十三不塔・大車輪・三連刻・カン振り・二翻しばりなどは採用しない)
17. 暗カン・明カンを問わず、**カンが成立した時点でドラを公開**する

リーチ

1. フリテンリーチはツモアガリのみ
2. リーチ後のツモ牌選択あり(高め選択など。フリテンリーチになる)
3. 一発、裏ドラ、カンドラ、カン裏ドラあり
4. **当大会ではリーチ後のカンは無し**とする(各自プレイしている環境でルールが様々の為)
5. ノーテンリーチは流局時チョンボとなる
6. ツモ番は無くてもリーチできる

点数計算について

1. **4翻30符は、子8000・親12000**で計算して下さい。(7700, 11600 は使用しない)
2. ピンフ（平和）ツモは2翻扱いです。
3. チートイツ（七対子）は2翻扱いです。
4. **役牌雀頭は全て2符**で計算して下さい。(例：ダブ東でも2符)
5. アガった人は、最初に役を指折りしながら発声し、次に総翻数、点数を発声してください。
6. ツモの場合は（子・親）の順で支払額を伝えて下さい。(例：300点、500点)
7. 「ゴトー」「ゴミ」「ワンツー」といった**略称・俗称は使用しないでください**。
8. アガった人以外は、勝手に点数を発声しないでください。(本人の練習機会を奪わない様に)

罰則（チョンボ・アガリ放棄）

1. 誤ツモ・誤ロンなどで手牌を倒してしまうなど、**ゲーム続行不能**にした場合は、親・子に関わらず**2千点ずつ残りの3人に支払い（チョンボ）**、その局をもう一度やり直す（リーチ棒等の供託は出した人に戻す）
2. 誤ツモ、誤ロンで手牌を倒す前の場合はアガリ放棄とし、そのままゲームを続行する。アガリ放棄の場合、その後ポン・チー・カンができず、流局時はノーテン扱いとする。
3. 発声したポン・チー・カンができない場合（**誤発声**）も**アガリ放棄**とし、そのままゲームを続行する。
4. 但し「チー」あるいは「ポン」と言ってしまったが本当はロンだった、という「ポン→ロン」あるいは「チー→ロン」のケースはそのアガリを認める。
5. なお、チョンボ・アガリ放棄等の裁定は、必ず審判を呼んで下さい。

(追記)

・ルールについては、当日変更する場合がありますのでご了承ください。

・「自分たちの知っているルールと違う」「サイコロを使わないのはおかしい」など、今回のルールに違和感を抱く方もいるかもしれませんが。しかしながら当大会は「初心者でも参加できる大会」づくりが重要なテーマになっており、**様々なレベルのプレイヤー同士でもスムーズに進行することに配慮したルール**設定になっています。ご理解の程よろしく願いいたします。

・また、**当大会のルールに賛同できない方は、残念ですが参加をご遠慮下さい。**

以上