

全自動卓麻雀オフ 競技規則

第 1 章 競技全般

1. 競技は 1 卓 4 人で行い、東南戦半荘を一回戦とする。
2. 自動配牌を採用とする。
3. 全局を常時一翻縛りとし、アガリには一翻以上の役を必要とする。
常に場に二翻つくゾロ場*1とする。
4. 座席の決め方。東南西北の 4 牌と白牌を伏せた状態で洗牌(ｼｰﾊﾟｲ)し、任意の順序で一枚ずつ牌を取得する。白を得た者は任意の席を選択し、もう一枚牌を取得する。白を得た者を基準として、取得した風牌に従い順次着座する。白牌を取得した者がいなかった場合、牌を戻してもう一度取得するものとする。
5. 座位の決定により決定した仮東の者が第 1 投目のサイコロを振る。出た目の者が仮親となり、第 2 投目のサイコロを振る。時計回りで、このサイコロの目に該当するものが起親となる。
6. 競技は起親の投サイを以って開始とし、一局は親の一打目(天和、暗槓を含む)を以って開始とする。
アガリ、または流局、あるいはチョンボによる終局を以って一局とする。4 人二風終わるのを以って半荘とする。
7. 親の順序は起親より反時計回りに移動する。親の順番間違いは、発覚次第正当な親に直す。正当でない局は無効とし、その間に点棒の授受があれば元に戻す。
8. セットボタンは次局の親が操作する。
9. 手牌は十三個を基本とし、一つ槓子があるごとに一個増す。アガリの手牌は十四個を原則とし、槓子があるごとに一個増す。
開門後の壁牌の末尾から数えて常に十四個を王牌(ﾘﾝﾊﾟｲ) *5とし、王牌直前の牌を海底牌とする(補足事項 第 1 項)。
海底牌をツモした者は槓することが出来ない。よって任意の牌を打たなければならない。

海底牌をツモした者が捨てた牌を河底牌と呼び、河底牌はチー・ポン・カンが出来ない。

10. ツモは座位の順に従って、壁牌から一個牌を取り手牌に加え、一牌を河に捨て、チー・ポン・カン・ロンがなければ次の座位の者が次の牌をツモる。ツモった後、和了のない時は任意の牌を河に捨てなければならない。これを打牌といい、牌が河に打たれた時、他家のチー・ポン・カンのない場合、誰もこれを拾牌することは出来ない。打牌が河に接すれば捨牌とみなし、牌を手牌に戻すことは出来ない。

11. 誰かに和了があるまで各自が摸打(モクダ) *6 を繰り返し、河底牌に和了がなければ流局となる。

12. 摸打の順序は、ツモが先で打は後でなければならない。
掌中に他の牌を握ったまま摸打をしてはならない。
摸打の行為は原則として利き手のみで行うこと。

13. 開門がされておらず、ドラ表示牌は表示されている状態で山が上がった際は、ドラ表示牌から左に 3 幢目で開門する。

14. 開門がされておらず、ドラ表示牌も表示されていない状態で山が上がった際は、親が自 7 (自山の右から 7 幢目) で開門し、王牌末尾より右 3 幢目上段の牌を表に向ける。

第 2 章 競技行為

1. 発声を必要とする競技行為は、発声を以って開始、行為完了を以って終了とする。対局者は他家の競技行為も全て確認したうえで、競技を進行させる責任を相互に持たねばならない。

2. 競技行為は対局者に告知するために次の発声をする。
①チー ②ポン ③カン ④リーチ ⑤ロン ⑥ツモ
発声は完全に、明瞭に行われなければならない。

3. チーは上家が捨てた牌を「チー」と発声し順子を作る行為。チーの手順は、発声後に手中の塔子(タツ) *7 を開示し打牌を済ませた後に拾牌し、卓の右端に副露した塔子の左側に横置きする。チーをしたときはツモは出来ない。また同一牌を捨てることも出来ない。

拾牌の後、正しい副露法に従って副露を行うことでチーの完了とし、これが終わるま

で、他家はツモしてはいけない。

4. ポンは他家の捨てた牌を「ポン」と発声し、手牌の同一牌の対子に加え刻子を作る行為。ポンの手順は、発声後に手中のトイツを開示し、打牌を済ませた後に拾牌し、卓の右端にフーロしたトイツに横置きする。置く位置は、下家からは右側、対面からは対子で挟み、上家からの牌は左側とする。ポンをした時はツモは出来ない。また同一牌を捨てることも出来ない。

