

麻将連合公式ルール

◇第1章◇ 牌及びその種類、組み合わせ

第1条 以下に挙げる34種類を、各4枚ずつ、合計136枚を用いる。

- (1) マンズ…1・2・3・4・5・6・7・8・9の9種類。
- (2) ピンズ…1・2・3・4・5・6・7・8・9の9種類。
- (3) ソウズ…1・2・3・4・5・6・7・8・9の9種類。
- (4) 風牌…東・南・西・北の4種類。
- (5) 三元牌…白・発・中の3種類。

これらは種類ごとに、上記の順番とする。

第2条 前条の牌は、以下のように区別することができる。

- (1) 数牌（マンズ・ピンズ・ソウズの3種類）と字牌（風牌と三元牌）。
- (2) 幺九牌（ヤオチューパイ=1・9の数牌と字牌）と中張牌（チュンチャンパイ=2～8の数牌）

第3条 組み合わせには以下の4つがある。

- (1) 対子（トイツ）…同一の牌2枚のもの。
- (2) 刻子（コーツ）…同一の牌3枚のもの。
- (3) 順子（シュンツ）…同種類の数が3連続のもの（数牌に限られる）。
9と1は続かない。
- (4) 槓子（カンツ）…同一の牌4枚のもの。
(2)～(4)を面子（メンツ）という。

第4条 以下のように組み合わせができた場合、アガリ形という。

- (1) 4つのメンツと1つのトイツがそろった場合。この場合のトイツを雀頭（ジャントウ）という。
- (2) 7種類のトイツがそろった場合（チートイツ）。
- (3) 13種類14枚の幺九牌がそろった場合（国士無双）。

◇第2章◇ ゲームの進行

第5条 競技に際し、サイコロ（立方体の6面に1～6の数を記したものを2個用いる。サイコロを振る場合は、必ず2個同時に振り、数は2個の目の合計を用いる。その数を表す場所は、振った者を起点=1として、左回り（反時計回り）に数える。

第6条 競技に際し、起家（チーチャ）マーク（表に東、裏に南と記した板）を用いる。

第7条 競技に際し、人の進行順は左回りとする。

第8条 座席の決定は、以下の手順（2度振り）で行う。

- (1) 対局する4者が、任意に着席する。
- (2) 任意の者が、4種類の風牌、ピンズの1と2、各1枚ずつ合計6枚を裏返しにして交ぜた後、そのまま横1列に並べる。
- (3) 第1投 牌を交ぜた者の対面（トイメン＝向かいに座っている者）が、サイコロを振り、目に該当する場所にマークを置く。
- (4) 第2投 マークの場所に座っている者が、サイコロを振る。
- (5) 牌を交ぜた者が、横1列の牌をそのまま表に返し、ピンズの1と2を左右両端に並べ替える。
- (6) 第2投の目に該当する者から順番に（目が奇数ならばピンズの1の側から、偶数ならばピンズの2の側から）風牌を持っていく。
- (7) マークの置いてある座席を東、以下順に南、西、北とし、各自が持っている牌に従って着席する。

第9条 すべての牌を裏返しにして交ぜた（洗牌＝シーパイ）後、4者は各々2段17列に牌を積む。

積み終えたら、右上がり（およそ15度の角度）に押し出し、井桁に組む。

積まれた牌を壁牌（ピーパイ）という。

壁牌の進行方向は右回り（時計回り）で、上が先、下が後とする。

第10条 起家（開局の親）の決定も、2度振りで行う。

- (1) 第1投 マークの席に座っている者が、サイコロを振る。
- (2) 第2投 第1投の目に該当する者が、サイコロを振る。
第2投の目に該当する者が、起家となる。
- (3) 目印として、起家マークを表向き（東）に置く。

第11条 第8条から10条までの一連の行為を、競技の準備行為とする。

◇第3章◇ 局の開始

第12条 競技の準備行為が完了したら4者があいさつを交わし、競技を開始する。

第13条 局の準備に際し、サイコロを振った者を親、他の3者を子という。

また、親より順に東家、南家、西家、北家と呼ぶ。

第14条 配牌は、1度振りで行う。

- (1) 親がサイコロを振る。
- (2) サイコロの目に該当する場所の壁牌（ピーパイ）を、目の数の組み数（上下2枚で1組）だけ残し、親から順に2組（4枚）ずつ各自が3回、合計12枚の牌を持っていく。

