

# 富岡麻雀交流大会のルール

## ■基本ルール

- 1、喰いタン、後づけあり
- 2、喰い替えなし
- 3、一発、裏ドラ、槓ドラ、槓裏あり
- 4、赤ドラなし
- 4、ノーテンは場に 3000 点
- 5、王牌は 14 枚残し
- 6、アガりは上家優先（ダブロンなし）
- 7、サイコロはすべて一度振り
- 8、アガリやめなし
- 9、トビ終了なし
- 10、箱下清算あり

## ■リーチ

- 1、リーチは打牌後の取り消しはできない。
- 2、リーチ後のアガリ選択あり（以後フリテン扱いとなる）
- 3、ノーテンリーチは流局後チョンボ
- 4、オーラス終了時のリーチ棒は供託となる
- 5、ツモ番がなくてもリーチをかけることができる
- 6、ホーテイ牌でのリーチはかけられない、またアガリ放棄でノーテン扱い
- 7、オープンリーチなし

## ■連荘と流局

- 1、ノーテン親流れ
- 2、形式テンパイ可能
- 3、途中流局なし

## ■槓（カン）

- 1、槓ドラ、槓ウラあり
- 2、大明槓の嶺上開花（リンシャンカイホー）は責任払いなし  
（ツモ扱いなので3人で払う。ツモ符がつく）
- 3、国土無双の暗槓アガリ可能
- 4、嶺上開花と海底（ハイテイ）は重複しない
- 5、リーチ後は手牌構成が変わらなければ暗槓することができる。手役の減少は認めない

#### ■役満のパオ

- 1、大三元、大四喜、四槓子を確定させる牌を鳴かせた者に適用される  
ツモアガリは全額責任払い、出アガリは放銃者との折半払いとする。  
(出アガリの積み場は放銃者払い)

#### ■フリテン、チョンボ

- 1、同巡内のアガリ選択はできない
- 2、フリテンリーチあり
- 3、誤ロン、誤ツモは発声のみアガリ放棄、倒すとチョンボ
- 4、錯ポン、錯チー、多牌、少牌はアガリ放棄
- 5、チョンボは満貫払い

#### ■アガリ点

- 1、30符4翻は満貫に切り上げず、子7,700点、親11,600点とする
- 2、11翻から三倍満、数え役満はなし
- 3、ダブル役満、トリプル役満あり
- 4、連風牌の雀頭は2符
- 5、嶺上牌にツモ符はつく

#### ■順位点

- 1、25,000点持ちの30,000点返し
  - 2、オカはトップにつく
  - 3、ウマは10-20
  - 4、100点台は五捨六入とし、最終的には1着の点数で調整する。
- 例) 1着：45,000点       $\rightarrow 45\text{pt} + 20\text{pt} - 30\text{pt} + 20\text{p} = 55\text{pt}$   
2着：33,000点       $\rightarrow 33\text{pt} + 10\text{pt} - 30\text{pt} = 13\text{pt}$   
3着：18,000点       $\rightarrow 18\text{pt} - 10\text{pt} - 30\text{pt} = -22\text{pt}$   
4着：4,000点       $\rightarrow 4\text{pt} - 20\text{pt} - 20\text{pt} = -36\text{pt}$

