



neuron mahjong school

作法と裁定 対局マナー

当校は競技場ではなく「**老若男女が経験やレベルを問わず気軽に覚えて楽しめる**」カルチャー教室です。

当校では対局マナーを「円滑な進行を図り、トラブルを未然に防ぐための作法」と位置づけています。

牌や点棒を丁寧に扱う、身勝手な時間の使い方をしない等**お互いに快適に対局するため**の作法と配慮を大切に。

当校では不慣れな方でも安心して楽しめる雰囲気大切に、競技規定に準じつつも寛容で優しい裁定を心がけています。裁定が必要な時は速やかに講師を呼び、裁定を委ねてください。卓内で独自に判断しないでください。トラブルのもとです。

不適切な所作や悪癖があればスタッフが指導します。もしも相手の言動が気に障る時は**その場で伝えるのは避けて**（揉めごととは避けて）あとでスタッフにご相談下さい。



neuron mahjong school

敬意と配慮

対人マナー

勝ち負けにこだわって、無礼な態度を取ってしまう…
イライラして、相手にきつい態度で当たってしまう…

日常生活の中で気を配っているはずの「対人マナー」
対局中に思わず感情的になり、見失ってしまう経験。
多かれ少なかれ、誰しも身に覚えがありませんか？

しかし…一時の感情に流され、礼節を欠く態度を取れば、
他人と友好的な関係を維持するのが難しいのは明らかです。

目先の勝ち負けよりも大切な事を見失わないように。

「一緒に打つのが楽しい🌟」と思ってもらえるような
素敵なお麻婆愛好家をめざしましょう。

- 挨拶する
- お礼を言う
- 非を認めて謝る
- 相手を敬う
- 相手を称える
- ふてくされない
- 困っている人を手伝う・助ける

対局作法リスト

1	開始の挨拶	全員	「よろしくお願いします」
2	セットボタンを押す	親	前局の牌をすべて落としたことを確認してから
3	牌山を右前へずらす	全員	上家の死角をなくす／対面からの取りやすさ
4	サイコロ	親	一度振り
5	開門	親	開門前の人は取り分けた位置が正しいかを確認する
6	ドラ表示牌をめくる	開門前	他者の牌山には触らない、勝手に移動しない
7	第一打	親	4名の配牌作業が完了したことを確認してから
8	摸打		利き手のみで行う／牌を呼称しない／並び替えは両手可
9	ツモのタイミング		上家の捨て牌に対して発声行為がないことを確認した上で行う／先ツモはアガリ放棄
10	牌の扱い		掌中には1牌のみ／小手返しやガチャガチャ等、牌の所在を不明確にする行為をしない
11	アガリ申告	アガリ者	役の申告+点数の申告 ※ニューロンルール
12	アガリ申告	アガリ者	子のツモアガリは 子→親の順に申告 する／「ゴーニー」「3本5本」「満貫」等の略称・俗称は認めない
13	点数確認	支払者	アガリ形および点数の確認→「はい」→手牌を伏せる→点棒の授受
14	点数確認	第三者	アガリ形および点数の確認→手牌を伏せる→点棒の授受が適正なものかチェック
15	点棒の支払い		できるだけ少ない本数のやりとりで行う 3900点=5000点棒で払う→1100点のお釣り／大量の小銭で払わない
16	フーロの手順		発声→開示→拾う→打牌／略式として 「発声→開示→打牌→拾う」を推奨
17	発声の判定		優先順はロン→ポン・カン→チー／明らかに遅い場合・後だしは無効／不明瞭な発声は誤発声とみなしペナルティ
18	チーのタイミング		上家の捨て牌にロン・ポン・カンがないことを確認してから
19	リーチの手順		発声→打牌→1000点供託
20	裏ドラの開示	アガリ者	手牌の側へ並べて置く ／確認後に元に戻さない
21	流局時の開示	全員	テンパイ者は速やかに開示する／ノーテン者は手牌を伏せる
22	謝罪の挨拶		「失礼しました」「すみません」など
23	点棒整理	全員	点棒を25000点に揃える
24	終了の挨拶	全員	「ありがとうございました」

自動配牌機能付の麻雀卓では上記2・4・6が異なります。