(3) 続けて各自が1枚ずつ牌を持っていく。

この際、親だけは1動作で2枚(上段1枚目と3枚目)を持っていく。

第15条 各自持ってきた牌は、他の3人に見えないように、卓と平行に横1列に立てる。これを手牌という。

第16条 配牌を取り出した場所に座っている者は、壁牌(ピーパイ)末尾の上の牌(嶺上牌=リンシャンパイ)を下ろす。

続いて、後ろから3組目の上の牌(ドラ表示牌)を表に返す。これをドラ表示牌といい、その次順牌(三元牌は便宜上、白發中の順とする)をドラとする。

ドラ表示牌の開け間違いがあった場合は、親の第1打(もしくは暗槓)以前なら訂正する。それ以後に発覚した場合は、その表示を有効とし、本来の位置の牌と交換して競技を進行する。

ドラ表示牌は1局に1枚とし、ドラは1枚につき1翻とする。

第17条 親は、対局者全員の配牌が完了したこと、ドラが明示されていることを確認した後、局を開始する。

◇第4章◇ 局の進行

第18条 局が開始したら、親は1枚捨てる(打牌)。

その後は1人ずつ順に、壁牌より1枚持っていく(ツモ行為)、打牌するという行為を繰り返す。

競技者の発声があった場合の処置については、別に定める。

第19条 以下の場合、局が終了する。

(1) 競技者が、アガリを宣言(第45条)して、手牌を公開した場合。

(2) 流局 壁牌が残り14枚になった時の打牌に「ロン」がなかった場合。

第20条 局が終了したら、必要に応じて点棒の授受を行い、洗牌に移る。

第21条 親は、起家から順番に務める。

第22条 以下の場合、親は南家に移る。

(1) 子のアガリが認められた場合。

(2) 流局時、親がテンパイ宣言しなかった場合。

この2項以外の場合、親番は移動しない。

第23条 起家が2周目の親を務める際は、起家マークを裏返し、南を表示する。

1周目を東場、2周目を南場とする。

第 24 条 以下の場合、競技が終了する。

- (1) 全員が 2 周目の親を終了した場合。
- (2) 時間打ち切りを採用し、時間で決められた局が終了した場合。

◇第 5 章◇ 競技に必要な行為

第 25 条 他の人が捨てた牌を利用して、コーツを作る行為をポンといい、以下の手順で行う。

- (1) 打牌に対して、直ちに「ポン」と発声する。
- (2) 手牌より、打牌と同一のトイツを公開する。
- (3) 捨てられた牌を持ってきて、コーツを作る。
- (4) 打牌する。

第 26 条 上家（左側の人）が捨てた牌を利用してシュンツを作る行為をチーといい、以下の手順で行う。

- (1) 打牌に対して発声がないのを確認した後、「チー」と発声する。
- (2) 手牌より、シュンツを作るのに必要な 2 枚を公開する。
- (3) 捨てられた牌を持ってきて、シュンツを作る。
- (4) 打牌する。

第 27 条 同一の 4 枚を 1 メンツとして確定する行為をカンといい、以下の手順で行う。

1. 暗カン

- (1) ツモ行為を行い、捨てるまでの間に「カン」と発声する。
- (2) 手牌より、カンツを公開する。
- (3) 壁牌の末尾より、補充のツモ行為を行う。

2. 小明（ミン）カン

- (1) ツモ行為を行い、捨てるまでの間に「カン」と発声する。
- (2) すでにポンしてある牌に同一の牌を加え（加カン）、カンツとする。
- (3) 壁牌の末尾より、補充のツモ行為を行う。

3. 大明カン（他の人が捨てた牌を利用してカンツを作る行為）

- (1) 打牌に対して、直ちに「カン」と発声する。
- (2) 手牌より、打牌と同一のコーツを公開する。
- (3) 捨てられた牌を持ってきて、カンツを作る。
- (4) 壁牌の末尾より、補充のツモ行為を行う。

