

公式戦ルール

第一条 対局の基本

①対局人員は一卓四人とし、東南半荘をもって一回とする。

②ゲームの進行は、パッコロ（赤色方位サイと黒色数字サイからなる麻雀専用の正十二面体のサイコロ）を使う
あるいはサイコロ2個を使用し2度振りとする。

③全局を一ハン（翻）しぱりとし、二ハン場とする。

④持ち点は各自三万点とする。

⑤座位と起家（チーチャ）の決め方

(イ)各自任意の座につきます

(ロ)任意の者が 東・南・西・北 四枚の牌（座席牌）かきまぜて伏せ、その両脇に奇数と偶数の牌をつけます。

(ハ)任意の者が2個のパッコロを同時に振ります。

方位サイが 西、数字サイが偶数の 六 と出ると振ったものから見て西席が親席となります。その西席の者が偶数牌の方から座席牌をとり（奇数がでたら奇数からとる）、東牌をとった者が起家（最初の親）となり、西席に座り、以下 南・西・北 牌をとった者が順次右廻りに座ります。

(ニ)次回の親決めは、ラストあがりの者が、方位サイだけを振って 北 が出ると北席が親になります。

⑥関門と配牌

対局者は全ての牌を伏せて洗牌し各自十七トン（幢）づつ並べ、これを方形に組み組んだ牌をピーパイ（壁牌）という。

関門は次のようにします。

起家（親）が2個のパッコロを同時に振り（一度振り）、方位サイが南と数字サイが七とであれば南家の山から七山残して、次のトンから取り始める。その取り方は親から始め南・西・北家の順に各自一回に2トンづつ3回一次に牌を取る。

関門の場所を間違えた場合は、その局の洗牌からやり直しとする。

但し親の第一ターパイ（打牌）後はそのまま続行とする。

⑦手牌とワンパイ（王牌）並びにハイテイパイ（海底牌）

手牌は13個を原則とし、一カン（槓）ある毎に1個を増やす。アガリ（和）の手牌は14個を原則とし一カンある毎に1個を増やす。関門後の壁牌の末尾から数えて、常に14個を王牌とし、王牌の直前の牌を海底牌とする。

海底牌をツモ（自摸）りたる者はカンツ（槓子）をつくることはできない。よって任意の牌を打たねばならない。

⑧ツモ（自摸）

自摸は座位の順に従って壁牌から1個を取り、手牌に加え1牌をホー（河）に打ち、チー（吃）・ポン・槓がなければ次の座位の者が壁牌の次の牌を自摸のものとする。

⑨ターパイ（打牌）

自摸したあと、和りのない時は任意の牌を河に打たねばならない。これを打牌といい牌が河に打たれた時、他家にチー・ポン・カンのない場合、何人もこれを取ることは出来ない。打牌が河に接すれば捨て牌とみなし、牌を取り戻して和りの宣言や加槓は出来ない。

⑩チー（吃）

チーは上家が打った牌を発音し手牌に加えシュンツ（順子）をつくり、これをフーロ（副露）する。チーをした時は自摸および同一牌のくい直しは出来ない。

⑪ポン

ポンは他家の打った牌を発音して手牌の同一牌のトイツ（対子）に加えコーツ（刻子）をつくり副露する。ポンをした時は自摸は出来ない。

⑫カン（槓）

槓は手牌中の四個の同一牌を、或は自摸した牌をミンコーツ（明刻子）に加え、又は他家の打った牌をアンコーツ（暗刻子）に加え、発声して副露する。

槓子を副露して始めて槓として認める。

槓子が出来た時は王牌の最終トンの一牌を自摸して補充する。この補充する牌をリンシャン（嶺上）といい、この場合槓子を明示しなければ嶺上牌は取れない。チー・ポンをした時は槓は出来ない。

アン槓及び手牌又は自摸した牌を明刻子に加える加槓は自摸した時の外は出来ない。
槓は連続して行うことが出来る。チャンカン（槍槓）は他家が明刻子に加槓した場合、それが自己の和り牌である時これを取って和ることをいい、暗槓は槍槓出来ない。
但し、シーサンヤオチュー（十三公九）又は国士無双ともいうものは例外として槍槓を認める。

⑬ホーラ（和了）

和りはチー・ポン・カンに優先する。ポン・カンはチーにロンホー（栄和）は全てに優先するが、発声のない場合・著しく遅れた場合はその限りではない。同一牌による二家以上の和了は肩上りとする。

