

迷う、あるいは捨てかけた牌をまた引っ込めて考え直すなど他家を待たせる・焦らせる・ペースを乱すなどの行為もこれに含まれます。

### **先ツモ厳禁★**

先ツモとは上家の打牌が完了する前に、次のツモをしてしまうこと。先ツモの禁止はマナーというよりルールに近い。上家の打牌を確認してから牌山に手を伸ばしましょう。

競技麻雀などルールに厳しい場では不正行為としてペナルティを課せられることもある行為です。

鳴きが入ったときなど、手牌の中に入れてしまうと、重大なマナー違反と見なされます。

上家が打牌してからツモ山に手を伸ばします。

## **プレー中のマナー（その4）**

### **強打・引きツモ禁止★**

強打とは、卓に牌を叩きつけるように打牌をすること、引きツモとは、リーチ時に卓に叩きつけるようにしてツモ牌を開いて確認すること。初心者などにとっては一種の威嚇行為にもなります

打牌やツモ和了宣言の際、牌を卓に強く打ちつける行為もこれです。これと認識される強度は人によって、自分では気づかず習慣的に行って行っていることもあります。

ツモ和了宣言のときに卓に打ち付けるのもいけません。引きズモといいます。

ツモ和了の際、ツモってきた牌を卓の淵にくっつけること。くっつけること自体が引きツモに当たり、その強弱は問われません。

### **壁打ちはダメ**

壁打ちとは卓の手前の縁の部分に牌を並べることです。縁に当たる音が五月蠅い、卓が痛むなどの理由でマナー違反とされています。