

# 麻将竞赛规则

于文豪著



世界麻将组织 编



中国社会科学出版社  
(于2009年1月第一次印刷出版发行中文版)

书名：麻将竞赛规则  
题字：于光远  
主编：世界麻将组织（WMO）  
编译：世界麻将竞赛中心（WMCC）  
出版：中国书局  
国际书号：ISBN 962-8785-33-8  
版次：2006年7月第1版第1次印刷，2014年12月第2版第1次印刷  
版权所有 盗版必究

Name: Mahjong Competition Rules  
Chinese book name: autographed by Yu, Guangyuan  
Editor in chief: World Mahjong Organization (WMO)  
Translate and edit: World Mahjong Contest Center (WMCC)  
Published by Chinese Publishing Company  
ISBN 962-8785-33-8  
First Edition, First Printing, June 2006  
Second Edition, First Printing, December 2014  
All rights reserved. No part of this book should be reproduced  
in any form without written permission from the publisher.

書 名 麻雀競技規則  
字を題する 于光遠  
監 修 世界麻雀組織（WMO）  
編集と翻訳 世界麻雀競技センター（WMCC）  
発 行 所 中国書局  
図書コード ISBN 962-8785-33-8  
版 数 2006年7月初版第1刷発行 2014年12月第2版第1刷発行  
禁無断転載

入局斗牌，必先炼品，  
品宣镇静，不宜躁率，  
得牌勿骄，失牌勿吝，  
顺时勿喜，逆时勿愁，  
不形于色，不动乎声，  
浑涵宽大，品格为贵，  
尔雅温文，斯为上乘。

—— 麻将的旨意与精神

麻将源于中国属于世界  
  


麻将源于中国属于世界  
于光远

東

于光遠  
甲申春

东

East

東

品

于光遠  
甲申春

品

Pin

品

# 序



于光遠題  
乙酉年春

静

Quiet

靜

麻将是人类休闲和游戏智慧的创造物，也是休闲与游戏中  
的玩耍活动。

一切玩耍活动都有游戏规则，麻将游戏也不例外。遵守游  
戏规则，体现一种教养、一种学问、一种智慧、一种德行、一  
种秩序；体现对他人的尊重、对自我的尊重、对礼仪的尊重、  
对公正的尊重。

国际《麻将竞赛规则》的编译与出版，是实践“健康、科  
学、友好的麻将文化”的基础，是麻将游戏的入场券。

麻将与任何游戏品类一样，是智慧相约，是人格相守，是  
友谊长存，是相互扶助，是解危济困。同其他游戏一样，麻将  
游戏与规则应得到我们的呵护和遵守。

中国休闲研究中心

2006年9月

**吉令图**

**道生一 一生二 二生三 三生万物**

	子	丑	寅	卯	辰	巳	午	未	申	酉	戌	亥	東
● 子	鼠	牛	虎	兔	龙	蛇	马	羊	猪	鸡	狗	猪	東
⋮													
⋮													
水瓶座	春	一萬		四萬		七萬							
双鱼座	北	中	梅	二萬		五萬		八萬					
白羊座	九萬	西	發	北	綠葉	三萬		六萬					
金牛座	南				夏	一萬		四萬					
双子座	八萬	東	中		一萬		二萬		五萬				
巨蟹座	九萬	北	發	東	綠葉	三萬		三萬					
狮子座	六萬				秋	一萬							
处女座	七萬				西								
天秤座	五萬					南	中		二萬				
天蝎座	三萬					九萬	東	發	南				
射手座	六萬					七萬	W	北	冬				
魔羯座	四萬									一萬			
	二萬										中		
	西											發	
	瓶	爾	品	脾	而	詳	糧	糧	品	心	同	火	
	瓶	雅	類	福	勤	嗜	嗜	物	食	光	同	火	
	瓶	溫	貴	福	勤	勿	勿	物	食	光	同	火	
	瓶	火	賈	福	勤	勿	勿	物	食	光	同	火	

智慧的结晶 仁者见仁 智者见智



# 目 录

前 言 .....	1
<b>第一章 总 则 .....</b>	<b>2</b>
第一条 宗 旨 .....	2
第二条 规则说明 .....	2
<b>第二章 行为准则 .....</b>	<b>2</b>
第三条 须 知 .....	2
<b>第三章 竞赛通则 .....</b>	<b>3</b>
第四条 基本术语及一般规定 .....	3
第五条 竞赛程序 .....	6
第六条 行牌规定 .....	11
第七条 和牌的规定 .....	13
第八条 番种定义与分值 .....	14
第九条 竞赛成绩的计算 .....	22
第十条 名次及品级的认定 .....	23
第十一条 犯规与处罚 .....	24
第十二条 申诉 .....	28
第十三条 申诉案件处理程序 .....	28

附件一 番种定义、牌例、分值与计分 .....	30
附件二 誓约书 .....	56
附件三 编组表 .....	57
附件四 座位调换表 .....	58
附件五 麻将竞赛成绩记录表 .....	59
附件六 竞赛处罚记录表 .....	60
附件七 竞赛成绩统计公布表 .....	61
附件八 番种分类分值表 .....	62
附件九 麻将品级认定制度 .....	64
附件十 智力竞技麻将选手品级认定申请表 .....	69
<b>后 记 .....</b>	<b>70</b>



## 前 言

麻将文化博大精深，是人类游戏中智慧的结晶，由于其丰富多彩的文化内涵，及其趣味性、益智性、竞技性、联谊性，使它很早就成为世界各国人民的休闲娱乐和智力运动项目。

2005年10月，在北京由中国、日本、美国、德国、法国、丹麦、荷兰、匈牙利等国麻将组织共同倡议下，成立了世界麻将组织。随着智力竞技麻将运动的发展，其成员和爱好者不断增加。

弘扬奥林匹克精神，倡导健康、科学、友好的麻将文化，增进各国和地区之间智力竞技麻将运动的交流与发展，在各国麻将组织建议和参与下，共同编译了国际《麻将竞赛规则》（以下简称《规则》）。

本规则有中、英、日三种文字合订版本及中文版本，世界麻将组织成员，经世界麻将中心认定资质后，有权将规则翻译成本国文字。如因翻译和对《规则》的理解不同而出现的差异，以中文版本解释为准。

本规则版权属世界麻将竞赛中心（WORLD MAHJONG CONTEST CENTER，简称WMCC）。

世界麻将组织

## 第一章 总 则

### 第一条 宗 旨

1.1.1 弘扬奥林匹克精神，倡导健康、科学、友好的麻将文化，增进各国和各地区人民之间的友谊与交流，创办文明、规范、高级、高尚、高雅的麻将竞赛，促进智力竞技麻将运动的普及和提高。

### 第二条 规则说明

- 1.2.1 本规则适用于世界麻将组织举办、认可的赛事，以及其成员所举办的各种麻将赛事和授权网上举行的赛事。
- 1.2.2 本规则执行期间如有变动，由世界麻将竞赛中心另作规定。
- 1.2.3 本规则解释权属世界麻将竞赛中心。

## 第二章 行为准则

### 第三条 须 知



- 2.3.1 凡拥护并遵守世界麻将组织竞赛宗旨及本规则的各国、各地区的麻将组织与爱好者均可报名参赛。
- 2.3.2 参赛者应以品为上、遵守公德、公平竞争、服从裁判、尊重他人、益智强身。
- 2.3.3 参赛人员必须着装整洁、文明礼貌，竞赛场地严禁吸烟；不得佩戴、携带影响竞赛的物品。
- 2.3.4 裁判员及竞赛工作人员应经过系统培训取得资质，依据竞赛规则、规程和裁判法的规定，严肃、认真、公正、准确地执行竞赛任务。

### 第三章 竞赛通则

#### 第四条 基本术语及一般规定

- 3.4.1 轮：行牌一周为一轮。
- 3.4.2 盘：每次从起牌到和牌或荒牌为一盘。
- 3.4.3 圈：四人各坐一次庄为一圈。
- 3.4.4 局：每打完四圈或达到规定的时间为一局。
- 3.4.5 圈风：每局竞赛圈数的标志。第一圈为东风圈，第二圈为南风圈，第三圈为西风圈，第四圈为北风圈。
- 3.4.6 门风：选手每盘座位的标志。庄家为东风，下家为南风，对家为西风，上家为北风。
- 3.4.7 定位：选手按赛会规程抽签或编排所确定的桌号及方位。
- 3.4.8 庄家、旁家：门风东者为庄家，其余均为旁家。无论是否和牌，庄家不连庄。
- 3.4.9 换位：选手在竞赛过程中按规程的规定进行位置调换。



- 3.4.10 手牌：标准数为13张。包括摆亮在门前的顺子、刻子、杠；未亮明的手牌为立牌；开杠多出的牌及花牌不计算在13张标准牌数内。
- 3.4.11 将牌：按规定牌型和牌时必须具备的单独组合的对子。
- 3.4.12 顺子：三张同花色序数相连的牌。
- 3.4.13 刻子：三张相同的牌。碰出的为明刻，未碰出的为暗刻。
- 3.4.14 对子：两张相同的牌。
- 3.4.15 字牌：指风牌和箭牌。风牌为东、南、西、北，箭牌为中、发、白。
- 3.4.16 么九牌：序数牌中的一、九牌及字牌。
- 3.4.17 吃牌：上家打出牌后，报吃牌者把自己的两张牌取出，加在一起组成一副顺子摆亮在立牌前。
- 3.4.18 碰牌：他家打出牌后，报碰牌者把自己的对子取出，加在一起组成一副刻子摆亮在立牌前。
- 3.4.19 杠牌：四张相同的牌。
- 3.4.20 补花：拿到花牌后，摆亮在立牌前，并从牌墙末端补牌（先上后下）。
- 3.4.21 听牌：只差所需要的牌张即能和牌的状态。
- 3.4.22 和牌：符合规定的牌型条件，达到起和分8分的标准。
- 3.4.23 自摸和：拿牌后成和牌。
- 3.4.24 点和：和他家打出的牌。
- 3.4.25 报牌：行牌者宣布吃牌、碰牌、杠牌、补花或和牌。
- 3.4.26 番种：具有一定分值的各种牌张组合的形式或和牌方式的称谓。
- 3.4.27 罚张：被判定受处罚的牌张。
- 3.4.28 单放：自摸成“和”的那一张牌，不可随意放入立牌中，应单独摆放，以便核查。
- 3.4.29 多张、少张：手牌数多于或少于规定的牌数。
- 3.4.30 荒牌：每盘拿完第144张牌后，打出的牌仍无人和牌。
- 3.4.31 错和、诈和：不符合和牌规定而宣布的和牌。
- 3.4.32 牌墙、牌城：四人各自在门前码成18墩牌，即称牌墙。四道牌墙左右相接称牌城。
- 3.4.33 牌池：即四道牌墙围起的区域。



## 第五条 竞赛程序

3.5.1 抽签编排: 采用科学的方法, 按照公开、公平、公正的原则, 进行抽签、组织竞赛。未到抽签现场的队, 由赛事委员会指定专人代替抽签, 所抽之签有效。也可采用同国家、同地区选手尽量避开的原则合理编排、组织竞赛。

3.5.2 竞赛形式: 竞赛采用每桌四人制, 以桌为竞赛小组进行比赛。

3.5.3 竞赛项目: 个人赛, 参赛队和团体赛排名。

3.5.4 竞赛方法: 可采用循环制、淘汰制、循环淘汰混合制等方式进行; 每次竞赛应不少于六局。

3.5.5 竞赛器材、场地及设施: 由世界麻将组织(包括世界麻将组织成员)举办或认可的各种竞赛的器材、场地及设施必须健康卫生环保、安全可靠, 具有世界麻将竞赛中心颁发的认证证书或符合下述标准, 并由世界麻将组织认可的赛事组委会审定或确认。

1. 麻将牌: 质地坚实、光滑平整, 大小、厚薄均匀, 牌面图案花纹及字迹清晰工整, 色彩鲜明, 背面色泽纹路一致。

(1) 全副牌共有6类42种图案144张。

(2) 序数牌合计108张。

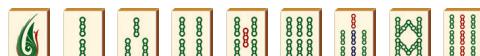
① 万子牌: 从一万至九万, 各4张, 共36张。例如:



② 饼子牌: 从一饼至九饼, 各4张, 共36张。例如:



③ 条子牌: 从一条至九条, 各4张, 共36张。例如:



(3) 字牌合计28张。

① 风牌: 东、南、西、北, 各4张, 共16张。例如:



② 箭牌: 中、发、白, 各4张, 共12张。例如:



(4) 花牌: 8种不同图案各一张, 共8张。所选用的图文须符合本规则宗旨, 并与其他牌张有明显区别。例如:



(春、夏、秋、冬、梅、兰、竹、菊)

2. 骰子: 立方体, 手掷骰子的规格为1~1.5厘米, 质地坚实, 平整光滑, 六个面分别刻有1~6个点; 1的背面为6, 2的背面为5, 3的背面为4; 骰体为实心, 重心在中心点。其中1点和4点为红色, 其余为蓝色或黑色, 各点着色鲜明。

3. 场地: 场地面积应能够容纳竞赛规程规定的选手公平出场比赛, 场地环境安静清洁、通风良好、室内明亮, 选手背后不得有镜子或其他反光物体, 比赛场地必须具备安全疏散通道。

4. 牌桌: 桌面为正方形, 边长为80~95厘米, 高度适中, 平稳牢固, 桌面铺设的桌垫厚度不高于0.3厘米; 或使用经过世界麻将竞赛中心审定的自动麻将桌。

5. 座椅: 大小、高低应与牌桌相适应。

6. 分计器具: 可采用竞赛成绩记录表或组委会审定的电子计分器等记录竞赛成绩。

7. 计时器具: 竞赛现场应在明显位置设置计时器具; 行牌计时可用秒表或自动计时器具。

8. 场地标志:



(1) “东”：竞赛场地应在自然方向的东方设置“东”字标识，以便确定选手就座的方向。

(2) “品”：品德高尚、诚信公正。

(3) “静”：竞赛场地环境安静、秩序井然、无喧哗、无噪声。

**3.5.6 竞赛时间：**每局竞赛时间不超过150分钟(中场休息不超过15分钟)。每局结束前15分钟，裁判长报时提醒选手。竞赛在规定时间内完毕，本局结束；竞赛已到规定时间、尚在进行的竞赛应立即终止，按已取得的分数计算成绩。

#### 3.5.7 赛前检录与竞赛：

1. 检录：选手按竞赛规定时间，到指定地点报到、检录。

2. 选手入场就座：选手按规定时间提前入场，依抽签序号或按编排的号码、轮次表、桌次对号入座，由裁判员检查定桌、定位。总裁判长宣布竞赛开始前，选手按指令起立，相互致敬，礼毕就座。除比赛用语外，赛场应保持肃静。比赛结束时，选手及裁判员相互致谢。

3. 洗牌步骤：

(1) 选手一起把牌全部反扣，使牌面朝下。

(2) 选手双手搓动牌，使牌均匀而无序地运动，避免相同的及相连的牌集拢在一起。洗牌时搓动自己面前的牌，然后把牌推向中央，在牌桌中央搓动。

(3) 裁判员认为洗牌不够均匀，可要求选手继续搓动。使用自动麻将桌除外。

4. 码牌：每人码36张牌，两张牌上下摞在一起成一墩，为18墩，码成牌墙摆放在自己门前，四人的牌墙左右相接成方形。如选手对码成的牌有疑义，可举手示意裁判员，一次性调整后开始。

5. 掷骰与开牌：

(1) 采用两次掷骰。掷骰者必须一手持两个骰子，从牌桌中央上空10~20厘米高度掷出。

(2) 庄家首先掷骰，掷得的点数，既是开牌的基数，也是确定第二位掷骰者的点数。庄家掷点、以庄家为第一位，顺序按逆时针方向，庄为东，占数为5、9点；庄下家为南，占2、6、10点；庄对家为西，占3、7、11点；庄上家为



北，占4、8、12点。根据庄家掷骰的点数，再由占点数者第二次掷骰。

(3) 第二掷骰者掷点后，两次掷骰的点数之和作为开牌点数。开牌前，庄家应及时收回骰子。

(4) 开牌：在第二次掷骰者所码的牌墙处，从右向左依次数到与开牌点数相同的那一墩，由庄家开始拿下两墩牌，按牌墙的顺时针方向拿取，直至每个人拿三次共12张牌，此时由庄家先拿上层一张牌，隔一墩再拿上层一张牌，其他人依次各拿一张。庄家共有14张牌，其他人各有13张牌。

6. 理牌、补花：整理手中的牌，先由庄家补花，如补上花牌可继续补花，再由南家、西家、北家依次补花，然后庄家打出第一张牌。全部时间不得超过20秒。

## 第六条 行牌规定

3.6.1 语言规范：行牌过程中只能用“吃牌”、“碰牌”、“杠牌”、“补花”、“和牌”，或简称用“吃、碰、杠、花、和”报出行牌要求。报牌必须用中文或中文语音。出牌不报牌名。禁止闲话和用各种语言及其他形式交流。

3.6.2 行牌：打牌进行的过程，包括拿牌、出牌、吃牌、碰牌、杠牌、补取花牌直至和牌（或荒牌），其顺序依座次的逆时针方向进行。

3.6.3 拿牌：按逆时针方向进行，顺序是庄家、南家、西家、北家。上家打出牌归入牌池后，才能拿牌。

3.6.4 出牌：凡是拿进牌张或“吃、碰、杠、花”后，不和牌便要打出一张牌。出牌的时限为10秒。允许同时打出与吃进（或碰进）相同的牌。打出的牌应先放在自己立牌前亮明，然后归入牌池内。归入牌池内的牌要有序地从左向右摆放，放置到第六张后，再向后另起一行依次摆放。

3.6.5 摆牌：凡吃、碰、杠上家的牌，要横放在亮出牌的左边；碰、杠对家的牌，要横放在亮出牌之间；碰、杠下家的牌，要横放在亮出牌的右边。

3.6.6 吃牌：上家打出的牌，如与自己手中的牌可以组成一副顺子，便可以报吃牌，报吃牌应稍慢些。可以“吃、碰、和”跟张打出的牌。



3.6.7 碰牌: 他家打出的牌, 如与自己手中的对子相同可以组成一副刻子, 便可报碰牌, 并组成一副刻子。碰(杠)牌比吃牌优先, 碰(杠)牌要快, 要在3秒之内报出。

3.6.8 杠牌: 报杠牌后, 应立即在牌墙末端补一张牌; 吃、碰牌时, 手中有杠牌不能报杠牌, 再拿牌后才能杠牌。杠分以下两种:

1. 明杠: 别人打出一张与手中暗刻相同的牌时, 即可报“杠”; 或者拿进一张与明刻相同的牌时, 也可报“杠”, 并摆亮在立牌前。
2. 暗杠: 自己拿到四张相同的牌时, 即可报“杠”, 并扣放在立牌前。但在和牌或荒牌后必须亮明, 以便其他家核查。暗杠不影响“门前清”。

## 第七条 和牌的规定

3.7.1 和牌的程序: 和牌者必须先报和牌, 并将手牌整理后亮明, 所和的牌张要及时取回单独摆放。在报出自己和牌番种的同时, 用打出的牌张码放计分(或电子计分), 并经其他家公认, 有异议请裁判审定。其他家在和牌被确认前, 不得将自己的立牌亮明。和牌优先于“吃、碰、明杠”。

3.7.2 和牌的要求: 和牌者的牌型必须符合下列牌型之一:

### 1. 和牌的基本牌型:

- (1) 11、123、123、123、123。
- (2) 11、123、123、123、111(或1111)。
- (3) 11、123、123、111、111(或1111)。
- (4) 11、123、111、111、111(或1111)。
- (5) 11、111、111、111、111(或1111)。

### 2. 和牌的特殊牌型:

- (1) 11、11、11、11、11、11(七对)。
- (2) 1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1(十三幺)。
- (3) 1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1(全不靠)。

(注: 1=单张, 11=将牌、对子, 111=刻子, 1111=杠牌, 123=顺子。)

### 3. 和牌的方式:

- (1) 自摸和: 拿牌后成和牌。
- (2) 点和: 和他人打出的牌(包括抢杠和)。

4. 和牌者: 如有一人以上同时表示和牌时, 从点和者按逆时针方向, 顺序在前者为和牌者。

## 第八条 番种定义与分值

本规则认定的番种共有81种, 分为9个系列, 即: 字牌系列、序数牌系列、刻系列、七对系列、花色组合系列、全带系列、不靠系列、和牌方式系列和特殊系列(见附件八)。分值是以比赛分为单位, 对不同难度组成的番种的量化评价。分值分为12级, 依次为: 88、64、48、32、24、16、12、8、6、4、2、1分。在符合和牌条件时, 不同系列的番种可以按照计分原则, 相互组合计分。

### 3.8.1 番 种 定 义 分 值 表

分 值	序 号	番 种	定 义
88	1	大四喜	和牌中, 有东、南、西、北四副刻子(杠)。
	2	大三元	和牌中, 有中、发、白三副刻子(杠)。
	3	绿一色	由“23468条”及“发”字中的任何牌组成的和牌。



分值	序号	番 种	定 义
88	1	大四喜	和牌中，有东、南、西、北四副刻子（杠）。
	2	大三元	和牌中，有中、发、白三副刻子（杠）。
	3	绿一色	由“23468条”及“发”字中的任何牌组成的和牌。
	4	九莲宝灯	由一种花色序数牌按“1112345678999”组成的特定牌型，见同花色任何一张序数牌即成和牌（自摸加计不求人分）。
	5	四杠	和牌中，有四副杠牌（暗杠加计）。
	6	连七对	由一种花色序数相连的七个对子组成的和牌（自摸加计不求人分）。
	7	十三幺	由三种序数牌的一、九牌，七种字牌及其中一对作将牌组成的和牌（自摸加计不求人分）。
	8	清幺九	由序数牌一、九刻子（杠）、将牌组成的和牌。
	9	小四喜	和牌中，有风牌的三副刻子（杠）、另一种风牌作将牌。
	10	小三元	和牌中，有箭牌的两副刻子（杠）、另一种箭牌作将牌。

分值	序号	番 种	定 义
64	11	字一色	由字牌的刻子（杠）、将牌组成的和牌。
	12	四暗刻	和牌中，有四副暗刻（暗杠）（自摸加计不求人分）。
	13	一色双龙会	一种花色的两个老少副、5作将牌。
48	14	一色四同顺	一种花色四副序数相同的顺子。
	15	一色四节高	一种花色四副依次递增一个序数的刻子（杠）。
32	16	一色四步高	一种花色四副依次递增一个或两个序数的顺子。
	17	三杠	和牌中，有三副杠牌（暗杠加计）。
	18	混幺九	由字牌和序数牌一、九的刻子（杠）、将牌组成的和牌。
24	19	七对	由七个对子组成的和牌（自摸加计不求人分）。
	20	七星不靠	必须有七个单张的东、南、西、北、中、发、白，加上三种花色数位按147、258、369中的七张序数牌组成的没有将牌的和牌（自摸加计不求人分）。
	21	全双刻	由2、4、6、8序数牌的刻子（杠）、将牌组成的和牌。



分值	序号	番 种	定 义
24	22	清一色	由一种花色序数牌组成的和牌。
	23	一色三同顺	和牌中，有一种花色三副序数相同的顺子。
	24	一色三节高	和牌中，有一种花色三副依次递增一个序数的刻子（杠）。
	25	全大	由序数牌7、8、9组成的和牌。
	26	全中	由序数牌4、5、6组成的和牌。
	27	全小	由序数牌1、2、3组成的和牌。
16	28	清龙	和牌中，有同花色123、456、789相连的序数牌。
	29	三色双龙会	两种花色两个老少副、另一种花色5作将牌的和牌。
	30	一色三步高	和牌中，有一种花色三副依次递增一个或两个序数的顺子。
	31	全带五	每副牌及将牌中必须有5的序数牌。
	32	三同刻	和牌中，有三副序数相同的刻子（杠）。
	33	三暗刻	和牌中，有三副暗刻（暗杠）。

分值	序号	番 种	定 义
12	34	全不靠	由三种花色147、258、369不能错位的序数牌及东、南、西、北、中、发、白中任何14张单张牌组成的和牌（自摸加计不求人分）。
	35	组合龙	和牌中，有三种花色的147、258、369不能错位的序数牌（特殊顺子）。
	36	大于五	由序数牌6、7、8、9组成的和牌。
	37	小于五	由序数牌1、2、3、4组成的和牌。
	38	三风刻	和牌中，有三副风刻（杠）。
	39	花龙	和牌中，有三种花色的三副顺子连接成123、456、789。
8	40	推不倒	由牌面图形没有上下区别的牌组成的和牌。包括“1234589饼”、“245689条”、“白板”。
	41	三色三同顺	和牌中，有三种花色三副序数相同的顺子。
	42	三色三节高	和牌中，有三种花色三副依次递增一个序数的刻子（杠）。
	43	无番和	和牌后，数不出任何番种分（花牌不计算在内）。
	44	妙手回春	自拿牌墙上最后一张牌和牌（不计自摸分）。



分值	序号	番 种	定 义
8	45	海底捞月	和打出的最后一张牌。
	46	杠上开花	杠牌时，从牌墙补上一张牌成和牌。杠牌加计，不计自摸；杠来花牌再补花成和，不计杠上开花，可计自摸分。
	47	抢杠和	和他人自拿开明杠的牌（不计和绝张）。
	48	双暗杠	和牌中，有两副暗杠。
6	49	碰碰和	由四副刻子（杠）、将牌组成的和牌。
	50	混一色	由一种花色序数牌及字牌组成的和牌。
	51	三色三步高	和牌中，有三种花色三副依次递增一个序数的顺子。
	52	五门齐	由三种花色序数牌、风牌、箭牌组成的和牌。
	53	全求人	四副牌组全是吃、碰（明杠），和他家打出的牌。
	54	双箭刻	和牌中，有两副箭刻（杠）。
4	55	全带幺	每副牌及将牌中都有幺九牌。
	56	不求人	没有吃牌、碰牌、明杠，自摸和牌。

分值	序号	番 种	定 义
4	57	双明杠	和牌中，有两副明杠（一明杠与一暗杠计6分）。
	58	和绝张	和牌池、桌面已亮明三张所剩的第四张相同的牌。
	59	箭刻	由中、发、白三张相同的牌组成的刻子（杠）。
	60	圈风刻	与圈风相同的风刻（杠）。
2	61	门风刻	与本门风相同的风刻（杠）。
	62	门前清	没有吃牌、碰牌、明杠，和他家打出的牌。
	63	平和	由四副顺子及序数牌作将牌组成的和牌。
	64	四归一	和牌中，有四张相同的牌（不包括杠牌）。
	65	双同刻	和牌中，有两副序数相同的刻子（杠）。
	66	双暗刻	和牌中，有两副暗刻（暗杠）。
	67	暗杠	自拿四张相同的牌开杠。
	68	断幺	和牌中没有一、九及字牌。



分值	序号	番 种	定 义
1	69	一般高	由一种花色的序数相同的顺子组成。
	70	喜相逢	由两种花色的序数相同的顺子组成。
	71	连六	由一种花色六张序数相连的顺子组成。
	72	老少副	由一种花色的123、789的顺子组成。
	73	幺九刻	由三张相同的一、九序数牌，字牌组成的刻子（杠）。
	74	明杠	他家打出一张与暗刻相同的牌开杠；或拿进一张与明刻相同的牌开杠。
	75	缺一门	和牌中缺少一种花色序数牌。
	76	无字	和牌中没有字牌。
	77	边张	只能听和123的3或789的7。
	78	坎张	只能听和顺子中间的牌。
	79	单调将	调单张牌作将和牌。
	80	自摸	拿牌后成和牌。
	81	花牌	每张花牌计1分，不计在起和分内，和牌后才能计分。补花成和牌计自摸，不计杠上开花分；未补的花牌允许打出。

## 第九条 竞赛成绩的计算

### 3.9.1 盘的计分：

每盘计分以和牌为前提条件，以比赛分为基本计算单位，根据计分原则，参照分值表进行计分。

#### 1. 和牌的前提：

- (1) 必须符合规则规定的牌型。
- (2) 番种分值之和至少为8分。
- (3) 符合规定的和牌方式。

#### 2. 和牌分数的组成结构：由底分、基本分及罚分组成。

- (1) 底分：指和牌后，未和牌方必须向和牌方所付的比赛分，分值为8分。
- (2) 基本分：指和牌后，各个番种分数的总和。

(3) 罚分：指裁判员对选手在竞赛时犯规所判罚的分，应在每盘或每局结束时结清或扣除。

#### 3. 分数的计算：每盘和牌后按以下公式计算分数：

- (1) 自摸：(底分 + 基本分) × 3 方 (未和牌方)。
- (2) 点和：底分 × 3 方 (未和牌方) + 基本分 × 1 方 (点和方)。

4. 计分程序：自报、公认。如有异议，裁判核定。和牌者或他人不得再重新审核或追补漏报番种。裁判员按规定要求，在《麻将竞赛成绩记录表》中记录竞赛有关事项，并要选手、裁判员签字。

