

【ルール・競技マナーの概要】

〔ルール〕

「競技麻将 第14回 日本選手権」は、中国国家体育总局1998年制定公式競技ルールに則り行う。
ただし、日本麻将体育協会として以下のように定める。

◆花牌は使わず、136枚の牌を使用する。

◆満貫(88点)制を採用する。

摸和(ツモアガリ)は、 $96 \times 3 = 288$ 点が上限。点和(出アガリ)は、 $96 + 8 + 8 = 112$ 点が上限。

◆メンゼン条件役(全不靠・七対・七星不靠・四暗刻など)でのツモアガリは、自摸の1点を加算する。

◆七対に五門齊は加算しない。

◆槓上開花と妙手回春は複合する。

◆槓を含む手の点数について

(1) ① 双明槓(明槓+明槓) ⇒ 4点

② [明槓 + 暗槓] ⇒ 5点 ※[明槓+暗槓]は一つの独立した役として考える。

③ 双暗槓(暗槓+暗槓) ⇒ 6点(双暗刻は加算しない)

(2) 以下の手順で計算する。

① 槓に関する役(a)の点数を数える。ただし、「三槓」は暗槓の数によらず32点、「四槓」は暗槓の数によらず88点とする。

② 暗刻に関する役(b)の点数を数えて①に加算する。

(a) 「明槓」「暗槓」「双明槓」「明槓+暗槓」「双暗槓」「三槓」「四槓」(これらの役は2つ同時に数えない)

(b) 「双暗刻」「三暗刻」「四暗刻」(これらの役は2つ同時に数えない)

〔参考〕槓の点数 一覧表

<記号の説明> ■ : 暗槓 □ : 明槓 ● : 暗刻

槓の数	構成	点数	役の内訳
1	□	1	明槓
	□●●	1 + 2	明槓 + 双暗刻
	□●●●	1 + 16(*1)	明槓 + 三暗刻
	■	2	暗槓
	■●	2 + 2	暗槓 + 双暗刻
	■●●	2 + 16	暗槓 + 三暗刻
	■●●●	2 + 64	暗槓 + 四暗刻
2	□□	4	双明槓
	□□●●	4 + 2(*1)	双明槓 + 双暗刻
	□■	5	[明槓 + 暗槓]
	□■●	5 + 2	[明槓 + 暗槓] + 双暗刻
	□■●●	5 + 16(*1)	[明槓 + 暗槓] + 三暗刻
	■■	6	双暗槓
	■■●	6 + 16	双暗槓 + 三暗刻
	■■●●	6 + 64	双暗槓 + 四暗刻

槓の数	構成	点数	役の内訳
3	□■■■	32 + 2	三槓 + 双暗刻
	□□■●	32 + 2(*1)	三槓 + 双暗刻
	■■■■	32 + 16	三槓 + 三暗刻
	□■■●	32 + 16(*1)	三槓 + 三暗刻
	■■■●	32 + 64(*2)	三槓 + 四暗刻
4	□□■■■	88 + 2(*2)	四槓 + 双暗刻
	□■■■■	88 + 16(*2)	四槓 + 三暗刻
	■■■■■	88 + 64(*2)	四槓 + 四暗刻

(*1) 碰碰和の6点を加算できる

(*2) 満貫制により88点打ち切り

◆フーロの手順

以下の手順を遵守する。

- ① 発声
 - ② 一呼吸おいてから、手持ちのターツやトイツ、コーツを見せる
 - ③ 取牌して、3枚なり4枚を手元に明示
 - ④ 打牌（打牌後、フーロメンツを確定させる）
 - ①と②の間に限り、チーの発声より、他家のポン、カンが優先する。
- （①と②の間に一呼吸おいていない場合は、常に他家のポン、カンが優先する）