⑭リンシャンカイホー（嶺上開花）

嶺上牌を自摸り、和った場合は全て自摸和りとする。

⑮和り点の申告

和り計算及び授受は次の洗牌までに行い、次の局に移った後は訂正できない。

第二条 リーチ（立直）

①メンゼンチンテンパイ（門前清聴牌）の時にリーチを宣言する事が出来る。リーチの発声とリーチ宣言牌の横向けがあつて有効となる。リーチ料は千点とする。

②リーチは自摸牌があり打牌時に限り宣言し、取消は出来ない。

③リーチのあと暗槓は出来るが、自摸牌が暗刻の牌と同一牌であり、聴牌の形が変わらない時に限る。

④リーチのあと自摸牌が和りでない場合は引きぼりしなければならない。

⑤次の項目に関しては競技会主催者の決定により（イ）又は（ロ）のいずれかを採用する。

（イ）

- i 和っている牌を打って同時にリーチの宣言は出来ないが、一巡後には出来る。
一巡とは自己のモーダ（摸打）を経ることをいう。

- ii 振り聴の同一牌の自摸和りは出来るが、栄和は出来ない。
- iii リーチ後故意又は過失で和りを見逃し、その局が流局となった時はチョンボ（錯和）とする。

(ロ)

- i 和っている牌を打ってリーチの宣言が出来る。
- ii 和り牌のうち一種類でも自ら捨てていると自摸和りとする。
- iii リーチ後の和りの選択を認める。但し自摸和りに限る。

⑥リーチ料は其の局の和了者が取得する。和了者がない場合は供託となり、次局の和了者が取得する。

リーチの宣言のあと他家に錯和があった場合も供託とする。

⑦最終局が流局となった場合はリーチ料はリーチ者に返還する。

第三条 振り聴

- ①和り牌を自分から捨てているものを振り聴という。
- ②リーチをかけていないときで、和りを見逃した場合、一巡後でないで栄和は出来ない。

第四条 チョンボ（錯和）

①次の行為はチョンボとする。

(イ) 正当な和りでないのに和りを宣言したり、手牌を倒した場合はチョンボとする。

但し他に正当な和りがあれば和りを認めその罰を免れる。

(ロ) リーチ後に正当でない暗槓をしたとき。

(ハ) ノーテン（不聴）でリーチ宣言をし、その局が流局となったとき。

(ニ) 故意・過失を問わず、自己もしくは他家の手牌を倒し競技を不可能にしたとき。

(ホ) 誤った打牌の呼称によって誤った栄和があった場合は双方の責任となり罰符は親の分とする。
但しその打牌で正当な和了者があった場合その和りを認める。

(ヘ) 和りを宣言して、手牌を公開し、他家が確認しないうちに手牌を崩したり、和りを不明にしたとき。

②チョンボの罰符は親1万2000点、子8000点とし、積み符は加算せず、積み符は次局に送る。

第五条 連荘及び親流れ（流局）と積み場

①連荘は親の和りの場合に限る。積み場となり、各自百点を供託するが、便宜上親が卓上に明示し、この積み符はその局の和了者が取得する。自摸和は各家が支払い、栄和は放銃者が全部払う。

