

バージョン 1.2

2024/2/28



第7回 チーム対抗 リーグ戦  
関西バトルロイヤル 2024

主催：近畿麻雀段位審査会  
会場：エンターテインメントスペース 大三元

## ● 第7回 チーム対抗 リーグ戦

このリーグ戦は有志参加をモットーとした、団体や店舗やコミュニティといったグループの垣根を超えた、新感覚のチーム別対抗による麻雀リーグ戦です。

リーグ戦は毎回戦を各チームから4人選出による3回戦を行ないます。

(チーム内から5人以上で参加して、各回戦で選手を交代する事も可能です。)

大会は全員の得点を総合した成績による当日成績と、総合成績を競います。

## ● システム

最大27チームでの開催(参加チーム数により微調整)

1stステージ(6節) + 2ndステージ(4節) + サバイバルステージ + 決勝戦

1stステージ(6節)

Aブロック(9チーム) Bブロック(9チーム) Cブロック(9チーム)に分かれて

1節3半荘・6節を行います。

各ブロック上位2チームを決勝ブロック、3～5位はNext1ブロック、残りチームをNext2リーグとしてブロック再編を行う。但し、各ブロック3位の内、最もポイントが多いチームが繰り上がり。

決勝ブロックを7チーム、Next1ブロックを8チームとする。

2ndステージ(4節)

1stステージでのポイントを半分にし、各ブロック4節を行います。

決勝ブロックの上位2チーム、各Nextブロックの上位1チームが決勝進出となります。

決勝ブロックの3～7位5チーム、各Nextブロックの2位～3位合計9チームが

サバイバルステージ進出となります。

サバイバルステージ(1節)

ポイントリセットの上、2ndステージ結果によりハンディを持って1節を行う。(3回戦)