第 28 条 第 27 条のカン行為が終了したら、次のいずれかを行う。

- (1) ツモアガリの宣言
- (2) カン
- (3) 打牌

第 29 条 カンは 1 局に 4 つまでとする。5 つ目のカンはできない。

第 30 条 第 25 条～28 条によって確定したメンツは、局が終了するまで公開したままとし、その牌を捨てることはできない。

第 31 条 第 25 条～28 条によって確定したメンツは、確定した順に右から横 1 列、または自分から見て手前から奥へと縦 1 列に並べ、それぞれ以下のように区別して公開する。

- (1) ポン 3 枚を横 1 列に、打牌者の位置に当たる牌を横向けにする。
- (2) チー 3 枚を横 1 列に、チーした牌を一番左に横向けにする。
- (3) 暗カン 4 枚を横 1 列に、中の 2 枚は裏向けにする。
- (4) 小明カン 横向けになっている牌の上に、横向けに並べる。
- (5) 大明カン 4 枚を横 1 列に、打牌者の位置に当たる牌を横向けにする。

第 32 条 ポンと大明カンの際には、競技の進行順が変わる場合がある。打牌に対して何ら発声がなかった場合に、下家（右側の人）がツモ行為を開始する。

第 33 条 同時発声の場合は、ポンとカンの方を、チーより優先する。

第 34 条 壁牌が 14 枚になった場合、ポン、チー、カンはできない。

第 35 条 (ポン、チー、カンによって、他家の確定メンツとして使われた牌以外の) 自己の捨て牌は、左上から右下へ 6 枚ずつ 3 段に、捨てられた順番が分かるように並べる。

◇第 6 章◇ リーチ

第 36 条 ポン、チーや明カンをしないうでテンパイしていれば、「リーチ」を宣言することができる。

第 37 条 リーチの宣言は、自分のツモから打牌までの間とし、他家が摸打（モータ）している時には宣言できない。

第 38 条 「リーチ」と宣言した時の打牌（リーチ宣言牌）は横向けに並べる。宣言牌をポン、チー、カンされた場合は、次巡の打牌を横に向ける。

第 39 条 リーチ宣言牌を出す前なら、宣言を取り消すことができる。宣言を取り消した場合、アガリ放棄となる。

第 40 条 リーチ宣言牌に対してロンアガリがなければ、リーチが成立する。

第 41 条 いったん成立したリーチは、以後取り消せない。

第 42 条 リーチ宣言者は、成立と同時に卓上に千点を供託する。

第 43 条 この供託点は、次のように処理される。

- (1) アガった者が取る。
- (2) 流局の際は、供託のまま次局に持ち越し、最初にアガった者が取る。
- (3) ゲーム終了時に残っていた供託点は、だれの持ち点にも加えない。

◇第 7 章◇ アガリ

第 44 条 手牌があと 1 枚で第 4 条のアガリ形をなす状態のことを、テンパイという。

第 45 条 競技者は、自己のツモ行為でアガリ形を作った場合は「ツモ」、他家の打牌でアガリ形を作った場合は「ロン」と、それぞれ発声してアガリを宣言することができる。前者をツモアガリ、後者をロンアガリという。

第 46 条 アガリを宣言した者は、手牌を理牌して、公開する。

第 47 条 ツモアガリに対しては他の 3 者が点数を支払い、ロンアガリに対しては打牌した者（放銃者）が 3 人分まとめて支払う。

第 48 条 アガリにおいて、ある一定の条件や規則を満たしているものを、役という。

第 49 条 役は、普通役と役満に分かれる。
普通役は、その役の価値を数える単位として、翻（ファン）を用いる。

第 50 条 ポン、チー、明カンをしていない状態を、メンゼンという。
役には、メンゼンに限るもの、メンゼンでないと 1 翻少なくなる（食い下がり）ものもある。

◇第 8 章◇ 役

第 51 条 普通役は、以下の 25 種類であり、普通役同士は複合する。

- (1) 門前清自摸和（メンゼンツモ）＝メンゼンに限る… 1 翻
メンゼンの状態でツモアガリした場合。
- (2) 断幺九（タンヤオ）… 1 翻
アガリ形が、中張牌だけで構成されている場合。
- (3) 役牌のコーツ…… 1 翻
三元牌、場風および各自の風牌（親より順に東、南、西、北）を役牌という。
そのコーツ（またはカンツ）があると、1 組につき 1 翻になる。