5. 计分形式：可采用《麻将竞赛成绩记录表》，也可选用由世界麻将竞赛中心认定的，或授权举办赛事的组委会认定的比赛计分器具，以公开公正、科学准确的方法记录统计各项竞赛成绩。

6. 计分原则：《番种定义分值表》是和牌计分的依据。和牌后，首先确定主体番种，并对无必然联系的各个番种进行组合，累加计分。其原则如下：

- (1) 不重复原则：当某个番种，由于组牌条件所决定，在其成立的同时，必然并存着其他番种，则其他番种不重复计分。
- (2) 不拆移原则：确定一个番种后，不能将其自身再拆开互相组成其他番种计分。



- (3) 不得相同原则: 凡已组合过某一番种的牌, 不能再同其他一副牌组成相同的番种计分。
- (4) 就高不就低原则: 有两副以上的牌, 有可能组成两个以上的番种, 而只能选其中一种计分时, 可选择分值高的番种计分。
- (5) 套算一次原则: 如有尚未组合过的一副牌, 只可同已组合过的相应的一副牌套算一次。

### 3.9.2 局的计分:

1. 局分: 一局竞赛中, 每盘得失的比赛分之和为局分; 局分不带入下一局竞赛。
2. 标准分: 4、2、1、0制。即每局竞赛同组的四人按比赛分的高低排序, 分别获得该局的标准分4分、2分、1分、0分。
3. 每局结束后, 选手、裁判员须签字确认。

## 第十条 名次及品级的认定

- 3.10.1 名次的认定原则: 按竞赛规定, 竞赛局数标准分之和高者列前, 标准分相同时比赛分之和高者列前。
- 3.10.2 品级的认定原则: 参加世界麻将组织认可的竞赛并获得一定名次和达到规定的标准技术的选手, 经本人申请, 授权机构认定即授予相应的品级证书。品级认定权(包括网上)由世界麻将竞赛中心认可的机构发放。

## 第十一条 犯规与处罚

选手在竞赛中违反本规则或有关规定时, 将视情节给予警告、罚分、停和、停赛、取消录取名次或比赛资格及通报的处罚。

3.11.1 警告: 有违例、犯规或干扰竞赛的言行, 由裁判员当场给予警告。

3.11.2 罚分:

1. 迟到: 宣布竞赛开始后, 迟到10分钟以内扣罚10分、15分钟以内扣罚20分。超过15分钟按自动弃权处理, 本局为0分。

2. 违例: 违例者被判罚的分数, 应在每盘积分中扣除。依据情节轻重, 分别扣除5、10、20、30、40、50、60分七种罚分。
- 3.11.3 停和: 即取消本盘和牌的权利。
- 3.11.4 停赛: 即取消继续参加本次比赛的资格, 严重者给予通报。停赛的决定由裁判员、裁判长向赛事委员会提出报告。
- 3.11.5 取消录取名次或比赛资格: 是对犯规情节严重或非法获得利益的选手做出的处罚。
- 3.11.6 违例行为及处罚: 行使处罚时, 应依《规则》规定视违规情节的轻重给予处罚。
  1. 换牌、偷牌、藏牌或其他作弊行为: 裁判员有权处以此类行为者停赛的处罚。
  2. 错吃、错碰、错杠、错补花: 判该盘停和陪打。
  3. 空吃、空碰、空杠、空补花: 一盘之内第一次警告、第二次扣罚5分、第三次扣罚10分、第四次扣罚20分, 以此类推。
  4. 拿牌: 上家打出的牌归入牌池后, 才能拿牌。如提前拿牌一盘之内第一次警告、第二次扣罚5分、第三次扣罚10分、第四次扣罚20分, 以此类推。拿错牌者未放入立牌的, 归回原位; 已放入立牌的, 该盘停和陪打。
  5. 碰牌: 超过三秒钟碰牌视为犯规, 一盘之内第一次警告、第二次扣罚5分、第三次扣罚10分、第四次扣罚20分, 以此类推。
  6. 错和与诈和的处罚:
    - (1) 错和: 和牌没有达到起和8分、或误以为他人打出的牌是自己的和牌, 而宣布和牌者, 判该盘停和陪打, 并向每家各罚付10分。
    - (2) 诈和: 尚差一张(或以上)才能听牌, 却误以为已经听牌, 在他人打出牌时宣布和牌者, 判该盘停和陪打, 并向每家各罚付20分。
  7. 暴露张的处罚:
    - (1) 在行牌过程中, 将手中立牌明显暴露于桌面的牌张须作为罚张, 应在轮到自己出牌时, 将罚张打出。
    - (2) 在他人报和牌时, 将自己手中立牌推倒亮明者, 如报和牌成立, 给予警告; 如和牌不成立, 则须将所暴露的牌张依次打出, 并判该盘停和陪打。



别人和牌后,按规定付分。如有人将手牌或牌墙推乱,致使本盘竞赛无法继续进行的,经裁判确认后,向每家各罚付30分。

- (3) 在行牌过程中,将他人手中立牌暴露于桌面的,视情节轻重判罚责任者5~60分给该人,并由裁判员裁决本盘是否继续比赛。
- (4) 报和牌者如和牌不成立,所亮之牌不按暴露张处理。
8. 牌张数目错误:如果手牌多于或少于规定张数,该盘停和陪打。
9. 非法信息:在行牌过程中,选手以提示、表情、动作、说明等方式向同桌其他选手进行暗示、诱惑或传递信息的,无论是否获益,本盘都可给予罚分或本盘停和陪打的处罚。
10. 严重干扰竞赛:有明显犯规,经劝告仍不服从裁判并无理取闹者,将取消比赛资格并给予通报。
11. 其他规定:
- (1) 吃、碰、开明杠的牌张应及时收回,如果此后有他家打出的牌张放入了牌池,则不能再收回,判该盘停和陪打。
- (2) 所和的牌张应在算分前收回,否则按错和处理。
- (3) 报吃、碰、杠又改报和牌者,或未用规范语言报和牌者,该盘停和陪打。
- (4) 先亮手中立牌后报和牌者,判该盘停和陪打。
- (5) 已伸手进入牌池拿牌者,即为放弃吃牌、碰牌(杠)、和牌的权利。
- (6) 和牌后,应用牌池里打出的牌张计算番种分值,明放一张牌表示1分、扣放一张牌表示10分。如将所和的牌与其他牌张混在一起计算分的,经裁判确认后,判该盘停和陪打。
- (7) 不追诉原则:竞赛中,发现问题应及时指出并申请裁判解决,事后追诉无效。
- (8) 每局提前结束比赛的选手须尽快离开赛场,不要围观、影响其他桌的比赛正常进行。违规者裁判有权警告,对于影响其他桌比赛正常进行的,裁判有权做出罚分处理。



## 第十二条 申诉

- 3.12.1 选手的申诉权:选手或其领队对裁判员在其比赛桌上所作的任何裁决,有提出申诉的权利。
- 3.12.2 申诉时限:对于裁判员的裁决或相关事宜的所有申诉,均必须在本局比赛结束后的30分钟有效时限内。由当事人以书面形式提出,并交200美元(或组委会指定等值货币)申诉费,胜诉全额退款,败诉全款上缴。
- 3.12.3 申诉材料:申诉材料必须书面提出并由当事人及负责人签字方为有效。
- 3.12.4 申诉方式:所有申诉材料可直接呈报仲裁委员会。

## 第十三条 申诉案件处理程序

- 3.13.1 与规则有关的申诉:凡涉及本规则或竞赛规定一类的申诉,由(总)裁判长听取申诉并裁决。若对裁决不服,可书面形式向仲裁委员会提出上诉。
- 3.13.2 其他申诉:所有其他申诉,由赛事委员会指定有关部门处理。
- 3.13.3 对上诉的裁决:在裁决上诉时,仲裁委员会可行使本规则赋予裁判长的一切权利进行复核,但不得否决裁判长根据本规则和竞赛规程以及为维持纪律所做的判罚。



## 附件一

## 番种定义、牌例、分值与计分

- ① 番种定义是本规则所规定的番种组合条件。
- ② 所列举的牌例计分只限牌例，不包含番种组合的其他变化，如有其他变化，则按计分原则计分。
- ③ 在定义后面所列的不计番种，是组成该番种必然并存的番种，所以不计分。

## 1. 大四喜（88分）：

和牌中，有东、南、西、北四副刻子（杠）。不计三风刻、碰碰和、圈风刻、门风刻、幺九刻分。

牌例1: 東 東 東 南 南 南 西 西 西 北 北 北 六 六

此牌可加计混一色分。

牌例2: 東 東 東 南 南 南 西 西 西 北 北 北 筒 筒

此牌可加计混幺九、混一色分。

牌例3: 東 東 東 南 南 南 西 西 西 北 北 北 二 二

此牌可加计字一色分。

**2. 大三元 (88分) :**

和牌中，有中、发、白三副刻子（杠）。不计双箭刻、箭刻分。

牌例1：

此牌可加计混一色分。

牌例2：

此牌可加计混幺九、缺一门分。

牌例3：

此牌可加计字一色分。

**3. 绿一色 (88分) :**

由“23468条”及“发”字中的任何牌组成的和牌。可加计清一色、混一色分。

牌例1：

此牌可加计一色三节高、碰碰和、混一色、箭刻分。

牌例2：

此牌可加计一色三同顺、清一色、断幺分。

牌例3：

此牌可加计七对、混一色、不求人分。

**4. 九莲宝灯 (88分) :**

由一种花色序数牌按“1112345678999”组成的特定牌型，见同花色任何一张序数牌即成和牌（自摸加计不求人分）。不计清一色、门前清、幺九刻分。

牌例：

此牌可加计清龙、不求人、四归一分。

**5. 四杠 (88分) :**

和牌中，有四副杠牌（暗杠加计）。不计单调将分。

牌例1：

此牌可加计五门齐、箭刻分。

牌例2：

此牌可加计大三元、字一色分。

**6. 连七对 (88分) :**

由一种花色序数相连的七个对子组成的和牌（自摸加计不求人分）。不计清一色、门前清、单调将分。

牌例：

此牌可加计断幺分。



## 7. 十三幺 (88分) :

由三种序数牌的一、九牌，七种字牌及其中一对作将牌组成的和牌（自摸加计不求人分）。不计五门齐、门前清、单调将分。

牌例：

## 8. 清幺九 (64分) :

由序数牌一、九刻子（杠）、将牌组成的和牌。不计碰碰和、全带幺、幺九刻、无字分。

牌例1:

此牌可加计两个双同刻分。

牌例2:

此牌可加计三个同刻分。

## 9. 小四喜 (64分) :

和牌中，有风牌的三副刻子（杠）、另一种风牌作将牌。不计三风刻、幺九刻分。

牌例1:

此牌可加计混一色、全带幺分。

牌例2:

此牌可加计字一色、箭刻分。

## 10. 小三元 (64分) :

和牌中，有箭牌的两副刻子（杠）、另一种箭牌作将牌。不计双箭刻、箭刻分。

牌例1:

此牌可加计幺九刻、缺一门分。

牌例2:

此牌可加计混幺九、混一色分。

## 11. 字一色 (64分) :

由字牌的刻子（杠）、将牌组成的和牌。不计碰碰和、全带幺、幺九刻分。

牌例1:

此牌可加计三风刻、箭刻分。

牌例2:

此牌可加计小三元分。

## 12. 四暗刻 (64分) :

和牌中，有四副暗刻（暗杠）（自摸加计不求人分）。

牌例1:

此牌可加计幺九刻、单调将、无字分。

牌例2:

此牌可加计不求人、幺九刻分。

**13. 一色双龙会 (64分) :**

一种花色的两个老少副、5作将牌。不计七对、清一色、平和、无字、一般高、老少副分。

牌例:

**14. 一色四同顺 (48分) :**

一种花色四副序数相同的顺子。不计一色三节高、四归一、一般高分。

牌例:

此牌可加计全带幺、平和、缺一门分。

**15. 一色四节高 (48分) :**

一种花色四副依次递增一个序数的刻子 (杠)。不计一色三同顺、碰碰和分。

牌例:

此牌可加计清一色、幺九刻分。

**16. 一色四步高 (32分) :**

一种花色四副依次递增一个或两个序数的顺子。不计连六、老少副分。

牌例1:

此牌可加计平和、断幺、缺一门分。

牌例2:

此牌可加计平和、缺一门分。

**17. 三杠 (32分) :**

和牌中，有三副杠牌（暗杠加计，三暗杠加计三暗刻分）。

牌例:

此牌可加计碰碰和、双同刻、断幺分。

**18. 混幺九 (32分) :**

由字牌和序数牌一、九的刻子 (杠)、将牌组成的和牌。不计碰碰和、全带幺、幺九刻分。

牌例:

此牌可加计五门齐、双同刻、箭刻分。



## 19. 七对 (24分) :

由七个对子组成的和牌 (自摸加计不求人分)。不计门前清、单调将分。

牌例: 自摸

此牌可加计不求人、四归一、缺一门、无字分。

## 20. 七星不靠 (24分) :

必须有七个单张的东、南、西、北、中、发、白，加上三种花色数位按147、258、369中的七张序数牌组成的没有将牌的和牌 (自摸加计不求人分)。不计五门齐、门前清分。

牌例: 自摸

此牌可加计不求人分。

## 21. 全双刻 (24分) :

由2、4、6、8序数牌的刻子 (杠)、将牌组成的和牌。不计碰碰和、断幺分。

牌例1:

此牌可加计双同刻分。

牌例2:

此牌可加计三同刻、大于五分。

## 22. 清一色 (24分) :

由一种花色序数牌组成的和牌。不计无字分。

牌例1:

此牌可加计七对分 (自摸加计不求人分)。

牌例2:

此牌可加计清龙、平和分。

牌例3:

此牌可加计幺九刻、连六分。

## 23. 一色三同顺 (24分) :

和牌中，有一种花色三副序数相同的顺子。不计一色三节高、一般高分。

牌例:

此牌可加计全带五、平和分。

## 24. 一色三节高 (24分) :

和牌中，有一种花色三副依次递增一个序数的刻子 (杠)。不计一色三同顺分。

牌例:

此牌可加计推不倒、碰碰和、箭刻分。



## 25. 全大 (24分) :

由序数牌7、8、9组成的和牌。不计无字分。



此牌可加计三色三同顺、平和、一般高分 (或喜相逢分)。



此牌可加计双同刻、四归一、喜相逢分。

## 26. 全中 (24分) :

由序数牌4、5、6组成的和牌。不计断幺分。



此牌可加计一色三节高、缺一门分。



此牌可加计七对分 (自摸加计不求人分)。

## 27. 全小 (24分) :

由序数牌1、2、3组成的和牌。不计无字分。



此牌可加计三色三同顺、平和、一般高分 (或喜相逢分)。



此牌可加计三色三节高、碰碰和、双同刻、幺九刻分。

## 28. 清龙 (16分) :

和牌中，有同花色123、456、789相连的序数牌。



此牌可加计平和、喜相逢分。



此牌可加计箭刻、缺一门分。

## 29. 三色双龙会 (16分) :

两种花色两个老少副、另一种花色5作将牌的和牌。不计平和、无字、喜相逢、老少副分。



## 30. 一色三步高 (16分) :

和牌中，有一种花色三副依次递增一个或两个序数的顺子。



此牌可加计无字分。



此牌可加计平和、断幺、喜相逢、缺一门分。



## 31. 全带五 (16分) :

每副牌及将牌中必须有5的序数牌。不计断幺分。

牌例1:

此牌可加计三色三步高、平和、喜相逢分。

牌例2:

此牌可加计全中、三色三同顺、四归一分。

## 32. 三同刻 (16分) :

和牌中，有三副序数相同的刻子（杠）。

牌例1:

此牌可加计全带幺、无字、三个幺九刻分。

牌例2:

此牌可加计碰碰和、断幺分。

## 33. 三暗刻 (16分) :

和牌中，有三副暗刻（暗杠）。

牌例1:

此牌可加计门前清、断幺、缺一门分。

牌例2:

此牌可加计五门齐、不求人、箭刻、幺九刻分。

## 34. 全不靠 (12分) :

由三种花色147、258、369不能错位的序数牌及东、南、西、北、中、发、白中的任何14张单张牌组成的和牌（自摸加计不求人分）。不计五门齐、门前清分。

牌例1:

此牌可加计不求人分。

牌例2:

此牌可加计组合龙分。

## 35. 组合龙 (12分) :

和牌中，有三种花色的147、258、369不能错位的序数牌（特殊顺子）。

牌例1:

此牌可加计五门齐、门前清、箭刻、单调将分。

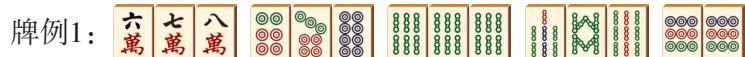
牌例2:

立牌:

此牌可加计平和、花牌分。

**36. 大于五 (12分) :**

由序数牌6、7、8、9组成的和牌。不计无字分。



此牌可加计喜相逢分。



此牌可加计七对分 (自摸加计不求人分)。

**37. 小于五 (12分) :**

由序数牌1、2、3、4组成的和牌。不计无字分。



此牌可加计平和、两个喜相逢分。



此牌可加计碰碰和、双同刻、幺九刻分。

**38. 三风刻 (12分) :**

和牌中，有三副风刻 (杠)。



此牌可加计缺一门分。



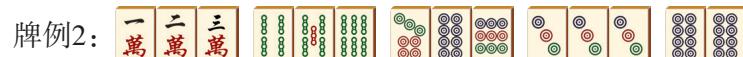
此牌可加计碰碰和、混一色分。

**39. 花龙 (8分) :**

和牌中，有三种花色的三副顺子连接成123、456、789。



此牌可加计平和、一般高分。



此牌可加计无字分。

**40. 推不倒 (8分) :**

由牌面图形没有上下区别的牌组成的和牌。包括“1234589饼”、“245689条”、“白板”。不计缺一门分。



此牌可加计平和、一般高分。



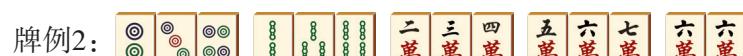
此牌可加计碰碰和、箭刻、双同刻、幺九刻分。

**41. 三色三同顺 (8分) :**

和牌中，有三种花色三副序数相同的顺子。



此牌可加计无字分。



此牌可加计平和、断幺、连六分。

**42. 三色三节高 (8分) :**

和牌中，有三种花色三副依次递增一个序数的刻子（杠）。

牌例1：

此牌可加计无字分。

牌例2：

此牌可加计碰碰和、双同刻、断幺分。

**43. 无番和 (8分) :**

和牌后，数不出任何番种分（花牌不计算在内）。

牌例：

（花牌）（吃上家牌）（碰对家牌）（碰下家牌）

立牌：

说明：可加计花牌分；所“和”的2或5条不能是绝张与自摸。

**44. 妙手回春 (8分) :**

自摸牌墙上最后一张牌和牌。不计自摸分。

牌例：略

**45. 海底捞月 (8分) :**

和打出的最后一张牌。

牌例：略

**46. 杠上开花 (8分) :**

杠牌时，从牌墙补上一张牌成和牌。杠牌加计，不计自摸；杠来花牌再补花成和，不计杠上开花，可计自摸分。

牌例：略

**47. 抢杠和 (8分) :**

和他人自拿开明杠的牌。不计和绝张分。

牌例：略

**48. 双暗杠 (8分) :**

和牌中，有两副暗杠。

牌例：

（碰牌）（双暗杠扣放不亮）

立牌：

此牌可加计和绝张、四归一、幺九刻、缺一门、无字、自摸分。

**49. 碰碰和 (6分) :**

由四副刻子（杠）、将牌组成的和牌。

牌例：

此牌可加计三同刻、五门齐、箭刻分。



## 50. 混一色 (6分) :

由一种花色序数牌及字牌组成的和牌。



此牌可加计一色三步高、连六分。

## 51. 三色三步高 (6分) :

和牌中，有三种花色三副依次递增一个序数的顺子。



此牌可加计平和、断幺分。

## 52. 五门齐 (6分) :

由三种花色序数牌、风牌、箭牌组成的和牌。



此牌可加计箭刻、幺九刻分。

## 53. 全求人 (6分) :

四副牌组全是吃、碰（明杠），和他家打出的牌。不计单调将分。



(花牌)(碰上家牌)(杠对家牌)(碰下家牌)(吃牌)



此牌可加计四归一、断幺、明杠、缺一门、花牌分。

## 54. 双箭刻 (6分) :

和牌中，有两副箭刻（杠）。不计箭刻分。



此牌可加计老少副、缺一门分。

## 55. 全带幺 (4分) :

每副牌及将牌中都有幺九牌。



此牌可加计平和、老少副、两个喜相逢分。



此牌可加计箭刻、老少副、喜相逢、缺一门分。

## 56. 不求人 (4分) :

没有吃牌、碰牌、明杠，自摸和牌。

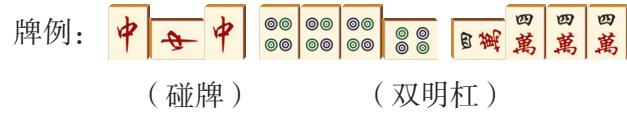


此牌可加计平和、断幺、连六、坎张、喜相逢分。



## 57. 双明杠 (4分) :

和牌中有两副明杠 (一明杠与一暗杠计6分)。



此牌可加计碰碰和、双同刻、箭刻、幺九刻、缺一门分。

## 58. 和绝张 (4分) :

和牌池、桌面已亮明三张所剩的第四张相同的牌。



此牌可加计四归一、连六、无字、缺一门分。

## 59. 箭刻 (2分) :

由中、发、白三张相同的牌组成的刻子 (杠)。



## 60. 圈风刻 (2分) :

与圈风相同的风刻 (杠)。



说明: 东风圈坐北; 此牌可加计碰碰和、箭刻、缺一门分。

## 61. 门风刻 (2分) :

与本门风相同的风刻 (杠)。



说明: 南风圈坐南; 此牌可加计混一色、圈风刻分。

## 62. 门前清 (2分) :

没有吃牌、碰牌、明杠, 和他家打出的牌。



此牌可加计平和、断幺、两个连六分。

## 63. 平和 (2分) :

由四副顺子及序数牌作将牌组成的和牌。不计无字分。



此牌可加计三色三步高、连六分。



## 64. 四归一 (2分) :

和牌中，有四张相同的牌（不包括杠牌）。



此牌可加计大于五、三色三同顺分。

## 65. 双同刻 (2分) :

和牌中，有两副序数相同的刻子（杠）。



此牌可加计碰碰和、断幺分。

## 66. 双暗刻 (2分) :

和牌中，有两副暗刻（暗杠）。



此牌可加计门前清、老少副、单调将、缺一门、无字分。

## 67. 暗杠 (2分) :

自拿四张相同的牌开杠。

例如: 五萬 五萬 五萬 五萬 ( 暗杠扣放，本盘结束后要翻开明示 )

## 68. 断幺 (2分) :

和牌中没有一、九及字牌。



此牌可加计三色三步高分。

## 69. 一般高 (1分) :

由一种花色的序数相同的顺子组成。



## 70. 喜相逢 (1分) :

由两种花色的序数相同的顺子组成。



## 71. 连六 (1分) :

由一种花色六张序数相连的顺子组成。



## 72. 老少副 (1分) :

由一种花色的 123、789 的顺子组成。





## 73. 索九刻 (1分) :

由三张相同的一、九序数牌，字牌组成的刻子（杠）。

例如： 或 或 (在不是圈风、门风时)

## 74. 明杠 (1分) :

他家打出一张与暗刻相同的牌开杠；或拿进一张与明刻相同的牌开杠。

例如： (明杠下家打出的牌)

## 75. 缺一门 (1分) :

和牌中缺少一种花色序数牌。

牌例： (缺一门)

此牌可加计清龙、箭刻分。

## 76. 无字 (1分) :

和牌中没有字牌。

牌例： (无字)

此牌可加计花龙、幺九刻分。

## 77. 边张 (1分) :

只能听和123的3或789的7。

牌例： 点和 (边张)

此牌可加计全带幺、老少副、两个喜相逢分。

说明：类似于 和 或 不计边张分。

## 78. 坎张 (1分) :

只能听和顺子中间的牌。

牌例： (坎张) 点和 (坎张)

此牌可加计花龙、五门齐、箭刻分。

说明：类似于 和 或 和 不计坎张分。

## 79. 单调将 (1分) :

调单张牌作将和牌。

牌例： (碰牌) (吃牌)

立牌： 点和 (单调将)

此牌可加计双箭刻、喜相逢、缺一门分。

说明：类似于 和 或 和 不计单调将分。





## 80. 自摸 (1分) :

拿牌后成和牌。

牌例：略

## 81. 花牌 (1分) :

每张花牌计1分，不计在起和分内，和牌后才能计分。补花成和牌计自摸，不计杠上开花分；未补的花牌允许打出。

牌例：略

说明：漏补的花牌不许打出，错补了花牌停和陪打。

## 附件二

## 誓 约 书

本人在参加\_\_\_\_\_麻将赛的全过程中，保证做到：

1. 遵守举办地的各项法律、法规。
2. 遵守世界麻将组织宗旨，弘扬奥林匹克精神，倡导健康、科学、友好的麻将文化。
3. 在参加赛事活动中，遵守大会的有关规定并服从大会组委会的赛事指导。
4. 遵守体育竞赛道德，不参与任何与赌博有关的游戏、娱乐等活动。
5. 本人身体状态良好并经医生诊察认可，完全胜任此次赛事活动。
6. 在比赛期间如因本人原因发生的意外和突发性疾病引起的费用，与主办机构无关，责任自负。
7. 同意组委会、宣传媒体，在直播、转播及各类宣传健康、科学、友好麻将文化的报道中使用本人的姓名、照片等资料。
8. 个人安全、财产责任完全自负；并负责赔偿由于本人的原因造成他人生命及财产的损失。
9. 参赛、旅行中所需的各类保险，自己办理并且费用自负。

本人充分理解上述文件的内容和法律意思。如有违反，一切后果由本人及担保人承担。

参赛者本人或其监护人签字：

身份证或护照号码：

年   月   日

注：为了确保参赛者的身体健康安全，如有需要向赛事委员会说明个人身体病史及有关药物过敏情况的，请向赛事委员会外联接待委员会书面说明。



## 附件三

## 编 组 表

第一局		第二局	
桌 次	参 赛 号	桌 次	参 赛 号
第三局		第四局	
桌 次	参 赛 号	桌 次	参 赛 号
第五局		第六局	
桌 次	参 赛 号	桌 次	参 赛 号
第七局		第八局	
桌 次	参 赛 号	桌 次	参 赛 号

## 附件四

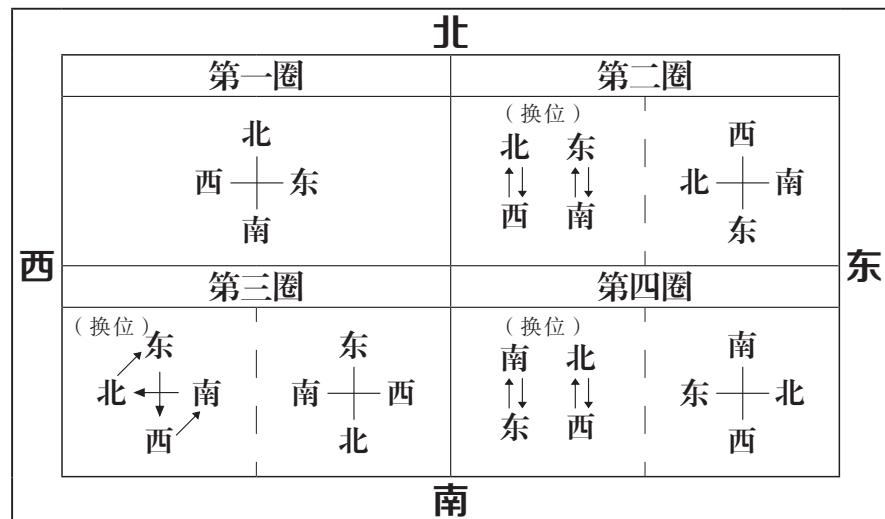
## 座位调换表

每打完一圈按以下座位调换表调换一次座位。使每家都坐一次东、南、西、北位置。

圈 数	方 位			
	东	南	西	北
第一圈 (东风圈)	东 (1)	南 (2)	西 (3)	北 (4)
第二圈 (南风圈)	南 (2)	东 (1)	北 (4)	西 (3)
第三圈 (西风圈)	西 (3)	北 (4)	南 (2)	东 (1)
第四圈 (北风圈)	北 (4)	西 (3)	东 (1)	南 (2)

说明：东家：第1圈坐东、第2圈坐南、第3圈坐北、第4圈坐西；  
南家：第1圈坐南、第2圈坐东、第3圈坐西、第4圈坐北；  
西家：第1圈坐西、第2圈坐北、第3圈坐东、第4圈坐南；  
北家：第1圈坐北、第2圈坐西、第3圈坐南、第4圈坐东。