拾牌の後、正しい副露法に従って副露を行うことでポンの完了とし、これが終わるまで、他家はツモしてはいけない。

5. カンは手牌中の四個の同一牌、あるいはツモした牌を明刻子および暗刻子に加え、または他家の捨てた牌を暗刻子に加え「カン」と発声して副露する。槓子を副露して初めてカンとして認め、槓子が成立した時は王牌の最終幢の上段の牌から順次一牌を補充する。この補充する牌を嶺上牌という。

ツモした牌を暗刻子に加えることを暗槓という。暗槓は、カンの発声後に手牌の暗刻子およびツモした牌を全て開示し、四枚の牌のうち両端の牌を裏返して卓の右端に置くことで成立する。

他家の捨てた牌を暗刻子に加えることを大明槓という。大明槓は、カンの発声後に手配の暗刻子を開示し、卓の右端にフーロしたコーツに横置きする。下家からは右側、対面からは二枚目もしくは三枚目、上家からの牌は左側とする。

ツモした牌を明刻子に加えることを加槓、および小明槓という。小明槓は、カンの発声後に加槓する牌を開示し、右端にフーロしてあるコーツの、横置きにしている牌に重ねる。

7. 他家の捨てた牌をカンする手順はチー、ポンの手順に準ずるが、嶺上牌を補充した後に打牌する。ツモ牌および手中牌を足して明槓する場合は、横置きの牌に重ねる。カンした者は連続してカンを行うことが出来るが、チー、ポンに連続してカンは出来ない。なお、加カンに対して搶槓は出来るが、特例(第十一章 和了役)を除いて暗槓は搶槓出来ない。

一局中の開槓数は全体で4つまでとする。

カンを宣言した者は嶺上牌をツモした時、打牌を行う前に槓ドラを開示する。

8. チーとポンまたはカンの発声が同時であった場合は、ポンおよびカンが優先する。ただしポンまたはカンの発声がチーの発声より明らかに遅かった場合は、発声優先とする。

この場合のチーは空チーとならない。

9. 和了はチー、ポン、カンおよび誤ロンに優先する。ただしロンの発声がない場合、ま

たは著しく発声が遅れた場合はその限りではない。

10. チー・ポン・カンの指示牌および指示方向を間違えたことに競技中に気づいた場合、全員が同意すれば訂正する。

同意がなければ現状を正当として競技を進める。

訂正以前にトラブルが生じた場合は、現状を正当として処理する。

第三章 立直

1. 門前聴牌の時に立直と宣言することが出来る。発声と牌の横向けがあつて有効とし、立直料は千点とする。立直後に手牌を変えることは出来ない。

2. 立直は自己のツモ牌のあるときに限り打牌時に宣言し、取り消しは認められない。

3. 立直後に暗槓は出来るが、ツモ牌が暗刻の牌と同一牌であり、かつ聴牌の形、面子構成が変わらない時に限る。

4. フリテン立直は認める。

河に和了牌の全てが捨てられていることがわかっている状態での立直を空テン立直という。空テン立直は認める。

5. 立直者が和了を宣言するか否かは本人の自由であり、見逃しは認める。立直後に他家の捨てた和了牌を見逃した場合は自分のツモまで、和了牌をツモ切りした場合はその後終局までフリテンとなる。

6. リーチ料は和了者が取得する。和了者がいない場合は供託となり、次に和了があつた局の和了者が取得する。

7. 最終局が流局で終了した場合、リーチ料は供託となり誰のものにもならない。

第四章 フリテン

1. 和了牌を自ら河に捨てているテンパイ形をフリテンという。

2. フリテンは栄和できない。自摸和は認められる。

3. 立直宣言をしていないときに和了を見逃した場合、自分の摸打を経過しなければ栄和出来ない。

第五章 連荘と流局

1. 親は和了するか、流局後テンパイで連荘することができる。他家が和了するか流局後親がノーテンの時、親は下家に移動する。最終局も親がノーテンの場合は親流れとなりゲームは終了となる。