また、場風と各自の風が重なっている（東場の東家、南場の南家）場合は、1組で2翻になる。

- (4) 平和（ピンフ）＝メンゼンに限る…1翻
手牌が次の3つの条件を満たしている場合。
 - 1) 4メンツがすべてシュンツである。
 - 2) 両面（リャンメン）待ちである。
 - 3) 役牌がない。
- (5) 一盃口（イーペーコー）＝メンゼンに限る…1翻
同じシュンツが2組ある場合。
- (6) 搶槓（チャンカン）…1翻
他の人が加カンを行った時、その牌がアガリ牌であった場合には例外的にロンアガリすることができ、この役となる。この時、カンは成立していない。
- (7) 嶺上開花（リンシャンカイホー）…1翻
カンした際に補充する牌（嶺上牌）でツモアガった場合。
- (8) 海底撈月（ハイテイツモ）…1翻
局の最後（壁牌が14枚になった時）のツモ牌で、ツモアガリした場合。
その牌がリンシャン牌の場合は、この役とはならない。
- (9) 河底撈魚（ホーテイロン）…1翻
1局の最後（壁牌が14枚になった時）の捨て牌で、ロンアガリした場合。
- (10) リーチ＝メンゼンに限る…1翻
メンゼンで、打牌の際に「リーチ」を宣言した場合。
宣言以降は、ポン、チー、カンの行為はできず、アガリ牌以外はそのまま捨てなければならない。
- (11) ダブルリーチ（ダブリー）＝メンゼンに限る…2翻
ポン、チー、カンのない第1巡目の打牌で「リーチ」を宣言した場合。
- (12) 七対子（チートイツ）＝メンゼンに限る…2翻
第4条（2）のアガリ形（7種類のトイツがそろった場合）。
- (13) 三色同順（サンショクドウジュン＝サンショク）…2翻（食い下がり）
マンズ、ピンズ、ソウズの3種類で、同じ数の並びのシュンツがある場合。
- (14) 一气通貫（イッキツーカーン＝イツター）…2翻（食い下がり）
同種類で123・456・789の3組のシュンツがある場合。
- (15) 混全帯幺九（チャンタ）…2翻（食い下がり）
4メンツ（ただし、最低1組はシュンツがあること）1雀頭すべてが、幺九牌を含んでいる場合。
- (16) 三色同刻（サンショクドウコー）…2翻
マンズ、ピンズ、ソウズの3種類で、同じ数のコーツまたはカンツがある場合。
- (17) 対々和（トイトイ）…2翻
4メンツすべてが、コーツまたはカンツの場合。
- (18) 三暗刻（サンアンコ）…2翻
暗刻（または暗カンツ）が3組ある場合。

- (19) 三槓子（サンカンツ）… 2 翻
カンツが 3 組ある場合。
- (20) 混老頭（ホンロウ）… 2 翻
幺九牌だけで構成されている第 4 条（1）または（2）のアガリ形。
- (21) 二盃口（リャンペーコー）＝メンゼンに限る… 3 翻
イーペーコーが 2 組ある場合。
- (22) 純全帯幺九（ジュンチャン）… 3 翻（食い下がり）
チャンタで字牌がない場合。
- (23) 混一色（ホンイツ）… 3 翻（食い下がり）
アガリ形が、1 種類の色と字牌で構成されている場合。
- (24) 小三元（ショウサンゲン）… 4 翻
三元牌のコーツまたはカンツが 2 組あり、雀頭も三元牌の場合。三元牌コーツ 2 組の 2 翻を含む。
- (25) 清一色（チンイツ）… 6 翻（食い下がり）
アガリ形が、1 種類の色だけで構成されている場合。