## 座位调换表示意图





## 附件五

麻将竞赛成绩记录表

第 局 (Round) 第 桌 (Table) 20 年 月 日

选手编号 Player's Number								
选手姓名 Player's Name								
开局座位 Position	东 East		南 South		西 West		北 North	
每圈座位 Seat Position	东.南.北.西 E. S. N. W		南.东.西.北 S. E. W. N		西.北.东.南 W. N. E. S		北.西.南.东 N. W. S. E	
牌序 Order	得失分 Score	累计 Total	得失分 Score	累计 Total	得失分 Score	累计 Total	得失分 Score	累计 Total
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
备注 Extra								
比赛分 Competition Points								
标准分 Table Points								
选手签名 Signature								

说明：认真记录仔细核对——正分负分相抵为“0”。(Please calculate it carefully)

裁判员签名：

裁判长签名：

## 附件六

竞赛处罚记录表

\_\_\_\_局 \_\_\_\_组 \_\_\_\_桌

队别	姓名	序号	违规局、盘、桌、位	违规内容	处罚方法	备注

裁判员 \_\_\_\_\_

日期 \_\_\_\_\_



## 附件七 竞赛成绩统计公布表

编 号	队 别	姓 名	个人总成绩		团体总成绩		队伍总成绩		第一局		第二局	
			标准分	比赛分	标准分	比赛分	名次	标准分	比赛分	累计	标准分	累计
			名次	名次	名次	名次	名次	名次	名次	名次	名次	名次



## 附件八

## 番种分类分值表

系列	分 值	88	64	48	32
字牌系列	大四喜 大三元		小四喜 小三元 字一色		
序数牌系列	步步高类				一色四步高
	同顺类			一色四同顺	
	龙类				
	老少类		一色双龙会		
刻系列	刻类		四暗刻 清幺九	一色四节高	混幺九
	杠类	四杠			三杠
七对系列	连七对				
花色组合系列	绿一色 九莲宝灯				
全带系列					
不靠系列					
和牌方式系列					
特殊系列	十三么				
合计	7	6	2	3	

**附件九****麻将品级认定制度**

24	16	12	8	6	4	2	1
		三风刻		双箭刻		箭刻 圈风刻 门风刻	
	一色三步高			三色三步高		平和	
一色三同顺			三色三同顺				一般高 喜相逢
	清龙	组合龙	花龙				连六
	三色双龙会						老少副
一色三节高 全双刻	三同刻 三暗刻		三色三节高	碰碰和		双同刻 双暗刻	幺九刻
			双暗杠		双明杠	暗杠	明杠
七对							
清一色				五门齐 混一色			缺一门 无字
全大、全中 全小	全带五	大于五 小于五			全带幺		
七星不靠		全不靠					
		杠上开花 抢杠和 妙手回春 海底捞月	全求人	和绝张 不求人	门前清 断幺	边张 坎张 自摸 单调将	
		无番和 推不倒			四归一		花牌
9	6	5	10	6	4	10	13

**1. 总则**

制定并执行本制度的宗旨是：

1.1 麻将的旨意与精神：“入局斗牌，必先炼品，品宜镇静，不宜躁率，得牌勿骄，失牌勿吝，顺时勿喜，逆时勿愁，不形于色，不动乎声，浑涵宽大，品格为贵，尔雅温文，斯为上乘。”

1.2 麻将是人类智慧的结晶，是非物质文化的活化石，其文化博大精深。以弘扬奥运精神，倡导健康、科学、友好的麻将文化为原则，继承和发扬麻将蕴含的文化道德理念，规范智力竞技麻将竞赛，推动科学的智力竞技麻将竞赛制度和认定制度，促进智力竞技麻将的普及和提高，让麻将为世界各国人民的友好交流服务。

1.3 以世界麻将组织颁布的国际《麻将竞赛规则》为依据，制定规范和统一的智力竞技麻将水平评定标准和认定方法，使广大智力麻将爱好者及选手的竞技水平和成绩获得公开、公平、公正的评定和确认，对其在麻将方面的成就和造诣给予充分的肯定。

1.4 鼓励智力竞技麻将爱好者和选手积极参与各种正式比赛，认真钻研牌艺，努力创造优异成绩，提高竞技水平和竞赛能力，并且养成良好的比赛作风和道德，不断增进文化修养，塑造良好的形象，共同促进智力竞技麻将运动健康、科学、友好地发展。

**2. 品级定义**

2.1 品（Pin），含义是：性质、等级、甄别和区分。

它表示麻将应有的文化、道德理念的追求。

它是麻将选手及爱好者的技艺水平的证明。



2.2 品级认定，是对智力麻将爱好者和选手的竞技水平和成就进行公正评价的一项制度。

### 3. 品级的构成

3.1 品，一共分为九级，分别为：一品，二品，三品，四品，五品，六品，七品，八品，九品；九品为最初级别，一品为最高级别。

3.2 凡是品级获得者，行为准则应符合国际《麻将竞赛规则》第2.3.1, 2.3.2和2.3.3条的要求。

3.3 凡是品级获得者，都表明在智力竞技麻将文化和道德方面有良好的修养和追求。无论品级高低，在麻将文化和道德修养等方面的要求是一致的。

品级的高低，仅表明在竞技水平、比赛成绩和学术方面的成就不同，并不等于文化和道德修养有所差别。

3.4 根据国际《麻将竞赛规则》的规定，品级的评定包括三个技术标准：标准分、比赛分、比赛名次。

3.5 品级标准分为适用于常规比赛记录的“品级标准”，和适用于网络比赛记录的“网络品级标准”；由于比赛方法不同，因此两种标准是各自独立的，不能等同。

### 4. 品级认定标准的计算方法

4.1 标准分：是选手在历次正式竞赛中获得标准分的总和。

4.2 比赛分：是选手在历次正式竞赛中获得比赛分（正分）的总和。

4.3 比赛名次：是选手在正式竞赛中的排名，是选手比赛成绩的指标。

4.4 以上积分和成绩，必须是在世界麻将竞赛中心注册或授权认可的赛事上获得，并在世界麻将竞赛中心有存档记录，方为有效。

4.5 当选手的各项标准达到一定水平，即可申请相应品级的认定。各项标准不能缺少或互相替代。

### 4.6. 品级标准一览表：

NO.	品级	累计标准分	累计比赛分	比赛个人、团体、参赛队名次
1	9品	20		
2	8品	30		
3	7品	40		
4	6品	60	1000	个人前16名或团体、参赛队季军成员
5	5品	80	1500	个人前12名或团体、参赛队亚军成员
6	4品	100	2000	个人前8名或团体、参赛队冠军成员
7	3品	120	3000	A级比赛个人前6名
8	2品	160	4000	A级比赛个人前3名
9	1品	200	5000	A级比赛个人第1名
说明：		1. 比赛分只累计正分，负分不计。 2. 以上1品至6品的3项标准应同时达到，不能缺少或互相替代。		

### 4.7. 网络品级标准一览表：

NO.	网络品级	网络比赛积分	获得网络个人比赛名次
1	网络9品	1000	
2	网络8品	3000	
3	网络7品	5000	
4	网络6品	10000	前24名
5	网络5品	15000	前16名
6	网络4品	20000	前12名
7	网络3品	30000	前8名
8	网络2品	40000	前6名
9	网络1品	50000	前3名
说明：		1品至6品的比赛积分和名次应同时达到，不能缺少或互相替代。	



## 5. 关于比赛等级

世界麻将竞赛中心将注册或认可的麻将比赛划分为A、B、C三级；各级比赛都须执行国际《麻将竞赛规则》。

5.1 A级：

5.1.1 参赛人数不少于80人，比赛局数不少于8局。

5.1.2 是世界麻将竞赛中心主办、授权或注册认可的世界锦标赛、洲际锦标赛或世界性比赛。

5.2 B级：

5.2.1 参赛人数不少于60人，比赛局数不少于6局。

5.2.2 是世界麻将竞赛中心授权或注册认可的洲内或多国之间的比赛，国家级的比赛，国家之间的双边、多边比赛。

5.3 C级：

5.3.1 参赛人数不少于40人，比赛局数不少于6局。

5.3.2 是各国内外地区性的比赛和地区间、国际间双边的友谊比赛。

5.3.3 在世界麻将竞赛中心注册或授权的网络比赛。

5.3.4 网络比赛必须在公开的互联网络上进行。

## 6. 品级认定机构

6.1 世界麻将竞赛中心设立麻将品级委员会；品级委员会由取得资质的麻将竞赛专家组成。

6.2 品级委员会负责受理品级认定工作。

6.3 品级委员会负责研究制定、修订和解释品级认定标准。

## 7. 品级认定程序

7.1 选手可以在任何时间以邮件方式或比赛后书面向品级委员会提出品级认定申请。

7.2 选手申请品级认定时，须填写《智力竞技麻将选手品级认定申请表》（以下简称《申请表》），并按规定提供比赛组委会有资质裁判签署的比赛成绩证明（复印件或传真件）。

《申请表》和相关文件复印件可以通过信函、传真或电子邮件递交各成员组织技术品级委员会。

7.3 接到选手申请后，各成员组织技术品级委员会根据选手申请的品级，核对《申请表》和相关成绩证明，对照品级标准，作出选手品级认定结果。四品以下的品级证明由各成员组织颁发证书。

7.4 选手申请一二三品级认定申请获准后，世界麻将竞赛中心向选手颁发证书，建立技术档案，通过世界麻将组织网站公布。网络品级由被授权的网站负责颁发证书。

## 8. 本认定制度解释权属世界麻将竞赛中心技术规则品级委员会

世界麻将竞赛中心



## 智力竞技麻将选手品级认定申请表

附件十

本人在下述比赛中获得的成绩有：

姓名	性别	年龄	国家(地区)	证件号码	联系方式					
赛事名称	竞赛时间	竞赛地点	竞赛级别	竞赛人数	竞赛局数	标准分	比赛分	个人排名	团体排名	队伍排名
申请级别	品	申请时间					品级积分合计			

请认定。

本人承诺，将积极弘扬奥林匹克精神，倡导健康、科学、友好的麻将文化，反对赌博、假冒伪劣行为，为促进智力竞技麻将运动的发展，做力所能及的工作。请审核。

申请人： 年 月 日 审核单位： 年 月 日

## 后记

在世界麻将组织主席于光远先生主持下，在众多国际麻将爱好者热切关注参与下，世界麻将组织于2006年颁布了国际《麻将竞赛规则》中英文版。此后于光远主席建议国际《麻将竞赛规则》要不断完善，使参与者体验到竞技中智力的角逐。2007年首届世界麻将锦标赛期间举行的世界麻将组织会议，一致通过中、英、日文为大会官方用语。经过近几年比赛的实践和完善，按照世界麻将组织会议决议，颁布了国际《麻将竞赛规则》中英日文版。

国际《麻将竞赛规则》中英日文版由世界麻将竞赛中心主持，在各成员组织和麻将爱好者的关注参与下，总结吸取了历年来麻将竞赛实践的经验，征询、采纳了专家、学者和广大麻将爱好者的意见，并搜寻归纳了网上反馈的意见，科学地规范了智力麻将的竞技比赛。编译的国际《麻将竞赛规则》中英日文版本的出版，扩大了世界各国和地区人民国际间的文化体育交流，增进了了解和友谊。在此，谨向积极弘扬奥林匹克精神，倡导健康、科学、友好麻将文化的，各国和各地区麻将组织及爱好者表示衷心感谢，并对为本规则编译作出贡献的世界麻将组织技术规则品级委员会、中华麻将公开赛组委会及各界参与人员表示感谢。

麻将文化蕴含丰富，博大精深。我们将继续努力，在实践中使国际《麻将竞赛规则》更趋完善。

世界麻将竞赛中心  
2013年

Before playing Mahjong, you must refine your character. You should keep a serene character, without being impetuous. Neither be proud when you win, nor be stingy when you lose. Neither be happy when in a favorable situation, nor be anxious when in adversity. Do not show your emotional changes through voices and facial expression. Keep a broad mind and be generous. Moral character is the most important and the best is to gentle, kind and cultivated in playing the game.

—— The Tenet and Spirit of Mahjong



Mahjong comes from China, belongs to the world.

Yu Guangyuan

## Foreword

Mahjong is a game which evolved over centuries. It is both a game of strategy and a pleasurable social activity.

Rules are necessary for all games, Mahjong is no exception. Conscientiously following the rules reflects wisdom, integrity, mutual respect among all players, and a sense of Justice and proper etiquette.

The translation and publication of the international Mahjong Competitive Rules serves as the basis for the "healthy, scientific and friendly Mahjong culture". It is the gateway to Mahjong.

Same as other games, Mahjong is a game of promoting wisdom, integrity, life long friendships, and mutual assistance. Mahjong's rules should be treated with respect and dignity.

China Leisure Research Center

2006.09



## Contents

Preface .....	1
<b>Chapter One General Rules .....</b>	<b>2</b>
1. Tenets .....	2
2. About this Rule System .....	2
<b>Chapter Two Code of Conduct during Competitions .....</b>	<b>2</b>
3. Notices .....	2
<b>Chapter Three The General Rules for the Competition of International Mahjong .....</b>	<b>3</b>
4. Basic Glossary and General Regulations .....	3
5. Procedures for Competitions .....	6
6. How to Play .....	11
7. How to Make a Complete Mahjong Hand .....	13
8. The Definition of Kinds of “Fan” and their Relevant Points .....	14
9. How to Add Points during Competitions .....	22
10. Players’ Ranking and Mahjong Pin System .....	23
11. Fouls and Penalties .....	24
12. Appeals .....	28
13. Procedures for Appeals .....	28

## Appendices

<b>Appendix 1: The Definition of Kinds of “Fan”, their Points and Examples .....</b>	<b>30</b>
<b>Appendix 2: The Player’s Oath .....</b>	<b>56</b>
<b>Appendix 3: Chart for Table Rotation .....</b>	<b>57</b>
<b>Appendix 4: Procedure for Seat Rotation .....</b>	<b>58</b>
<b>Appendix 5: Score Sheet for a Game Session .....</b>	<b>59</b>
<b>Appendix 6: Record of Fouls .....</b>	<b>60</b>
<b>Appendix 7: Sheet for Tabulating Final Results of Competitions .....</b>	<b>61</b>
<b>Appendix 8: The Chart of “Fan” Kinds and Relevant Points .....</b>	<b>62</b>
<b>Appendix 9: Mahjong Pin-Ranking System .....</b>	<b>64</b>
<b>Appendix 10: Application Table for Pin Level .....</b>	<b>69</b>
<b>Postscript .....</b>	<b>70</b>



## Preface

Mahjong is an intellectual game evolved from a long history of wisdom and culture. Owing to its intrinsic interest, competitiveness, social nature, and mutual stimulation, it has become widely played around the world for many years.

In October 2005, with the joint proposals from the Mahjong Organizations of China, Japan, USA, Germany, France, Denmark, the Netherlands and Hungary, the World Mahjong Organization was established in Beijing. With the sponsorship of competitive games through out the world, the understanding and popularity of Mahjong has increased substantially.

With the participation of Mahjong organizations all over the world, we have edited and translated the international Mahjong Competition Rules.

The Rules exist in a bound Chinese edition with translation in English and Japanese. Members of the World Mahjong Organization may translate it into their own language upon authorization by the World Mahjong Contest Center. Disputes arising out of faulty translation or different understandings must be settled according to the original Chinese edition.

“Mahjong Competition Rules” copyright is reserved to the World Mahjong Contest Center (WMCC).

The World Mahjong Organization

## Chapter One: General Rules

### 1.1. General Purpose

1.1.1 The Rules are intended to encourage the Olympic spirit, the rational and vigorous Mahjong culture, host regulated and standardized Mahjong competitions, enhance the knowledge and level of play and engender the appreciation of Mahjong culture.

### 1.2. The Explanation of General Purpose

1.2.1 The General Purpose applies to all the various contests hosted by the World Mahjong Contest Center and approved by the World Mahjong Organization or hosted by member countries, and contests on the internet authorized by the World Mahjong Organization.

1.2.2 Any changes will be incorporated by the World Mahjong Contest Center when necessary.

1.2.3 The World Mahjong Contest Center is the final authority for the interpretation of the Rules.

## Chapter Two: Code of Conduct during Competitions

### 2.3. Requirements



- 2.3.1 All Mahjong organizations and players from various countries or regions who abide by the competition rules and regulations of the World Mahjong Contest Center are welcome to sign up and join the competitions.
- 2.3.2 All players should follow the rules and regulations, obey the judgement of the referees, and respect other players during games.
- 2.3.3 All players should dress appropriately and behave politely. Smoking is prohibited. Players may not wear or use products which may affect the gameplay of others.
- 2.3.4 The referees and staff members of the competitions should be qualified through special training, and execute their tasks accurately, honestly, fairly and in a timely fashion according to the regulations.

### Chapter Three: The General Rules for the Competition of International Mahjong

#### 3.4. Basic Glossary and General Regulations

- 3.4.1 **One go-around (Lun):** Everyone discards a tile in turn.
- 3.4.2 **A hand (Pan):** Everything that occurs between a deal and either someone declaring "Hu" or nobody winning (Draw Game). A round usually consists of four hands of Mahjong. (In English, the term "hand" is also used to refer to the tiles belonging to one player at a table.)
- 3.4.3 **Round (Quan):** Everybody has been dealer once. There are four rounds in a complete game of Mahjong.
- 3.4.4 **A complete game (Ju):** Four rounds, or in the case of a tournament, the allotted time to play four rounds has run out. In a tournament setting, a complete game (four rounds or the allotted time has run out) may also be called a "session."

- 3.4.5 **Prevalent wind:** A complete game consists of four rounds, named according to the four winds. The first round is called the East Round, the second round the South Round, the third round the West Round, and the last round the North round.
- 3.4.6 **Seat Wind:** The indicator of the player's seat in each hand (also named according to the four winds). The dealer's Seat is called East, the player to the dealer's right is South, the player opposite to the dealer is called West, and the player to the dealer's left is called North.
- 3.4.7 **Seating:** The placement of the players around the table (based on table number). The places at the table are determined either by drawing lots or by previous arrangement according to the Regulations.
- 3.4.8 **Dealer and non-dealer:** The "dealer" is the player sitting in the seat currently designated as East. The other players are "non-dealers" (or simply "players"). After completion of the hand, the dealer should pass the dice to the right, regardless of whether s/he wins the hand or not.
- 3.4.9 **Seat Rotation:** Players change seats during playing the game according to the Rules.
- 3.4.10 **Tiles in the hand:** There are thirteen tiles altogether after the deal, including any melded Chows, Pungs, and Kongs. The Standing Tiles are those concealed tiles which are not discarded by the player. The player's thirteen tiles do not include Kong replacements or Flowers. The tiles which have not been melded prior to declaring Mahjong ("Hu") are called "concealed."
- 3.4.11 **The Pair:** When you succeed in making a complete normal-structure hand (as described in section 3.7.2.1), the hand includes one pair ("The Pair").
- 3.4.12 **Chow:** (Noun.) Three sequentially-numbered tiles of the same suit.
- 3.4.13 **Pung:** (Noun.) Three same-number tiles of the same suit (includes both concealed and melded Pung).
- 3.4.14 **A Pair:** Any two identical tiles.
- 3.4.15 **Honor Tiles:** The Wind Tiles and Dragon Tiles, taken together, are called "Honors." There are four different Wind Tiles, of which there are four each: East, South, West and North. There are three different Dragon Tiles, of which there are four each: the Red Dragon, the Green Dragon and the White Dragon.



**3.4.16 Terminal Tiles:** The Tiles at the ends of a suit (in other words the One and Nine of a suit) and the Honor Tiles.

**3.4.17 Chow (“Chi Pai”):** (Verb.) To take the tile discarded by your left player and meld it with two of your standing tiles to make a Chow in front of your concealed tiles after you declare “Chi” (Chi Pai).

**3.4.18 Pung (“Peng Pai”):** (Verb.) To take the tile discarded by any other player, and meld them with a pair from your standing tiles to make a Pung after you declare “Pung” (Peng Pai).

**3.4.19 Kong (“Gang Pai”):** (Verb.) To make an exposure consisting of four identical tiles. The term “Kong” is also used as a noun to refer to a meld of four identical tiles.

**3.4.20 Flower Replacement (“Bu Hua”):** When you take a Flower Tile, you may expose it, declaring “Flower” (“Hua”) and take a replacement tile from the back end of the wall, until there are no more Flower Tiles in your hand.

**3.4.21 Waiting:** The state of waiting for one tile to complete the hand.

**3.4.22 Winning, or going Mahjong (“Hu”):** The state of success: After you take a discarded tile or take a tile by yourself, the fourteen tiles of your hand form a proper and complete structure as the Rules prescribe, and the hand scores eight or more points.

**3.4.23 Self-Drawn:** To win by taking a fresh tile from the wall.

**3.4.24 Win by Discard:** To win on a tile discarded by another player.

**3.4.25 Declare:** You should declare (vocalize) “Chi” (when you Chow), “Pung” (“Peng”), “Kong” (“Gang”), “Hua” (“Flower replacement”) or “Hu” (when declaring Mahjong), before you act.

**3.4.26 “FAN”:** The names of 81 kinds of scoring file combinations or the forms of winning (Hu).

**3.4.27 Obligatory Discard:** A tile that is obliged to be discarded on the subsequent turn due to erroneous exposure.

**3.4.28 The Winning Tile:** The tile you take for Mahjong (Hu) must be set apart from your row of tiles for examination by others. It is forbidden to put the final tile among

your other tiles prior to exposure of the complete hand.

**3.4.29 Wrong Tiles:** When it’s not a player’s turn, s/he must always have thirteen tiles in his/her hand (not counting exposed Flowers). When there are more than or less than thirteen tiles in the player’s hand between turns, this is an error that disqualifies the player from declaring “Hu.”

**3.4.30 Draw Game:** When the wall has been completely depleted and nobody has made a winning Mahjong hand.

**3.4.31 False Hu (False Mahjong):** When a player declares “Hu,” but it is determined that s/he doesn’t have a valid winning hand according to the rules.

**3.4.32 The Wall:** After lining up the stacks of tiles, everybody has eighteen stacks of tiles before him/her. The four players’ walls are collectively called The Wall (or sometimes The Great Wall).

**3.4.33 The Floor:** The square area surrounded by the walls (tiles) of the four players.

### 3.5. Procedures for Competitions

**3.5.1 Draw Lots:** The contest should be organized in a rigorous way, according to the principles of being public, fair, and impartial. For the teams not present when lots are drawn, the Organizing Committee will appoint a specific person to draw lots in their place, and the lot is to be considered valid. It also can be arranged on the principle of avoidance, therefore the players from the same counties and regions will not meet at the same table.

**3.5.2 Competition Form:** There are to be four players per table. Each table plays as an independent group.

**3.5.3 Competition Events:** Individual, Team and Group Ranking

**3.5.4 Competition Methods:** There are three types of competition: Elimination Game, Round Robin, and Mixed Way. Each tournament can only be one and only one of these three types. There must be a minimum of six games or sessions played in a regulation tournament.



**3.5.5 Competition equipment and site facilities:** Mahjong equipment and site facilities used in the competitions sanctioned by the World Mahjong Organization and its member organizations, should meet health and safety standard, and have Certificate of Recognition from the World Mahjong Contest Center, approved by Organizing Committee of the competition.

**1. The Mahjong tiles:** Solid and firm, neat and smooth, even-distribute in body size, number and pictures on tile surface should be clearly visible, color in vivid form, same color and lines should be present at the back of tiles.

(1) A complete set of tiles is comprised including 6 types of 42 patterns (Characters, Dots, Bams, Winds, Dragons, and Flowers). There are a total of 144 pieces.

(2) There are 108 numbered suit tiles divided into 3 suits.

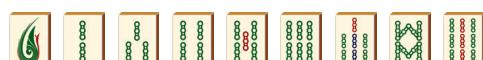
① Characters (Wan), from 1-9, 4 tiles each for a total of 36 tiles.



② Dots (Tong), from 1-9, 4 tiles each, for a total of 36 tiles.



③ Bamboo or Bam (Tiao), from 1-9, 4 tiles each, for a total of 36 tiles.



(3) There are 28 Honor Tiles divided into 2 suits.

① Winds: East, West, South, North: 4 tiles each, for a total of 16 tiles.



② Dragons: Red, Green, and White, 4 tiles each, for a total of 12 tiles.



**(4) Flowers:** Eight tiles each with different picture on it.

Usually labeled Spring, Summer, Autumn, Winter; Plum, Orchid, Bamboo and Chrysanthemum. There is only 1 of each flower tile for a total of 8 tiles.



**2. The Dice:** The two dice are cubes (regulation size is 1-1.5 centimeters on a side), solid, smooth and hard built. They are marked with dots numbering 1, 2, 3, 4, 5, 6, carved into the 6 faces of the cube. The 1 face is opposite the 6 face, the 2 face is opposite the 5 face, the 3 face opposite the 4 face. The center of gravity must be at the cube's center. On Chinese dice, the "1 dot" and "4 dots" are painted red, while the others are painted blue or black. All the dots and colors should be bright, clear and easy to read.

**3. The site:** The in-door site should be big enough to accommodate all the players at the same time. The background should be quiet, well ventilated, brightly lit. There should be no mirrors or other reflective surfaces behind the players' seats, and there must be emergency exits.

**4. The game table:** The game table must be square and of a stable nature, the square's side length is 80-95 centimeters, and of an appropriate height. The surface of table should be covered with felt or other cloth no more than 0.3 centimeters thick; or using automatic Mahjong tables sanctioned by the World Mahjong Contest Center.

**5. Chairs:** The chairs must be present and suitable for the use of the table.

**6. Scores recording equipments:** Competition Score Sheet or electronic recorder sanctioned by World Mahjong Contest Center or Organizing Committee can be used.

**7. Timer:** There should be a timer easily visible to all the players in the hall; a stopwatch or automatic timer may be used during the competition.

**8. The site signs**

(1) "Dong (East)", there should be a sign of "East" on the natural direction of East on the hall wall, to determine players' seating.



(2) "Pin", means high moral character and integrity of justice.

(3) "Jing (Quiet)", to remind everybody to keep the noise down.

**3.5.6 Time limits:** A game or session is limited to no more than 150 minutes (break for no more than 15 minutes). When there is only 15 minutes left in a game session, the head referee notifies the players. The current session is over when all Hands are played; the ongoing hand should end immediately when time is up. Score is calculated on previously finished Hands.

#### 3.5.7 Sequence of events

**1. Sign-in and registration:** The players should come to the designated place to sign in and register at the designated time.

**2. Enter the contest hall, and sit at the designated table:** The players should come into the hall in advance of the designated time, and sit down at the assigned table; The referee will inspect the tables to verify that the players are present and correctly seated. When head referee announces the start of the session, all players should stand up and bow to each other, then be seated afterward. Keep silence in the contest hall, only the words for contest is exception. Players and referees should thank each other after a session is finished.

#### 3. Mixing the tiles

(1) All the players should turn all the tiles face down.

(2) Players mix them with both hands so that the tiles are thoroughly and randomly mixed. Each player should mix the tiles in front of him/her first, and then push them into the middle, then continue mixing.

(3) If the referee considers that the tiles are not mixed enough, s/he has the right to order the players to continue mixing. Automatic machines, if available, are the exception.

**4. Building walls:** Each players should take 36 tiles, piling 2 tiles into a stack, using 18 stacks to make a wall before him/herself; the four walls make a square on the table. If players have any objection to how tile wall formed, they can raise hand to call a referee. The current hand should begin after one time rebuilding the Tile Wall.



#### 5. Throwing the dice and starting the game

(1) The dice must be thrown twice. The two dice should be grasped in one palm and thrown by the dealer into the Floor between the walls, from 10-20 centimeters above the center of the table.

(2) The dealer is the first to throw the dice; the resulting number is used to determine who will roll the dice the second time. Count the number from the dealer anticlockwise (the sum of 5 or 9 means the dealer will throw the dice again; 2, 6, or 10 means the player to the dealer's right, South, will roll; 3, 7, or 11 means the player opposite to the dealer, West, will roll; 4, 8, or 12 means the player to the dealer's left, North, will roll).

(3) The number from the second throw of the dice will be added to the number from the first throw to determine where the wall will break.

(4) Counting from the right-hand end of the player's (who throw the dice second time) wall, the wall is broken after the stack indicated by the two rolls of the dice. The dealer takes the first 4 tiles (2 stacks) clockwise from the break; the next player, South, takes the next 4 tiles to the left of the gap, and so on. After all 4 players have taken 4 tiles 3 times for a total of 12 tiles, the dealer continues to take tiles, but this time s/he takes the upper tile from the first stack on the end of the wall, and the upper tile from the third stack ("one and three"). The other three players take one tile each in turn, starting from the first stack the dealer took from, and ending with the bottom of the second stack. When the deal has been completed, the dealer has 14 tiles altogether, while each of the other players hold 13.