決勝ブロック3位 + 60P

決勝ブロック4位 + 40P

Next1ブロックの2位 + 20P

決勝ブロック5位 0P

Next2ブロックの2位 0P

決勝ブロック6位 △20P

Next1ブロックの3位 △40P

Next2ブロックの3位 △60P

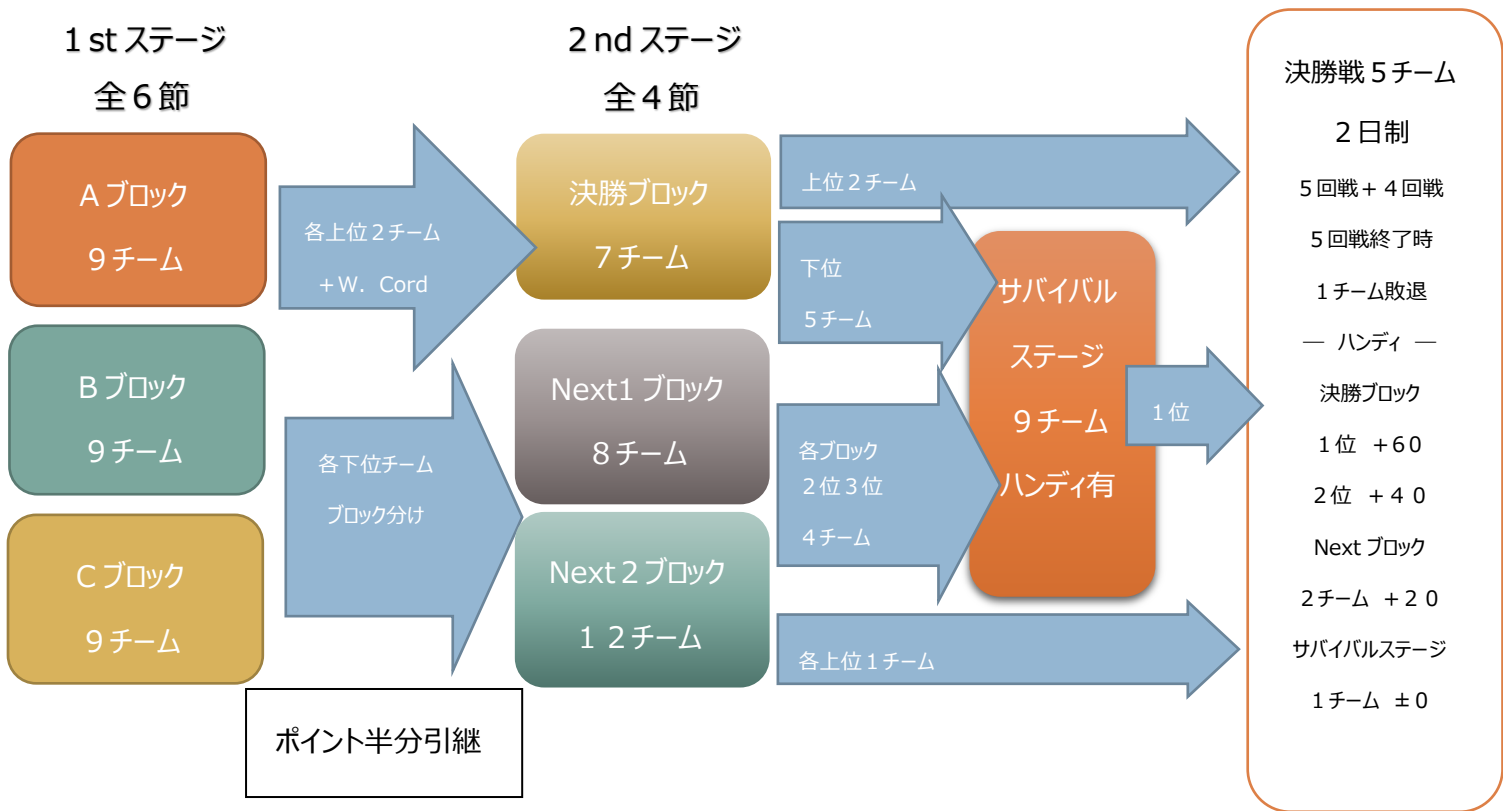
決勝ブロック7位 △60P

決勝戦（5チーム）

決勝ブロック	1位通過	+60P
	2位通過	+40P
各Nextブロック通過		+20P
サバイバルステージ通過		+0P

のハンディを課した上で、配信対局にて代表選手による抜け番制リレーバトルを5回戦行い、1チーム敗退。後日4チームによるリレーバトル4回戦によって優勝を決定する。  
 なお、最終日は雀サクツチャンネルにて配信対局を行います。

（初日、出場選手は最終日も出場可能。決勝初日の放送は現在検討中）



## ● 会場

エンターテイメントスペース 大三元

〒532-0011

大阪府大阪市淀川区西中島 4-5-22 レクシア西中島Ⅲ 2F

TEL : 06-7860-0378



## ● 日程

日曜 18:30 対局開始

基本スケジュールは、各月第1・2・4週の日曜日 変更は黄色にて記載

1stステージ			
	Aブロック	Bブロック	Cブロック
第1節	4/7	4/14	4/28
第2節	5/19	5/12	5/26
第3節	6/2	6/9	6/23
第4節	7/7	7/14	7/28
第5節	8/4	8/18	8/25
第6節	9/1	9/8	9/29

2ndステージ			
	決勝ブロック	Next1ブロック	Next2ブロック
第1節	10/6	10/13	10/27
第2節	11/3	11/10	11/24
第3節	12/1	12/8	12/22
第4節	1/5	1/12	1/19

サバイバルステージ 1月26日

決勝配信 2月上旬

決勝の時間は未定ですが、日中開催となる予定です。

## ● 参加費

1節1チーム8500円（1人3半荘2100円程度）

※学生サークル特別割引

月1回程度の活動実績のある学生サークルに限り

1節1チーム5000円（1人3半荘1200円程度）

## ● チーム登録について

1チームの登録選手は最低5名以上、最大10名までとする。

※同コミュニティ内での複数チーム参加は1stステージでは別ブロックとなります。（最大3チーム）

※チーム戦参加の欠員は基本的に厳禁であるが、仮に欠場者が出て黒子が入った場合、黒子の成績はノーカウントとし、1回戦のペナルティはチームに▲40P(1名3回戦▲120P)とする。

ただし、チーム参加が不可能な事例があった場合、運営で内容を協議し各ステージ1回を上限に認める。（ただしエントリー費として、会場費を差し引いた4000円を後日支払いとなります。）