◆発声について

- (1) 使用できるのは、「チー」「ポン」「カン」「フー」のみ。
※「ツモ」や「ロン」の発声は使用できる用語ではないため、「フー」と言い直せば不問。
- (2) 単純な言い直しは認めない。
最初に発声したもののみを有効とし、実行できないときはアガリ放棄。
例)「ポン・チー」と、同じ人が連続して発声した場合は、最初に発声した「ポン」を実行しなければならない。あとで発声した「チー」は無効。このときポンが実行できなければアガリ放棄。（例外規定あり→次項(3)参照）
※「フー」と発声して実行できない場合も、倒牌しなければアガリ放棄。（他の誤発声と同じ扱い）
倒牌してしまった場合は、チョンボ。（打牌制限なし。“〔罰則規定〕◆チョンボ(1)”参照）
- (3) 自らの発声の後、他家の発声があった場合に限り、発声の言い直しを認める。
例)「チー」と発声 → 他家の「ポン」の発声 → 「フー」への言い直しを認める

〔罰則規定〕

◆チョンボ

- (1) 誤フー（倒牌した場合）⇒ 30点卓外供託として、アガリ放棄。その局は続行。
チョンボ者の打牌制限はない。
- (2) 山を崩した場合 ⇒ 90点卓外供託として、その局をやり直し。

◆アガリ放棄

チー、ポン、カン、フーはできない。

- (1) 誤発声（“〔ルール〕◆発声について”参照）
- (2) 暗槓を間違っって開示した場合。
- (3) フーロ時のさらし間違い。ただし、打牌前であれば、訂正できる。
打牌後は訂正できず、アガリ放棄。その場合、間違えてさらされた牌も和絶張の枚数計算の対象になる。ただし、ツケ牌の位置のみを誤った場合は、その限りではない。
例)

三	萬
---	---

をチーしたときに、誤って

川	一	一
---	---	---

とさらしてしまっても、打牌前であれば、

川	一	一
---	---	---

と訂正できる。
- (4) ツモ牌を間違えた場合。
ただし、ツモった牌を手牌に接触させる前であれば、間違えた牌を元に戻して正しい牌でツモし直す。（この場合アガリ放棄にはならない）
※間違いに気付いたら他家は指摘する権利がある。

◆トラブルの裁定は、すべて運営スタッフの指示に従っていただきます。

[その他の細則]

- ◆南場終了後、「東家と南家」「西家と北家」が入れ替わる。
- ◆局と局の境目は、「フー」の発声、または最終打牌にアガリがなかった時点。
- ◆親を間違えた場合は、全員の配牌完了前に気がつけば、正しい親がさいころを振り直す。配牌完了後は、その局を行う。次局は、正しい親で行う。
例) 南2局で親を間違えたのが誰であっても、次局は南3局となる。

[マナー]

- ◆自動卓で牌を落とす前には必ず洗牌を行う。
- ◆自動卓の開閉ボタンは次局の親が押す。
- ◆サイコロボタンは、山をセットし、トイ牌してから押す。
- ◆フーロメンツは、各自、卓の右隅に明示する。
フーロメンツが複数個になった場合は、順次、左隣に並べる。(横フーロ方式)[推奨規定]
- ◆出アガリの際、アガリ牌を手元に持ってきてから、点数計算をはじめめる。[推奨規定]
- ◆点数申告では、「〇〇は□□」と申告する。
※最終的な点数だけを申告せず、「手役だけの合計点数」「底点を加えた合計点数」の両方を申告すること。
例)「10は18」
- ◆点数申告、点棒の受け渡しは正しく行わなければならない。
申告に誤りがあった場合、(点数が多くとも少なくとも、)同卓者のみがそれを訂正できる。
- ◆対局中の私語は禁止。
- ◆携帯電話は、電源を切るかマナーモードにして、通話等を行わない。
- ◆対局が終わった卓の選手は、すみやかに対局室から退出するか、終了した卓に着席し、対局中の選手の邪魔にならないようにする。(対局場内での私語は禁止)
卓に近づいての観戦も禁止。
※会話をしたり、卓に近づいての観戦は、スタッフが室外への退出をお願いすることがあります。
- ◆対局場内は禁煙。
- ◆大会3日目会場は、対局者を除き、飲食物の持ち込みはご遠慮下さい。(会場内でお買い求め下さい)