第 52 条 役満は以下の 11 種類である。

- (1) 天和（テンホー）＝メンゼンに限る
親が配牌でアガっている場合。
- (2) 地和（チーホー）＝メンゼンに限る
ポン、チー、カンのない第 1 巡目のツモ牌で子がアガった場合。
- (3) 大三元（ダイサンゲン）
三元牌のコーツまたはカンツが 3 組ある場合。
- (4) 四喜和（スーシーホー）
 - 1) 大四喜 風牌のコーツまたはカンツが 4 組ある場合。
 - 2) 小四喜 風牌のコーツまたはカンツが 3 組あり、雀頭も風牌の場合。
- (5) 四暗刻（スーアンコ）＝メンゼンに限る
暗刻（または暗カンツ）が 4 組ある場合。
- (6) 四槓子（スーカンツ）
カンツが 4 組ある場合。
- (7) 字一色（ツイーソー）
字牌で構成されている第 4 条（1）または（2）のアガリ形。
- (8) 清老頭（チンロウトウ）
アガリ形が、1・9 牌（老頭牌）で構成されている場合。
- (9) 緑一色（リユーイーソー）
アガリ形が、緑色の牌（ソウズの 2・3・4・6・8 および發）だけで構成されている場合。
- (10) 九連宝灯（チューレンポウトウ）＝メンゼンに限る
アガリ形が、1 色の 1 1 1 2 3 4 5 6 7 8 9 9 9 プラス任意の 1 枚で構成されて

いる場合。

- (11) 国士無双（コクシムソウ）＝メンゼンに限る
第4条（1）のアガリ形（13種類14枚の幺九牌がそろった場合）。

第53条 役満が普通役と複合した場合は、すべて吸収したものとする。

第54条 役満同士が複合した場合でも、その価値は役満1つ分とする。

◇第9章◇ アガリ点の計算

第55条 アガリ点の計算は次の手順で行う。

- (1) 足し算により、ベース（連底）を求める。
(2) ベースを翻の数だけ、倍々計算する。

第56条 ベースの求め方は以下の通り。

- (1) 副底（フーテイ）20符。
メンゼンでのロンアガリは、10符を加えて30符。
- (2) 組み合わせに付く点数。
1) 雀頭 役牌は2符。他は0符。
2) 順子 0符。
3) 明刻子 幺九牌は4符。中張牌は2符。
4) 暗刻子 幺九牌は8符。中張牌は4符。
5) 明槓子 幺九牌は16符。中張牌は8符。
6) 暗槓子 幺九牌は32符。中張牌は16符。
- (3) テンパイの形に付く点数。
1) 嵌張（カンチャン）、辺張（ペンチャン）は2符。両面は0符。
2) 単騎は2符。双碰（シャンポン）は0符。
- (4) アガリ方に付く点数。
ツモアガリは2符。ロンアガリは0符。
〈特例〉ピンフの時はツモアガリでも0符。
- (5) 以上を計算し、1の位を切り上げる。
(6) 特例1 メンゼンでない時の20ベースは、10加えて30ベースとする。
(7) 特例2 七対子は25ベースとする。

第57条 続けて次の計算を行う。

- (1) アガリ役の翻数を合計する。
(2) (1) にドラの枚数と、さらに2を加える。
(3) ベースを(2)の翻数だけ倍々に計算する。
(翻数をnとすると次の計算式となる。ベース×2のn乗)
(4) 前項の結果をA、さらに倍にしたものをBとする。

第 58 条

(1) ツモアガリ

- 1) 子の時 子 2 人は A を 10 の位で切り上げた点数を、親は B を 10 の位で切り上げた点数を支払う。
- 2) 親の時 子 3 人は B を 10 の位で切り上げた点数を支払う。

(2) ロンアガリ

- 1) 子の時 放銃者は A の 4 倍を 10 の位で切り上げた点数を支払う。
- 2) 親の時 放銃者は B の 3 倍を 10 の位で切り上げた点数を支払う。

第 59 条 得点が子 8 千点、親 1 万 2 千点を超える場合は以下の通りとする。

- (1) 5 翻・6 翻・7 翻…満貫 (子 8 千、親 1 万 2 千)
- (2) 8 翻・9 翻…ハネ満 (子 1 万 2 千、親 1 万 8 千)
- (3) 10 翻・11 翻・12 翻…倍満 (子 1 万 6 千、親 2 万 4 千)
- (4) 13 翻以上…3 倍満 (子 2 万 4 千親 3 万 6 千)
- (5) 役満…4 倍満 (子 3 万 2 千、親 4 万 8 千)