②次の項目は親流れ（流局）とする。親は次位に移り積み場となる。

(イ) 親に和りがなかったとき。

(ロ) 海底牌を自摸した者の打牌で和りがなかったとき。

(ハ) 九種倒牌の宣言があったとき。その宣言はチー・ポン・カン・ロンのない第一自摸後に限る。

(ニ) 四風子連打があったとき。

(ホ) 四槓が出たとき。

③四家立直は流れない。

第六条 ドラ（懸賞牌）

①ドラは王牌の最後尾から三幢目の上段の牌が表示牌となり同一種の次牌とする。

但し三元牌は白発中、風牌は東南西北の順とし、数字牌は一、二の順とし九は一にもどる。

②ドラは一牌につき一翻とする。但し一翻しばかりを和る資格はない。

③表示牌をめくり間違えた場合、正当な表示位置に入替えて競技を続行する。

④裏ドラ及び槓ドラはない。

第七条 パオ（包）

①パオは次の役満貫に適用される。

ダイサンゲン（大三元）三種類目の三元牌をポンさせたとき。

スーシーホウ（四喜和）四種類目の風牌をポンさせた場合三種類目の風牌をポンさせ一風が雀頭であった場合。

ツイーソー（字一色）四種類目の字牌をポンさせたとき。

チンロートウ（清老頭）四種類目の老頭牌をポンさせたとき。

リュイーソー（緑一色）四ツ目の面子を副露させたとき。

②ノーテン罰符は場3000点とする。

③聴牌者は手牌を公開し、他家の確認を受けるものとする。聴牌は形式聴牌でもよい。

第九条 罰則

①次の行為をした者はその局の和り・チー・ポン・カンは認められず、和り放棄とする。

（イ）他家の手牌・王牌を見た者。

（ロ）先自摸及び正当でない自摸をしたとき。

（ハ）チー・ポン・カンの副露の間違及び誤った表示をしたとき。

（ニ）手牌の一部又は全部を公開した場合。

（イ）～（ニ）の行為のあとは自摸切りをしなければならない。

②空チー・空ポン・空カンは罰符1000点とする。和りの権利は認める。罰符はその局の和了者は取得する。

但し流局又は錯和があった場合は次局に廻し、終局の場合はその罰を免れ、罰符は返還する。

第十条 和り点

①フーティ（副底） 二十符

②メンゼンチンロンホー（門前清栄和） 副底に加算 十符

③自摸点 二符

（注）チートイツ（七対子）自摸八の場合自摸点はつかない。

④和了点

（イ）トイツ（対子）・サンゲンパイ（三元牌）・チュアンフォン牌（圈風牌）・レンフォンパイ（連風牌）

メンフォンパイ（門風牌） 二符

（ロ）コーツ（刻子）・チュウチャンパイ（中張牌）・ミンコーツ（明刻子） 二符

アンコーツ（暗刻子） 四符 ヤオチューパイ（公九牌）・明刻子 四符 ・ 暗刻子 八符

（ハ）カンツ（槓子）中張牌明槓子 八符 ・ 暗槓子 十六符 ・ 公九牌明槓子 十六符 ・ 暗槓子 三十二符

（ヘ）ペンチャンホー（辺張和）・カンチャンホー（嵌張和）・タンキホー（単騎和） 各二符

第十一条 収支

①和り点の計算は切り上げとする。

②満貫（四十符の六翻）

ハネ満（八翻以上）

倍満（十翻以上）

三倍満（十二翻以上）

四倍満（役満貫に限る）

③競技順位は競技得点と順位点の合計得点とし、合計得点の多少により順位を決定する。

競技得点は持ち点以上の者を勝者とする。

④順位点は競技会主催者の決定により次の（イ）又は（ロ）のいずれかを採用する。

（イ）加点法（勝者に1万2000点を加点する）

- ・一人勝の場合 勝者に1万2000点
- ・二人勝の場合 第一位に8000点 第二位に4000点
- ・三人勝の場合 第一位に6000点 第二位に4000点 第三位に2000点

（ロ）加減法（勝者に16ポイントを加点し、敗者に16ポイントを減点する。1ポイントとは1000点のことをいう）

- ・一人勝の場合 勝者に16ポイントを加点、第二位2ポイント、第三位4ポイント、第四位16ポイントを減点
- ・二人勝の場合 第一位12ポイント、第二位4ポイントを加点、第三位4ポイント、第四位12ポイントを減点
- ・三人勝の場合 第一位10ポイント、第二位4ポイント、第三位2ポイントを加点、第四位16ポイントを減点

第十二条 和り役

①役の複合を認める

②特約

(イ) 自摸八、門前清ピンフ（平和）の形を自摸ったもの 和り点八十点

(ロ) 七対子 和り点百点

(注) (イ)・(ロ)は無翻役であるが一翻しばりを和る資格を認める。

五翻で満貫、六翻でハネ満、八翻で倍満とする。

(ハ) レンホー（人和）はチー・ポン・カンのない第一巡の他家の放縦による和りを人和とし、満貫とする。

和った手牌が満貫以上であればこれを認める。

③翻牌

三元牌、圈風牌、門風牌を翻牌とし、その刻子、槓子組ごとに一翻とする。連風牌は二翻とする。

④ハン（翻）役

一翻役

立直

門前清自摸和

平和 メンゼンに限る

タンヤオ（断公九）

海底ローユエ（撈月）

ホーティローユイ（河底撈魚）

リンシャンカイホー（嶺上開花）

チャンカン（槍槓）

イーペイコウ（一盃口） 門前清に限る

ニ翻役

トイトイホウ（対々和）

ホンロートウ（混老頭）

サンアンコー（三暗刻）

サンショクドウジュン（三色同順） 副露した場合一翻役とする。

イッキツウカン（一気通貫） 副露した場合一翻役とする。

チャンタ（全帯公） 副露した場合一翻役とする。

サンショクドウコク（三色同刻）

ショウサンゲン（小三元）

サンカンツ（三槓子）

ダブル立直 他家にチー・ポン・カンのない第一巡の立直

三翻役

ホンイーソー（混一色） 副露した場合二翻役とする。

ジュンセイチャンタ（純正全帯公） 副露した場合二翻役とする。

リャンペイコウ（二盃口） 門前清に限る。

六翻役

チンイーソー（清一色） 副露した場合五翻役とする。

役満貫

テンホー（天和） 親の第一自摸による和り

チーホー（地和） チー・ポン・カンのない子の第一自摸による和り

ダイサンゲン（大三元）

スーシーホー（四喜和） 一風は雀頭でもよい。

ツーイーソー（字一色）

リユーイーソー（緑一色） 発の有無は問わない。

チンロートウ（清老頭）

スーアンコー（四暗刻）

シーサンヤオチュウ（十三公九） 一つまちでもよい

チュウレンポートウ（九蓮宝灯） 門前清で和った形が整えば一つまちでもよい。

スーカンツ（四槓子） 一人でカンを四つして和ったとき。