**6. Arranging tiles and making Flower replacements:** Each player may arrange the taken tiles by type, suit, and number order. The players may then check for any Flower Tiles. If a player has any Flower Tiles, expose them between the wall and one's standing tiles, and take replacement tiles from the back end of the wall. The dealer replaces flower tiles first until the replaced tile isn't the flower tile, then other players follow anticlockwise in turn, until no player has any more Flower tiles concealed in the hand. After Flower replacements, if the dealer cannot declare "Hu",



s/he will discard one unwanted tile. The time from limit rearranging tiles to the dealer's first discard is no more than 20 seconds.

### 3.6. How to Play

**3.6.1 Regulations of verbal calls:** During the process of a game, the player must verbalize all claims for discards, to make a Chow, Pung, or Kong, and when picking a Flower or declaring Mahjong. When declaring Chow (Chi Pai) the player must say "Chi." When declaring Pung (Peng Pai), the player must say "Pung." When declaring Kong (Gang Pai), the player must say "Kong" (or "Gang")." When declaring Mahjong (Hu Pai), the player must say "Hu." When taking a Flower replacement (Bu Hua), the player must say "Hua." He should not call out the names of the tiles when discarding, and is forbidden to discuss, gossip or communicate in his/her native language or other foreign languages.

**3.6.2 The order of turns:** A play process includes: taking tile, discard, Chow (Chi), Pung (Peng), Kong (Gang), taking a Flower replacement, till declaring Mahjong (Hu) or Draw Game. Players should take turns in counterclockwise order, starting with the dealer.

**3.6.3 How to take a tile from the wall:** Players take a fresh tile in counterclockwise order. The order is: Dealer, South, (the player to the right of the dealer), West, North. After the player to the left discards a tile and puts it into the Floor, the next player may take a fresh tile from the wall.

**3.6.4 How to discard a tile:** After a player takes a new tile from the wall, or makes a Chow, Pung, or Kong, or replaces a Flower, if the hand is not a complete Mahjong hand, s/he must discard one tile within 10 seconds. It is permissible to discard a tile identical to one which has been Chowed or Punged. The discarded tile must be shown to others in front of your concealed hand, then put it into the the Floor inside the walls; You should place your discarded tiles one by one, from left to right in rows of 6, The first row is closer to the center of the table and the last row is closer to the outer edge of the table.



**3.6.5 How to make exposures (melds):** When a discard is taken, the completed set or element must be laid flat, exposed to the view of the other players. The taken discard should be rotated 90 degrees from the others, and placed within the exposure in such a way as to indicate which player had discarded it. When taken from the upper player (the player to the left), the taken tile is placed to the left side of the exposure (Chow, Pung, or Kong). When taken to make a Pung or Kong from the opposite player, the taken tile should be placed between the other tiles of the meld. When taken to make a Pung or Kong from the lower player (the player to the right), the taken tile should be placed to the right side of the meld. Exposures should be placed before the player's hand (between the hand and the center of the table).

**3.6.6 How to Chow:** When a tile discarded by the upper player may be used to form a Chow with two of your concealed tiles, say "Chi." Expose your two tiles before the concealed portion of your hand, and take the discard, turning it 90 degrees and placing it to the left of the other two tiles. Note that you should allow a brief moment before speaking your claim, to be sure that nobody else claims it for Pung or Kong. You are permitted to Chow, Pung, or win on the same kind of tile which you discarded previously, or which was just discarded by another player.

**3.6.7 How to Pung:** When a tile discarded by another player matches a pair among your concealed tiles, you can call "Pung." Then expose your two tiles before the concealed portion of your hand, and take the discard, turning it 90 degrees, and placing it in such a manner as to indicate from whom it was taken (as per section 3.6.5). Calls for "Pung" or "Kong" must occur within 3 seconds of discarding. Calls for Pung (Kong) trump calls for Chow.

**3.6.8 How to Kong:** When you Kong (meld a set of 4 identical tiles), you must take a replacement tile from the back end of the wall. You may not Kong in the same turn as one in which you have melded a Chow or a Pung.

**There are two ways to Kong:**

- Melded Kong:** When you have three identical tiles concealed within the hand, you can call a matching discard; say "Kong." Meld your three tiles, then take the



discard, rotating it 90 degrees and place it within the meld to indicate which player discarded it (as per section 3.6.5). Then take a replacement tile from the end of the wall. With a Melded Kong, the hand is no longer concealed (even if there are no other melds in your hand).

**2. Concealed Kong:** When you have four identical tiles concealed within the hand, you can call “Kong,” putting the 4 tiles face down before your standing tiles, and take a replacement tile from the back end of the wall. At the end of the hand, you are obliged to reveal the Concealed Kong to the others. With a Concealed Kong, the hand can be considered to be Concealed (if nothing else is melded).

### 3.7. How to Make a Complete Mahjong Hand

**3.7.1 Procedure for Making Mahjong:** When one player succeeds in making a winning hand, s/he must declare “Hu” or “Hu Pai”, exposing his/her hand. Then s/he must announce what Fan his/her hand contains, and how many points s/he earns, using already discarded tiles (or digital devices) to count winning hand, for the referee and other 3 players to check and confirm. The other 3 players shouldn’t expose their hands before confirmation. A call for “Hu” takes priority over claims for Kong, Pung, or Chow.

#### 3.7.2 Requirements for a Complete Mahjong Hand

**1. The basic type of Mahjong hand is structured with four sets and a pair, in which a set is a Chow, a Pung, or a Kong, as follows:**

- (1) 11, 123, 123, 123, 123;
- (2) 11, 123, 123, 123, 111 (or 1111);
- (3) 11, 123, 123, 111, 111 (or 1111);
- (4) 11, 123, 111, 111, 111 (or 1111);
- (5) 11, 111, 111, 111, 111 (or 1111).

**2. The special types of Mahjong hands, utilizing pairs or single tiles as follows:**

- (1) 11, 11, 11, 11, 11, 11, 11 (Seven Pairs hands);
- (2) 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 11 (Thirteen Orphans)



(3) 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 (Lesser/Greater Honors and Knitted Tiles)

(Note: 1 = a single tile; 11 = a pair; 111 = a Pung; 1111 = a Kong; 123 = a Chow)

### 3. Two ways to make Mahjong

(1) Self-Drawn (to make Mahjong by taking a fresh tile from the wall yourself, including the replacement tile when you Kong or get a flower tile ).

(2) By discard (to make Mahjong with a tile discarded by another, including Robbing the Kong).

**4. The Winner:** Only one player can win current hand. When more than one person declares “Hu” on a discard, the nearest next player following the discarer is the winner.

### 3.8. The Definition of Kinds of “Fan” and their Relevant Points

There are 81 kinds of different scoring elements (“Fan”) altogether. They belong to nine Series: Series of Honor Tiles; Series of Number Tiles; Series of Pungs; Series of Seven Pairs; Series of Tile Types Composition (Flower tiles except); Series of All Involved; Series of Broken; Series of Way of Making Mahjong and Special Series. Point values are based on the degree of difficulty. There are twelve point grades: 88, 64, 48, 32, 24, 16, 12, 8, 6, 4, 2, and 1. More than one Fan can be scored for a winning hand.

#### 3.8.1 The 81 “Fan”

Pts.	Fan no.	Fan name	Description
88	1	Big Four Winds	Pungs (or Kongs) of all four Wind Tiles.
	2	Big Three Dragons	Pungs (or Kongs) of all three Dragon Tiles
	3	All Green	A hand in which the Chows, Pungs and pair(s) are made up solely of "green" tiles: 2 Bam, 3 Bam, 4 Bam, 6 Bam, 8 Bam, and Green Dragon.



Pts.	Fan no.	Fan name	Description
88	4	Nine Gates	A special hand holding the 1,1,1,2,3,4,5,6,7,8,9,9,9 tiles in any one of the suits, creating the nine-sided wait of 1,2,3,4,5,6,7,8,9. (Fully Concealed Hand may be combined if Self-Drawn).
	5	Four Kongs	Any hand that includes four Kongs. They may be concealed or melded.
	6	Seven Shifted Pairs	A hand formed by seven pairs of the same suit, each shifted one up from the last. (Fully Concealed Hand may be combined if Self-Drawn).
	7	Thirteen Orphans	A hand created by singles of any 12 of the 1, 9, and Honor tiles, along with a pair of the 13th. (Fully Concealed Hand may be combined if Self-Drawn).
64	8	All Terminals	The pair(s), Pungs (or Kongs) are all made up of 1 or 9 Number Tiles, without Honor Tiles.
	9	Little Four Winds	A hand that includes three Pungs (or Kongs) of Wind Tiles, and a pair of the fourth Wind.
	10	Little Three Dragons	A hand that includes two Pungs (or Kongs) of the Dragon Tiles, and a pair of the third Dragon.
	11	All Honors	The pair(s), Pungs (or Kongs) are all made up of Honor Tiles.
	12	Four Concealed Pungs	A hand that includes four Concealed Pungs (or Kongs) (achieved without melding). (Fully Concealed Hand may be combined if Self-Drawn).
	13	Pure Terminal Chows	A hand consisting of two each of the lower and upper terminal Chows in one suit only, and a pair of fives in the same suit.
	48	Quadruple Chow	Four Chows of the same continuous number sequence in the same suit.

Pts.	Fan no.	Fan name	Description
32	15	Four Pure Shifted Pungs	Four Pungs (or Kongs) in the same suit, each shifted one up from the last.
	16	Four Pure Shifted Chows	Four Chows in one suit, each shifted up 1 or 2 numbers from the last, but not a combination of both.
	17	Three Kongs	A hand containing three Kongs. (Points for concealment may be added).
	18	All Terminals and Honors	The Pair(s), Pungs (or Kongs) are all made up of 1 or 9 Number Tiles and Honor Tiles.
24	19	Seven Pairs	A hand formed by seven pairs. (Fully Concealed Hand may be combined if Self-Drawn).
	20	Greater Honors and Knitted Tiles	A hand is formed by seven single Honors and Singles of suit tiles belonging to separate Knitted sequences (for example, 1-4-7 of Bamboos, 2-5-8 of Characters, and 3-6-9 of Dots). Fully Concealed Hand may be combined if Self-Drawn.
	21	All Even Pungs	A hand formed with Pungs (or Kongs) of 2, 4, 6, and 8 Number Tiles, with a pair of the same.
	22	Full Flush	A hand formed entirely of a single suit.
	23	Pure Triple Chow	A hand with three Chows of the same numerical sequence and in the same suit.
	24	Pure Shifted Pungs	A hand with three Pungs (or Kongs) of the same suit, each shifted one up from the last.
	25	Upper Tiles	A hand consisting entirely of 7, 8, and 9 Number Tiles.
26	26	Middle Tiles	A hand consisting entirely of 4, 5, and 6 Number Tiles.
	27	Lower Tiles	A hand consisting entirely of 1, 2, and 3 Number Tiles.



Pts.	Fan no.	Fan name	Description
16	28	Pure Straight	A hand using one each of all the numbers 1 through 9 from any one suit, forming three consecutive Chows.
	29	Three-Suited Terminal Chows	A hand consisting of 1-2-3 and 7-8-9 in one suit (Two Terminal Chows), 1-2-3 and 7-8-9 in another suit, and a pair of fives in the remaining suit.
	30	Pure Shifted Chows	Three Chows in one suit, each shifted either one or two numbers up from the last, but not a combination of both.
	31	All Fives	A hand in which every set (Chow, Pung, Kong, pair) includes the number "5".
	32	Triple Pung	Three Pungs (or Kongs) of the same number in each suit.
	33	Three Concealed Pungs	Three Concealed Pungs (or Kongs) (achieved without melding).
12	34	Lesser Honors and Knitted Tiles	A hand formed by single Honors, and singles of suit tiles belonging to separate Knitted sequences (for example, 1-4-7 of Bamboo, 2-5-8 of Characters, and 3-6-9 of Dots - each of the 3 suits must belong to a different Knitted sequence, but not necessarily in this order). Fully Concealed Hand may be combined if Self-Drawn.
	35	Knitted Straight	A special Straight which is formed not with standard Chows but with three different Knitted sequences. For example, 1-4-7 of Dots, 2-5-8 of Characters, and 3-6-9 of Bamboos - but not necessarily in the order of this example.
	36	Upper Four	A hand created with suit tiles 6 through 9.

Pts.	Fan no.	Fan name	Description
12	37	Lower Four	A hand created with suit tiles 1 through 4.
	38	Big Three Winds	A hand that includes one Pung (or Kong) of each of the three Winds.
8	39	Mixed Straight	A Straight (tiles 1 through 9) formed by Chows from all three suits.
	40	Reversible Tiles	A hand created entirely with those tiles which are vertically symmetrical, which means the carved designs look the same if you turn them upside-down. These tiles are the 1,2,3,4,5,8, and 9 Dots, the 2,4,5,6,8, and 9 Bams, and the White Dragon.
	41	Mixed Triple Chow	Three Chows of the same numerical sequence, one in each suit.
	42	Mixed Shifted Pungs	Three Pungs (or Kongs), one in each suit, each shifted up one number from the last.
	43	Chicken Hand	A hand that would otherwise earn 0 points (excluding the Flower Tiles).
4	44	Last Tile Draw	Going out (making Mahjong) on a pick of the very last tile of the wall. (Points for Self-Drawn may not be combined.)
	45	Last Tile Claim	Going out (making Mahjong) on the discard which is the last tile in the game.
	46	Out with Replacement Tile	Going out (making Mahjong) on the replacement tile drawn after achieving a Kong (not on a Flower replacement). When a Flower Tile is taken after Konging, and upon winning on the Flower replacement, points for Self-Drawn may be added (but Out With Replacement Tile does not apply in this case).



Pts.	Fan no.	Fan name	Description
8	47	Robbing the Kong	Winning off the tile that somebody adds to a melded Pung (to create a Kong). (The points for Last Tile may not be combined.)
	48	Two Concealed Kongs	A hand that includes two Concealed Kongs.
6	49	All Pungs	A hand formed by four Pungs (or Kongs) and one pair.
	50	Half Flush	A hand formed by tiles from any one of the three suits, in combination with Honor tiles.
	51	Mixed Shifted Chows	Three Chows, one in each suit, each shifted up one number from the last.
	52	All Types	A hand that is composed of all five different types of tiles (Characters, Bamboos, Dots, Winds, and Dragons).
	53	Melded Hand	Every set in the hand (Chow, Pung, Kong, and pair) must be completed with tiles discarded by other players. All sets must be exposed, and the player goes out on a single wait for another discard.
	54	Two Dragons Pungs	Two Pungs (or Kongs) of Dragon tiles.
4	55	Outside Hand	A hand that includes terminals and Honors in each set, including the pair.
	56	Fully Concealed Hand	A hand that a player completes without any melds, and wins by Self-Draw.
	57	Two Melded Kongs	A hand that includes two Melded Kongs. (One Melded Kong and one Concealed Kong are 6 points).
	58	Last Tile	Winning on a tile that is the last of its kind. (It must be clear to all players based on the discards and exposures.)

Pts.	Fan no.	Fan name	Description
	59	Dragon Pung	A Pung (or Kong) of Dragon Tiles.
	60	Prevalent Wind	A Pung (or Kong) of the Wind Tile corresponding to the current Prevalent Wind.
	61	Seat Wind	A Pung (or Kong) of the Wind Tile corresponding to the player's seat position at the table. (Dealer is East; proceeding counter-clockwise from the Dealer, other players' seats are South, West, North.)
2	62	Concealed Hand	Having a concealed hand (no melded sets) and winning by discard.
	63	All Chows	A hand consisting of all Chows, with no Honors.
	64	Tile Hog	Having all four of a single suit tile, without using them as a Kong.
	65	Double Pung	Two Pungs (or Kongs) of the same number in two different suits.
	66	Two Concealed Pungs	Two Pungs (or Kongs) achieved without melding.
	67	Concealed Kong	Created when four identical tiles, all self-drawn, are declared as a Kong.
	68	All Simples	A hand formed without Terminal or Honor Tiles.
	69	Pure Double Chow	Two identical Chows in the same suit.
1	70	Mixed Double Chow	Two Chows of the same numbers but in different suits.
	71	Short Straight	Two Chows in the same suit that run consecutively after one another to make a six-tile straight.
	72	Two Terminal Chows	Chows of 1-2-3 and 7-8-9 in the same suit.



Pts.	Fan no.	Fan name	Description
1	73	Pung of Terminals or Honors	A Pung (or Kong) of Ones, Nines, or Winds. (A Dragon Pung scores 2 points.)
	74	Melded Kong	A Kong claimed from another player's discard or promoted from a melded Pung.
	75	One Voided Suit	A hand that uses tiles from only two of the three suits (it lacks any tiles from one of the three suits).
	76	No Honors	A hand formed entirely of suit tiles, without Winds or Dragons.
	77	Edge Wait	Waiting solely for a 3 to form a 1-2-3 Chow, or solely for a 7 to form a 7-8-9 Chow. Not valid if waiting for more than one tile. Not valid if the edge wait is combined with any other waits.
	78	Closed Wait	Waiting solely for a tile whose number is "inside" (in the middle) to form a Chow. Not valid if waiting for more than one tile. Not valid if the closed wait is combined with other waits.
	79	Single Wait	Waiting solely for a tile to form a pair. Not valid if waiting for more than one tile (for example, holding 1-2-3-4 and waiting on the 1 and 4).
	80	Self-Drawn	Going out (making Mahjong) with a fresh tile picked from the wall.
	81	Flower Tiles	Each tile carved with Chinese word of Spring(or Summer, Autumn, Winter, Plum, Orchid, Bamboo, Chrysanthemum) will award you one point when you succeed in Hu. The point of Self-Drawn can be added if Flower Replacement makes Mahjong (Hu), but Out With Replacement Tile does not apply to this case. The Flower tile not replaced is permissible to discard.

### 3.9. How to Add Points during Competitions

#### 3.9.1 How to Score A Winning Hand

Precondition for scoring is a winning hand that has been declared. The Competition Points are used as basic calculating units, according to Scoring Principle, and recorded on the Score Sheet.

##### 1. Prerequisites for declaring "Hu" (Mahjong)

- (1) The structure of hand types must be in accordance with the Rules. (see section 3.7.2).
- (2) The sum of all the Fan points must reach at least 8 points.
- (3) The method of obtaining the final winning tile must be in accordance with the permissible methods outlined in the rules.

##### 2. The Points structure of a winning Hand:

The total points are composed of Extra Points, Basic Points and Penalty Points.

- (1) Extra Points: The 8 points Non-winning players must pay to the winner;
- (2) Basic Points: The points, based on the Fan claimed by the winning player;
- (3) Penalty Points: If a player has fouled during the play of the hand, the relevant points must be subtracted after the Hand or a complete Game (Session) has been finished.

##### 3. How to calculate the points after a hand is finished:

A following formula should be followed when count points

- (1) The calculation of the points: A following formula should be used to count points after a hand is finished.
- (2) Winning by discard: Extra Points  $\times$  3 +Basic Points  $\times$  1 (Discarder pays winner Basic Points + Extra Points, and the other two players pay the winner Extra Points only).

##### 4. The procedure for recording of points:

The winner him/herself must declare (adding up the Fan Points of his/her hand), then the other players may check. If there is an objection, the referee verifies. After this, nobody should question the result afterwards. The objections must be made during the accounting process. The referee will record the result on the Score Sheet and require the 4 players to sign.

##### 5. The method for recording of points:

Score Sheet can be used or Scoring Equipments authorized by World Mahjong Contest Center or Organizing Committee of



authorized competitions. The contest results must be recorded fairly, scientifically and correctly.

**6. Principles for counting the basic points:** The Chart above lists all of the 81 kinds of Fan. First, determine the primary Fan, which is the highest scoring Fan. Then add lesser Fans according to the following principles:

- (1) **The Non-Repeat Principle:** When a Fan is inevitably implied or included by another Fan, the latter may not be scored repeatedly.
- (2) **The Non-Separation Principle (“Unbreakable”):** After combining sets to create a Fan, it is forbidden to rearrange those same sets to create a different Fan.
- (3) **The Non-Identical Principle:** Once a set has been used to create a Fan, it is not allowed to use the same set together with other sets to create the same Fan.
- (4) **Freedom to Choose the Highest Points (“The High-Score Fan Priority Principle”):** If you can use a set to form both a high-score Fan and a low-score Fan, it is your right to choose the high-score Fan.
- (5) **The Count-Once Principle (“Exclusionary rule”):** When you have combined some sets to create a Fan, you can only combine any remaining sets once with a set that has already been used.

### 3.9.2 Calculating the points of a complete game (Four rounds)

1. Session Points: The total Table Points in one session; it will not bring into next Session.
2. Competition Points: It breaks into 4, 2, 1, 0 points. The four players of the same group will get relevant points base on their final standing.
3. Players and referees should sign their names on the Score Sheet after a session is ended.

## 3.10. Players' Ranking and Mahjong Pin System

**3.10.1** Players are ranked according to the Table Points gained during the competition. In a case in which multiple players have equal Table Points, the player who earned the most Contest Points ranks higher. (Contest Points are the sum of all scores earned



by the player during each game session.)

**3.10.2 Mahjong Pin System:** When players have achieved certain level of ranking in Mahjong competitions sanctioned by the World Mahjong Organization, they must apply for Pin Certificate themselves. After the conformation of an authorized organization, a Pin Certificate will be given the applicants. The Pin (include Net Pin) approving right is given by the Organization authorized by the World Mahjong Contest Center.

## 3.11. Fouls and Penalties

A player who violates the rules or regulations will be penalized with a warning, and/or forfeiture of points, and/or loss of right to win the current hand, and/or loss of the right to enter future competitions, and/or cancellation of rank or grade, cancellation of contest qualification, and/or open criticism.

**3.11.1 Warning:** For a minor infraction or for a first infraction, a player who fouls, violates the rules, or disturbs others during a competition may receive a warning from an referee.

### 3.11.2 Forfeiture of points

**1. Being late:** After a competition has begun, the player is docked 10 Contest points if late by 10 minutes or less; 20 points if late by 11-15 minutes. The player is considered to have forfeited the current session if s/he is late by more than 15 minutes, but is still eligible for later sessions during the tournament.

**2. Rules violation:** The player violating rules may be respectively docked 5, 10, 20, 30, 40, 50, or 60 contest points depending on the seriousness of the infraction (at the discretion of the referees), which are not to be added to the other players scores.

**3.11.3 Loss of right to win current hand:** For certain infractions as per the rules and as determined by the referee, the player's penalty may be the loss of the right to declare Mahjong during the current hand.

**3.11.4 Loss of right to enter later competitions:** For infractions as decided by the



referees and judges, an offending player may be disqualified from entering further competitions and open criticism will follow when the infractions are serious. The length of time to be excluded from contests is decided by the referee and General referee and is reported to the Organizing Committee.

**3.11.5 Forfeiture of competition ranking and disqualification:** For serious fouls or illegal benefit from the contest, a player may lose competition rank and may be disqualified from the competition, or even from further competitions.

**3.11.6 Specific violations and relevant penalties:** The severity of the penalty varies according to the criteria of the Rule System.

**1. Cheating:** The referee has the right to disqualify a player when s/he replaces a concealed standing tile by stealing or hiding, or other cheats.

**2. False Chow, Pung, Kong or Flower replacement:** When a player has erred in making Chow, Pung, Kong, or Flower replacement, the player forfeits the right to declare Mahjong during the current hand.

**3. Empty calls of Chow, Pung, Kong or Flower replacement:** Players are not permitted to call a tile for exposure and then decide not to take the tile. This “change of mind” is known as making an “empty” call. The player will be warned the first time s/he makes an empty Chow, Pung, or Kong in one Hand (Pan); the second time he’ll forfeit 5 points; the third time s/he’ll forfeit 10 points; the fourth time s/he’ll forfeit 20 points, and so on.

**4. Touching the Tile:** Touching the wall tile before an upper player has discarded a tile is a foul. The player will be warned the first time in one Hand (Pan), s/he will forfeit 5 points the second time; 10 points the third time; 20 points the forth time; and so on. When a player has erred in taking a tile and the tile is not revealed, the offending player may replace the tile to its original position. If the tile is revealed, s/he may not “Hu” during the current Hand, but must accompany the rest of the players to completed the current Hand.

**5. Late Pung call:** Declaring Pung after the 3 seconds allotted after the discard is a foul. In any one Hand (Pan), the player will be warned the first time; and will forfeit 5



points the second time 10 points the third time; 20 points the forth time, and so on.

#### 6. Errors of False Hu

When a player calls “Hu,” it’s required that the hand fully utilize 14 tiles (not counting Flowers and the 4th tile in a Kong) to make a valid hand, and that the hand be worth 8 points or more (not counting the points for Flowers). Failure to meet these requirements is known as “False Hu” or “False Mahjong.”

**(1) Below Minimum Score:** If a player declares Mahjong but the hand is worth less than 8 points, or if s/he mistakenly considers the discarded Tile to be his/her Waiting Tile, s/he forfeits 10 points to each of the other three players respectively, and is not permitted to win the current hand.

**(2) Erroneous Call for “Hu”:** If a player is not yet waiting and mistakenly calls “Hu” on a discard (perhaps s/he thought s/he was waiting already, but s/he actually needed Chi or Pung once at least for Waiting), s/he forfeits 20 points to the other three players respectively, and is forbidden to win the current hand.

#### 7. How to cope with erroneously exposed tiles

**(1)** A standing tile exposed during the process of the game will be obliged to be discarded on the player’s next turn.

**(2)** If a player exposes all his/her tiles when somebody declares Hu, s/he is making a foul. If the declarer indeed won the hand, the player showing his/her tiles will get a warning. If the declarer’s hand is not valid, the player who exposed the tiles forfeits his/her right to be win the current hand, and s/he is obliged to discard the shown tiles one by one to the other players who may then use the tiles, until all are discarded and replaced by fresh tiles. In addition, if a player pushes down his/her hand tiles or the wall tiles, so that the current hand can’t proceed continuously, and if a referee verifies the above to be the case, the offending player forfeits 30 points to each of the remaining players.

**(3)** A player who knocks over another player’s tile forfeits 5-60 points to the offended player according to the referee’s discretion. And the referee shall decide whether s/he may continue or not.



(4) If the player who declares "Hu" is found not to have "Hu," it will not be penalized according to 3.11.6.7

8. **Wrong Tile number:** If a player has more than 13 or less than 13 tiles between turns, s/he or she may not declare "Hu" during that hand. The player may continue to pick, discard, and claim tiles, but cannot win that hand.

9. **Passing information:** The player commits a serious foul if s/he tips another player, or transfers information (true or false) by hint, facial expression, explanation, or other overt behaviors. No matter whether the recipient of the information benefits or not, the information giver forfeits the right to win the current hand.

10. **Serious disturbance to the competition:** For an obvious disturbance violation, the player who persists in disobeying the referee's demands will be disqualified from the competition, and be subjected to open criticism.

#### 11. Other rules

(1) After calling "Chi," "Pung," or "Kong" the called-for discard should be taken promptly. It can not be taken after other player puts a new tile into the floor, s/he has to continue playing, with no right to declare Mahjong, to the end of the hand.

(2) After calling "Hu," the called-for tile should be taken before counting points. Failure constitutes False Hu.

(3) A player must not declare "Chi," "Pung," or "Kong," followed immediately by the declaration of "Hu." When a discarded tile completes the hand, the player must say "Hu" only. Commission of this error, or errors involving "Hu" declarations in nonstandard ways, or failure to reveal his/her standing concealed tiles, prohibits his/her winning on the present hand. If a player shows his/her tiles but neglects to declare "Hu," s/he forfeits the right to win, and must continue playing.

(4) Revealing one's tiles before declaring "Hu" forfeits the player's right to win the current hand.

(5) Stretching out one's hand across the discard floor to take a fresh tile from the wall forfeits his/her right to take the present discard. If a player stretches out his/her hand in this manner, yet takes the discard anyway, s/he shall be forbidden to Chow,

Pung, and Kong and win the current hand.

(6) After declaring "Hu", the player should use discarded tiles from the discard floor to tally the points. Each face-up tile represents 1 point; one face-down tile represents 10 points. If tiles from the player's hand become mixed with other tiles used for tallying the points, this is a foul. After the referee verifies the error, the player's call of Hu is declared invalid; the hand continues but the player loses the right of Hu.

(7) **No Late Appeal:** When a question arises, it should be reported to referees immediately. It is not permitted to ask for consultation after the game has resumed.

(8) Players should leave competition ground after finishing their current session. Referees should give warnings or penalties if the players have caused distractions to the players at the other tables.

#### 3.12. Appeals

3.12.1 **Right of Appeal:** A player or his/her team's leader may appeal any judgments made by an referee.

3.12.2 **Time limits for appeals:** Any appeal should be submitted in writing within 30 minutes after the end of the game session in question. The party who appeals should render a complaint fee of 200 USD or equivalent local currency in cash. If the appeal wins, the fee will be returned; otherwise the fee is not.

3.12.3 **The written appeal:** The appeal should be offered in writing, with the signatures of the player and/or his/her team leader.

3.12.4 **The way of appeal :** All written appeals are directly given to the Arbitration Committee.