## ● 各表彰・副賞について

各リーグの当日成績優秀チーム：会場費 4500 円のみ支払い  
個人表彰あり。その他、詳細は準備中。

## ● ルール（1半荘 50分+1局）

- ・ 30000 点持ち 30000 点返し
- ・ 赤なし
- ・ 即裏あり
- ・ 後付け、食いタンあり
- ・ 途中流局一切なし
- ・ カンドラ先めぐり
- ・ テンパイ宣言はリーチ関係なく、東→南→西→北
- ・ テンパイ連荘
- ・ チョンボは親子に関わらず局をやり直し
- ・ 1 本場 300 点
- ・ フリテンリーチ、ツモ番なしリーチ可能
- ・ リーチ後の暗カンはメンツ構成が変わらなければ可能
- ・ 暗カン槍槓なし
- ・ 複数者のロンあがりは頭ハネ
- ・ 半荘終了時の供託リーチ棒はトップ者に加算される
- ・ 連風牌の対子は 2 符
- ・ 数え役満無し(3 倍満上限)
- ・ 役満は純粋な複合あり
- ・ パオは大三元、大四喜、四槓子に適用される
- ・ 人和なし
- ・ 緑一色は發なしで認められる
  
- ・ 空行為、錯行為はアガリ放棄
- ・ チーとポンが重なった場合はポン優先、明らかにポンが遅い場合はチー優先
- ・ ツモ→ロン、ロン→ツモの発声訂正は許容される。
- ・ ポン→ロンなど、鳴きからあがりへの発声訂正は許容されず、アガリ放棄となる
- ・ チョンボは順位確定後トータルから 20 ポイントマイナス
- ・ チョンボは
  - ◇ 誤ったアガリ+手牌の公開
  - ◇ ノーテンリーチ、リーチ後の不正なカンを行い流局した場合
  - ◇ アガリ発生後にすぐに山等をくずし、アガリや裏ドラの確認ができなくなった場合
  - ◇ 競技続行が不可能にした場合

## ● 参加者ガイドライン

第一に、

ルールとはお互いが楽しく、円滑なプレーのために作成するものであり、他者を罰するためや貶めたりするため以下のルールを使用しないこと。

第二に、

プレーの最中に同卓者に指摘することが最もルール違反であること。プレー中にトラブルが発生した場合は、即座に運営の指示を仰ぐこと。

第三に、

以下のことに関して気になる参加選手がいた場合、まず最初に運営に報告すること。

なお、ルールおよびマナーについての審判の裁定には従うこと。

これらルールやマナーへの著しい違反があり、改善が見られない場合、審判や運営の判断で失格とする場合があります。

- 挨拶について
  - 半荘ごとに「(よろしく)お願いします」
  - 集計し、点棒を原点に戻した後、「ありがとうございました」
- 点数申告・支払について
  - 点数は、出来る限り省略せずに申告する。  
※ただし、聞き取りにくい文言の申告については分かりやすい表現は可とする。
  - 点棒は相手の近くに置いて渡す。投げて渡さない。
  - 点数申告が苦手な選手は、対局開始前に対局者にその旨を伝えておく。
  - 次の親番の者が、点棒などに気を付け、卓を操作する。
- 発声・発話について
  - ポン、チー、カン、リーチは、最初に発声し、次に動作に移る。
  - 各種発声は、必ず同卓者全員に聞こえる大きさで行う。  
ただし、常識の範囲内での音量を守る。
  - 対局中に口に出してよいものは、対局の進行に関するもののみとする。私語や感想については、全て対局が終わった後に行うこと。
  - 誤解を招く恐れのある溜息や、対戦相手を不快にさせる舌打ち、鼻歌等をしていない。
  - 他者の打牌批判をしない。
- 牌さばきについて
  - 強打、引きヅモをしない。
  - ツモ牌を打牌完了まで明確にしておく。
  - 手牌でカチャカチャと音を鳴らさない。

- その他の所作について
  - 基本的には、卓の操作は次の親番の者とする。
  - 自己の手牌よりも前へ、利き手以外を出さない。
  - 腕組み、足組みをしない。
  - 落牌、落点棒した場合は運営を呼ぶこと。
  
- 線引きは難しいが、各自が気を付ける内容
  - 牌をツモる時は、無駄なモーションはせず、同卓者に牌の情報が見えないようにツモる。
  - 摸打は時間をかけずにスムーズに行う。
  - 共有の持ち時間を専有しない様に、出来得る限り長考はしない。
  - 局間、点数申告時など、プレー内容に関しない時は相手の顔を見ない。
  - 牌を捨てる時、または牌が捨てられた時に、無駄なアクションをしない。
  - 局の終了時に、牌山・ドラを開けてゲームの進行を妨げない。

※シーズン中、チームの成立が不可能になり参加の継続が困難になった場合は残り節数分(1節あたり 4000 円)のお支払いが必要となります。