

U15 若鯨杯 ルール

監修 新留悠平（最高位戦日本プロ麻雀協会）

文責 ボドゲ先生

0. 求める選手像と大会理念

求める選手像

本大会では、以下の 3 つの資質を併せ持つ選手を求めます。

- **自立と責任**：自分で考えて意思決定し、自律心を持って責任ある行動ができること。
- **柔軟な挑戦心**：困難や逆境を前向きに受け止め、楽しみながら挑戦できること。
- **探究心**：常に学び続け、技術や知識の研鑽を怠らないこと。

大会理念

各選手が実力を十分に発揮できる健全な競技環境を提供します。そのため、本大会は「18. 大会参加資格」を満たした選手のみで実施します。

1. 大会構成

- **形式**
 - 全 4 回戦の半荘戦（1 卓 4 人打ち）
- **制限時間**
 - 1 回戦あたり 45 分。時間切れの際は、その局の終了をもって対局終了とします。
- **順位決定方法**
 - 持ち点と順位点をポイント化して得点とします。
 - 合計ポイントの高い順を上位とします。
 - 同点の場合は、1 つ前の対戦までの合計ポイントが高い順を上位とします。
- **チャンピオンシップ権利**

各日の上位 4 名は、チャンピオンシップの参加権利を得ます。

2. 用具

- **麻雀卓**：手積み卓を使用します。
- **点棒**：1 名あたり以下の構成とします。
 - 1 万点棒：1 本
 - 5 千点棒：2 本

- 千点棒：4 本
- 百点棒：10 本
- **スコア表**：各卓で共有し、対局終了後、1 位の選手が運営に提出してください。

3. 配牌ルール（手積み）

以下の手順で配牌を行います。

1. 手牌をすべて伏せます。
2. 捨て牌を含め、すべての牌を裏向きにします。
3. 全員で牌を混ぜます。
4. 親が山を積み始めたら、子もそれに倣って山を積みます。

(注) 途中で牌が表になった場合は、その都度、裏向きに戻してください。

(注) 山を積む際に大きく崩れた場合は、手順 2 からやり直してください。

4. 発声・会話

対局中の発声・会話は、原則として以下に限定します。

- **発声**：チー、ポン、カン、リーチ、ロン、ツモ
- **申告**：点数申告
- **依頼**：点棒の両替
- **確認**：制限時間前または最終局前の点数確認
- **審判対応**：審判への質問や意見（挙手をしてから発言）

会話が許可される時間

プロの競技環境に近づけるため、局の終了から次の配牌が始まるまでの間のみ、私語を認めます。ただし、以下の行為は固く禁止します。

- 他者へのアドバイス
- 優位性を示すような言動（マウント行為・煽り行為）

発声の注意点

- **チーの発声**：ポン・カンの発声が優先されるため、一呼吸おいてから発声してください。ポン・カンを行う選手は速やかな発声をお願いします。
- **誤発声**：「すみません、間違えました」と謝罪すれば、特にペナルティは課しません。

5. 対局者の義務

- 本規定を遵守し、特定の選手をひいきしたり手加減したりせず、常に公平にプレーしてください。
- 審判への質問や、他者への注意を促す場合は、挙手をして審判の指示に従ってください。

6. 席・場決め

- **1～3 回戦**：無作為な方法で席と場風を決定します。
- **4 回戦**：3 回戦までの成績に基づいて組み合わせを決定します。組み合わせは 3 回戦終了後に発表します。

7. 対局の終了

- **得点確認**：残り時間 10 分になった時点で、本部からアナウンスをします。アナウンス後、各自の持ち点を計算し、同卓者全員に聞こえるように申告してください。
- **時間切れ**：3 分前のアナウンスがあります。そのアナウンス以降で進行中の局が終了（和了または流局）したタイミングで、対局終了となります。
- **供託リーチ棒**：対局終了時に残っている供託リーチ棒は、トップの選手が獲得します。
- **持ち点**：対局中に持ち点がなくなった場合（トビ）でも対局は続行します。挙手をして審判から点棒を補充してもらってください。

8. 打ち方のマナー

- **不正防止**：配牌後の理牌（リーパイ）以外は、極力片手で操作してください。
- **強打の禁止**：他者が不快に感じるような強い打牌は禁止です。
- **進行速度**：競技の円滑な進行を意識し、摸打（モウダ）のペースにご配慮ください。

9. 本場

本場（積み棒）は採用しません。常に 0 本場として扱います。

10. リーチ

- **取り消し**：リーチの発声後、次の打牌者が打牌する前であれば、リーチの取り消しを認めます。
- **ノーテンリーチ**：終局時にノーテンリーチが発覚した場合、ペナルティとして同卓者全員に 2000 点ずつ支払い、その局はやり直しとなります。リーチ棒は供託に出します。