#### 3.13. Procedures for Appeals

3.13.1 **Appeals concerning the rules:** Appeals concerning the rules and the competition regulations, the chief referee is responsible for judgment. If one is unsatisfied with





the conclusion, s/he may give the written appeal to the Arbitration Committee.

**3.13.2 Other appeals:** Other appeals should be settled by related departments appointed by the Contest Committee.

**3.13.3 Judgment on appeals:** The Arbitration Committee has the right of chief referee, which is given by the Rule System, to check and review, but it has no right to deny the chief referee's judgment made according to the requirement of the Rule System and other regulations of the contest.

## Appendix 1

### The Definition of Kinds of Fan, their Points and Examples

1. The Fan are defined according to the descriptions in this rule book.
2. The combinations of tile examples include only the shown tile examples, but not the other changes of the Fan combination. If there are any changes, addition (calculation) is made according to the principle of the addition.
3. Below Fan definitions, inclusion/exclusion examples are given. When one Fan must inevitably coexist with another Fan, it is not permitted to claim and score for both.

### 88-Point Fan

#### 1. Big Four Winds (88 points)

The hand includes Pungs (or Kongs) of all four Wind Tiles. Does not combine with Big Three Winds, All Pungs, Prevalent Wind, Seat Wind, or Pung of Terminals or Honors.

Example 1: 東 東 東 | 南 南 南 | 西 西 西 | 北 北 北 | 六 萬 六 萬

Combined with Half Flush.

Example 2: 東 東 東 | 南 南 南 | 西 西 西 | 北 北 北 | 绿 绿 绿 绿

Combined with All Terminals and Honors, and Half Flush.

Example 3: 東 東 東 | 南 南 南 | 西 西 西 | 北 北 北 | 方 方

Combined with All Honors.

**2. Big Three Dragons (88 points)**

The hand includes Pungs (or Kongs) of all three Dragon Pungs tiles. Does not combine with Two Dragons Pungs or Dragon Pung.



Combined with Half Flush.



Combined with All Terminals and Honors, and One Voided Suit.



Combined with All Honors, Prevalent Wind or Seat Wind if it exists.

**3. All Green (88 points)**

A hand is composed entirely of any of the 2,3,4,6,8 of Bamboo and\or Green Dragon. Combined with Full Flush and Half Flush.



Combined with Pure Shifted Pungs, All Pungs, Half Flush and Dragon Pung.



Combined with Pure Triple Chow, Full Flush hand All Simples.



Combined with Seven Pairs, Half Flush and Fully Concealed Hand.

**4. Nine Gates (88 points)**

A special type of hand holding the 1,1,1,2,3,4,5,6,7,8,9,9,9 tiles in one suit, creating the nine-sided wait of 1,2,3,4,5,6,7,8,9. Does not combine with Full Flush, Concealed Hand, and Pung of Terminals or Honors. (Combines with Fully Concealed Hand if Self-Drawn.)



Combined with Pure Straight, Fully Concealed Hand and Tile Hog.

**5. Four Kongs (88 points)**

A hand that includes four Kongs. (Points for Concealed Kongs may be added.) Does not combine with Single Wait.



Combined with All Types and Dragon Pung..



Combined with Big Three Dragons, and All Honors.

**6. Seven Shifted Pairs (88 points)**

A hand is composed of seven pairs in the same suit, each shifted one up from the last. (Combines with Fully Concealed Hand if Self-Drawn) Does not combine with Full Flush, Concealed Hand, or Single Wait.



Combined with All Simples.



## 7. Thirteen Orphans (88 points)

A hand is composed of 6 singles of 1 and 9 Number Tiles from three suits and 7 single Honors, waiting for one of the 13 tiles to form a pair. (Combines with Fully Concealed if Self-Drawn). Does not combine with All Types, Concealed Hand, or Single Wait.



## 8. All Terminals (64 points)

The pair(s), Pungs (or Kongs) are all made up of 1 or 9 Number Tiles, without Honor Tiles. Does not combine with All Pungs, Outside Hand, Pung of Terminals or Honors and No Honors.



Combined with Double Pung (times two).



Combined with Triple Pung.

## 9. Little Four Winds (64 points)

Does includes three Pungs (or Kongs) of Winds, and a pair of the fourth Wind. Does not combine with Big Three Winds, or Pung of Terminals or Honors.



Combined with Half Flush, and Outside Hand.



Combined with All Honors and Dragon Pung.

## 10. Little Three Dragons (64 points)

A hand includes Pungs (or Kongs) of two Dragons and a pair of the third Dragon. Does not combine with Two Dragon Pungs or Dragon Pung.



Combined with Pung of Terminals or Honors, and One Voided Suit.



Combined with All Terminals and Honors, and Half Flush.

## 11. All Honors (64 points)

The Pair(s), Pungs (or Kongs) are all made up of Honor Tiles. Can be formed with Pungs or Kongs, any of which may be concealed or melded. Does not combine with All Pungs, Outside Hand, and Pung of Terminals or Honors.



Combined with Big Three Winds and Dragon Pungs.



Combined with Little Three Dragons.

## 12. Four Concealed Pungs (64 points)

A hand includes four Pungs (or Kongs) achieved without melding. (Does combine with Fully Concealed Hand if Self-Drawn).



Waiting for Combined with Pung of Terminals or Honor, Single Wait, and No Honors.



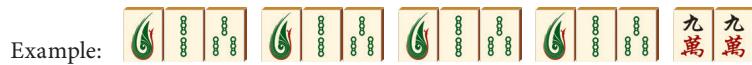
Self Drawn Combined with Fully Concealed Hand, and Pung of Terminals or Honors.

**13. Pure Terminal Chows (64 points)**

A hand consists of two sets of the lower and upper terminal Chows in one suit, with a pair of fives in the same suit. Does not combine with Seven Pairs, Full Flush, All Chows, No Honors, Pure Double Chow, or Two Terminal Chows.

**14. Quadruple Chow (48 points)**

A hand with four Chows of the same numerical sequences in the same suit. Does not combine with Pure Shifted Pungs, Tile Hog, or Pure Double Chow.



Combined with Outside Hand, All Chows and One Voided Suit.

**15. Four Pure Shifted Pungs (48 points)**

There are four Pungs (or Kongs) in the same suit, each shifted one up from the last. Does not combine with Pure Triple Chow or All Pungs and Pung of Terminals or Honors.



Combined with Full Flush.

**16. Four Pure Shifted Chows (32 points)**

A hand includes four Chows in one suit, each shifted up 1 or 2 numbers from the last, but not a combination of both. Does not combine with Short Straight, and Two Terminal Chows.



Combined with All Chows, All Simples, and One Voided Suit.



Combined with All Chows and One Voided Suit.

**17. Three Kongs (32 points)**

A hand contains three Kongs. May combine with Concealed Kong, and Three Concealed Pungs are combined if the three Kongs are all concealed.



Combined with All Pungs, Double Pung, and All Simples.

**18. All Terminals and Honors (32 points)**

The pair(s), Pungs (or Kongs) are all made up of 1 or 9 Number Tiles and Honor Tiles. Does not combine with All Pungs, Outside Hand, and Pung of Terminals or Honors.



Combined with All Types, Double Pung, and Dragon Pung.

**19. Seven Pairs (24 points)**

A hand consisting of seven pairs. Does not combine with Concealed Hand or Single Wait. May combine with Fully Concealed Hand if Self-Drawn.



Combined with Fully Concealed Hand, Tile Hog, One Voided Suit, and No Honors.

**20. Greater Honors and Knitted Tiles (24 points)**

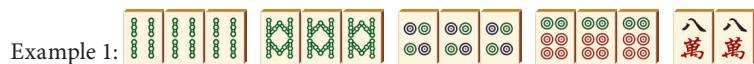
A hand is formed by 7 single Honors (one of every Wind and Dragon), and 7 singles of suit tiles belonging to separate Knitted sequences (for example, 1-4-7 of Bamboos, 2-5-8 of Characters, and 3-6-9 of Dots). (May be combined with Fully Concealed Hand if Self-Drawn.)



Combined with Fully Concealed Hand.

**21. All Even Pungs (24 points)**

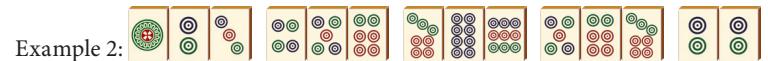
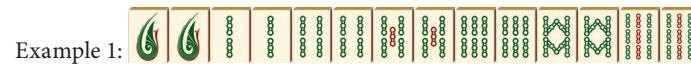
A hand formed with Pungs (or Kongs) of even-numbered suit tiles, and a pair of the same. Does not combine with All Pungs or All Simples.



Combined with Triple Pung and Upper Four.

**22. Full Flush (24 points)**

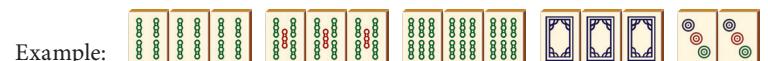
All the tiles are in the same suit. Does not combine with No Honors.

**23. Pure Triple Chow (24 points)**

A hand includes three Chows of the same numerical sequence and in the same suit. Does not combine with Pure Shifted Pungs or Pure Double Chow.

**24. Pure Shifted Pungs (24 points)**

A hand with three Pungs (or Kongs) of the same suit, each shifted one up from the last. Does not combine with Pure Triple Chow.



**25. Upper Tiles (24 points)**

A hand consisting entirely of 7, 8, and 9 tiles. Does not combine with No Honors.



Combined with Mixed Triple Chow, All Chows and either Pure Double Chow or Mixed Double Chow (not both).



Combined with Double Pung, Tile Hog and Mixed Double Chow.

**26. Middle Tiles (24 points)**

A hand consisting entirely of 4, 5, and 6 tiles. Does not combine with All Simples and No Honors.



Combined with Pure Shifted Pungs, and One Voided Suit.



Combined with Seven Pairs (and Fully Concealed Hand if Self-Drawn).

**27. Lower Tiles (24 points)**

A hand consisting entirely of 1, 2, and 3 tiles. Does not combine with No Honors.



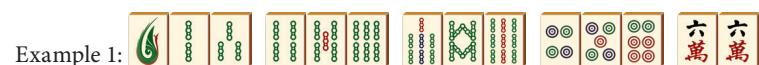
Combined with Mixed Triple Chow, All Chows, and either Pure Double Chow or Mixed Double Chow (not both).



Combined with Mixed Shifted Pungs, All Pungs, Double Pung, and Pung of Terminals or Honors.

**28. Pure Straight (16 points)**

A hand using one of every number, 1-9, in three consecutive Chows, in the same suit.



Combined with All Chows, and Mixed Double Chow.



Combined with Dragon Pung, and One Void Suit.

**29. Three-Suited Terminal Chows (16 points)**

A hand consisting of 1-2-3 + 7-8-9 in one suit (Two Terminal Chows), 1-2-3 + 7-8-9 in another suit, and a pair of fives in the third suit. Doesn't combine with All Chows, No Honors, Mixed Double Chow, or Two Terminal Chows.

**30. Pure Shifted Chows (16 points)**

There are three Chows in one suit, each shifted up either one or two numbers from the last, but not a combination of both.



Combined with No Honors.



Combined with All Chows, All Simples, Mixed Double Chow, and One Voided Suit.

**31. All Fives (16 points)**

A hand in which every set (Chow, Pung, Kong, Pair) includes the number 5. Does not combine with All Simples.



Combined with Mixed Shifted Chows, All Chows, and Mixed Double Chow.



Combined with Middle Tiles, Mixed Triple Chow, and Tile Hog.

**32. Triple Pung (16 points)**

A hand with three Pungs (or Kongs) of the same number, in each suit.



Combined with Outside Hand, No Honors, and Pung of Terminals or Honors (times 3).



Combined with All Pungs and All Simples.

**33. Three Concealed Pungs (16 points)**

A hand includes three Pungs (or Kongs) achieved without melding.



Combined with Concealed Hand, All Simples, All Pungs and One Voided Suit.



Combined with All Types, Fully Concealed Hand, Dragon Pung, and Pung of Terminals or Honors.

**34. Lesser Honors and Knitted Tiles (12 points)**

A hand made of 14 singles of the following tiles: Any Honors, along with Suit tiles that belong to different Knitted sequences (for example, 1-4-7 of Characters, 2-5-8 of Bamboos, and 3-6-9 of Dots - each of the 3 suits must belong to a different Knitted sequence, but not necessarily in the order listed here). May combine. (May combine with Fully Concealed Hand if Self-Drawn.) Does not Combine with All Types and Concealed Hand.



Combined with Fully Concealed Hand.



Combined with Knitted Straight.

**35. Knitted Straight (12 points)**

A special Straight which is formed not with standard Chows but with 3 different Knitted sequences. For example, 1-4-7 of Dots, 2-5-8 of Characters, and 3-6-9 of Bamboos - but not necessarily in this order.



Combined with All Types, Concealed Hand, Dragon Pung and Single Wait.



Combined with All Chows and Flower Tiles.

**36. Upper Four (12 points)**

A hand created solely with suit tiles 6 through 9. Does not combine with No Honors.



Combined with Mixed Double Chow.



Combined with Seven Pairs (May combine with Fully Concealed Hand if Self-Drawn).

**37. Lower Four (12 points)**

A hand created with suit tiles 1 through 4 only. Does not combine with No Honors.



Combined with All Chows, and Mixed Double Chow (times 2).



Combined with All Pungs, Double Pung, and Pung of Terminals or Honors.

**38. Big Three Winds (12 points)**

A hand includes Pungs (or Kongs) of three of the Winds.



Combined with One Voided Suit.



Combined with All Pungs, Half Flush.

**39. Mixed Straight (8 points)**

A hand includes three Chows in three suits making nine continuous numbers (1-9).



Combined with All Chows and Pure Double Chow.



Combined with No Honors.

**40. Reversible Tiles (8 points)**

A hand created entirely with those tiles which are vertically symmetrical (1,2,3,4,5,8,9 Dots, 2,4,5,6,8,9 Bams, and White Dragon). Does not combine with One Voided Suit.



Combined with All Chows, and Pure Double Chow.



Combined with All Pungs, Dragon Pung, Double Pung, and Pung of Terminals.

**41. Mixed Triple Chow (8 points)**

A hand includes three Chows of the same numerical sequence, one in each suit.



Combined with No Honors.



Combined with All Chows, All Simples, and Short Straight..



**42. Mixed Shifted Pungs (8 points)**

A hand consists of three Pungs (or Kongs), one in each suit, each shifted up one number from the last.



Example 1: Combined with No Honors.



Example 2: Combined with All Pungs, Double Pung, and All Simples.

**43. Chicken Hand (8 points)**

A hand that would otherwise earn 0 points (excluding Flowers).



Concealed Tiles: 北 北 (Waiting for )

Note: This hand may combine with Flower Tiles. The 2 and 5 Dots can not be Last Tile and Self-Drawn.

**44. Last Tile Draw (8 points)**

Going out (making Mahjong) on a pick of the very last tile of the wall. (Points for Self-Drawn may not be combined.) Example: Omitted

**45. Last Tile Claim (8 points)**

Going out (making Mahjong) on the discard which is the last tile in the game. Example: Omitted

**46. Out with Replacement Tile (8 points)**

Going out (making Mahjong) on the replaced tile drawn after achieving a Kong (not on a Flower replacement). The hand may combine with Melded Kong (or Concealed Kong), but doesn't combine with Self-Drawn. When a Flower Tile is taken after Konging, and upon winning on the Flower replacement, points for Self-Drawn may be added (but Out With Replacement Tile does not apply in this case).

**47. Robbing the Kong (8 points)**

Winning off the tile that somebody adds to a melded Pung (to create a Kong). (The points for Last Tile may not be combined.) Example: Omitted

**48. Two Concealed Kongs (8 points)**

A hand includes two Concealed Kongs.

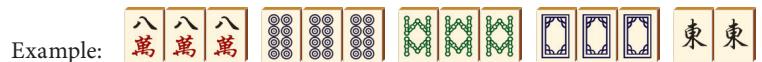


Example: With two concealed Kongs, Pung Characters 7, then Self-Drawn Characters 7.

Combined with Last Tile, Tile Hog, Pung of Terminals or Honors, One Voided Suit, No Honors, and Self-Drawn.

**49. All Pungs (6 points)**

A hand includes four Pungs (or Kongs) and a pair.



Combined with Triple Pung, All Types, and Dragon Pung.

**50. Half Flush (6 points)**

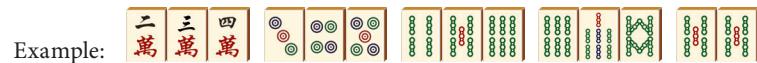
A hand is formed by tiles from any one of the three suits, in combination with Honors.



Combined with Pure Shifted Chows and Short Straight.

**51. Mixed Shifted Chows (6 points)**

A hand with three Chows, one in each suit, each shifted up one number from the last.



Combined with All Chows and All Simples.

**52. All Types (6 points)**

A hand in which each of the five sets belongs to a different type of tiles (Characters, Bamboo, Dots, Winds, and Dragons).



Combined with Dragon Pung and Pung of Terminals or Honors.

**53. Melded Hand (6 points)**

Every set in the hand, including the pair, Chow, Pung (or Kong), must be completed with tiles discarded by other players. Does not combine with Single Wait.



Example: (Flower) (Pung from the upper) (Kong from the opposite) (Pung from the right) (Chow from the lower) Combined with Combined with Tile Hog, All Simples, Melded Kong, One Voided Suit, and Flowers.

**54. Two Dragons Pungs (6 points)**

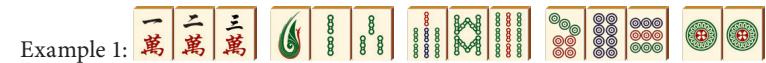
A hand consists of two Pungs (or Kongs) of Dragon tiles. Does not combine with Dragon Pung.



Combined with Two Terminal Chows and One Voided Suit.

**55. Outside Hand (4 points)**

A hand includes Terminals and Honors in each set, including the Pair.



Combined with All Chows, Two Terminal Chows, and Mixed Double Chow (times 2).



Combined with Dragon Pung, Two Terminal Chows, Mixed Double Chow and One Voided suit.

**56. Fully Concealed Hand (4 points)**

A hand that a player completes without any melds and Self-Draws to win.



Combined with All Chows, All Simples, Short Straight, Closed Wait, and Mixed Double Chow.

**57. Two Melded Kongs (4 points)**

A hand includes two Melded Kongs. (One Melded Kong and one Concealed Kong make 6 points.)

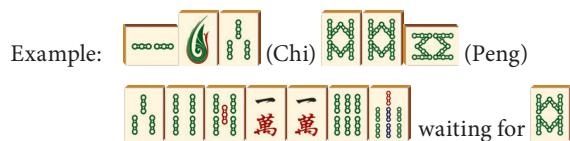


2 Melded Kongs, Pung Red Dragon, won on discarded 3 Character.

Combined with All Pungs, Double Pung, Dragon Pung, Pung of Terminals or Honors, and One Voided Suit.

**58. Last Tile (4 points)**

Winning on a tile that is the last of its kind. (It must be clear to all players based on the discards and exposures.)



Combined with Tile Hog, Short Straight, No Honors, and One Voided suit.

**59. Dragon Pung (2 points)**

A Pung (or Kong) of Dragon Tiles.

**60. Prevalent Wind (2 points)**

A Pung (or Kong) of the Wind Tile corresponding to the current Prevalent Wind.

Example: Possessing three East Wind Tiles in the East Wind Round, or three West Wind tiles in the West Wind Round.

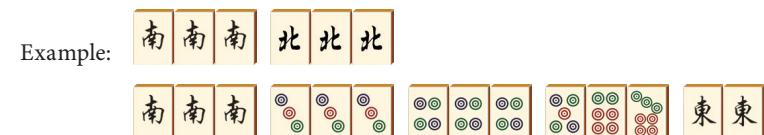


Combined with All Pungs, Dragon Pung, and One Voided suit.

**61. Seat Wind (2 points)**

A Pung (or Kong) of the Wind Tile corresponding to the player's Seat position at the table. (Dealer is the East; proceeding counter-clockwise from the Dealer, other players' seats are South, West, North.)

For Example: Possessing three South Wind Tiles when the player seats South, or three North Wind Tiles when player seats North.



Combined with Half Flush, and Prevalent Wind. (The winner seats South in the South Wind Round).

**62. Concealed Hand(2 points)**

All the tiles are Concealed without Chow, Pung or Melded Kong; winning on a discard.



Combined with All Chows, All Simples, and Short Straight (times two).

**63. All Chows (2 points)**

A hand consists of all Chows and no Honors. It is not combined with No Honors.



Combined with Mixed Shifted Chows and Short Straight.

**64. Tile Hog (2 points)**

Using all four of a single suit tile, without using them as any kind of Kong.



Combined with Upper Four, and Mixed Triple Chow.

**65. Double Pung (2 points)**

A hand includes two Pungs (or Kongs) of the same number in two different suits.



Combined with All Pungs, and All Simples.

**66. Two Concealed Pungs (2 points)**

A hand includes two Pungs (or Kongs) which are achieved without melding.



Combined with Concealed Hand, Two Terminal Chows, Single Wait, One Voided Suit, and No Honors.

**67. Concealed Kong (2 points)**

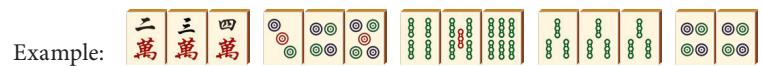
A Concealed Kong is created when four identical tiles, all self-drawn, are declared as a Kong.



Must put four tiles face down before your standing tiles. You must reveal the Concealed Kong to the others after the Hand is ended.

**68. All Simples (2 points)**

A hand is formed without any Terminal or Honor Tiles.



Combined with Mixed Shifted Chows.

**69. Pure Double Chow (1 point)**

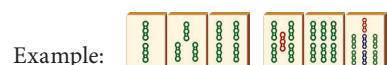
Two identical Chows in the same suit.

**70. Mixed Double Chow (1 point)**

Two Chows of the same numbers but in different suits.

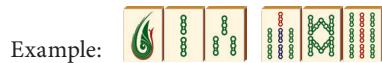
**71. Short Straight (1 point)**

Two Chows in the same suit that run consecutively after one another to make a six-tile straight.



**72. Two Terminal Chows (1 point)**

Chows of 1-2-3 and 7-8-9 in the same suit.



Example:

**73. Pung of Terminals or Honors (1 point)**

A Pung (or Kong) of Ones, or Nines, or Winds. (A Dragon Pung scores 2 points.)



Example:

When a Pung of the Wind Tiles is neither Prevalent Wind nor Seat Wind, it is Pung of Terminals or Honors..

**74. Melded Kong (1 point)**

A Kong that is claimed from another player's discard or promoted from a melded Pung.



Example:

**75. One Voided Suit (1 point)**

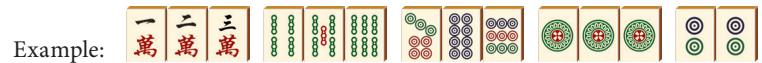
A hand that uses tiles from only two of the three suits (it lacks any tiles from one of the three suits).



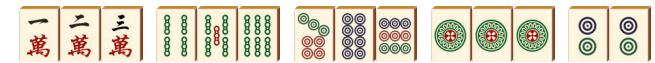
Combined with Pure Straight, and Dragon Pung.

**76. No Honor Tiles (1 point)**

A hand formed entirely of suit tiles, without Winds or Dragons.



Example:



Combined with Mixed Straight, and Pung of Terminals or Honors.

**77. Edge Wait (1 point)**

Waiting solely for a 3 to form a 1-2-3 Chow, or solely for a 7 to form a 7-8-9 Chow. Not valid if waiting for more than one tile. Not valid if the Edge Wait is combined with any other waits.



Example:



Combined with Outside Hand, Two Terminal Chows, and Mixed Double Chow (times 2).



Note:



Does't combine with Edge Wait.

**78. Closed Wait (1 point)**

Waiting solely for a tile whose number is "inside" (in the middle) to form a Chow. Not valid if waiting for more than one tile. Not valid if the Closed Wait is combined with other waits.



Example:



Combined with Mixed Straight, All Types, and Dragon Pung.



Note:



Does't combine with Closed Wait.

**79. Single Wait (1 point)**

Waiting solely for a tile to form a pair. Not valid if waiting for more than one tile (for example, holding 1-2-3-4 and waiting on the 1 and 4).

Example: waiting for

Combined with Two Dragons Pungs, Mixed Double Chow, and One Voided Suit.

Note: with or with

Doesn't combine with Single Wait.

**80. Self-Drawn**

Going out (making Mahjong) with a fresh tile picked from the wall. Example: Omitted

**81. Flower Tiles (1 point)**

Each tile carved with Chinese word of Spring(or Summer, Autumn, Winter, Plum, Orchid, Bamboo, Chrysanthemum) will award you one point when you succeed in Hu. If Flower Replacement makes Mahjong, the point of Self-Drawn can be combined, but Out With Replacement Tile does not apply to this case. The Flower tile without replacement is permissible to discard.

Example: Omitted

Note: The Flower Tile forgotten to be replaced is not permissible to discard, wrong Flower replacement leads to forfeit the right to declare Mahjong (Hu) of the current hand.

**Appendix 2****The Player's Oath**

In the whole process of participating The \_\_\_\_\_ Mahjong Competition,  
I promise

1. I will obey the laws and the regulations of the host country.
2. I will obey the tenets of the World Mahjong Organization, develop and expand the Olympic spirit, and advocate a healthy, scientific and friendly Mahjong culture.
3. I will obey all the regulations and instructions made for the contest.
4. I will obey the sports moral, I will never play the game for gambling.
5. I'm in a healthy state, which is guaranteed by the doctor. I'm competent to the contest.
6. For the expenses of the accidental injury, sudden disease and the other trouble caused by me, I agree that I am responsible.
7. I agree that my name and photos can be used as a source for promoting the healthy, scientific and friendly Mahjong culture, in the reports by the Organizing Committee and the media, broadcasting through TV.
8. I'm responsible for my own belongings and private safety. I will pay for the loss of other's belongings and safety which are caused by me.
9. I'm responsible for dealing with the insurance in contest and traveling, I will pay for the fee of insurance.

I can fully understand the items above, and I admit that the items above are legal. If there is any violation, all responsibility will be taken by myself and the guarantee.

The player's signature

Date of signature:

ID card or passport number:

Note: If you think it necessary to tell the special disease and allergic state to the Organization Committee, you'd better write them clearly to the Reception Department of the Organization Committee.



## Appendix 3

## Chart for Table Rotation

Table Rotation				
Game One			Game Two	
Table #	Player Numbers		Table #	Player Numbers
Game Three			Game Four	
Table #	Player Numbers		Table #	Player Numbers
Game Five			Game Six	
Table #	Player Numbers		Table #	Player Numbers
Game Seven			Game Eight	
Table #	Player Numbers		Table #	Player Numbers

## Appendix 4

## Procedure for Seat Rotation

Seats rotate after every round (Quan) according to the following Seat Rotation Chart, so that everybody has a chance to sit in every position, and everybody has a chance to be dealer, and to sit in each other player's upper position.

Round	Position			
	East	South	West	North
1(East Wind Round)	East(A)	South(B)	West(C)	North(D)
2(South Wind Round)	South(B)	East(A)	North(D)	West(C)
3(Western Wind Round)	West(C)	North(D)	South(B)	East(A)
4(North Wind Round)	North(D)	West(C)	East(A)	South(B)

## Explanation:

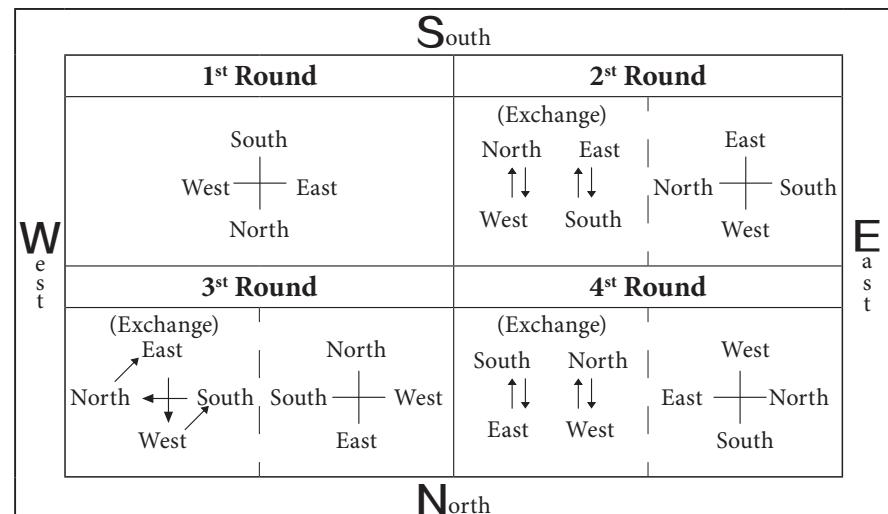
**East** Side: First Round (East), Second Round (South), Third Round (North), Fourth Round (West)

**South** Side: First Round (South), Second Round (East), Third Round (West), Fourth Round (North)

**West** Side: First Round (West), Second Round (North), Third Round (East), Fourth Round (South)

**North** Side: First Round (North), Second Round (West), Third Round (South), Fourth Round (East)

## Exchange of Position





## Appendix 5

## Score Sheet for A Game Session

Game \_\_\_\_\_

Table \_\_\_\_\_

Time: From \_\_\_\_\_ to \_\_\_\_\_

Player's Number								
Player's Name								
Position	East		South		West		North	
Seat Position	E. S. N. W		S. E. W. N		W. N. E. S		N. W. S. E	
Hand (Pan) Order	Score	Total	Score	Total	Score	Total	Score	Total
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
Remarks								
Competition Points								
Table Points								
Signature								

Signature of the Referee:

Signature of the General Referee: Date: \_\_\_\_\_

Sum the total points carefully, write down clearly, then verify and sign. Results are final once signed!

