

101競技規定

101競技連盟の公式戦及び主催する競技会は、全てこのルールに基づいています。

【競技者数】1卓4名。

【使用具】マージャン卓・マージャン牌・サイツ・チョーマー・起家マーク・成績表。

【1ゲーム】東1局～南4局。

【勝敗】得点の第1位を勝とし、第4位を敗とする。

【立会人】公式戦には立会人を1人以上設ける。

《ゲームの進行について》

【連荘】莊家のアガリに限る。莊家はアガリを重ねることによって、莊家を続ける。連荘の回数に制限はない。

【流局】莊家・散家にアガリがないときは、莊家は次家に移る。

【移局】散家にアガリがあったときは、莊家は次家に移る。

【終戦】南4局に連荘がないとき。

《一局の進行について》

【開局】正常な開門が行われた時点。

【閉局】ホウテイ牌にアガリがないとき。

【手番】莊家第一打のあとは、南家・西家・北家の順に摸打を行い、北家の次はまた莊家に戻り、この繰り返しどとなる。

【作メンツ】摸以外にメンツを作る手段として、ポン・チー・カンが認められている。

【リーチ】リーチはアガリ役1翻。

【和了】アガリを宣するときは、「ロン」と発声し、手牌とアガリ牌を明示しなくてはならない。和了者は常に1局に1人。

【王牌】14枚。

【フリテン】フリテンは出アガリできない。

《アガリ役》(翻数はメンゼンを基準とする)

【1翻役】

※メンツモ・リーチ・タンヤオ・※ピンフ・※イーペイコー・チャンカン・リンシャンカイホー

【2翻役】

ホンイチ・トイトイ・ホンロートー・サンアンコ・サンカンツ・ショーサンゲン・※サンショク・※イッキ

ツーカン・※ホンチャン・サンショクドーコー (リヤンペイコーはイーペイコー2つとし、2翻役相当)

【3翻役】

※ジュンチャン

【5翻役】

チンイチ

【役満貫】

コクシ・ダイサンゲン・スーアンコ・チンロートー・チューレンポートン・リューイーソー (ツバの有無は問わない)・スーシーホー・スーカンツ・ツーイーソー。

【特殊役】

チートイツ (次項②を参照)

(※は喰い下がり1翻。三元牌・風牌のコーン役は省略)

《補足・解説》

①莊家は、北家の配牌完了を確認してから、第一打にかかる。

②手番の者は、上家の打牌を確認してから摸にかかる。

③ポン・チーの手順は、発声→フーロメントを示す→取牌→打牌。

④カンの手順は、発声→フーロメントを示す→取牌 (あるいは加カン) →リンシャン牌摸→打牌。

⑤リーチは「リーチ」と発声したあとに打牌し、打牌を横に曲げ、しかるのちにリーチ料 1000 点を卓の中央に供託する。

⑥リーチ後は、アガリとなるまでツモ切りを続けなければならない。

⑦ツモ牌が残り3枚以下のときは、リーチがかけられない。

⑧リーチ、流局の場合、手牌を示す必要はない。

⑨リーチ、流局の場合、リーチ料は場に供託され、次の和了者がこれを収める。

⑩オーラス流局時のリーチ棒はトップ者に加算し、処理する。

⑪アガリを宣言したものは、「ロン」と発声後手牌を示し、得点を申告する。三者はこれを確認し、「ハイ」と発声するか、手牌を伏せる。全ての牌を伏せたあと、点棒の授受を行う。

⑫誤ロン・フリテンの出アガリは、手牌を開けたときにチョンボとなる。そこまで至らないときはアガリ放棄。

⑬チョンボは2万点罰符。ゲーム終了後、トップ者に加算し、処理する。

⑭チョンボが発生した局も、1局成立したものとする。

- ⑯先ツモ・発声間違いは全てアガリ放棄とする。
- ⑰リーチ宣言は解除できない。
- ⑱ポンはチーに優先するが、ワンテンポおいた「チー」に対して「ポン」は優先しない。
- ⑲カンの回数制限はない。
- ⑳連風牌のトイツは2符計算。
- ㉑チートトイツの得点計算は50点ベースの1翻に相当するが、マンガン以上の場合は2翻計算。



〈一般のルールに比べた場合の“ないもの”〉

流局連荘・ノーテン罰・裏ドラ・カンドラ・積み場・途中流局・リーチ一発役・リーチ後の暗カン・ダブルリーチ・流しマンガン・二家和・放銃以外の包・※天和・地和・人和・ハイティ役・ホウティ役・三倍満・数え役満・役満貫の複合・振りテンの特例・コクシの暗カンチャンカン・ノーテンリーチに対する罰・オープンリーチ。
※オヤガ配牌でアガリを宣した場合は、アガリ牌を特定せず、最低点とする。ピンフ役は認められず、テンパイ形小符についても一切加算されない。

〈一般のルールに比べた場合の“あるもの”〉

現物の喰い替え（=打牌に一切の制限はない）・ポンカン（加カソ）した牌に対するフリテンの発生（=捨て牌に準ずる性質があるとみなし、フリテンの対象となる）。

《101の評価パターン》

	1着	2着	3着	4着	評価
1	A	B	C	D	◎---
2	AB		C	D	◎◎-●
3	ABC			D	◎◎◎●
4	A	BC		D	◎---
5	A	BCD			◎---
6	A	B	CD		◎---
7	AB		CD		◎◎--
8	ABCD				-- --

- 1) 四者間に点差のある場合。101の通常パターン。
- 2) 1・2着が同点の場合。
- 3) 1・2・3着が同点の場合。
- 4) 2・3着が同点の場合。
- 5) 2・3・4着が同点の場合。
- 6) 3・4着が同点の場合。
- 7) 1・2着及び3・4着それぞれが同点の場合。
- 8) 四者同点の場合。オール引き分けとする。

《アガリ点早見表》

	3翻	4翻	5翻	6翻
20点		4・8 8×3	7・14 14×3	13・26 26×3
	3・6 12 6×3	5・10 20 10×3	10・20 40 20×3	※
30点	4・8 16 8×3	7・14 28 14×3	13・26 52 26×3	※
	4・8 16 8×3	8・16 32 16×3	16・32 64 32×3	※
	5・10 20 10×3	10・20 40 20×3	※	※
50点	6・12 24 12×3	12・24 48 24×3	※	※
	24	48		
	12×3	24×3		
60点				
70点				

※場ゾロ2翻を含む。※印は満貫。単位は100点。

◎各枠は、上段から、

- ・散家ツモアガリの時の、散家・莊家のそれぞれの支払い分（莊家は常に散家の2倍）。
- ・散家出アガリ時の、放銃者1人の支払い分。
- ・散家のアガリ点（ツモアガリの時の、散家の1人の支払い分×3。出アガリの場合、放銃者はこの合計を1人で全て支払う）。

※莊家のアガリ点は、常に散家の1.5倍。

※ピンフツモ以外の、小符が10符以下のアガリは、全て30符ベースで計算する。