１．（3点）

選択：７ｓ（または８ｓ）※両方正解とする　→これ以外の場合、即時０点。

採点基準：打点（リーチ、中）、枚数（４枚と８枚）の２点が考慮、比較されたうえで、７ｓと８ｓのどちらか判断していれば３点。打点か枚数いずれかのみの場合１点。

ポイント：打点差、枚数差の認識および比較

２．（7点）

選択：５ｐ（または６ｐ）→567の三色を見るのであれば２ｐ、３ｐも可とする

理由：打２ｓで両面固定かどこかの両面ターツを払うのが打牌候補として挙げられる。２ｓ切りと５６ｐ払いは、この時点でシャンテン数、受け入れ枚数は同じ。しかし、１手進んだ段階では２ｓ切りの場合、余剰牌が生まれるため受け入れ枚数に差がでてくる。よって５ｐ（もしくは６ｐ）を正着と判断する。

採点基準：

選択（３点）、理由：現在は受け入れ枚数が同じこと（２点）、１手進んだ段階の受け入れ差（２点）

３．（3点）

選択：８ｐ

理由：２ｍ、６ｍ切りでは残り５枚待ちの高めイーペーコー聴牌だが、８ｐ切りで１０枚待ちのピンフが確定するため８ｐが優秀と判断できる。

採点基準：選択（１点）、理由：待ちの広さ（１点）、打点≒役について（１点）

４．（5点）

選択：４ｍ

理由：チャンタ狙いの打４ｍによって５ｍの受け入れが減る。しかし、打１ｍのリーチのみ狙いに比べて、他家から鳴くことができるぶん実質受け入れが２倍以上となる。スピード面において打１ｍに劣らない。また、面前であれば２役つくので高打点を狙える。よって打４ｍ。

採点基準：選択（２点）、理由　スピード、打点の２項目正解で３点。１つの場合、１点。

５．（2点）

選択：９ｍ

理由：９ｓか９ｍの選択だが、９ｍ切りには８ｍの受け入れがあるため。

採点基準：選択（１点）、理由（１点）

合計２０点満点　　電気通信大学競技麻雀部