

第76回白鷺祭本祭典本部企画

# 第40回白龍王決定戦

## 募集要項

募集期間：9/2(月)～10/25(金)

受付場所：B12棟2階b-209 大学祭実行委員会本部

受付時間：11:00～18:00

ただし土・日・祝日を除く

第76回白鷺祭実行委員会



## 参加資格

麻雀を愛好する方であればどなたでも結構です。(大阪公立大学生に限定しません)

但し、申し込みの際に学生証か身分を証明できるものを提示していただきます。

## 企画時間・場所

11月3日(日)11:00～17:00(※受付は10:00～10:30、終了時間は延びる可能性もあります。)

場所はA5棟 206教室

## 内容

開始時の持ち点は25000点とし、30000点返し。箱われ(トビ)は無し。

ポイントは1000点を1ポイントとして計算する。その際、3万点以上獲得した者は1000点に満たない点数を切り捨て、3万点未満の者は繰り上げて計算する。

(例:36700点だった人は36700→36000なので+6)

ウマは無しとする。

1位の人のポイントは、他の3人とポイントを合計した結果がゼロとなるように計算する。

(例:2位が+16、3位が-22、4位が-34の場合、1位は+40と計算される)

同点の場合は、終局の時点での親から見て下家、対面、上家の順に上位とする。

1半荘50分の制限時間を設け、合図(終了5分前)があればその局をオーラスとする。

## 『予選』(全3半荘・48人→16人)

参加者(48人)全員が順番に抽選用の牌をひいて座る卓(A～Lの全12卓)を決め、卓の面子が決まればそこで場決めを行う。各自点棒が25000あることを確認したら、競技開始。全3半荘を行い、合計ポイントの上位16名が準決勝に進む。

## 『準決勝』(1半荘・16人→4人)

16名がまた各自点棒が25000である状態から始める。1半荘が終わったら、準決勝でのポイントの上位4名が決勝に進む。

## 『決勝戦』(1半荘・4人→1人)

時間無制限の1半荘を行い、優勝者(第40回白龍王)を決定する。

## 賞品

優勝者には賞品を贈呈するほか、参加者全員に参加賞を用意しています。

## 雨天時

決行（場所・時間も同じ）

## 申し込み方法

B12 棟（学生会館）2 階 b-209 大学祭実行委員会本部にて企画協力券を 500 円で販売していますので、そちらをお求めください。尚、企画協力券購入後の払い戻しは一切できませんので、御了承ください。企画協力券をお買い上げいただいた際に半券を切りますので、11 月 3 日(日)当日に残りの半券を持って 10:30 までに場所は「A5 棟 206 教室」へお越しください。

※連絡なく遅刻された場合、キャンセル待ちの方に人数枠を譲ることがあります。

## 募集数

定員 48 名が集まり次第締め切りますが、キャンセルが出た場合は当日、場所は A5 棟 206 教室 に 10:40 までに来ていただければ先着順で企画協力券を 500 円で購入できます。

## 募集期間

9 月 2 日(月)～10 月 25 日(金)平日 11:00～18:00

## 受付場所

B12 棟（学生会館）2 階 b-209 大学祭実行委員会本部

TEL : 072-254-9987

担当責任者：今里直哉

## 注意事項

- ・ 運営をスムーズに行うため、当日は当委員会の指示に必ず従ってください。特に集合時間（開始前・昼休憩後）は厳守してください。昼休憩後の再開の時間までに戻って来られない方は、予選、準決勝および決勝戦の出場停止措置を致します。またこの場合、参加資格は繰り上げ方式で次の順位の方に譲られます。
- ・ 昼休憩は予選終了後に 13:50 頃からを予定しています。
- ・ 軽食の持ち込みは許可しますが、卓に座りながら食べることは禁止します。
- ・ 一般の方や参加者の友人の方などの見学は歓迎しますが、著しく態度が悪い方や、販売行為（模擬店品目を含む）をされる方、競技に支障をきたす方には退室していただきます。