## Appendix 6

## Record of Fouls

Game # \_\_\_\_\_ Group # \_\_\_\_\_ Table # \_\_\_\_\_

Player's Team	Player's Name	Player's Number	Game/Round/Table/Position of the Foul	Nature of Foul	Relevant Penalty	Remarks

Referee \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_





12	8	6	4	2	1
Big Three Winds		Two Dragon Pungs		Dragons Pung Prevalent Wind Seat Wind	
		Mixed Shifted Chows		All Chows	
	Mixed Triple Chow			Pure Double Chow Mixed Double Chow	
Knitted Straight	Mixed Straight				Short Straight
					Two Terminal Chows
	Mixed Shifted Pungs	All Pungs		Double Pung Two Concealed Pungs	Pung of Terminals or Honors
	Two Concealed Kongs		Two Melded Kongs	Concealed Kong	Melded Kong
		All Types Half Flush			One Voided Suit No Honors
Upper Four			Outside Hand		
Lower Four					
Lesser Honors and Knitted Tiles					
	Out with Replacement Tile Robbing the Kong	Melded Hand	Last Tile	Concealed Hand	Edge Wait Closed Wait
	Last Tile Draw Last Tile Claim		Fully Concealed Hand	All Simples	Self-Drawn Single Wait
	Chicken Hand Reversible Tiles			Tile Hog	Flower Tiles
5	10	6	4	10	13

## Appendix 9

### Mahjong Pin-Ranking System

#### 1. General Principles

Tenet for Making and Executing Pin System

##### 1.1 Tenet and Spirit of Mahjong

Before playing Mahjong, you must refine your character. You should keep a serene character, without being impetuous. Neither be proud when you win, nor be stingy when you lose. Neither be happy when in a favorable situation, nor be anxious when in adversity. Do not show your emotional changes through voices and facial expression. Keep a broad mind and be generous. Moral character is the most important and the best is to gentle, kind and cultivated in playing the game. The Tenet and Spirit of Mahjong

1.2 Mahjong is the fruit of human wisdom as well as living fossils of intangible culture heritage. Mahjong culture is extensive and profound. The Mahjong System is to advocate Olympic spirit, to promote the healthy, scientific and friendly Mahjong culture, to inherit and develop the culture moral concepts containing in Mahjong, to normalize the intellectual Mahjong competition, and to popularize the scientific, intellectual Mahjong competition system and Pin-Ranking system, so that the Mahjong competition will contribute to the friendship and communication among peoples of the world.

1.3 Based on the international <Mahjong Competition Rules> issued by the World Mahjong Organization, both the normal, unified judging standard and the confirming method of the Mahjong competitive level, have to be formulated for the purpose of giving the players' skilled performances an objective, public and fair judgment.

1.4 The standardized rules and Pin System Encourage players to participate in all Mahjong competitions, to improve their skills, to achieve greater success, to have good behavior and appearance during the game, and to promote healthy, scientific and friendly Mahjong culture together.

#### 2. The Definition of Pin

##### 2.1 Pin: Character, rank, screening and difference

It represents the pursuit of due culture and our morals.

It represents skill level of Mahjong fans and players.



## 麻将竞赛规则



**2.2 Mahjong Pin System:** A system that fairly determines the skill level of Mahjong fans and players.

### 3. The structure of the Pin System

**3.1** The Pin System is graded into nine classes: Pin 1, Pin 2, Pin 3, Pin 4, Pin 5, Pin 6, Pin 7, Pin 8 and Pin 9. Pin 1 is the highest while Pin 9 is the lowest.

**3.2** All the Pin Holders' standard of behavior should accord with the Articles 2.3.1, 2.3.2 and 2.3.3 of <Mahjong Competition Rules>.

**3.3** Every Pin Certificate Holder has high level of understanding of Mahjong culture and self-cultivation. It is same on all levels of Pin holders.

The level of Pin only represents the difference of holders' competition and playing skill, not the difference on moral standards.

**3.4** According to international <Mahjong Competition Rules>, there are three technical aspects in determining one's Pin: "Table Points, Competition Points, the place in competition."

**3.5** Pin Table Points fall into regular competition's "Pin Standard" and web play of "Web Pin Standard"; those two standards are separate and not the same.

### 4. Computational Method of Mahjong Pin System

**4.1** Pin Table Points: Sum of all Table Points in all the formal competitions.

**4.2** Competition Points: Sum of all Competition Points (positive scores) in all the formal competitions.

**4.3** The Place in Competition:

It represents the player's Rank in the formal competitions, and it is the Index of player's contest results.

**4.4** The above Points and results must be awarded and recorded in the Mahjong competitions, which is registered or authorized by the World Majong Contest Center.

**4.5** When a player's points reaches a definite level, s/he can apply the corresponding Pin. The application must satisfy all the three standards of points (TP. CP. Rank). It is not allowed to substitute one another.

## 4.6 The List of Pin Standard

NO.	Pin	Accumulated Standard Points	Accumulated Competition Points	Acquired Rank Individual, Team, Group
1	Pin 9	20		
2	Pin 8	30		
3	Pin 7	40		
4	Pin 6	60	1000	Top 16 of the individual, the third place of the Team
5	Pin 5	80	1500	Top 12 of the individual, the second place of the Team
6	Pin 4	100	2000	Top 8 of the individual, the Champion of the Team
7	Pin 3	120	3000	Top 6 of the individual in Class A competition
8	Pin 2	160	4000	Top 3 of the individual in Class A competition
9	Pin 1	200	5000	Top 1 of the individual in Class A competition
<b>Note:</b>				
1: Accumulate only the positive Scores as the final result of the Competition.				
2: All the three standards must be satisfied for Pin1 - Pin 6 applicants, and the three standards, may not be lacked or substituted one another.				

## 4.7 The List of Web Pin Standard

NO.	Web Pin	Accumulated Standard Score	Acquired Rank (Individual)
1	Web Pin 9	1000	
2	Web Pin 8	3000	
3	Web Pin 7	5000	
4	Web Pin 6	10000	Top 24 of the web competition
5	Web Pin 5	15000	Top 16 of the web competition
6	Web Pin 4	20000	Top 12 of the web competition
7	Web Pin 3	30000	Top 8 of the web competition
8	Web Pin 2	40000	Top 6 of the web competition
9	Web Pin 1	50000	Top 3 of the web competition
<b>Note:</b>			
Both the Standard Score and Rank should be reached for Pin1 to Pin 6 applicants, any standard may not be lacked or substituted by the other.			



## 5. Class of Competition

The Mahjong competitions registered or approved by the World Mahjong Contest Center are divided into three classes: Class A, Class B, Class C. The international <Mahjong Competitions Rules> must be executed in the competitions of all classes.

### 5.1 Class A competition

**5.1.1** The players: not less than 80, and the sessions: not less than 8.

**5.1.2** The World Mahjong Championship, intercontinental Mahjong Championship or World Mahjong Competitions, which is hosted, authorized, registered and approved by the World Mahjong Contest Center.

### 5.2 Class B competition

**5.2.1** The players: not less than 60, and the sessions: not less than 6.

**5.2.2** The Continental Mahjong Competitions or multi-country Mahjong Competitions, national Mahjong competitions, bilateral or multi lateral Mahjong competitions between countries, authorized, registered and approved by the World Mahjong Contest Center.

### 5.3 Class C competition

**5.3.1** The players: not less than 40, and the sessions: not less than 6.

**5.3.2** The regional Mahjong competitions, in a country or the bilateral friendly Mahjong competitions between two regions or two countries.

**5.3.3** Web Mahjong competitions registered or authorized by the World Mahjong Contest Center.

**5.3.4** Web Mahjong competitions must be held in the public internet.

## 6. The Institute of Pin Confirmation

**6.1** Mahjong Pin Committee is founded under the World Mahjong Contest Center; it is composed of qualified experts.

**6.2** Mahjong Pin Committee is responsible for confirming Pin Levels.

**6.3** Mahjong Pin Committee is responsible for drafting, revising and interpreting of Mahjong Pin System.

## 7. Procedure of Confirmation of Mahjong Pin Level

**7.1** Players can apply for Mahjong Pin Level through E-Mail anytime or in writing after contests to Mahjong Pin Committee.

**7.2** Players should fill out <Application for Mahjong Pin Level> and present certificated competition results signed by qualified referee when applying for Mahjong Pin Level.

Application and other copy of certificates can be mailed, faxed or E-mailed to the Mahjong Pin Committee of the member organization.

**7.3** After receiving the application, the Mahjong Pin Committee of the member organizations will verify the players' applications and competition results and confirm the Pin level. The member organizations can award Pin Certification below Pin Level 4.

**7.4** After the applicant's Pin Level 3 and up is confirmed, the World Mahjong Contest Center will issue Pin Certifications to him/her, create his/her file, and publish on the website of the World Mahjong Organization. Web Pin certificate is awarded by the authorized website.

## 8. The right of interpretation of Mahjong Pin System is reserved to Technical Rules and Pin Committee of the World Mahjong Contest Center.

World Mahjong Contest Center



## Application Table for Pin Level

**My own results in the following competitions:**

Name	Sex	Age	Nationality				Contact Info			
Competition Name	Time	Place	Class	Players	Sessions	TP	CP	Individual Rank	Group Rank	Team Rank
Applying Pin	Pin	Applying Time			Sum of Points					

Please confirm.

I promise to develop the Olympic spirit, initiate the healthy, scientific and friendly Mahjong culture, oppose gambling, and cheating, I will do my best to help the development of competitive Mahjong sports. Please check and verify.

**Applicant:** \_\_\_\_\_ **Date:** \_\_\_\_\_ **Check Unit:** \_\_\_\_\_ **Date:** \_\_\_\_\_



## Postscript

The Chinese and English edition of the international "Mahjong Competition Rules" was proposed in 2006 under the direction of Yu Guangyuan, the President of the World Mahjong Organization, with the support and participation of Mahjong players around the world. President Yu Guangyuan also suggested that the "Mahjong Competition Rules" should be refined continuously and players would experience a contest of intellect through the competitions. During the First World Mahjong Championship in 2007, the World Mahjong Organization conference passed a resolution making Chinese, English and Japanese the official languages of the organization. After a few years of international competitions and improvement, the Chinese, English and Japanese edition of the international "Mahjong Competition Rules" was formally adopted by the World Mahjong Organization.

This edition incorporated the practical experience gathered from various contests as well as ideas gathered from website feedback, which later were revised and summarized by specialists in the field. The Rules standardize, regulate and serve as the guidelines for Mahjong competitions.

Publishing the Chinese, English and Japanese edition of the international "Mahjong Competition Rules" will expand the international communications of different cultures around the world, and increase the understanding and friendship among each other.

We wish to express our gratitude to all Mahjong organizations and players from various countries and regions who have been fostering and disseminating the Mahjong culture for such a long time, especially the Technical Committee of the World Mahjong Organization, the Organization Committee for Open Contest of Chinese Mahjong, and all players of the games.

Mahjong culture is extensive, profound and rich in content. We will further improve the international "Mahjong Competition Rules" in the future.

**The World Mahjong Contest Center**

2013

麻雀の対局においては、まず品格を高めなければならない。  
落ち着いているのがよく、せっかちなのはよくない。勝って  
おごらず、負けてくさらず、幸運に浮かれず、不運に沈ま  
ず、色に出さず、声に出さない。懐を深くし、品格を貴ん  
で、上品で穏やかであるのが、最上である。

—— 麻雀の本旨と精神

麻将源於中國學苑  
于光遠著

マージャンは中国に発し、世界に属す。

于光遠

## 序

麻雀は、人類が余暇を楽しむゲームとして生み出した知的創造物であり、またその実際の活動です。すべてのゲームにはルールがあり、麻雀も例外ではありません。

ルールを守ってゲームを楽しむ事は、教養、学問、知恵、徳行、秩序の体現であり、また、人を尊重し、自分を尊重し、礼儀を尊重し、公正さを尊重することの体現です。

国際的な《麻雀競技規則》を翻訳し出版することは、“健康的、科学的、友好的な麻雀文化”を実践する基礎であり、麻雀ゲームの入場券です。

互いに知恵を出し合い、互いに人格を守り合い、友情を長く続け、互いに助け合い、困っている人を救うということにおいては、麻雀も他のゲームと同じです。他のゲーム同様、麻雀ゲームとそのルールは、われわれが保護し遵守すべきものであります。

中国レジャー研究センター

2006年9月



## 目 次

前書き .....	1
<b>第一章 総則 .....</b>	<b>2</b>
第一条 主旨 .....	2
第二条 規則説明 .....	2
<b>第二章 行為の基準 .....</b>	<b>2</b>
第三条 参加者心得 .....	2
<b>第三章 競技の一般的ルール .....</b>	<b>3</b>
第四条 基本用語及び一般規定 .....	3
第五条 競技手順 .....	6
第六条 ゲームの進め方 .....	11
第七条 アガリの規定 .....	13
第八条 役の定義と点数 .....	14
第九条 競技成績の計算 .....	22
第十条 順位と品級〔日本で言う「段位」〕 .....	23
第十一条 違反と罰則 .....	24
第十二条 抗議の手順 .....	28
第十三条 抗議案件の処理手順 .....	28

付録1 規定の役、牌例、点数と計算法 .....	30
付録2 誓約書 .....	56
付録3 組み合わせ表 .....	57
付録4 場所変え手順 .....	58
付録5 1回戦ごとの成績表 .....	59
付録6 罰則の記録表 .....	60
付録7 最終成績表 .....	61
付録8 役と点数表 .....	62
付録9 麻雀品級認定制度 .....	64
付録10 知力競技麻雀選手品級申請表 .....	69
<b>後書き .....</b>	<b>70</b>



## 前書き

麻雀文化は豊かで奥深く、ゲームにおける人類叡智の結晶である。豊富で多彩な文化を内に含み、面白く、知的で、競争的且つ社交的であることから、早くから世界中の人々の娯楽として広まっている。

2005年10月、北京において中国・日本・アメリカ・ドイツ・フランス・デンマーク・オランダ・ハンガリーなど各国麻雀組織の共同提唱のもと、世界麻雀組織が設立された。その後、知的競技麻雀運動の発展に伴い、所属する組織と愛好家が増え続けている。

オリンピック精神を発揚し、健康的・科学的・友好的な麻雀文化を率先して提唱し、各国と地域の間で知的競技としての麻雀運動の交流と発展を進めていくために、各國の麻将組織の提案と参与のもと、我々は共同で国際『麻雀競技規則』を翻訳・編纂を行った。

本規則には中英日三ヶ国版と中国語版がある。世界麻雀組織に所属する各國組織は、世界麻雀競技センターによる資格の認定を経た後、母国語へ翻訳することができる。もし翻訳により規則の解釈に差が生じた場合は、中国語版の解釈を基準とする。

本規則の版権は世界麻雀競技センター (WORLD MAHJONG CONTESTCENTER、略称WMCC) に属する。

世界麻雀組織

## 第一章 総 則

### 第一条 主 旨

1.1.1 オリンピック精神を発揚し、健康的、科学的、友好的な麻雀文化を率先して提唱し、各国と地域の人々の友情と交流を深め、文化的・規範的で、レベルが高く、意義深く、格調が高い麻雀競技を創始し、知的競技麻雀運動の普及と向上を推し進める。

### 第二条 規則について

1.2.1 本規則は、世界麻雀組織が主催あるいは許可する競技会に適用される。また所属する組織が開催する各種の麻雀競技会と権限を与えられて行うネット上の競技会にも適用される。

1.2.2 本規則施行中に変更がある場合は、世界麻雀競技センターが別途規定を定める。

1.2.3 本規則の解釈権は、世界麻雀競技センターが有する。

## 第二章 行為の原則

### 第三条 参加者心得



- 2.3.1 世界麻雀組織の競技主旨と規則を支持し遵守する、各国と地域の麻雀組織と愛好家は、均しく競技会への参加を申し込むことができる。
- 2.3.2 参加者は、品格を保ち、公衆道徳を守り、フェアプレーを心がける。また、審判に従い、他人を尊重し、知力の向上につとめる。
- 2.3.3 競技参加者は、身なりをきちんと整え、礼儀正しくなくてはならない。競技会場は禁煙。また競技に支障をきたす物を身につけたり持ち込んだりしてはならない。
- 2.3.4 審判及び競技スタッフは、系統的な教育訓練を受けて資格を取得し、競技規則と審判方法に基づき、厳粛で真面目且つ公正で正確に競技会開催の任務を遂行しなければならない。

### 第三章 競技の一般的ルール

#### 第四条 基本用語および一般規定

- 3.4.1 輪：1回戦のこと。
- 3.4.2 盤：一局。配牌を取ってからアガリもしくは流局まで。
- 3.4.3 圈：場の四局。四人が親を各自一回ずつ行なう。
- 3.4.4 局：一莊（イーチャン）。4つの場を全て打ち終えるか、或いは規定時間に達するまで。

- 3.4.5 圏風：場風 各場を表す方位。第1番目が東場、第2番目が南場、第3番目が西場、第4番目が北場。
- 3.4.6 門風：風牌。選手が座る位置を表す方位。親は東、下家は南、対門は西、上家は北が風牌となる。
- 3.4.7 定位：選手は競技会の規定より抽選或いは編成により卓及び方角を決める。
- 3.4.8 莊家、旁家：門風東家（親）、傍家⇒その他は風家（子）、アガるかどうかにかかわらず親の連莊はない。
- 3.4.9 換位：場所変え 競技の途中で、選手は競技中規定により座席位置を換える。
- 3.4.10 立牌：各選手が持っている牌。標準数は13枚。晒した順子・刻子・槓子を含む。晒していない手牌は“立牌（リーパイ）”と言う。槓や花牌によって手牌が増えても、その分は含めず、標準数は13枚であるものとする。
- 3.4.11 将牌：雀頭 標準のアガリ型に含まれるただ一組の対子。
- 3.4.12 順子：シュンツ 柄色同様の数が繋がる三枚の数牌。
- 3.4.13 刻子：コーンツ 同様の牌三枚、碰牌は明コーンツ・手牌に有る場合は暗コーンツ。
- 3.4.14 対子：トイツ 同様の牌二枚。
- 3.4.15 字牌：風牌の東・南・西・北と三元牌の白・発・中を指す。



- 3.4.16 玄九牌:ヤオチュー牌のこと。1・9の数牌と字牌を指す。
- 3.4.17 チー牌:チー 上家が牌を捨てたとき、チーと発声し、自分が持っている2枚の牌と組み合わせて1組の順子を作り、面前に開示すること。
- 3.4.18 碰牌:ポン 他家が牌を捨てたとき、ポンと発声し、自分が持っている対子と組み合わせて1組の刻子を作り、面前に開示すること。
- 3.4.19 横牌:カン 同様4枚のこと。
- 3.4.20 補花:花牌をツモったとき、“ホワー”と発声して、面前に開示し、さらに牌山の末尾(但し、山の上の牌から先に取る)から一枚補充すること。
- 3.4.21 听牌:テンパイ あと一枚必要な牌が揃えばアガリとなる状態。
- 3.4.22 和牌:アガリ 規定の牌形を満たしてアガったとき、アガリ牌を自ら持ってきて十四枚のアガリ形を正しく作ること。この形を作れば八点以上の点数が得られる。
- 3.4.23 自摸和:ツモアガリ ツモった牌によるアガリ。
- 3.4.24 点和:出アガリ 他家が捨てた牌によるアガリ。
- 3.4.25 報牌:発声 チー・ポン・カン・花牌・アガリの場合は、行為の前にまず発声しなければならない。
- 3.4.26 番種:役 一定の点を持つ、牌の組合せあるいはアガリ方。
- 3.4.27 罰張:処罰の対象と判定された牌。
- 3.4.28 単放:手元に持ってきたアガリ牌を、役が成立しているかどうか確認できるように他の手牌と離して置くこと。アガリ牌を手牌の中に入れてから手牌を開示してはいけない。

- 3.4.29 多張・少張:多牌・少牌 規定の枚数より多牌・少牌のこと。
- 3.4.30 荒牌:流局 144牌を全てツモってアガリが出ないこと。
- 3.4.31 錯和、詐和:アガリ規定にない形でアガリを宣言すること。
- 3.4.32 牌牆、牌城:牌山 4人が各自自分の前に18トンずつに積んだ牌を牌牆と呼ぶ。左右が隣接した4つの牌牆を牌城と呼ぶ。(日本は牌牆、牌城が同じく牌山と呼ぶ)
- 3.4.33 牌池:捨て牌を置く河 牌山に囲まれた内側の部分。

## 第五条 競技手順

- 3.5.1 卓組み抽選:科学的方法で、公開、公平、公正の原則に沿った抽選を行い、卓組を決める。抽選に間に合わないチームに対しては、競技委員会が指定した代理人による抽選を有効とする。原則として同じ国や地区の選手はできるだけ対戦しないような組み合わせを合理的に編成して競技を行う。
- 3.5.2 競技形式:各卓四名とし、各卓ごとに成績を競う。
- 3.5.3 競技項目:個人戦、チーム戦と団体戦がある。
- 3.5.4 競技方法:リーグ戦・トーナメント戦・リーグ戦とトーナメント戦の組合せ等方式を採用する。各競技会では六回戦以上を戦う。



3.5.5 競技会で使用する機材、会場及び施設：世界麻雀組織（構成組織を含む）が使用あるいは認可する機材、会場及び施設は健康的、衛生的で、環境保護基準を満たし、安全でなければならない。世界麻雀競技センターの証明書があるか、あるいは下記の基準を満たしていることを世界麻雀組織が認可した競技委員会が認めたのであること。

1. 麻雀牌：材質が堅牢で滑らか、大きさや厚みが均一であること。牌面の図案・模様及び文字が見易く色が鮮明で、裏の色や模様が均一であること。

(1) 全部で6系統42種類、144枚。

(2) 数牌は合計108枚。

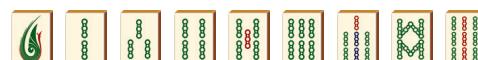
① 万子：一万～九万、各4枚、合計36枚。例：



② 筒子：一筒～九筒、各4枚、合計36枚。例：



③ 索子：一索～九索、各4枚、合計36枚。例：



(3) 字牌は合計28枚

① 風牌：東・南・西・北、各4枚、合計16枚。例：



② 三元牌：中・発・白、各4枚、合計12枚。例：



(4) 花牌：すべて異なる8種類の図柄、各1枚、合計8枚。図柄や文字は、本規則の趣旨に合致し、また他の牌と明確に区別できるものを選ぶこと。例：



春、夏、秋、冬、梅、蘭、竹、菊

2. 骰子：立方体で、手で投げるものは1～1.5cm、材質が堅牢で滑らかなもの。六面には1～6の点が刻まれていて、1の裏は6、2の裏は5、3の裏は4。中が空洞でなくで中心に重心があり、1と4の目は赤、それ以外は青或いは黒で、各点が鮮明に着色されていること。

3. 会場：同時に出席する選手が公平に競技するのに十分な広さであること。周囲が静かで清潔であり、風通しが良く、室内が明るいこと。選手の後ろに鏡など光を反射するものがないこと。会場には必ず非常口があること。

4. 麻雀卓：卓面は正方形で一辺が80～95cm、適当な高さで、安定してしっかりとものを使用する。卓面に敷くマットは3mm以下。あるいは世界麻雀競技センターが認定した全自動麻雀卓を使用する。

5. 椅子：大きさや高さが麻雀卓に合っていること。

6. 計分器具：競技成績記録表を使用するか、あるいは認定済みの電子的計算機器などを使用して競技の成績を記録する。

7. 時計：会場のハッキリ見える位置に時計を設置する。競技時間の計測にはストップウォッチ或はタイマーを使用してもよい。

8. 会場内の標識：

(1) “東”：会場の方位に基づいて「東」の字を掲げる。それによって選手の着席位置が決まる。

(2) “品”：品德が高尚で、誠実・公正であることを表す。

(3) “静”：会場が静かで秩序があり、大声や騒音がないことを表す。



3.5.6 競技時間:各回の競技時間は150分を超えない(途中休憩は15分を超えない)。終了の15分前に、審判長はその旨を選手に伝える。規定時間内に打ち終えれば、この回は終了。ゲームが進行中であっても、終了時間に達したら即座に終了し、その時点の得点で成績をつける。

#### 3.5.7 競技前の点呼と競技:

1. 点呼:選手は規定の時間に規定の場所に行って報告し点呼を受ける。
2. 選手の入場と着席:選手は規定時間の前に入場し、割り当てられた卓に着席する。審判は選手が正しい席に着席していることを確認する。総審判長が競技開始を宣言するとき、選手は合図に従って起立し、互いに礼をして着席する。競技用語の発声を除き、競技会場では静粛を保つ。対局が終了したら、選手と審判は互いに謝意を表す。
3. 洗牌手順:

- (1) 選手はいっせいに全ての牌を裏返す。
- (2) 選手は両手で牌をかき混ぜて平均的で無秩序になるように動かし、同じ牌や連続する牌が一ヵ所に集またりしないようにする。まず自分の前の牌を混ぜ、それからそれを卓の真ん中に押し出して、卓の中央かき混ぜる。

- (3) かきまぜ方が不十分と判断したら、審判は選手にもっとかきまぜるように指示することができる。全自动麻雀卓を使用している場合はこの限りでない。

4. 山積み:各選手は36枚の牌を18列2段に積み自分の前に牌山を作る。4人の牌山は左右が接して四角くなるように並べる。選手は牌山が正しく積まれないと判断した場合、拳手にて審判にその旨を報告し、再度山積みを行なうことができる。

5. さいころを振って開門場所を決める:
  - (1) 2つのサイコロを使う。サイコロを振る人は、2つのサイコロを持ち10~20センチメートルの高さで卓の中央に向かって投げる。



(2) 開門場所は二度振りで決める。その手順は、まず東家がさいころを振り、出目が5と9の場合は再度東家がさいころを振る。2、6、10の場合は南家、3、7、11の場合は西家、4、8、12の場合は北家がさいころをふる。開門場所は、二度目のさいころを振った人の牌山から、二度のさいころの出目の数を合計した数の場所になる。

- (3) 二度目を振った人の山から、二度の出目を合計した数字に応じて開門場所を決める。目が出た後、開門するまでに東家がサイコロを回収する。
- (4) 開門場所が決まつたら、東家から左回りに4牌ずつ3周まで取る。その後、東家は上山の一番端と一つ飛ばしの牌一枚ずつ取る(いわゆるチョンチョン)。その後、南家・西家・北家の順番で一枚ずつ取る。この時点で東家の手牌は14枚、それ以外は13枚となる。
6. 牌を並べ、花牌を手牌の前に置く:まず、東家から花牌を出し、補充牌を引く。続いて、南家・西家・北家が行う。その後、東家が第一打を捨てる。ここまで20秒以内で行うこと。



## 第六条 ゲームの進め方

3.6.1 ゲーム中の宣言は、必ず“チーパイ”、“ポンパイ”、“カンパイ”、“プーホワ”、“フーパイ”、或はそれを簡略した“チー”、“ポン”、“カン”、“ホワ”、“フー”という発声をもって行うこと。発声には必ず中国語のゲーム用語を用いる。牌を打ち出すとき、その牌の名前を発声しない。雑談や言語及びその他の形式による情報交換を禁止する。

3.6.2 ゲームの進行：ツモ・打ち出し・チー・ポン・カン・花牌の補充を含むゲームの進行はアガリ（或は流局）に至るまで、座席順に反時計回りで行う。

3.6.3 ツモ：反時計回りに東家・南家・西家・北家の順番で行う。上家の打牌が河に並べられて、はじめてツモることができる。

3.6.4 打牌：牌山から新しいツモを引いたり、チー・ポン・カン・花牌の補充の後アガリでない場合は、10秒以内に打牌を済ませなくてはならない。チーやポンした牌と同じ牌を打ち出しても構わない。打牌は、まずよく見えるよう、自分の立牌の前に晒し、それから河に入れる。河に入る牌は、左から右へ順番に並べる。6枚に達したら、その手前に次の列を作りまた順に並べる。