第 60 条 アガリ点を計算する際は、メンツ構成を考えて、点数が最大になるように計算しなければならない。

第 61 条 競技の際には、4 種類以上の点棒を用いる。

◇第 10 章◇ アガリの制約

第 62 条 普通役または役満のいずれかに該当しない場合は、アガることができない。これを 1 翻しぱりという。

第 63 条 自分の捨てた牌 (ポン、チー、明カンにより、他家の手牌となったものも含む) にアガリ形をなす牌が含まれているテンパイをフリテンといい、ロンアガリできない。

第 64 条 アガリ形をなす牌が捨てられた時にロンしなかった場合は、次に自分が打牌するまでロンできない。 リーチ者の場合は、その局が終わるまでロンできない。

第 65 条 1 局にアガれるのは 1 人だけである。 2 人以上がロンを宣言した時は、放銃者の下家、対面、上家の順に優先権を持つ。

第 66 条 正当なアガリとチョンボが同時に発生した場合は、アガリを優先し、チョンボ者は罰を免れる。

◇第 11 章◇ 罰則

- 第 67 条 役満のパオ（責任払い）は、大三元と大四喜の 2 役に限り、適用する。
大三元の 3 組目、大四喜の 4 組目をポンもしくは明カンされた者は、ツモアガリされた時は全額を、ロンアガリされた時は放銃者と折半で支払う。
- 第 68 条 次の（１）～（４）場合はチョンボ（ゲームの続行が不可能な場合をいう）となる。
チョンボ者は、大会ごとに決められた次のいずれかの罰を受ける。
（Ａ）トータルポイントから▲20Pとする。
（Ｂ）その場でチョンボ者の点棒を 20000 点卓外に出す。
チョンボが起きた場合、次の局に同じ局をやり直す。
リーチ棒はその局に出たもの限り、出した者に返す。
- （１）アガリを宣言し手牌を公開したが、正当でなかった場合。
（２）アガリを宣言した者が、他家の確認を受ける前に手牌を崩して、アガリの正否を不明にした場合。
（３）自分もしくは他家の手牌を倒したり、壁牌を崩して、ゲームの続行を不可能にした場合。
（４）ノーテンリーチをかけて、流局した場合。
- 第 69 条 チョンボ者が複数の場合、すべて罰を受ける。
- 第 70 条 次の場合はアガリ放棄となり、ポン、チー、カン、リーチの権利も失う。
これに反した場合はチョンボとなる。
アガリ放棄の指摘はその場で行い、他家の異論がなければ成立する。
- （１）多牌、少牌した場合。
（２）先ツモをした場合。
（３）他家の手牌をのぞいた場合。
（４）ツモる場所を間違えた場合。
（５）ポン、チー、カンを間違えた場合。
（６）間違えてロンやツモと発声し、倒牌前に取り消した場合。
（７）リーチ宣言牌を出す前に、リーチの宣言を取り消した場合。
- 第 71 条 流局時、テンパイ宣言する者は、手牌を理牌して公開する。
手牌の公開は、オヤより順に速やかに行う。
互いに 4 者のテンパイ、ノーテンを確認し合った後、ノーテン者はテンパイ者にテンパイ料を支払う。
支払うテンパイ料は、大会ごとに決められた次のいずれかとする。
（Ａ）ノーテン者が 1 人の時は 3000 点、2 人の時は 1500 点ずつ、3 人の時は 1000 点ずつ出し、テンパイ者が分ける。
4 人テンパイ、4 人ノーテンの時は、点棒の授受はない。
（Ｂ）テンパイ料は常に 0 点。

第 72 条 アガリ放棄となった者は、ノーテン扱いとなる。

第 73 条 流局時、リーチ者はアガリ放棄であっても、手牌を公開しなければならない。
これに反した場合は、ノーテンリーチと見なされ、チョンボとなる。