## ルールについて

### 1. ゲームの進行

競技に際し、サイコロを2個用いる。サイコロを振る場合は、必ず2個同時に振り、数は2個の目の合計を用いる。その数を表す場所は、振った者を起点(1)として、左回り(反時計回り)に数える。

競技に際し、起家(チーチャ)マーク(表に東、裏に南と記した板)を用いる。

競技に際し、人の進行順は左回りとする。

場決めはつかみどり(東、南、西、北それぞれの牌を裏返しの状態を一人ずつ掴み、東を掴んだ人が自由に自分の場を決め、それを基準に南、西、北を掴んだ人の場をきめる。)によるものとする。

牌を交ぜた(洗牌=シーパイ)後、4者は各々2段17列に牌を積む。

積まれた牌を壁牌(ピーパイ)という。

壁牌の進行方向は右回り(時計回り)で上が先、下が後とする。

起家(開局の親)の決定は、2度振りで行う。

- ① 第1投 場決めで東だった者が、サイコロを振る。
- ② 第2投 第1投の目に該当する者が、サイコロを振る。第2投の目に該当する者が、起家となる。
- ③ 目印として、起家マークを表向き(東)に置く。

### 2. 局の開始

競技の準備行為が完了したら4者が挨拶を交わし、競技を開始する。

局の準備に際し、サイコロを振った者を親、他の3者を子という。また、親より順に東家、南家、西家、北家と呼ぶ。

配牌は、一度振りで行う。

- ① 親がサイコロを振る。
- ② サイコロの目に該当する場所の壁牌を、目の数の組数(上下2枚で1組)だけ残し、親から順に2組(4枚)ずつ各自が3回、合計12枚の牌を持っていく。
- ③ 続けて各自が1枚ずつ牌を持っていく。この際、親だけは1動作で2枚(上段1枚目と3枚目)を持っていく。

各自持ってきた牌は、他の3人に見えないように、卓と平行に横1列に立てる。これを手牌という。

配牌を取り出した場所に座っている者は、壁牌末尾の上の牌(嶺上牌=リンシャンパイ)を下ろす。続いて、後ろから3組目の上の牌を表に返す。

これをドラ表示牌といい、その次順牌(三元牌は便宜上、白發中の順とする)をドラとする。ドラ表示牌のあけ間違いがあった場合は、親の第1打(もしくは暗カン)以前なら訂正する。それ以後に発覚した場合は、その表示を有効とし、本来の位置の牌と交換して競技を進行する。ドラ表示牌は局の初めは1枚とし、ドラは1枚につき1翻とする。また、**赤ドラはなし**とする。

親は、対局者全員の配牌が完了したこと、ドラが明示されていること、嶺上牌が下りていることを確認した後に、局を開始する。

### 3. 局の進行

局が開始したら、親は1枚捨てる（打牌）。その後は1人ずつ順に、壁牌より1枚持っていく（ツモ行為）、打牌するという行為を繰り返す。競技者の発声があった場合の処置については、別に定める。