# 採用役一覧

## 【1 翻役】

### 1、門前清自摸和（ツモ:メンゼンチンツモホー）

門前役

門前(鳴きで他家の捨て牌をもらわない)で手牌を揃えてツモアガると成立

※暗カンも可

### 2、立直（リーチ）

門前役

門前でテンパイしている自分の手番で以下の手順を踏むと成立

- ①「リーチ」と発声する
- ②捨て牌を横向きにして河に置く
- ③1,000点棒を供託

※リーチ成立後は手牌の入れ替え不可

※宣言牌がロンされると不成立

### 3、平和(ピンフ)

門前役

下記を満たすと成立

- ①門前
- ②4面子とも順子
- ③雀頭が役牌以外
- ④リャンメン待ち

※ピンフ・ツモは20符2翻

### 4、断么九（タンヤオ）

鳴き○

中張牌(2～8の数牌)のみで揃える

※副露した断么(喰いタン)を認める

※喰いピンフ形の断么は30符扱い

## 5、役牌（ヤクハイ）

鳴き○

- ①三元牌（サンゲンハイ）
- ②場風牌（バカゼハイ）
- ③自風牌（ジカゼハイ）
- ④ ②+③ 連風牌（レンプウハイ）

場風牌と自風牌が重複する際、その牌を3枚揃えると2翻

## 6、一盃口（イーペーコー）

門前役

同じ順子を2組揃える

## 7、嶺上開花（リンシャンカイホウ）

鳴き○

槓をした際にツモる牌（嶺上牌）でアガると成立

## 8、槍槓（チャンカン）

鳴き○

他家が加槓（すでにポンしている牌にその牌の4枚目を加えて槓子とする行為）した牌でアガると成立

## 9、海底摸月（ハイテイモーユエ）

鳴き○

局の最後の牌でツモると成立

## 10、河底撈魚（ホーテイラオユイ）

鳴き○

局の最後の打牌をロンすると成立

## 11、一発（イツパツ）

門前役

立直をかけた後、1巡以内（1回目のツモまで）にアガると成立

※鳴きが入ると無効

※嶺上開花とは複合しない

※槍槓との複合を認める

## 【2 翻役】

### 1 2、三色同順 (サンショクドウジュン)

鳴き 1 翻

萬子・索子・筒子の三色で同じ並びの順子を作る

### 1 3、一気通貫 (イツキツウカン)

鳴き 1 翻

いずれか一色の数牌 1 から 9 までをすべて 1 枚ずつ揃えて 3 つの順子を作る

### 1 4、七対子 (チートイツ)

門前役

対子を 7 組作る。25 符の計算となる。

※ 4 面子 1 雀頭に当てはまらない特殊役

※ 一盃口・二盃口とは複合しない

### 1 5、対々和 (トイトイホー)

鳴き 2 翻

刻子 4 組と雀頭を作る

※ 槓子も可

※ 三暗刻があれば複合する

※ 四暗刻は役満

### 1 6、三暗刻 (サンアンコウ)

鳴き 2 翻

暗刻(ポンせずに 3 枚揃える)を 3 組作る

※ 暗槓も可

※ 三暗刻の面子は門前(他の面子は鳴きも可)

### 1 7、三色同刻 (サンショクドウコウ)

鳴き 2 翻

萬子・索子・筒子の三色で同じ数字の刻子を作る

## 18、混全帯么九 (チャンタ)

鳴き 1 翻

4 面子 1 雀頭全てに么九牌(1・9・字牌)を含む

## 19、三槓子 (サンカンツ)

鳴き 2 翻

槓子を 3 組作る

三暗刻との複合あり

## 20、ダブル立直 (ダブルリーチ)

門前役

親は配牌、子は第一ツモの時点でテンパイし、第一打で立直する

※鳴きが入ると通常のリーチ扱いとなる

## 21、小三元(ショウサンゲン)

鳴き 2 翻

三元牌のいずれかで雀頭を作り、残りの三元牌 2 組で刻子を作る

※役牌が 2 組あるため実質 4 翻

※槓子も可

## 22、混老頭 (ホンロウトウ)

鳴き 2 翻

4 面子 1 雀頭の全てを么九牌で作る

※対々和が複合するため実質 4 翻役

※役牌も複合する

※七対子が複合した場合も実質 4 翻役

### 【3 翻役】

#### 23、混一色（ホンイツ）

鳴き 2 翻

いずれか一色と字牌だけを使う

※七対子も可

#### 24、純全帯么九（ジュンチャン）

鳴き 2 翻

4 面子 1 雀頭の全てに老頭牌を含む

#### 25、二盃口（リャンペーコー）

門前役

一盃口を 2 組と雀頭を揃える

※一盃口とは複合しない

※順子役なので七対子とも複合しない

### 【6 翻役】

#### 26、清一色（チンイツ）

鳴き 5 翻

一色の数牌だけを使う

### 【役満】

#### 27、国士無双（コクシムソウ）

門前役

么九牌 13 種全て 1 枚ずつ+いずれか 1 種を 2 枚にして雀頭とする

※4 面子 1 雀頭に当てはまらない特殊役

※国士無双 13 門待ちはダブル役満

么九牌全てを被りなく持っている場合、待ちは么九牌全てとなる

## 28、四暗刻 (スーアンコウ)

門前役

暗刻を4組+雀頭を作る

ツモリ四暗刻

(ツモの場合は四暗刻)

(ロンの場合はトイトイ三暗刻)

※四暗刻単騎待ちはダブル役満(ツモ・ロンどちらでも)

## 29、大三元 (ダイサンゲン)

三元牌3種の刻子を面子で使う

鳴き○

## 30、字一色 (ツーイーソー)

鳴き○

字牌のみを使う

字一色七対子 役満 門前役

## 31、小四喜 (ショウスーシー)

鳴き○

風牌いずれか3種で面子を作り、残る風牌で雀頭を作る

## 32、大四喜 (ダイスーシー)←ダブル役満

鳴き○

風牌4種で4面子を作る

## 33、清老頭 (チンロウトウ)

鳴き○

老頭牌(1・9牌)だけでアがる

## 34、緑一色 (リュウイーソー)

鳴き○

緑一色の図柄の牌6種だけを使う

發が含まれていなくても成立



### 35、九蓮宝燈 (チューレンポウトウ)

門前役

一色の数牌のみで清一色を作り、1と9を3枚ずつ+2～8を1枚ずつ+いずれか1枚を使う

※暗槓不可

※純正九蓮宝燈 9門待ちはダブル役満

### 36、四槓子 (スーカンツ)

鳴き○

槓子を4つ+雀頭を作る

※1人が4回槓をした場合、他家は5つ目の槓は出来ない

※暗槓・明槓どちらも可

### 37、天和 (テンホー)

親が配牌(第1ツモを含む)でアがる

### 38、地和 (チーホー)

子が配牌でテンパイしていて第1ツモでアがる

※鳴きが入ると無効

### 39、人和 (レンホー)

配牌時にテンパイしていて自分の第一ツモの前にロンアガリをする