3.6.5 鳴いた牌のツケ方：上家からチー・ポン・カンした牌は、横にして晒した牌の左側に置く。対面からポン・カンした牌は、横にして晒した牌の中央に置く。下家からポン・カンした牌は、横にして晒した牌の右側に置く。



3.6.6 チーのやり方：上家が打ち出した牌は、自分の手中の牌と組み合わせて順子を作れる場合、チーを宣言することができる。チーはややゆっくり行う。同じ牌が続けて打ち出されたとき、後から打ち出された牌をチー・ポン・フーとしてもよい。

3.6.7 ポンのやり方：他家が打ち出した牌は、自分の手中の対子と組み合わせてを刻子作れる場合、ポンを宣言することができる。ポン（カン）はチーに優先する。ポン（カン）はすばやく行う。3秒以内に発声しなければならない。

3.6.8 カンのやりかた：カンの発声後、ただちに牌山の末端から牌を補充する。チー・ポンをしたときには、手の中に同じ4枚の牌があつても、カンすることはできない。次にツモった後ではカンすることができる。カンには以下の2種類がある。

1. 明槇：手中の暗刻と同じ牌他家が打ち出したとき、カンができる。或は明刻と同じ牌をツモったとき、カンを宣言することができる。明槇した牌は立牌の前に表を向けて並べる。



2. 暗槓:同じ4枚の牌を持っているときカンを宣言することができる。暗槓した牌は立牌の前に伏せたまま並べる。但し、アガリ或は流局後に公開して、他家の確認を得なければならない。暗槓をしても門前清であることは変わらない。



## 3. アガリ方:

- (1) ツモアガリ:ツモった牌でアガること。
- (2) 出アガリ:人が打ち出した牌でアガること(搶槓和を含む)。

4. アガる人:2人以上同時にアガリを宣言した場合、振り込んだ人から反時計回りに見て最初の人がアガる。

## 第七条 アガリの規定

3.7.1 アガリの手順:アガる人はまず“フー”と発声しなければならない。続いて手牌を整理して開く。アガリ牌はすぐに回収し、手牌から離して置く。自分でアガリ役を申告し、河にある牌を並べて(或いは電子的に)点数を計算する。それを他家に確認してもらい、異議があれば裁判を申請する。他家は確認が済むまで、自分の立牌を開いてはいけない。アガリはチー・ポン・明カンに優先する。

3.7.2 アガリの条件:アガる人の牌型は以下の牌型の一つと一致しなければならない。

## 1. アガリの基本牌型:

- (1) 11,123,123,123,123。
- (2) 11,123,123,123,111 (或は1111)。
- (3) 11,123,123,111,111 (或は1111)。
- (4) 11,123,111,111,111 (或は1111)。
- (5) 11,111,111,111,111 (或は1111)。

## 2. アガリの特殊牌型:

- (1) 11,11,11,11,11,11,11 (七対)。
  - (2) 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,11 (十三幺)。
  - (3) 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1 (全不靠)。
- (注; 1=単独牌、11=雀頭・対子、111=刻子、1111=槓子、123=順子。)

## 第八条 役の定義と点数:

本規則で認める役は全部で81種類あり、9つの系統に分けられる。即ち、字牌系、順子系、刻子系、七対系、色組合せ系、チャンタ系、不靠系、アガリ方系、特殊系(付録8参照)。点数の高さは役の難易度によって決められている。点数は12段階。順に88、64、32、24、16、12、8、6、4、2、1点。アガリの条件を満たしているかどうか確認する際、異なる系列の役は、点数計算の原則に照らして組み合わせることができる。

## 3.8.1 役定義点数表

点数	役番号	役	定義
88	1	大四喜	アガリの手に東、南、西、北4組の刻子(槓子)がある。
	2	大三元	アガリの手に中、発、白3組の刻子(槓子)がある。
	3	緑一色	索子の23468と發からなるアガリ。



点数	役番号	役	定義
88	4	九蓮宝燈	一色の数牌による1112345678999の形の、同じ色ならどの牌でもアガれるテンパイ形からのアガリ。
	5	四槓	アガリの手に4組の槓子がある(暗槓と複合する)。
	6	連七対	1色の数牌による連續した7つの対子からなるアガリ(ツモアガリの場合は不求人を加算できる)。
	7	十三幺	3色の数牌の一・九牌と7種の字牌からなり、その中の1つが雀頭であるアガリ(ツモアガリの場合は不求人を加算できる)。
64	8	清幺九	数牌の一・九牌による刻子(槓子)及び雀頭からなるアガリ。
	9	小四喜	アガリの手に風牌の刻子(槓子)3組と残り1組の対子がある。
	10	小三元	アガリの手に2組の三元牌の刻子(槓子)と残り1組の対子がある。
	11	字一色	字牌による刻子(槓子)及び雀頭からなるアガリ。
	12	四暗刻	アガリの手に4組の暗刻(暗槓)がある。(ツモアガリのときは不求人が複合する)。
	13	一色双龍会	1色の数牌による2組の老少副と5の雀頭からなるアガリ。
48	14	一色四同順	アガリの手に1色の数牌による4組の同じ順子がある。

点数	役番号	役	定義
48	15	一色四節高	アガリの手に1色の数牌による1つずつ数が繰り上がる4組の刻子(槓子)がある。
32	16	一色四歩高	アガリの手に1色の数牌による1つ或は2つずつ数が繰り上がる4組の順子がある。
	17	三槓	アガリの手に3組の槓子がある(暗槓と複合する)。
24	18	混幺九	字牌と数牌の一・九牌による刻子(槓子)及び雀頭からなるアガリ。
24	19	七対	7つの対子からなるアガリ(ツモアガリの場合は不求人を加算できる)。
24	20	七星不靠	必ず東南西北中發白が各1枚ずつあって、それに147・258・369の筋毎に同じ色で全体で3色の数牌の中の任意の7種を組み合わせてできる雀頭のないアガリ。(ツモアガリの場合は不求人を加算できる)
24	21	全双刻	2468の数牌による刻子(槓子)と雀頭からなるアガリ。
24	22	清一色	1色の数牌からなるアガリ。
24	23	一色三同順	アガリの手に1色の数牌による3組の同じ順子がある。
24	24	一色三節高	アガリの手に1色の数牌による1つずつ数が繰り上がる3組の刻子(槓子)がある。
26	25	全大	数牌の7~9からなるアガリ。
26	26	全中	数牌の4~6からなるアガリ。
26	27	全小	数牌の1~3からなるアガリ。



点数	役番号	役	定義
16	28	清龍	アガリの手に1色の数牌による123と456と789の3組の順子がある。
	29	三色双龍会	2色の数牌による2組の老少副とそれとは別の色の5の雀頭からなるアガリ。
	30	一色三歩高	アガリの手に1色の数牌による1つ或は2つずつ数が繰り上がる3組の順子がある。
	31	全帶五	どの面子にも雀頭にも数牌の5がある。
	32	三同刻	アガリの手に3組の同じ数の刻子（槓子）がある。
	33	三暗刻	アガリの手に3組の暗刻（暗槓）がある。
12	34	全不靠	147・258・369の各筋毎に同じ色で全体で3色の数牌、及び東南西北中発白の中の任意の14種からなる雀頭のないアガリ（ツモアガリの場合は不求人を加算できる）。
	35	組合龍	アガリの手に147と258と369の各筋毎に同じ色で全体で3色の数牌がある。（3組の特殊な順子として扱う）
	36	大于五	数牌の6～9からなるアガリ。

点数	役番号	役	定義
8	37	小于五	数牌の1～4からなるアガリ。
	38	三風刻	アガリの手に3組の風牌の刻子（槓子）がある。
	39	花龍	アガリの手に3色の数牌による123と456と789の3組の順子がある。
	40	推不倒	団柄に上下の区別がない牌（筒子の1234589、索子の245689と白）からなるアガリ。
	41	三色三同順	アガリの手に3色の数牌による3組の同じ順子がある。
	42	三色三節高	アガリの手に3色の数牌による1つずつ数が繰り上がる3組の刻子（槓子）がある。
	43	無番和	どの役にも当てはまらないアガリ（花牌は含めない）。
	44	妙手回春	牌山の最後の一枚をツモってアガる（自摸は複合しない）。
	45	海底捞月	打ち出された最後の一枚の牌でアガる。
	46	槓上开花	カンをしたときに牌山から補充した牌でアガル。槓の点は加算できるが、自摸は複合しない。カンで補充した牌が花牌で、その補充牌でアガったときは杠上开花ではなく、自摸の1点を加算できる。



点数	役番号	役	定義
8	47	搶槓和	他家が加カンした牌でアガル（和絶張は複合しない）。
	48	双暗槓	アガリの手に2組の暗槓がある。
6	49	碰碰和	4組の刻子（槓子）と雀頭からなるアガリ。
	50	混一色	1色の数牌と字牌からなるアガリ。
	51	三色三歩高	アガリの手に3色の数牌による1つずつ数が繰り上がる3組の順子がある。
	52	五門齊	アガリの手に3色の数牌、風牌、三元牌がある。
	53	全求人	4面子全てチー・ポン（明カン）して、出アガリする。
	54	双箭刻	アガリの手に2組の三元牌の刻子（槓子）がある。
	55	全帶幺	どの面子にも雀頭にも幺九刻がある。
4	56	不求人	チー・ポン・明カンしないで、ツモアガリする。
	57	双明槓	アガリの手に2組の明槓がある（1組の明槓と1組の暗槓があるときは6点）。
	58	和絶張	河に捨てられるか、卓上に晒されて、同じ3枚の牌が既に見えているとき、その4枚目の牌でアガル。

点数	役番号	役	定義
2	59	箭刻	中、発、白のいずれかの刻子（槓子）。
	60	圈風刻	場風の刻子（槓子）。
	61	門風刻	自風の刻子（槓子）。
	62	門前清	チー・ポン・明カンしないで、出アガリする。
	63	平和	4組の順子と数牌の雀頭からなるアガリ。
	64	四帰一	アガリの手にある同じ4枚の牌（槓子は含まない）。
	65	双同刻	2組の同じ数の刻子（槓子）。
	66	双暗刻	アガリの手に2組の暗刻（暗槓）がある。
1	67	暗槓	4枚の同じ牌をツモって宣言した槓子。
	68	断幺	アガリの手に数牌の一・九牌と字牌がない。
	69	一般高	1色の数牌による2組の同じ順子の組合せ。
	70	喜相逢	2色の数牌による2組の同じ順子の組合せ。
1	71	連六	1色の数牌による連続した6つの数字からなる2組の順子の組合せ。
	72	老少副	1色の数牌による123と789の2組の順子の組合せ。



点数	役番号	役	定義
1	73	幺九刻	数牌の1・9及び字牌の刻子（槓子）。
	74	明槓	暗刻と同じ牌を他家が捨てたときに宣言した槓子。あるいは明刻と同じ牌をツモったときに宣言した槓子。
	75	缺一門	アガリの手に一色の数牌がない。
	76	無字	アガリの手に字牌がない。
	77	辺張	123の3または789の7のみでテンパイしたアガリ。
	78	坎張	順子の中央の牌のみでテンパイしたアガリ。
	79	单调将	雀頭になる牌のみでテンパイしたアガリ。
	80	自摸	ツモった牌でアガる。
	81	花牌	花牌1枚につき1点だが、アガリに必要な8点には含めず、アガリが確定した後に加点できる。花牌を開示した後の補充牌でツモアガリした場合は、自摸の1点を加算し、杠上開花を加算しない。開示・補充前の花牌は打ち出してよい。

## 第九条 競技成績の計算

### 3.9.1 局の点数計算

各局の点数計算はアガリを前提条件とし、計算の原則に基づいて、役の点数表を参照して行う。

#### 1. アガリの前提

- (1) 規定のアガリ牌型に合致していること。
- (2) 役の点数の合計が少なくとも8点以上であること。
- (3) 規定のアガリ方であること。

#### 2. 得点の内訳：底点、基本点とペナルティからなる。

- (1) 底点：アガリの後、アガれなかった選手がアガった選手に必ず支払う8点を指す。
- (2) 基本点：アガリの後、成立するそれぞれの役の点数の合計を指す。
- (3) 罰点：選手が競技中に犯した反則に対し審判員が罰として課す点を指す。局毎或は一回戦終了時に清算あるいは控除しなければならない。

#### 3. 得点の計算各局のアガリの後、以下の公式にしたがって計算する。

- (1) ツモアガリ：(底点+基本点)×3人(アガれなかった人)
- (2) 出アガリ：底点×3人(アガれなかった人)+基本点×1人(振り込んだ人)

4. 計算の手順：アガった人が自分で点数を申告し、他の人がそれを確認する。もし異議があれば、裁判により査定する。アガった人も他の人も、確認後に再度申告漏れをチェック或は追加してはならない。審判員は規定に従って、競技に関わる事項を《麻雀競技成績記録表》に記録し、併せて選手と審判員は署名しなければならない。

5. 計算の形式：附録5の《麻雀競技成績記録表》を用いるか、または世界麻雀競技センターが認定するか或いは競技会の開催権限を与えた競技組織委員会が指定した成績記録のための器具を使用して、オープン且つ公正で科学的な手段により各ゲームの成績を記録し集計する。



6. 計算の原則:《役定義点数表》がアガリの点数計算の根拠である。アガリの後、まず主体となる役を確定し、その役と必ず同時に存在するとは限らない役を順に組み合わせて、点数を加算していく。その原則は以下の通り:

- (1) 重複しない原則:ある役の牌の組合せ条件から、その役が成立するとき必ず同時に存在することが決まる役は、重複して計算しない。
- (2) 分解しない原則:役を確定させた後、それを再び分解して別の役を作り計算してはならない。
- (3) 同じ役を作らない原則:既に組み合わせて作ったある役を、別的一面子と再び組み合わせて同じ役を作り計算してはならない。
- (4) 高い方を選べる原則:2面子以上組み合わせて2つ以上の役を作る場合、もしそ中の一種類の計算方法しか選べないなら、点数が高い方の計算方法を選んでよい。
- (5) 一回再利用できる原則:もしまだ組み合わせていない面子があれば、一回だけ既に組み合わせ済みの対応する面子と組み合わせて役を作り計算することができる。

### 3.9.2 一莊の点数計算:

1. 素点:各局の得失点の合計を素点とする。素点は次の回戦には持ち越さない。
2. 標準点:4・2・1・0制。すなわち一回戦毎に同卓した4人は素点の高い方から順に、その回の標準点として4点、2点、1点、0点を得る。
3. 各回終了後、選手と審判員は確認の署名を行わなければならない。

## 第十条 順位と品級[日本で言う「段位」]の決定

3.10.1 順位決定の原則:競技会中に獲得した素点の合計によって順位が決定する。素点が同点の場合、得点の合計の多い選手を上位とする。



3.10.2 品級決定の原則:世界麻雀組織が開催する競技会で、一定の成績を収めた選手は、本人が申請を行い、授権機構に認定された品級の表彰を受ける。品級認定権(オンライン競技会を含む)は世界麻雀競技会センターが承認した機関が配布すること。

## 第十一条 違反と罰則

競技会中に選手が《規則》や規定に違反した場合、警告、罰符、アガリ放棄、失格、競技会への出場停止、順位の剥奪、違反と処罰の一般公開などの罰則を適用する。

3.11.1 警告:ルール違反、あるいは他の選手の邪魔になる行為をした選手は、審判から警告を受ける。

### 3.11.2 罰符:

1. 遅刻:対局開始の合図があってから10分までの遅刻は10点減点、15分以内なら20点減点、15分以上の遅刻はその1回戦の参加資格を失い、素点が0点となる。

2. ルール違反:ルール違反を犯した選手には、その程度に応じて(審判の裁量によって)5, 10, 20, 30, 40, 50, 60点の減点処分が下される。この得点は、対戦相手の得点にはならない。

3.11.3 アガリ放棄:1局のアガリの権利を失う。チー、ポン、カン、花の行為は可能。

3.11.4 失格:参加中の競技会の参加資格を失うこと。違反行為が酷い場合は、違反内容を一般公開する。失格処分は審判が決定し、審判員、審判委員長が競技会実行委員会に報告する。



3.11.5 除名や順位の剥奪:重大な違反や不法行為を行なった選手は、対戦が残っていても成績表からも名前を削除され順位資格を剥奪される。

3.11.6 違反と処罰:《規則》に基づいて、違反の重さにあわせて、処罰内容が変わる。

1. 牌のすり替え、牌の盗み、牌の隠し持ちなどの行為:審判がこれらの行為を確認したら、該当選手に失格処分を与えることができる。

2. 間違ったチー、ポン、カン、花:その局のアガリ放棄となる。

3. 発声間違い、発声後行為を取りやめた:1局内で1回目は警告、2回目は5点減点、3回目は10点減点、4回目は20点減点、以降これに類推する。

4. 先ツモ:上家が打牌を完了した後、ツモることが可能となる。先ツモをした場合、1局内で1回目は警告、2回目は5点減点、3回目は10点減点、4回目は20点減点、以降これに類推する。先ツモした牌を手牌に入れていない場合は、元のツモに戻す。手牌に入れた場合はアガリ放棄となる。

5. 遅ポン:、打牌後、3秒を経過した後に“ポン”の発声はできない。違反した場合、1局内で1回目は警告、2回目は5点減点、3回目は10点減点、4回目は20点減点、以降これに類推する。

6. 不十分なアガリとノーテンアガリ:

(1) 不十分なアガリ:アガリの点数が8点未満の場合、あるいは他人が捨てた牌が自分のアガリ牌と誤認した者:この局のアガリ放棄と各家にペナルティ10点。

(2) ノーテンアガリ:手牌がアガリの形と1牌以上異なる(いわゆるノーテン)場合、各家に20点ずつ支払った上、アガリ放棄。

7. 見せ牌に関する処罰:

(1) 対局中、自分の手牌を倒して見せてしまった場合、次の巡目に捨てなければならない。

(2) 他家がアガリを宣言したとき、自分の手牌を倒した場合。アガリが成立していれば、見せ牌をした人は警告処分を受ける。アガリが不成立だった場合は、アガリ放棄の上で見せ牌全てを順次捨てなければならない。また、自分の手牌や捨て牌を混ぜて競技会続行に影響を与えたと審判が認めた場合、違反者は相手3人に30点ずつ支払わなくてはならない。

(3) 相手の手牌をひっくり返した選手は、その程度に応じて審判の判断で5点～60点の減点処分となる。その上でそのゲームが続行可能かどうかを審判が判断する。



- (4) アガリで倒した手がアガリでなかった場合、倒した手牌は暴露牌（見せ牌）扱いとしない。
8. 牌数の間違い：手牌が規定の枚数より多いあるいは少ない場合、アガリ放棄となる。
9. 不法情報：対局中、表情、動作、説明、ヒントを出す、雰囲気を出すなどで他の選手の手牌進行に影響を与える情報を与えることは、その情報の真偽にかかわらず重大な違反となる。その情報によって相手が利益を得たかそうでないかに関係なく、1局のアガリ放棄、あるいは1回戦を通じる処罰の対象となる。
10. 競技会への重大な妨害）：明らかな妨害違反行為に対し、審判の決定に従わず抵抗する選手は審判が失格処分にすることができ、さらにその出来事を一般公開する。
11. その他の規定
- (1) チー、ポン、明槢の宣言をした後、適切なときに牌を持ってこなければならぬ。発声後、ツモを2回行なった後では取牌することができなくなり、アガリ放棄となる。
- (2) “フー”を宣言した後、アガリ牌を持ってくる前に役と点数を数えた場合、不十分なアガリ扱いとする。
- (3) “チー”、“ポン”、“カン”の発声後すぐに変更して“フー”とアガリを宣言した者、或いは規範用語を使わずにアガリを宣言した場合はその局のアガリ放棄となる。
- (4) “フー”という前に手牌を倒してしまった場合、その局のアガリ放棄となる。
- (5) ツモ牌に手を伸ばし牌山に触った場合、直前の牌に対する“チー”、“ポン（カン）”、“フー”的権利を失う。

- (6) “フー”の宣言後、選手は得点を計算するために、河にある捨て牌を使って点数計算をする。表向きの牌は1点を表し、裏向きの牌は10点を表す。選手の手牌を使って得点計算をするのは反則である。この違反を審判が確認した場合、そのアガリが無効とされる。その手で続くが、アガリ放棄となる。
- (7) 後から協議はできない：疑問が起きた場合、即座に報告し裁判が解決しなければならない。ゲームが続いた後で、協議を求めるることは許されない。
- (8) ゲームを終えた選手はほかの選手の邪魔にならないようにできるだけ早く会場から出て下さい。違反者は審判から警告を受けます、実際に他者の競技に影響を与えた選手に対して、審判はその選手の点を減点する権力を有る。

## 第十二条 抗議の手順

- 3.12.1 選手の抗議権：審判の裁定に不満がある場合は、選手あるいは団体の主将が競技会の審判長に抗議する権利を有する。
- 3.12.2 抗議の制限時間：どんな抗議も、そのゲームの終了から30分以内文書で行われなくてはならない。抗議する当事者は、訴訟費用として200アメリカドルを納めなくてはならない。選手が勝訴した場合、その費用は選手へ返還される。敗訴の場合、選手はその費用を失うことになる。
- 3.12.3 文書での抗議：抗議は文書にて、選手本人かチームの主将のサインを添えて申し込むこと。
- 3.12.4 抗議の方法：抗議文書は仲裁委員会に持ち込まれる。

## 第十三条 抗議案件の処理手順

- 3.13.1 抗議に関するルール：規則或いは競技規定に関する抗議は審判長が取り裁決する。裁決に不服がある場合は、文書で仲裁委員会に控訴できる。



3.13.2 その他の抗議について: その他の抗議は競技会委員会が指定する関連部門が処理する。

3.13.3 控訴採決の決定: 控訴に対し、仲裁委員会は《規則》に応じた確認、決定をすることはできるが、審判長が《規則》と競技規定に基づいた判断を否決することはできない。

## 付録1

### 役の定義、牌例、点数計算

1. 役の定義とは、本《規則》で定めた各役が成立するための条件である。
2. 列挙した各牌例の計算はその牌例に限る。その役が成立するその他の組合せに対していつもそうなるわけではない。もし組み合わせが変われば、原則に立ち返って計算しなおす必要がある。
3. 各役の定義の後に、列挙されているその役と複合しない役は、その役が成立するとき必ず同時に成立する役であるため、加算していない。

#### 1. 大四喜(88点):

アガリの手に東、南、西、北4組の刻子（槓子）がある。三風刻、碰碰和、圈風刻、門風刻、幺九刻は複合しない。

牌例1: 東 東 東 南 南 南 西 西 西 北 北 北 六 萬

この手は混一色と複合する。

牌例2: 東 東 東 南 南 南 西 西 西 北 北 北 绿 绿 绿

この手は混幺九、混一色と複合する。

牌例3: 東 東 東 南 南 南 西 西 西 北 北 北 方 方

この手は字一色と複合する。



## 2、大三元(88点):

アガリの手に中、発、白3組の刻子（槓子）がある。双箭刻、箭刻は複合しない。



この手は混一色と複合する。



この手は混幺九、缺一門と複合する。



この手は字一色と複合する。

## 3、緑一色(88点):

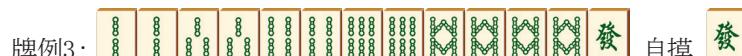
素子の23468と發からなるアガリ（清一色、混一色は複合する）。



この手は一色三節高、碰碰和、混一色、箭刻と複合する。



この手は一色三同順、清一色、断幺と複合する。



この手は七対、混一色、不求人と複合する。



## 4、九蓮宝燈(88点):

一色の数牌による1112345678999の形の、同じ色ならどの牌でもアガれる聴牌形からのアガリ。清一色、門前清、幺九刻は複合しない。



この手は清龍、不求人、四帰一と複合する。

## 5、四槓(88点):

アガリの手に4組の槓子がある（暗槓と複合する）。単調将は複合しない。



この手は五門斎、剣刻と複合する。



この手は大三元、字一色と複合する。

## 6、連七対(88点):

1色の数牌による連続した7つの対子からなるアガリ（ツモアガリの場合は不求人を加算できる）。清一色、門前清、単調将は複合しない。



この手は断幺と複合する。



## 7、十三幺(88点):

3色の数牌の一・九牌と7種の字牌からなり、その中の1つが雀頭であるアガリ(ツモアガリの場合は不求人を加算できる)。五門斎、門前清、単調将は複合しない。



## 8、清幺九(64点):

数牌の一・九牌による刻子(槓子)及び雀頭からなるアガリ。碰碰和、全帶幺、幺九刻、無字は複合しない。



この手は双同刻×2と複合する。



この手は三同刻と複合する。

## 9、小四喜(64点):

アガリの手に風牌の刻子(槓子)3組と残り1組の対子がある。三風刻、幺九刻は複合しない。



この手は混一色、全帶幺と複合する。



この手は字一色、箭刻と複合する。



## 10、小三元(64点):

アガリの手に2組の三元牌の刻子(槓子)と残り1組の対子がある。双箭刻、箭刻は複合しない。



この手は、幺九刻、缺一门と複合する。



この手は混幺九、混一色と複合する。

## 11、字一色(64点):

字牌による刻子(槓子)及び雀頭からなるアガリ。碰碰和、全帶幺、幺九刻は複合しない。



この手は三風刻、箭刻と複合する。



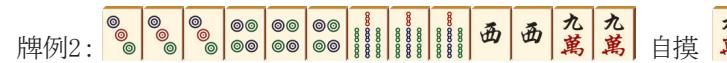
この手は小三元と複合する。

## 12、四暗刻(64点):

アガリの手に4組の暗刻(暗槓)がある。(ツモアガリの場合は不求人が複合する)。



この手は幺九刻、单調将、無字とは複合する。



この手は不求人、幺九刻と複合する。

**13、一色双龍会(64点):**

1色の数牌による2組の老少副と5の雀頭からなるアガリ。七対、清一色、平和、無字、一般高、老少副は複合しない。

**14、一色四同順(48点):**

アガリの手に1色の数牌による4組の同じ順子がある。一色三節高、四帰一、一般高は複合しない。



この手は全帯幺、平和、缺一門と複合する。

**15、一色四節高(48点):**

アガリの手に1色の数牌による1つずつ数が繰り上がる4組の刻子(槓子)がある。一色三同順、碰碰和は複合しない。



この手は清一色、幺九刻と複合する。

**16、一色四歩高(32点):**

アガリの手に1色の数牌による1つ或は2つずつ数が繰り上がる4組の順子がある。連六、老少副は複合しない。



この手は平和、断幺、缺一門と複合する。



この手は平和、缺一門と複合する。

**17、三槓(32点):**

アガリの手に3組の槓子がある(暗槓と複合する。暗杠3つのとき三暗刻と複合する)。



この手は碰碰和、双同刻、断幺と複合する。

**18、混幺九(32点):**

字牌と数牌の一・九牌による刻子(槓子)及び雀頭からなるアガリ。碰碰和、全帯幺、幺九刻は複合しない。



この手は五門斎、双同刻、箭刻と複合する。



## 19、七対(24点):

7つの対子からなるアガリ (ツモアガリの場合は不求人を加算できる)。門前清、単調将は複合しない。



この手は不求人、四帰一、缺一門、無字と複合する。

## 20、七星不靠(24点):

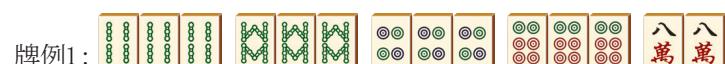
必ず東南西北中発白が各1枚ずつあって、それに147・258・369の筋毎に同じ色で全体で3色の数牌の中の任意の7種を組み合わせてできる雀頭のないアガリ。  
(ツモアガリの場合は不求人を加算できる)。五門齊、門前清は複合しない。



この手は不求人と複合する。

## 21、全双刻(24点):

2468の数牌による刻子 (槓子) と雀頭からなるアガリ。碰碰和、断幺は複合しない。



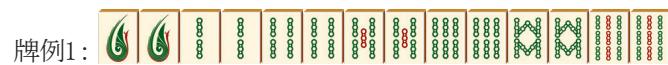
この手は双同刻と複合する。



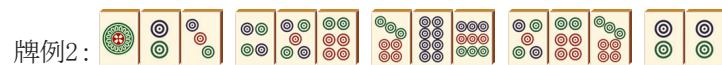
この手は三同刻、大于五と複合する。

## 22、清一色(24点):

1色の数牌からなるアガリ。無字は複合しない。



この手は七対と複合する (ツモアガリの場合は不求人が複合する)。



この手は清龍、平和と複合する。



この手は幺九刻、連六と複合する。

## 23、一色三同順(24点):

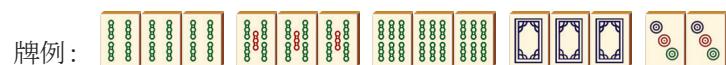
アガリの手に1色の数牌による3組の同じ順子がある。一色三節高、一般高は複合しない。