11. アガリ

ダブロン、トリプルロンありとします。

12. 縛り・場ゼロ

アガリ時には常に一翻以上の役が必要です（常時一翻縛り）。

13. 得点ルール

本大会独自の簡易式得点計算方法を採用します。

■ 得点計算表

翻数	子の点数（ロン）	子の点数（ツモ）	親の点数（ロン）	親の点数（ツモ）
1 翻	1,000	300 / 500	1,500	500 オール
2 翻	2,000	500 / 1,000	3,000	1,000 オール
3 翻	4,000	1,000 / 2,000	6,000	2,000 オール
4・5 翻（満貫）	8,000	2,000 / 4,000	12,000	4,000 オール
6・7 翻（跳満）	12,000	3,000 / 6,000	18,000	6,000 オール
8～10 翻（倍満）	16,000	4,000 / 8,000	24,000	8,000 オール
11 翻以上（三倍満）	24,000	6,000 / 12,000	36,000	12,000 オール
役満（四倍満）	32,000	8,000 / 16,000	48,000	16,000 オール

※ 数え役満はありません

■ ポイント計算方法

各対局終了時の「持ち点ポイント」と「順位点」の合計が獲得ポイントとなります。

【持ち点ポイント】

30,000 点を基準とし、1,000 点 = 1.0P で換算します。

- 例 1 : 36,500 点 → +6.5 P
- 例 2 : 27,500 点 → -2.5 P
- 例 3 : -12,000 点 → -42.0 P

【順位点】

順位	点数	ポイント換算
1 位	+50,000 点	+50.0 P
2 位	+10,000 点	+10.0 P
3 位	-10,000 点	-10.0 P
4 位	-30,000 点	-30.0 P

※ 同点の場合は、双方の順位点の平均値をそれぞれ獲得します。

※ 3 人同点時の端数は、起家に近い選手が獲得します。

【獲得ポイント計算例】

- 例 1 : 41,600 点の 1 位
 $+11.6 \text{ P (持ち点)} + +50.0 \text{ P (順位点)} = +61.6 \text{ P}$
- 例 2 : 12,500 点の 4 位
 $-17.5 \text{ P (持ち点)} + -30.0 \text{ P (順位点)} = -47.5 \text{ P}$

14. アガリ役

- M リーグ公式ルールに準拠します。
- ただし、パオ（包）のルールは適用しません。

15. 審判・スタッフ

- 困ったことや不明な点があれば、遠慮なく審判やスタッフを呼んでください。
- 競技中の裁定に関する最終決定権は、主催者が有します。

16. マナーとペナルティ

■ 心がけるべきマナー

本大会はマナーを重んじます。何かマナーに反した場合は「すみません」と、まず一言伝えましょう。そのうえで、それを繰り返さないように善処しましょう。

- 心構え：他人に優しく、自分に厳しく。
- 挨拶：対局開始時は「お願いします」、終了時は「ありがとうございました」。
- 基本動作：先ヅモをしない。牌は優しく扱う（見せ牌、強打の禁止）。
- セルフケア：泣きそうになったら深呼吸、お水を飲む。トイレは我慢せず審判に伝える。
- 自立：対局中は他者の声掛けやサポートに依存しない。

■ ペナルティ

違反行為	罰則内容
① ノーテンリーチ (局終了時に発覚)	全員に 2000 点ずつ支払い、その局をやり直す。
② 多牌 (ターハイ)	アガリ放棄。ノーテン扱いとして局を続行する。
③ 少牌 (ショウハイ)	ペナルティなし。発覚時点で他者の合意を得て、次のツモ牌を手牌に加える。ただし、繰り返す場合は参加

	資格を問われることがある。
④ その他の違反 (審判の指示不履行など)	主催者の判断により、相応のペナルティを課す。内容によっては参加資格を問われることがある。

17. 本ルール の適用範囲

- ルールに関して疑義が生じた場合、本ルールを最優先します。
- 本ルールに記載のない事項は、M リーグルールに準じます。
- 最終的な判断は、すべて主催者が行います。

Mリーグルール



18. 大会参加資格について

本大会は「15 歳以下で、対面麻雀を一人で行うことができる」ことを参加条件とします。

大会中、以下の行為が同一で 2 度以上見られた選手は、この条件を満たしていないと判断し、入賞資格の剥奪や、途中退席（スタッフによる代打ち）をお願いする場合があります。

- 少牌、多牌
- 役・点数申告の著しい不備
 - 例：アガリ役が一つも分からない。役がないのにアガリを宣言する。
- 点棒授受の著しい不備
 - 例：支払う点棒の組み合わせが分からない。お釣りを正しく渡せない。
- 手番忘れ
 - 例：同卓者から何度も手番を指摘される。順番を間違えてツモる。
- 著しい遅延行為（長考、トイレ以外）
 - 例：感情的になり進行を妨げる。山を積むのが極端に遅い。
- ルール違反の意図的な悪用
 - 例：ペナルティがないことを利用して、意図的に食い替えや誤ロンを行う。

上記の判定は、すべて審判に一任されます。

これらの項目は、アプリゲームなどのデジタルでは自動化されている部分です。本大会はリアルな対面での対局ですので、実戦経験を積んでからのエントリーをお願いします。もちろん、普段はできていても、大会の緊張感で発揮できないお子様もいらっしゃると思います。本大会は定期開催されていますので、今大会中に上記の行為により不本意な大会になった場合でも次回までに練習・対策をすることが可能です。上記の選手を排除するためのルールではなく、麻雀を全選手が100%楽しめる場にするための措置です。

2025 年 8 月 27 日 改訂 2 版