

# ラミィキューブ日本選手権 北海道代表決定戦

## ルール

### ★大会進行

4ゲーム2セット=8ゲームで行います  
各セットの卓編成は抽選とします。(可能な限り、メンバーの二人以上が変わるように抽選)  
原則1卓4名としますが、人数の都合上、3人卓になることもあります。(上がりの確率が上がるかわり、総得点は不利になります)

1セット中はメンバーを固定し、親(スタートプレイヤー)を持ちまわります。

### ★ゲームルール

#### ●ジョーカーの取扱

ジョーカーの入ったラン・グループも分解できます。  
上がり後の得点計算では-50として扱います。  
(現行世界選手権ルールに準拠)

#### ●タイルの出し方(協力依頼)

ランを出すときは、向かって左側に数字の小さいタイルを置くようにしてください。

#### ●時間制限

1ターン1分制限を採用。  
各卓備え付けのクッキングタイマーを使って、次の手番のプレイヤーが計時します。  
ターン終了のときは「終了」「ターンエンド」など、明確に終了を宣言してください。次のプレイヤーはタイマーをリセットしてまわしてください。

進行の都合上、ファーストメルドをしていないプレイヤーの計時は省略します。

#### ●ペナルティ

1分の計時が切れた(タイマーがなった瞬間)とき、  
場にあるタイルを1枚動かしても3枚以上でないランまたはグループが残った場合はペナルティとします。

ペナルティは破綻している(ラン・グループになっていない)タイルを全て引き取り、さらにストックから1枚ドロウします。

ペナルティは回数を記録し、集計時、ペナルティ1回につき総得点から-50点とします。

#### ●配りなおし要求

配られた14枚の中に同数・同色のタイルが3組あった場合、配りなおしを要求することが出来ます。

#### ●得点について

あがり者の得点は、あがれなかったものの失点の合計です(各ゲームの合計得点が±0になるようにします)

ストックタイルを引ききった場合には、残りタイルの点数が一番少ないものをあがり者とします。この場合、あがれなかったもののマイナス点は、あがり者とのタイル得点差とします。

事故(ルール上ファーストメルドが出来ずにあがられてしまう)が起こった場合、救済措置としてA. B. どちらかを選択できます(計算してから選択して下さい)。

A. ファーストメルドを行えた人の中で、もっとも点数が悪いものと同じ点数とする  
B. 30点に満たないメルドを全て出した状態での残り点数とする

#### ★評価法

以下の順位で判定します。

- 1) あがり回数：多いものが上位
- 2) 1)が同じ場合、総得点：高いものが上位
- 3) 2)も同じで優勝を決める必要がある場合は抽選

#### 表彰対象と景品

##### 優勝者

正賞：第20回ラミィキューブ日本選手権  
出場権(8月30日・東京で開催)

副賞：上記にかかわる東京までの航空券  
および前日 or 当日の宿泊券

※後日送付。

※賞品送付のため優勝者の本名と住所・電話番号を必要とします。この情報は日本ラミィキューブ協会に提出いたしますが、副賞の送付のためにのみ使用いたします。