以下の場合、局が終了する。

- ① 競技者が、アガリを宣言して、手牌を公開した場合。
- ② 流局 壁牌が残り14枚になった時の打牌に「ロン」がなかった場合。

局が終了したら、必要に応じて点棒の授受を行い、洗牌に移る。

親は、起家から順番に務める。

以下の場合、親は南家に移る。

- ① 子のアガリが認められた場合。
- ② 流局した場合。（親が聴牌していても） ※途中流局は親流れしない。

いわゆるアガリ連荘ルールで行う。

全員が2周目の親を終了した時、競技が終了する。但し、ラス親はアガリ止めができる権利を持つ。西入は行わないものとする。

起家が2周目の親を務める際は、起家マークを裏返し、南を表示する。1周目を東場、2周目を南場とする。

### リーチ

ポン、チーや明カンをしないうでテンパイしていれば、「リーチ」を宣言することができる。

リーチの宣言は、自分のツモから打牌までの間とし、他家が摸打（モウダ）している時には宣言できない。

「リーチ」と宣言した時の打牌（リーチ宣言牌）は横向けに並べる。宣言牌をポン、チー、カンされた場合は、次巡の打牌を横向けに向ける。

リーチ宣言牌を出す前なら、宣言を取り消すことができる。

リーチ宣言牌に対してロンアガリがなければ、リーチが成立する。

いったん成立したリーチは、以後取り消せない。

リーチ宣言者は、成立と同時に卓上に1000点を供託する。

この供託点は、次のように処理される。

- ① アガった者が取る。
- ② 流局の際は、供託のまま次局に持ち越し、最初にアガった者が取る。ダブロンの場合は上家が取  
る。
- ③ 終了時に残っていた供託点は、トップの人の持ち点に加える。

## アガリ

手牌があと1枚でアガリ形をなす状態のことを、テンパイという。

競技者は、自分のツモ行為でアガリ形を作った場合は「ツモ」、他家の打牌でアガリ形を作った場合は「ロン」と、それぞれ発声してアガリを宣言することができる。

前者をツモアガリ、後者をロンアガリという。

アガリを宣言した者は、手牌を理牌して、公開する。

ツモアガリに対しては他の3者が点数を支払い、ロンアガリに対しては打牌した者が全て支払う。

アガリにおいて、ある一定の条件や規則を満たしているものを、役という。

役は、普通役と役満に分かれる。普通役は、その役の価値を数える単位として、翻(ファン)を用いる。

ポン、チー、明カンをしていない状態をメンゼンという。

役には、メンゼンに限るもの、メンゼンでないと1翻少なくなる(食い下がり)ものもある。

※責任払いとは…役満に限りその役を確定させたものに適用される。その役満をアガった場合、確定させたものはツモアガリならそのアガリ点を全て、ロンアガリなら振り込んだものとアガリ点の半分ずつを支払わなくてはならない。どの役満に適用するかは、以下の「役一覧」を参照。

## 役一覧

普通役は、以下の26種類であり、普通役同士は複合する。

1. 門前清自摸和(ツモ) = メンゼンに限る・・・1翻  
メンゼンの状態でツモアガリした場合。
2. 断幺九(タンヤオ)・・・1翻  
アガリ形が、中張牌だけで構成されている場合。(食いタンもありとする)
3. 役牌・・・1翻  
三元牌、場風および各自の風牌(親より順に東、南、西、北)を役牌という。そのコーツ(またはカンツ)があると、1組につき1翻となる。また、場風と各自の風が重なっている場合は、1組で2翻(ダブ東、ダブ南)となる。
4. 平和(ピンフ) = メンゼンに限る・・・1翻  
手牌が次の3つの条件を満たしている場合。(ピンヅモは20符2翻)
  - (1) 4メンツがすべて順子である。
  - (2) 両面(リャンメン)待ちである。
  - (3) 役牌が雀頭でない。
5. 一盃口(イーペーコー) = メンゼンに限る・・・1翻  
同じシュンツが2組ある場合。
6. 槍槓(チャンカン)・・・1翻  
他の人が加槓を行った時、その牌がアガリ牌であった場合には例外的にロンアガリすることができ、この役となる。この時、カンは成立していない。

