



# 文部科学大臣賞 決勝戦 全日本健康麻将選手権

令和4年8月7日(日) 岐阜県

## 開催のご案内



### 1. 交流力

青少年にコミュニケーション能力を

### 2. 精神力

社会人にメンタルの強化を

### 3. 脳活力

シニア世代に心身の健康を

麻将(マーじゃん)の語源は、1998年に井出洋介プロ(当会特別顧問)が競技としての普及を目指す象徴として麻将(北京語のマーじゃん表記)を使う活動を推奨しており当会も団体名に使用しています

[会場] 岐阜県大垣市 ソフトピアジャパン ソピアホール  
[主催] 全日本健康麻将協議会  
[主管] 主管 岐阜県健康マーじゃん協会  
[後援] 文部科学省



# 大会役員

(敬称略・順不同)

本会役員	協議会役職	氏名	都道府県	所属
会長	理事長	金澤 喜重	東京都	NPO法人 健康麻将全国会
委員	理事	山田 和弘	岐阜県	NPO法人 健康麻将ぎふHC
委員	理事	川上 浩志	富山県	NPO法人 健康麻将越中ひばり会
委員	理事	谷口 修一	石川県	NPO法人 金沢いきいき元気塾
委員	理事	松村 範子	静岡県	NPO法人 しずおか健康麻将の会
委員	理事	清水 勝法	広島県	NPO法人 健康麻将全国会広島支部
委員	理事	東内 順子	佐賀県	NPO法人 活気会
委員	理事	岡田 和彦	長野県	健康麻将サークル「縁ジョイ」
委員	理事	福山 純生	東京都	雀聖アワー
委員	理事	正能 和仁	東京都	一般社団法人 学生麻雀連盟
	顧問	馳 浩		元文部科学大臣 元衆議院議員
	顧問	井出 洋介		麻将連合μ GM マージャンプロ

## ■表彰に関する新設制度

団体戦 各都道府県代表選手4名の総合得点で表彰

順位	賞状	副賞
優勝	賞状 (主管団体へ)	なし
準優勝	賞状 (主管団体へ)	なし
第三位	賞状 (主管団体へ)	なし

※全日本健康麻将選手権へのご協力に関し、競技性の楽しさを体感して頂くために団体戦は新設されました。何卒、全国より多くの参加をお待ちしております。

## ■競技に関する新設制度

浮き加点採用 順位点に代わる手積み卓での加点制度の採用(沈み減点なし)

手積み卓に於ける他家点数把握は難しく自身の点数を30100以上にすることで成績評価する

30100以上	加点	加点明細	同点分け
一人	8,000点	1着8,000点	
二人	10,000点	1着8,000点、2着2,000点	1着二人同点は5,000点
三人	12,000点	1着8,000点、2着2,000点、3着2,000点	1着三人同点は4,000円

※30000以下の場合も減点されることはありません。



# 大会概要

(敬称略)

## 大会次第

1	開	式			
2	開	会	宣	10:00	全日本健康麻将協議会 理事長 金澤 喜重
3	来	賓	祝	10:00	未定
	来	賓	祝	10:05	未定
	来	賓	祝	10:10	未定
4	歡	迎	の	10:15	全日本健康麻将協議会 顧問 井出 洋介
5	競	技	規	10:20	全日本健康麻将協議会 審判長 未定
6	選	手	宣	10:25	岐阜県代表 代表選手
7	競	技	開	10:30	1回戦(50分) 11:25終了
				11:40	2回戦(50分) 12:35終了
				12:50	昼食(50分) 13:20終了
				13:20	3回戦(50分) 14:15終了
				14:30	4回戦(50分) 15:25終了
8	集	計		15:40	
9	表	彰	式	16:00	
10	閉	会	宣	16:30	

## 表彰

1	優	勝	文部科学大臣賞	賞状及び金メダル
2	準	優	全日本健康麻将協議会	賞状及び銀メダル
3	第	三	全日本健康麻将協議会	賞状及び銅メダル
4	団	体	賞 馳 浩元文部科学大臣	賞状(優勝、準優勝、第三位)