この手は全帶五、平和と複合する。

## 24、一色三節高(24点):

アガリの手に1色の数牌による1つずつ数が繰り上がる3組の刻子 (槓子) がある。一色三同順とは複合しない。

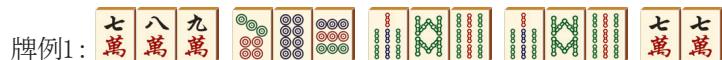


この手は推不倒、碰碰和、劍刻と複合する。



## 25、全大(24点):

数牌の7~9からなるアガリ。無字は複合しない。



この手は三色三同順、平和、一般高（または喜相逢）と複合する。



## 26、全中(24点):

数牌の4~6からなるアガリ。無字は複合しない。



この手は一色三節高、缺一門と複合する。



この手は七対と複合する（ツモアガリの場合は不求人と複合する）

## 27、全小(24点):

数牌の1~3からなるアガリ。無字は複合しない。



この手は三色三同順、平和、一般高（または喜相逢）と複合する。



この手は三色三節高、碰碰和、双同刻、幺九刻と複合する。

## 28、清龍(16点):

アガリの手に1色の数牌による123と456と789の3組の順子がある。



この手は平和、喜相逢と複合する。



この手は劍刻、缺一門と複合する。

## 29、三色双龍会(16点):

2色の数牌による2組の老少副とそれとは別の色の5の雀頭からなるアガリ。平和、無字、喜相逢、老少副は複合しない。



## 30、一色三步高(16点):

アガリの手に1色の数牌による1つ或は2つずつ数が繰り上がる3組の順子がある。



この手は無字と複合する。

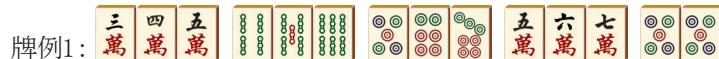


この手は平和、断幺、喜相逢、缺一門と複合する。



## 31、全帶五(16点):

どの面子にも雀頭にも数牌の5がある。断幺は複合しない。



この手は三色三歩高、平和、喜相逢と複合する。



この手は全中、三色三同順、四帰一と複合する。

## 32、三同刻(16分):

アガリの手に3組の同じ数の刻子(槓子)がある。



この手は全帶幺、無字、幺九刻3つと複合する。



この手は碰碰和、断幺と複合する。

## 33、三暗刻(16点):

アガリの手に3組の暗刻(暗槓)がある。



この手は門前清、断幺、缺一門と複合する。



この手は五門齐、不求人、劍刻、幺九刻と複合する。



## 34、全不靠(12点):

147・258・369の各筋毎に同じ色で全体で3色の数牌、及び東南西北中發白の中の任意の14種からなる雀頭のないアガリ(ツモアガリの場合は不求人を加算できる)。五門齐、門前清は複合しない。



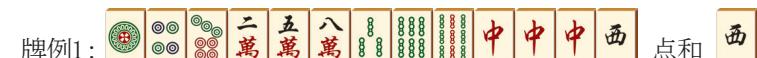
この手は不求人と複合する。



この手は組合龍と複合する。

## 35、組合龍(12点):

アガリの手に147と258と369の各筋毎に同じ色で全体で3色の数牌がある。(3組の特殊な順子として扱う)。



この手は五門齐、門前清、劍刻、單調将と複合する。

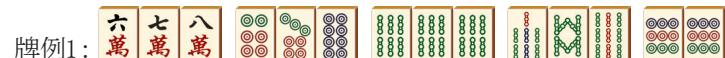


この手は平和、花牌と複合する。



## 36、大于五(12点):

数牌の6~9からなるアガリ。無字は複合しない。



この手は喜相逢と複合する。



この手は七対と複合する。(ツモアガリの場合は不求人が複合する)。

## 37、小于五(12点):

数牌の1~4からなるアガリ。無字は複合しない。



この手は平和、喜相逢×2と複合する。



この手は碰碰和、双同刻、幺九刻と複合する。

## 38、三風刻(12点):

アガリの手に3組の風牌の刻子(槓子)がある。



この手は缺一門と複合する。



この手は碰碰和、混一色と複合する。

## 39、花龍(8点):

アガリの手に3色の数牌による123と456と789の3組の順子がある。。



この手は平和、一般高と複合する。



この手は無字と複合する。

## 40、推不倒(8点):

図柄に上下の区別がない牌(筒子の1234589、索子の245689と白)からなるアガリ。缺一門は複合しない。



この手は平和、一般高と複合する。



この手は碰碰和、箭刻、双同刻、幺九刻と複合する。

## 41、三色三同順(8点):

アガリの手に3色の数牌による3組の同じ順子がある。



この手は無字と複合する。



この手は平和、断幺、连六と複合する。



## 42、三色三節高(8点):

アガリの手に3色の数牌による1つずつ数が繰り上がる3組の刻子(槓子)がある。



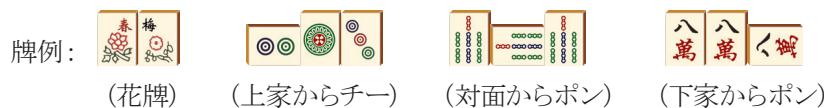
この手は無字と複合する。



この手は碰碰和、双同刻、断幺と複合する。

## 43、無番和(8点):

どの役にも当てはまらないアガリ(花牌は含めない)。



説明: この手は花牌の点を加算できる。アガル牌(2索或いは5索)が和絶張や自摸ではいけない。

## 44、妙手回春(8点):

牌山の最後の一枚をツモってアガる(自摸は複合しない)。牌例:略

## 45、海底捞月(8点):

打ち出された最後の一枚の牌でアガる。牌例:略



## 46、槓上開花(8点):

カンをしたときに牌山から補充した牌でアガル。槓の点は加算できるが、自摸は複合しない。カンで補充した牌が花牌で、その補充牌でアガったときは杠上開花ではなく、自摸の1点を加算できる。牌例:略

## 47、搶槓和(8点):

他家が加カンした牌でアガル和絶張は複合しない。牌例:略

## 48、双暗槓(8点):

アガリの手に2組の暗槓がある。



(2組の暗杠は開示しない)



この手は和絶張、四帰一、幺九刻、缺一門、無字、自摸と複合する。

## 49、碰碰和(6点):

4組の刻子(槓子)と雀頭からなるアガリ。



この手は三同刻、五門斎、箭刻と複合する。



## 50、混一色(6点):

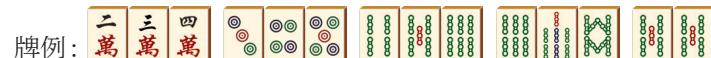
1色の数牌と字牌からなるアガリ。



この手は一色三歩高、連六と複合する。

## 51、三色三歩高(6点):

アガリの手に3色の数牌による1つずつ数が繰り上がる3組の順子がある。



この手は平和、断幺と複合する。

## 52、五門斎(6点):

アガリの手に3色の数牌、風牌、三元牌がある。



この手は箭刻、幺九刻と複合する。

## 53、全求人(6点):

4面子全てチー・ポン(明カン)して、出アガリする。裸单騎のアガリ。単調将は複合しない。



(花牌) (上家からポン) (対面からカン) (下家からポン) (チー)



この手は四帰一、断幺、明杠、缺一門、花牌と複合する。

## 54、双箭刻(6点):

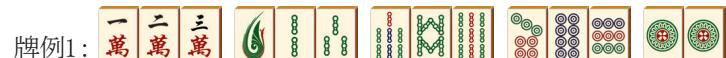
アガリの手に2組の三元牌の刻子(槓子)がある。



この手は老少副、缺一門と複合する。

## 55、全帶幺(4点):

どの面子にも雀頭にも幺九刻がある。



この手は平和、老少副、喜相逢×2と複合する。



この手は箭刻、老少副、喜相逢、缺一門と複合する。

## 56、不求人(4点):

チー・ポン・明カンしないで、ツモアガリする。



この手は平和、断幺、連六、坎張、喜相逢と複合する。



## 57、双明槇(4点):

アガリの手に2組の明槇がある(1組の明槇と1組の暗槇があるときは6点)。

牌例: (碰牌) (双明槇)

立牌: 点和

この手は碰碰和、双同刻、箭刻、幺九刻、缺一門と複合する。

## 58、和絶張(4点):

河に捨てられるか、卓上に晒されて、同じ3枚の牌が既に見えているとき、その4枚目の牌でアガル。

牌例: (チー) (ポン)

立牌: 点和

この手は四帰一、連六、無字、缺一門と複合する。

## 59、箭刻(2点):

中、発、白のいずれかの刻子(槇子)。

例: 或は 或は

## 60、圈風刻(2点):

場風の刻子(槇子)。

例: 東場 西場

牌例: 東場で北に座っている場合: この手は碰碰和、箭刻、缺一門と複合する。

## 61、門風刻(2点):

自風の刻子(槇子)。

例: 南場 北場

牌例: 南場で南に座っている場合: この手は混一色、圈風刻と複合する。

## 62、門前清(2点):

チー・ポン・明カンしないで、出アガリする。

牌例: この手は平和、断幺、連六×2と複合する。

## 63、平和(2点):

4組の順子と数牌の雀頭からなるアガリ。無字は複合しない。

牌例: この手は三色三歩高、連六と複合する。



## 64、四帰一(2点):

アガリの手にある同じ4枚の牌 (槓子は含まない)。



この手は大于五、三色三同順と複合する。

## 65、双同刻(2点):

2組の同じ数の刻子 (槓子)。



この手は碰碰和、断幺と複合する。

## 66、双暗刻(2点):

アガリの手に2組の暗刻 (暗槓) がある。



この手は門前清、老少副、单调将、缺一门、無字と複合する。

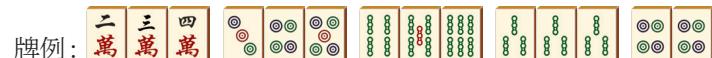
## 67、暗槓(2点):

4枚の同じ牌をツモって宣言した槓子。



## 68、断幺(2点):

アガリの手に数牌の一・九牌と字牌がない。



この手は三色三歩高と複合する。

## 69、一般高(1点):

1色の数牌による2組の同じ順子の組合せ。



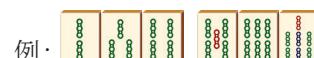
## 70、喜相逢(1点):

2色の数牌による2組の同じ順子の組合せ。



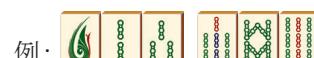
## 71、連六(1点):

1色の数牌による連続した6つの数字からなる2組の順子の組合せ。



## 72、老少副(1点):

1色の数牌による123と789の2組の順子の組合せ。





## 73、幺九刻(1点):

数牌の1・9及び字牌の刻子(槓子)。

例: 或は 或は (場風でも自風でもないとき)

## 74、明槓(1点):

暗刻と同じ牌を他家が捨てたときに宣言した槓子。あるいは明刻と同じ牌をツモったときに宣言した槓子。

例: (下家が捨てた牌を明杠した牌)

## 75、缺一門(1点):

アガリの手に一色の数牌がない。

牌例:

この手は清龍、箭刻と複合する。

## 76、無字(1点):

アガリの手に字牌がない。

牌例:

この手は花龍、幺九刻と複合する。



## 77、辺張(1点):

123の3または789の7のみでテンパイしたアガリ。

牌例:

この手は全帶幺、老少副、喜相逢X2と複合する。

説明: 例えば の形から でアガルとき、或は の形から でアガルとき、辺張の点は加算できない。

## 78、坎張(1点):

順子の中央の牌のみでテンパイしたアガリ。

牌例:

この手は花龍、五門齊、箭刻と複合する。

説明: 例えば の形から でアガルとき、辺張の点は加算できない。

## 79、单调将(1点):

雀頭になる牌のみでテンパイしたアガリ。

牌例:

この手は双箭刻、喜相逢、缺一門と複合する。

説明: 例えば の形から でアガルとき、或は

の形から でアガルとき、单调将の点は加算できない。



## 80、自摸(1点):

ツモった牌でアガる。牌例:略

## 81、花牌(1点):

花牌1枚につき1点だが、アガリに必要な8点には含めず、アガリが確定した後に加点できる。花牌を開示した後の補充牌でツモアガリした場合は、自摸の1点を加算し、杠上開花を加算しない。開示・補充前の花牌は打ち出してよい。牌例:略

説明:開示後、補充し忘れた花牌は打ち出すことはできない。花牌を間違って開示・補充した場合はアガリ放棄となる。

## 付録2

## 誓 約 書

本人は\_\_\_\_\_の麻雀競技会期間中、全ての行事において以下のことを遵守します:

- 1、開催国・開催地の法律、法規を守ります。
- 2、世界麻雀組織の主旨にしたがって、オリンピック精神を高揚し、健康、科学、友好的な麻雀文化を提唱します。
- 3、競技会の活動の中で、競技会の関連規定を遵守し、そして競技会組織委員会の指導に従います。
- 4、スポーツ道徳を守り、いかなる賭け事も決して行きません。
- 5、私は、医師の診断のうえ、良好な健康状態で競技会に参加することに全く支障はありません。
- 6、競技会期間の偶発的な怪我、突然の病気、不可抗力によるトラブルについて主催機構を訴えることはしません。その費用は自己負担いたします。
- 7、私は組織委員会と宣伝メディア、生放送、中継及び様々健康、科学、友好的な麻雀文化を宣伝する中で、自分の名前や写真などの資料が使われることについて同意します。
- 8、自分の安全と所有物を自己責任で管理します。また、自分の過失によって他人の生命と所有物に損害を与えた場合、その賠償を行ないます。
- 9、競技会、旅行中で必要な保険などを自分で手配し、その費用は自己負担します。本人は上述の内容と法律の意味を十分に理解した上で、これに違反することがあれば、すべての結果は本人と保証人から引き受ける。

参加者本人あるいは保証人のサイン:

身分証明書番号あるいはパスポート番号:

年 月 日

もし、あなたの特別な病気やアレルギー症状について組織委員会に知らせておきたい場合は、組織委員会の受付窓口で書面にて明確に申告しておくことをお勧めします。



## 付録3

組み合わせ表			
第一 莊		第二 莊	
桌番号	参加番号	桌番号	参加番号
第三 莊		第四 莊	
桌番号	参加番号	桌番号	参加番号
第五 莊		第六 莊	
桌番号	参加番号	桌番号	参加番号
第七 莊		第八 莊	
桌番号	参加番号	桌番号	参加番号



## 付録4

## 場所変えの手順

選手は一回戦の間、全て席に座ることが可能で、全員が東家になることができ、また全員がの上家に座ることができます。

回戦	方 位			
	東	南	西	北
東場	東 (1)	南 (2)	西 (3)	北 (4)
南場	南 (2)	東 (1)	北 (4)	西 (3)
西場	西 (3)	北 (4)	南 (2)	東 (1)
北場	北 (4)	西 (3)	東 (1)	南 (2)

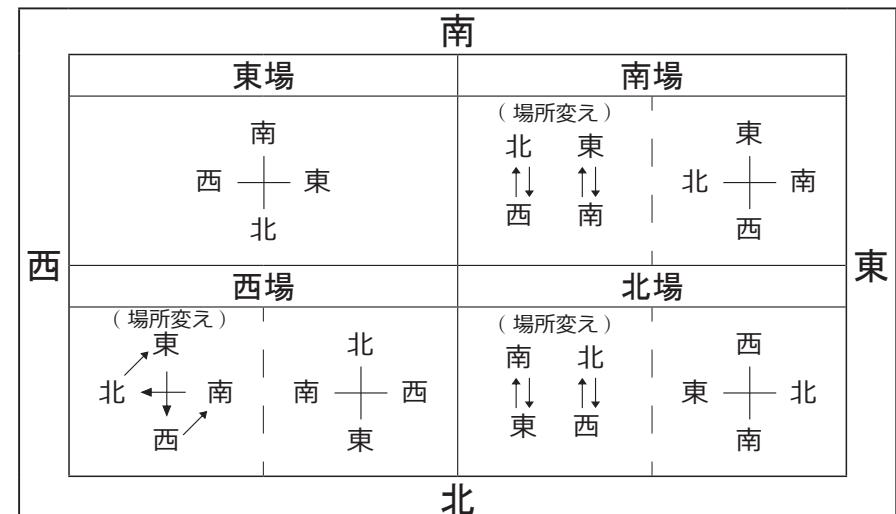
説明: 東家 : 第1場は東に座ること、第2場は南に座ること、第3場は北に座ること、第4場は西に座ること；

南家 : 第1場は南に座ること、第2場は東に座ること、第3場は西に座ること、第4場は北に座ること；

西家 : 第1場は西に座ること、第2場は北に座ること、第3場は東に座ること、第4場は南に座ること；

北家 : 第1場は北に座ること、第2場は西に座ること、第3場は南に座ること、第4場は東に座ること。

## 場所変えの図





## 付錄5

## 1回戦ごとの成績表

第 莊 第 卓

20 年 月 日

プレーヤー番号						
プレーヤー氏名						
スタート荘の場所	東		南		西	
毎場の場所	東. 南. 北. 西		南. 東. 西. 北		西. 北. 東. 南	
局	得失点	合計	得失点	合計	得失点	合計
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
備考						
素点						
標準点						
サイン						

説明：得点の合計は慎重に行い、はっきりと丁寧に記入すること。プラス・マイナス相殺して「0」にする。

審判員サイン：

審判長サイン：

審判員 \_\_\_\_\_  
日付 \_\_\_\_\_



## 付録7 最終成績表

番号	チ 一 ム	個人成績			団体成績			チーム成績			第一莊			第二莊		
		標準得点	素点	順位	標準得点	素点	順位	標準得点	素点	順位	標準得点	素点	合計	標準得点	素点	合計



## 付録8

## 役と点数表

系	点	88	64	48	32
数牌系列	字牌系列	大四喜 大三元	小四喜 小三元 字一色		
	步步高類				一色四步高
	同順類			一色四同順	
	龍類				
刻子系列	老少類		一色双龍会		
	刻子類		四暗刻 清幺九	一色四節高	混幺九
七対系列	槓類	四槓			三槓
	連七対				
花色組合系列	綠一色 九蓮寶灯				
	全帶系列				
不靠系列					
アガリ方式系列					
特殊系列	十三幺				
	合計	7	6	2	3



## 付録9

## 麻雀品級認定制度

24	16	12	8	6	4	2	1
		三風刻		双箭刻		箭刻 圈風刻 門風刻	
	一色三步高			三色三步高		平和	
一色三同順			三色三同順				一般高 喜相逢
	清龍	組合龍	花龍				連六
	三色双龍会						老少副
一色三節高 全双刻	三同刻 三暗刻		三色三節高	碰碰和		双同刻 双暗刻	幺九刻
			双暗槇		双明槇	暗槇	明槇
七對							
清一色				五門齊 混一色			缺一門 無字
全大、全中 全小	全帶五	大于五 小于五			全帶幺		
七星不靠		全不靠					
			槇上开花 搶槇和 妙手回春 海底撈月	全求人	和絶張 不求人	門前清 斷幺	辺張 坎張 自摸 單調將
			无番和 推不倒			四帰一	花牌
9	6	5	10	6	4	10	13

## 1. 総則

本制度の制定、執行の目的：

1.1 麻雀の本来の趣旨と精神について：「麻雀を打つときは、先ず品格を鍛えること。穏やかに、焦らず、手が良くなっても油断せず、捨て牌をするときも迷いすぎず、手が順調に進んでも喜びすぎず、手が進まないときも腐ったりせず、感情を表情に出さず、声の調子も変えず、寛容な精神で臨み、品格良く打ち、穏やかで紳士的に振舞う。これが麻雀における最高の形です」。

1.2 麻雀は人類知恵の結晶、古来より伝わる無形文化であり、その文化は広く深いものであります。オリンピック精神にのっとり、健康的、科学的、友好的な麻雀文化を原則とし、麻雀が持つ文化倫理を高揚し継承します。知力麻雀競技競技会を手本にして、科学的な知力麻雀競技制度と認定制度を推進します。知力競技麻雀の普及とレベルアップを促進させ、麻雀を世界各国人民の友好交流のために活動していきます。

1.3 世界麻雀組織が定めた国際『麻雀競技規則』は、ルールと知力麻雀レベル評定標準と認定方法を制定しています。大勢の知力麻雀爱好者および選手の競技レベルと公平公正な成績の評定と認定をし、麻雀の実力と知識の深さを十分に認めます。

1.4 この品級制度は、知力競技麻雀爱好者と選手が様々な公式競技会に参加し、真剣に麻雀の腕を磨き、良い成績を挙げるために努力し、競技レベルと能力を高めるために設けられています。また不正なく良い競技会をするために、常に文化の教養を身につけ、良好なイメージを造り、一丸となって知力競技麻雀を健康的、科学的、友好的な発展をするように推奨します。

## 2. 品級定義

2.1 品(ピン)、その意味：性質、レベル、鑑定と区分。それは麻雀に含まれる文化や道徳、理念に対する追求、麻雀選手や爱好者の競技レベルを表す。



2.2 品級認定は、麻雀爱好者や選手の競技レベルと業績を公正に評価する制度である。

### 3. 品級の構成

3.1 品は全部で九ランクに分けられ、それぞれ：一品、二品、三品、四品、五品、六品、七品、八品、九品；九品は一番低いレベル、一品は一番高いレベル。

3.2 全ての品級の獲得者は、その行為の基準が国際『麻将競技規則』の2.3.1、2.3.2、2.3.3で定められた基準と一致すべきである。

3.3 すべて品級の獲得者はすべて知力競技麻雀の文化と道徳における良好な教養を追求することを表明する。それに品級の高低に関わらず要求されることです。

品級の高低は競技レベル、競技会成績、麻雀の知識で決められるが、文化と道徳的な教養のレベルが違うという意味ではない。

3.4 国際『麻将競技規則』の規定により、レベルの評価は3つの技術基準を含む：「標準点、競技会点、競技会順位」。

3.5 品級の基準は、通常競技会の記録に適用されるもの、ネット競技会の記録に適用されるものに分けられる：競技会の方法が異なるため、その2種類の基準はそれぞれに独立したもので、同じとみなすことはできない。

### 4. 品級認定標準の計算方法

4.1 標準点：選手は毎回正式競技会で獲得した標準点の合計。

4.2 素点：選手は毎回正式競技会で獲得した素点の合計。

4.3 競技会順位：選手は正式競技会で獲得した順位、選手競技会成績の指標。

4.4 世界麻将競技センターに登録された競技会か、授權認可のある競技会でなければ、標準点と素点、成績が有効とならない。世界麻将競技センターに保存記録されるとその成績が有効となる。

4.5 3項目の点数が全て標準を超えた選手は、相応の品級認定を申請することができます。3項目の点数に不足があった場合、項目の入れ替えをすることはできません。



### 4.6 品級標準一覧表：

NO.	品級	合計標準得点	合計素点	競技会個人、団体、チームの順位
1	9品	20		
2	8品	30		
3	7品	40		
4	6品	60	1000	個人成績の上位16位以内、または団体第三位の選手
5	5品	80	1500	個人成績の上位12位以内、または団体第二位の選手
6	4品	100	2000	個人成績の上位8位以内、または団体優勝の選手
7	3品	120	3000	Aクラス競技会個人成績の上位6位以内の選手
8	2品	160	4000	Aクラス競技会個人成績の上位3位以内の選手
9	1品	200	5000	Aクラス競技会個人成績の優勝者
説明				1. 競技会プラス点だけを累計、マイナス点を累計しない。 2. 以上の1品—6品の3項の標準は同時に達すること、不足して或いはお互いに取って代わることができない。

### 4.7 ネット麻将競技会品級標準一覧表：

NO.	ネット品級	ネット競技会積点	ネット個人競技会の獲得順位
1	ネット9品	1000	
2	ネット8品	3000	
3	ネット7品	5000	
4	ネット6品	10000	上位24位以内
5	ネット5品	15000	上位16位以内
6	ネット4品	20000	上位12位以内
7	ネット3品	30000	上位8位以内
8	ネット2品	40000	上位6位以内
9	ネット1品	50000	上位3位以内
説明			1品—6品のはと順位競技会積点は同時に達すること、不足して或いはお互いに取って代わることができない。



## 5. 競技会クラスについて

世界麻雀競技センターに登録され認可を受けた麻雀競技会はA、B、Cと三つクラスに分け；各クラスの競技会は必ず国際《麻雀競技規則》を実行しなければなりません。

### 5.1 A クラス：

5.1.1 競技会参加人数は80人以上、競技会回数は最低8回戦を必要とする。

5.1.2 世界麻雀競技センターが主催、授権または登録して認可される世界選手権競技会、（アジア、ヨーロッパのような）州間の選手権競技会、または世界的な競技会です。

### 5.2 B クラス：

5.2.1 競技会参加人数は60人以上、競技会回数は最低6回戦を必要とする。

5.2.2 世界麻雀競技センターが主催、授権または登録して認可される州内または多国間の競技会、国家クラスの競技会、二国間・多国間の競技会です。

### 5.3 C クラス：

5.3.1 競技会参加人数は40人以上、競技会回数は最低6回戦を必要とする。

5.3.2 それは各国国内の競技会と地域間、国際間二国間の友好競技会です。

5.3.3 世界麻雀競技センターに登録または授権されるネット競技会です。

5.3.4 ネット競技会は必ず公開しているインターネットで行う競技会です。

## 6. 品級認定機構

6.1 世界麻雀競技センターに麻雀品級委員会を設立；品級委員会から資格を得た麻雀競技専門家によって構成される。

6.2 品級委員会は品級認定を担当する。

6.3 品級委員会は研究制定、改正と品級認定標準の説明に関する責任を持つ。



## 7. 品級認定手順

7.1 選手はいつでもメールまたは競技会後の書類で品級委員会に品級認定を申請することができます。

7.2 選手が品級認定を申請する時、《知力競技麻雀選手品級認定申し込み表》に記入すること。そして規定に基づいて、審判資格があるという成績証明書（コピーあるいはファックス）を競技会組織委員会に提出します。

《申し込み表》と関連書類のコピーは書簡、ファックスまたはメールで各メンバー組織技術品級委員会に送ります。

7.3 選手の申し込みを受け取ったら、各メンバー組織技術品級委員会は選手の申請する品級によって、《申し込み表》と関連書類をチェックして、品級の標準を照らし合わせた後、選手の品級認定の結果を出します。四品以下の品級証明は各メンバー組織から証明書を授与します。

7.4 選手一品と二品と三品の品級認定申請が認められた後、世界麻雀競技センターは選手に証明書を授与して、保存書類を作成し、世界麻雀組織ウェブサイトで公表します。ネットの品級は授権されたウェブサイトから証明書を授与します。

## 8. 本認定制度の解釈権は世界麻雀競技センター技術規則品級委員会に属する。

世界麻雀競技センター



## 付録10 知力競技麻雀選手品級申請表

私は競技会において以下の成績を収めました。

氏名	性別	年齢	国家・地域	パスポート番号	連絡先（メールアドレスまたは電話番号）					
競技会名	開催期日	開催場所	競技会クラス	参加者数	回戦数	テーブルポイント	素点	個人順位	団体順位	チーム順位
申請品級	品	申請日								

認定をお願いします。  
私は、オリンピック精神のつどり、健康的・科学的・友好的な麻雀文化を率先して提唱し、賭博や不正な行為に反対し、知力競技麻雀の発展を促進するために、できる限りの活動を行うことを承諾します。どうぞ審査をお願いします。

申請者：  
年　月　日　審査組織：

申請者：

## 後書き

世界麻雀組織主席于光遠氏主導のもと、多くの国際麻雀愛好者の熱心な参加を得て、世界麻雀組織は、2006年に『国際麻雀競技規則』の中英語版を発行した。その後も、于光遠氏の提案により、参加者が知力の戦いを存分に味わえるよう、国際『麻雀競技規則』を絶えず改善し続けることとし、2007年第1回世界麻雀選手権競技会期間中の世界麻雀組織会議では、全会一致で中国語・英語・日本語の競技会公式用語を採択した。この決定を基に、以後数年間の競技実践を踏まえ、国際『麻雀競技規則』中英日語版が発行されたのである。

この国際『麻雀競技規則』中英日語版は、世界麻雀競技センターを中心に、各組織メンバーと愛好者が加わり、これまでの麻雀競技の実践と経験を集約し、専門家・学者と幅広い麻雀愛好者たちの意見を求め、さらにネット上のフィードバックを反映、知力麻雀競技を科学的に規定する礎として出来上がった。

このたびの出版は、世界各国・地域の人々の文化・スポーツの交流を広めるきっかけになると同時に、理解と友好を深めることになろう。ここに謹んで、積極的にオリンピック精神を高め、健康・科学・友好的な麻雀文化を提唱する各国・各地の麻雀組織と愛好者たちに、心から感謝の意を表します。また、本『規則』の編集と翻訳に貢献いただいた世界麻雀組織技術規則品級委員会・中華麻雀オープン委員会及び各界の関係者に感謝をいたします。

麻雀文化は、実に豊かで奥深いものです。私たちは実践を通じて、国際『麻雀競技規則』をさらに完全なものにするよう、引き続き努力してまいります。

世界麻雀競技センター

2013年