7. 嶺上開花 (リンシャンカイホウ)・・・1 翻  
 カンした際に補充する牌 (嶺上牌) でツモアガリした場合。
8. 海底撈月 (ハイテイツモ)・・・1 翻  
 1 局の最後 (壁牌が 14 枚になった時) のツモ牌で、ツモアガリした場合。
9. 河底撈魚 (ホウテイロン)・・・1 翻  
 1 局の最後 (壁牌が 14 枚になった時) の最後の捨て牌で、ロンアガリした場合。
10. 立直 (リーチ) =メンゼンに限る・・・1 翻  
 メンゼンで、打牌の際に 1000 点を供託し、「リーチ」を宣言した場合。  
 宣言以降は、ポン、チー、カン (但し暗カンを除く) の行為はできず、アガリ牌以外はそのまま捨てなければならない。
11. 一発 (イッパツ) =リーチ後に限る・・・1 翻  
 リーチして一巡するまでに他家の打牌に対してロンアガリ、またはリーチをして一巡後のツモでアガった場合に成立。但しリーチ宣言牌からアガるまでの間にポン、チー、カンされた場合はその権利を失う。
12. ダブル立直 (ダブルリー) =メンゼンに限る・・・2 翻  
 ポン、チー、カンのない第 1 巡目の打牌で「リーチ」を宣言した場合。
13. 七対子 (チートイツ) =メンゼンに限る・・・2 翻  
 7 種類のトイツがそろった場合。同一牌の 4 枚使いは認めない。
14. 三色同順 (サンショクドウジュン=サンショク)・・・2 翻 (食い下がりは 1 翻)  
 マンズ、ピンズ、ソウズの 3 種類で、同じ数の並びの順子がある場合。
15. 一气通貫 (イッキツウカン=イツツー)・・・2 翻 (食い下がりは 1 翻)  
 同種類の色で 123・456・789 の 3 組の順子がある場合。
16. 混全帯幺九 (チャンタ)・・・2 翻 (食い下がりは 1 翻)  
 4 メンツ (ただし、最低 1 組は順子があること) 1 雀頭すべてが、ヤオ九牌を含んでいる場合。
17. 三色同刻 (サンショクドウコウ)・・・2 翻  
 マンズ、ピンズ、ソウズの 3 種類で、同じ数のコーツまたはカンツがある場合。
18. 対々和 (トイトイ)・・・2 翻  
 4 メンツが刻子または槓子の場合。
19. 三暗刻 (サンアンコウ)・・・2 翻  
 暗刻または暗槓子が 3 組ある場合。
20. 三槓子 (サンカンツ)・・・2 翻  
 槓子が 3 組ある場合。
21. 混老頭 (ホンロウトウ)・・・2 翻  
 ヤオ九牌だけで構成されているアガリ形。
22. 二盃口 (リャンペーコー) =メンゼンに限る・・・3 翻  
 イーペーコーが 2 組ある場合。

23. 純全帯幺九（ジュンチャン）・・・3翻（食い下がりは2翻）  
 チャンタで字牌がない場合。
24. 混一色（ホンイツ）・・・3翻（食い下がりは2翻）  
 アガリ形が、1種類の色と字牌で構成されている場合。
25. 小三元（ショウサンゲン）・・・4翻  
 三元牌の刻子または槓子が2組あり、雀頭も三元牌の場合。三元牌刻子2組の2翻を含んで4翻である。
26. 清一色（チンイツ）・・・6翻（食い下がりは5翻）  
 アガリ形が、1種類の色だけで構成されている場合。