## お申込み

各都道府県の主管団体へ 予選会等も含めお問い合わせください  
参加費 / お一人 3,000円



# 全日本健康麻将選手権規則

【規則2019.0版】

1. 競技は東南戦4回戦で競技時間は50分とし、打ち掛け局終了まで行う。席は公平に全員が東・南・西・北と着座する
2. 喰いタンあり・後付けありのルールで持ち点は30,000点とする
3. 浮き加点採用（1人浮きは8000加点、2人浮きは1着に8000加点、2着に2000加点、3人浮きは1着に8000加点、2着、3着に2000加点で同点は分ける） ※30000点以下でも減点ナシ
4. ノーテンは場3千点。連チャン（聴牌連チャンあり）は一本場につき300点。親がノーテンなら親流れで、オーラスならゲーム終了（供託点は誰にも加えず供託欄に記入する）
5. 30符4翻又は60符3翻（役+ドラ）は子で8000点（親で12000点）にそれぞれ切り上げる
6. 喰い換えあり 二三四から上家の一を「チー」して打四が可能（白をポンし白を打白も可能）
7. 形式テンパイあり。（自分が待ち牌をすべて使っている時は無効）
8. 途中流局なし（九種倒牌・四風連打・四人リーチ）、及び流し満貫なし
9. アガリ者は常に一人。（同時あがりは頭ハネ）
10. アガリとチョンボの同時発生はアガリを認め、チョンボは免除される
11. グループルールなし（人和、カン振り、嶺上開花ツモでの責任払い、なし）
12. 役マンのパオ（責任払い）は大三元の3フーロ・大四喜の4フーロ目をポンあるいはカンさせた時とし、ツモはすべて・ロンは半分負担
13. 役マンの特例なし（国土無双のアンカンでのチャンカン、国土無双13面目待ちのフリテン解消等）
14. リーチに関して
  - ◇フリテンリーチはツモアガリのみ ◇リーチ後のアガリ選択あり（その後はフリテン扱い）
  - ◇一発・裏ドラ・槓ドラ・槓裏ドラあり ◇ノーテンリーチは流局時にチョンボ
  - ◇リーチ後の暗槓はメンツ構成（待ち牌ではない）が変わらない場合のみ
  - 例）一一一三四四四で一もメンツ構成が変わるため槓はできない（一二三が無くなる）

## 罰 則 ※但し罰則の運用は審判に従う

### ◇チョンボ

正当なアガリではない手牌の倒牌、及びゲームを続行不可能にした場合はチョンボとする。チョンボをした者は、12000点を除外し、終了時に罰符欄に記入する。その局の供託点は戻し再ゲームとし、場積みも増やさず親も移動しない

補足：①正当なアガリではない手牌の倒牌判断等、チョンボの裁定は審判に従う

### ◇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（チーロン）は単なる誤発声で即倒牌の場合のみアガリを認める

補足：①誤発声には他家の打牌への「待つて」も含み行為が出来ない場合はアガリ放棄

②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

## ●記録方法について

本大会は、記入ミス軽減のため持ち点をそのまま（+▲記録ではなく）記入する

1. 各自が持ち点を記入する（例：36,200） なお、浮き加点はコンピュータによる自動計算
2. トップ者が120000点を確認するまで点棒は戻さず、確認後に戻し、挨拶を交わし席を離れる
3. トップ者が自ら記録票を集計席に持参する

