

# 平成版 麻雀新報知ルール

## 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… ・・・・・・・・の9種類。
- ②ピンズ… ・・・・・・・・の9種類。
- ③ソウズ… ・・・・・・・・の9種類。
- ④風牌… ・・・の4種類。
- ⑤三元牌… ・・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么九牌（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横子（カンツ）……同一の牌4枚のもの。

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。

- ①4つのメンツと1つのトイツがそろった場合。この

平成版・麻雀新報知ルール制定委員  
大沢啓二（日本プロ野球OB会会長）  
大隈秀夫（評論家、作家）  
安部謙二（作家）  
植島啓司（関西大学教授）  
森 光子（女優）  
長門裕之（俳優）  
筈田敏夫（歌手）  
二上達也（日本将棋連盟会長）  
石田芳夫（囲碁棋士9段）  
安藤統男（野球評論家）  
青木 博（全国麻雀業組合総連合会理事長）  
灘 麻太郎（日本プロ麻雀連盟会長）  
古川凱章（麻雀評論家）  
井出洋介（日本健康麻雀協会代表）  
順不同

- 場合のトイツを雀頭（ジャントウ）という。  
 ②7種類のトイツがそろった場合（チートイツ）。  
 ③13種類14枚の么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、奇数と偶数の数牌、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、2つの数牌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、（目が偶数ならば偶数牌の側から、奇数ならば奇数牌の側から）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、卓と並行に横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。

ドラ表示牌のあけ間違いがあった場合は、親の第1打（もしくは暗横）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に、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、親がノーテンの場合。

この2項以外の場合は、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** 全員が2周目の親を終了した時、競技が終了する。

#### 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、コーン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、コーンを作る。
- 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暗カン
- 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ゝとし、その牌を捨てるとはできない。
- 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。

- 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。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。
- 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1000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（放铳者）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断么九（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役牌のコウツ…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。そのコウツ（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。

- ①4メンツがすべてシュンツである。
- ②両面（リヤンメン）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海底捞月（ハイテイツモ）…1翻  
1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ぬ。

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、同じ数の並びのシユンツがある場合。

⑭一気通貫（イッキツーカン=イッキー）…2翻（食い下がり）

同種類で123・456・789の3組のシユンツがある場合。

⑮混全帶么九（チャンタ）…2翻（食い下がり）

4メンツ（ただし、最低1組はシユンツがあること）1雀頭すべてが、么九牌を含んでいる場合。

⑯三色同刻（サンショクドウコ）…2翻

マンズ、ピンズ、ソウズの3種類で、同じ数のコツまたはカンツがある場合。

⑰対々和（トイトイ）…2翻

4メンツがコツまたはカンツの場合。

⑲三暗刻（サンアンコ）…2翻

暗刻または暗カンツが3組ある場合。

⑳三槓子（サンカンツ）…2翻

カンツが3組ある場合。

㉑混老頭（ホンロウ）…2翻

么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。

㉒二盃口（リヤンペーコー）=メンゼンに限る…3翻  
イーペーコーが2組ある場合。

㉓純全帶么九（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。

㉔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。

㉕小三元（ショウサンゲン）…4翻

三元牌のコツまたはカンツが2組あり、雀頭も三元牌の場合。三元牌コツ2組の2翻を含む。

㉖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 風牌のコツまたはカンツが4組ある場

合。

- ②小四喜 風牌のコツまたはカンツが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。
- ⑥四横子 (スーカンツ)  
カンツが4組ある場合。
- ⑦字一色 (ツーイーソー)  
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 (リューアイーソー)  
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 ブラス任意の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③のアガリ形。(13種類14枚の么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 么九牌は4符。中張牌は2符。

- ④暗刻子 么九牌は8符。中張牌は4符。

- ⑤明横子 么九牌は16符。中張牌は8符。

- ⑥暗横子 么九牌は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单騎は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。

- ②①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<sup>n</sup>)

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。

①5翻・6翻・7翻…満貫 (子8千、親1万2千)

②8翻・9翻…ハネ満 (子1万2千、親1万8千)

③10翻・11翻・12翻…倍満 (子1万6千、親2万4千)

④13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翻しばりという。

**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** 次の場合はチョンボとなり、3千点オールを支払う。チョンボの局はやり直しとなる。  
リーチ棒はその局に出たものに限り、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先ヅモをした場合。

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。

**第71条** 流局時、テンパイ者は「テンパイ」と発声し、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ノーテン料を支払う。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。

**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。

平成版

# 麻雀新報知ルール

—Q&A付—