役満は、以下の11種類である。

1. 天和（テンホー）＝メンゼンに限る  
 親が配牌でアガっている場合。
2. 地和（チーホー）＝メンゼンに限る  
 ポン、チー、カンのない第1巡目のツモ牌で子がアガった場合。
3. 大三元（ダイサンゲン）  
 三元牌の刻子または槓子が3組ある場合。（2つの三元牌がポンされている状態で、3つ目の三元牌をポンさせたものは責任払い。）
4. 四喜和（スーシーホー）
  - (1) 大四喜（ダイスーシー） 風牌の刻子または槓子が4組ある場合。  
 （ダブル役満となる。また、3つの風牌がポンされている状態で、4つ目の風牌の刻子をポンさせたものは責任払い。）
  - (2) 小四喜（ショウスーシー） 風牌の刻子または槓子が3組あり、雀頭も風牌の場合。
5. 四暗刻（スーアンコウ）＝メンゼンに限る  
 暗刻（または暗槓子）が4組ある場合。（単騎待ちはダブル役満）
6. 四槓子（スーカンツ）  
 槓子が4組ある場合。（最後の単騎をアガりきった場合に成立）
7. 字一色（ツイーソー）  
 字牌のみで構成されているアガリ形。
8. 清老頭（チンロウトウ）  
 アガリ形が1・9（老頭牌）のみで構成されている場合。
9. 緑一色（リュイーソー）  
 アガリ形が、緑の牌（ソウズの2・3・4・6・8および發）だけで構成されている場合。
10. 九蓮宝灯（チュウレンポウトウ）＝メンゼンに限る  
 アガリ形が、1色（マンズ以外でも可）の1112345678999プラス任意の1枚で構成されている場合。  
 ただし、手牌が1112345678999の状態でも和了る場合はダブル役満の純正九蓮宝燈となる。



11. 国士無双（コクシムソウ）＝メンゼンに限る

13種類 14枚のヤオ九牌がそろった場合。

ただし、手牌が13種13牌の状態で和了る場合は**ダブル役満**の国士無双13面待ちとなる。

**アガリ点の計算**

アガリ点の計算は次の手順で行う。

- ① 足し算により、ベース（連底）を求める。
- ② ベースを翻の数だけ、倍々計算する。

ベースの求め方は以下の通り。

- ① 副底（フーテイ）20符。  
メンゼンでのロンアガリは、10符を加えて30符。
- ② 組み合わせに付く点数
  - (1) 雀頭 役牌は2符（ダブ東、ダブ南の場合は4符）。他は0符。
  - (2) 順子 0符。
  - (3) 明刻子 ヤオ九牌は4符。中張牌は2符。
  - (4) 暗刻子 ヤオ九牌は8符。中張牌は4符。
  - (5) 明槓子 ヤオ九牌は16符。中張牌は8符。
  - (6) 暗槓子 ヤオ九牌は32符。中張牌は16符。
- ③ テンパイの形に付く点数
  - 2符・・・カンチャン・ペンチャン・単騎
  - 0符・・・リャンメン・シャンポン
- ④ アガリ方に付く点数。  
ツモアガリは2符。ロンアガリは0符。
- ⑤ 以上を計算し、1の位を切り上げる。
- ⑥ 特例 刻子を含まない(平和形の)食いタンは30符で計算とする。  
七対子は2翻25符とする。ピンヅモは20符2翻とする。

( )内は親の点数

符\翻	1翻	2翻	3翻	4翻
30符	1000(1500)	2000(2900)	3900(5800)	7700(11600)
40符	1300(2000)	2600(3900)	5200(7700)	8000(12000)
50符	1600(2400)	3200(4800)	6400(9600)	8000(12000)
60符	2000(2900)	3900(5800)	7700(11600)	8000(12000)
70符	2300(3400)	4500(6800)	8000(12000)	8000(12000)
80符	2600(3900)	5200(7700)	8000(12000)	8000(12000)

以下、符計算は関係なくなる。

- 5 翻・・・満貫（子 8000、親 12000）
- 6・7 翻・・・跳満（子 12000、親 18000）
- 8・9・10 翻・・・倍満（子 16000、親 24000）
- 11・12 翻・・・3 倍満（子 24000、親 36000）
- 13 翻以上・・・数え役満（子 32000、親 48000）
- 役満・・・（子 32000、親 48000）
- ダブル役満・・・（子 64000、親 96000）
- トリプル役満・・・（子 96000、親 144000）

アガリ点を計算する際は、メンツ構成を考えて点数が最大になるように計算するものとする。

### アガリの制約

普通役または役満のいずれかに該当しない場合は、アガることができない。これを 1 翻しぼりという。自分の捨てた牌（ポン・チー・明カンにより、他家の手牌となったものも含む）にアガリ形をなす牌が含まれているテンパイをフリテンといい、ロンアガリできない。