※集計席で120000点より多い事が発覚した場合はトップから引き少ない場合はそのまま記録

## ●4回戦合計が同点時の順位について

合計点が同一の場合、以下の項目順に順位が決まる

1. 着順勝率（トップは3勝0敗、二着は2勝1敗、三着は1勝2敗、四着は0勝3敗、引分け有り）  
着順勝率＝勝数／（勝数+敗数）

2. 最高得点順（最高得点が同点ならば次点の高得点で順次比較）

※1. 2. がすべて同一なら同順位となる



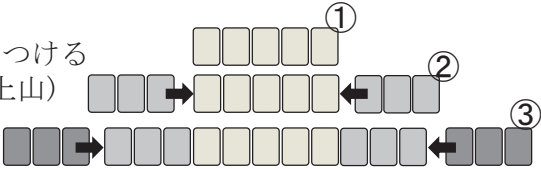
# 競技マナー

【規則2019.0版】

1. 対局の開始時（終了）は挨拶を交わしましょう
2. 山積みは牌を完全裏返しで親を中心に混ぜ、全ての牌が裏返しの状態で親が積み始めたら子も積み始めましょう。
3. 牌山を全員が前に出し、井桁にしてから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、片付けは親が第一打後に右隅に置きましょう  
親は第一打の前に1. 配牌完了、2. ドラの表示、3. リンシャン牌の移動を確認しましょう
4. 全ての行為は発声を優先し、発声ははっきりと他の3人に聞こえるようにしましょう
5. 言動や態度には細心の注意を払いましょう  
①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、審判を呼びましょう  
②手牌に関する発言は誤解を招きますので口にせず、局終了後の「解説」も慎みましょう  
③点棒の支払いは丁寧に、お釣りがある場合は「何点おつり」と声を掛けてあげましょう  
④立て膝、肘を卓につく、足組などは慎み姿勢良くゲームをしましょう
6. 喰い仕掛けの手順は1. 「発声」2. 「開示」を必ず守り3. 「取牌」4. 「打牌」も心掛ける
7. 捨て牌は六枚切りにし、打牌は強打せず、呼称せずに捨てましょう
8. 常に手牌は立てておき、アガった人は理牌（見易く並べること）してから倒しましょう
9. 流局時にノーテンなら静かに手牌を伏せましょう。他家のアガリ時も静かに伏せましょう



# 手積み卓マナー

1. 洗牌前の準備（前局の終わり方）
  - ① アガリ者の点数申告を確認し、アガリ者以外は手牌を必ず伏せる  
流局時はリーチ者、テンパイ者は点棒の授受後に、手牌を裏返す
  - ② 自分の前の牌山が残っている場合は上山を下ろす
  - ③ 自分の捨て牌を一度に1列6枚ずつを裏返してから洗牌する
2. 牌が表にならないための混ぜ方
  - ① 親が中心となり全員で表にならないよう心掛けて混ぜる
  - ② 混ぜ方は手の平を上に向け、横から押すように混ぜる
  - ③ 全ての牌が裏返しの状態で親が積み始めたら、子も積み始める
3. 牌山の積み方
  - ① 5枚の牌を手前に揃える
  - ② 右手と左手に3枚ずつ牌を握り5枚の牌の両端につける
  - ③ もう一度②を繰り返して両端につけ17枚にする(上山)
  - ④ ①～③の動作をもう一度行い下山をつくる
  - ⑤ 下山を前に出し、上山をのせる
  - ⑥ 牌山を井桁にし（死角を無くす）、前に出す（対面が取りやすい）
4. 開門（カイメン）から親の第一打まで
  - ① 親は全員が前に出し井桁の状態で、サイコロを誰の山にも当てず中央に転がす
  - ② 開門場所は子は触らず、親が数え取り始める。なお親は第一打の前に1) 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 サイコロの片付けは親が第一打後に右隅に置く



# 個人成績メモ

このページは各自の成績を記録するためのメモとしてご利用頂くものです。提出の必要はありません。各卓に備えた記録票に下記要項を確認の上、記入し集計席に提出してください

## ●記録方法

本大会は、記入ミス軽減のため持ち点をそのまま記入していただきます

1. 各自が持ち点を記入する(例：36, 200)
2. トップ者が合計120000点を確認するまで点棒は戻さず、確認後に戻し挨拶を交わし席を離れる  
※集計席で120000点より多い事が発覚した場合はトップから差し引く
3. トップ者が自ら記録票を集計席に持参する

## ●浮き加点制度導入

本大会より浮き加点制度を導入します。1人浮きは8000加点、2人浮きは1着に8000加点、2着に2000加点、3人浮きは1着に8000加点、2着、3着にそれぞれ2000加点で、1着が同点の場合は分けなお、30000点以下でも減点にはなりません

## ●4回戦合計が同点時の順位について

合計点が同一の場合、以下の項目順に順位が決まる

1. 着順勝率 (トップは3勝0敗、二着は2勝1敗、三着は1勝2敗、四着は0勝3敗、引分有り)  
なお、着順勝率はPCが自動計算します

$$\text{着順勝率} = \frac{\text{勝数}}{\text{勝数} + \text{敗数}}$$

2. 最高得点順 (最高得点が同点ならば次点の高得点で順次比較)

※1. 2. がすべて同一ならば同順位となる

回戦	持ち点記録	浮き加点	合計記録	着順勝率
1回戦	, 00	, 000	, 00	__勝__敗__分け
2回戦	, 00	, 000	, 00	__勝__敗__分け
3回戦	, 00	, 000	, 00	__勝__敗__分け
4回戦	, 00	, 000	, 00	__勝__敗__分け
合計	, 00	, 000	, 00	<input type="text"/> 勝 <input type="text"/> 敗 <input type="text"/> 分け