アガリ形をなす牌がすてられたときにロンしなかった場合は、次に自分が打牌するまでロンできない。リーチ者の場合は、その局が終わるまでロンできない。

正当な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、チョンボ者は罰を免れる。

### 罰則

次の場合はチョンボとなり、子の場合は親に 4000 点、他家の子に 2000 点ずつ支払い、親の場合は 4000 点オールを支払う。

チョンボの局はやり直しとなる。

リーチ棒はその局に出たものに限り、出した者に返す。

- ① アガリを宣言して手牌を公開したが、正当でなかった場合。
- ② アガリを宣言した者が、他家の確認を受ける前に手牌を崩して、アガリの正否を不明にした場合。
- ③ 自分もしくは他家の手牌を倒したり、壁牌を崩したりして、ゲームの続行を不可能にした場合。  
（どの程度からを罰則対象とするかはこちらの要員の判断に一任される）
- ④ ノーテンリーチをかけた場合。
- ⑤ 多牌した場合。
- ⑥ 他家の手牌をのぞいた場合。（リーチをかけている人も同様です）
- ⑦ 間違えてロンやツモと発声し、倒牌前に取り消した場合。

\*チョンボ者が複数の場合、すべて罰を受ける。

次の場合はアガリ放棄となり、ポン、チー、カン、リーチの権利も失う。これに反した場合はチョンボとなる。

アガリ放棄の指摘はその場で行い、他家の異論がなければ成立する。

- ① 先ヅモをした場合。
- ② 少牌した場合。
- ③ ツモる場所を間違えた場合。
- ④ ポン、チー、カンを間違えた場合。

流局時、テンパイ者は「テンパイ」と発声し、手牌を理牌して公開する。

互いに4者のテンパイ、ノーテンを確認し合った後、ノーテン者はテンパイ者にノーテン料を支払う。ノーテン者が1人のときは3000点、2人のときは1500点ずつ、3人のときは1000点ずつ出し、テンパイ者が分ける。

4人テンパイ、4人ノーテンの時は、点棒の授受はない。

アガリ放棄となった者は、ノーテン扱いとなる。

流局時、リーチ者はアガリ放棄であっても、手牌を公開しなければならない。これに反した場合はノーテンリーチと見なされ、チョンボとなる。

## その他

### (1) ドラ関係

「裏ドラ、カンドラ、カン裏ドラ」をありとする。暗カンの場合のみ、カンドラは即めくりとする。

### (2) リーチ関係

「フリテンリーチ、リーチ後の暗カン（待ち牌が変わらない場合のみ）」をありとする。

### (3) 役の特例

流局した際に自分の河にヤオ九牌しか打牌してない時に「流し満貫」が成立するものとする。但しポン、チー、カンを一度でもされていれば不成立となる。

### (4) その他

「途中流局（四槓算了・トリプルロン・4人リーチ・四風連打・九種九牌）、偶然役（チャンカン・嶺上開花・海底撈月・河底撈魚）だけのアガリ、形式テンパイ」をありとする。

ダブロンは認める。

「2翻しぼり」「八連荘」「マネ満」「人和」等、その他この冊子に載っていない役やルールは全て無しとする。

※前回大会と同様、「チップ制」はありません。御了承ください。

## 大会当日予定

①	11:00～11:50	予選第1回戦
②	12:00～12:50	予選第2回戦
③	13:00～13:50	予選第3回戦
④	13:50～14:50	昼休み
⑤	14:50～15:50	準決勝
⑥	15:50～17:00	決勝

何か不明な点がございましたら、以下まで御連絡ください。

連絡先

第76回白鷺祭実行委員会

〒599-8531 大阪府堺市中区学園町1-1

TEL:072-254-9987

電話対応時間：平日 11:00～18:00

担当責任者：今里直哉