2. 親の和了、または聴牌があるごとに積み場が加算され、一本場につき三百点が和了点に加算される。

同時和了の場合、積み場による点数加算は、和了者全員に同等に適応される。

たとえば、2本場で子の30符3翻と親の40符4翻を同時にロンされた場合、前者には4500点を、後者には12600点を支払う。

子の和了を以って積み棒は消滅する。

3. 四風子連打(スーフォンツェンター)、九種幺九倒牌(チョーチュウヤチョウタハ^イイ)、四開槓(スーカイカン)、四人立直はすべて流局とし、親の連荘とするが、積み場は加算されないものとする。これら流局は全て立直に優先する。

4. 全員が最初の打牌で同じ風牌を捨てることを、四風子連打といい、流局とする。

5. 配牌で一九字牌が9種以上ある状態を九種幺九倒牌といい、宣言して倒牌を行うことで、流局とすることができる。親は配牌、子はチー、ポン、カンのない第一ツモ後でなければならない。

6. 同一の局において、複数人により合計で4回の槓が行われることを、四開槓といい、四槓目の副露でロン和了がない場合に流局となる。また一人で四槓子をしている時、他家は五カン目は出来ない。

7. オーラスにおいて親が和了した場合、順位に関係なくその局の終了を宣言することができる。ただし、流局テンパイでは連荘とする。

8. リーチ棒の供託がある状態でオーラスを迎え、誰も和了することなく親のテンパイもなく終局した場合、供託は誰のものにもならず終了するものとする。その場合、総得点は場に出ている供託分少なくなるものとする。

第六章 テンパイ

1. 流局となった場合、ノーテン者はテンパイ者に罰符を払う。
2. ノーテン罰符は場に三千点とする。
3. テンパイ者は流局の際、手配を公開し、他家の確認を得なければならない。役なしテンパイおよび形式テンパイもテンパイとして認める。ただし自己の手牌のみ(補足事項 第2項)で5枚目の和了牌を想定しているものは除く。
4. テンパイの公開は親から、東→南→西→北の順に行う。ただし、リーチ者は他家の宣言に先がけて手牌を開示する。
5. 対局者は、テンパイ宣言をした者の手牌を確認しなければならない。テンパイ宣言をした者は、他家が自己の手牌を確認するまで手牌を崩してはならない。

第七章 包則

1. 二副露または三副露している者に、さらに副露させ役満を確定させた場合は包(ハカ)とする。ツモ和了は包者の一人払いとし、ロン和了の場合は包者と放銃者の均等払いとする。ただし積み場の分は放銃者の払いとする。
2. 包は次の役満に適用される。
大三元 三種類目の三元牌をポンさせた時
大四喜 四種類目の風牌をポンさせた時
四槓子 三槓子完成者に生牌を槓させた時
3. 明槓による嶺上開花はツモとし、包は発生しない。

第八章 ドラ

1. 王牌の最後尾から三幢目の上段の牌がドラ表示牌となり、同一牌の次牌をドラとする。これを本ドラという。数牌は一〜九の順とし、九は一に戻る。三元牌は白發中、風牌は東南西北の順とし、中は白に戻り、北は東に戻る。

2. ドラ牌は一牌につき一翻とする。ただし和了役とはならない。
3. 表示牌の位置を間違えた場合、親の打牌前までは正規の表示牌に直す。打牌完了後は誤表示牌を正規の表示位置に入れ替えて続行する。
4. ドラは槓がある毎に増え、一つ目の槓では王牌末尾より 4 幢目の上段の牌が新ドラ表示牌となる。以後この行為を繰り返し、四つ目の槓では 7 幢目となる。槓ドラは槓子の開示が確認された時点で発生する。

搶槓により槓が成立しない場合には槓ドラは発生しない。
5. 立直をかけての和了には裏ドラがつく。すべての表ドラ表示牌の下段牌が裏ドラ表示牌となる。
6. 数牌の 5 のうち一枚は、赤く塗られた牌となっている。これを赤ドラという。赤ドラは通常のドラと同じように一翻として扱う。赤ドラは萬子、索子、筒子にそれぞれ一種類ずつ含まれ、計三枚である。

本ドラ、槓ドラ及び裏ドラである赤ドラが手牌に含まれる場合、その赤ドラ牌は二翻として扱う。ドラ表示牌が赤ドラである場合、ドラは通常通り一枚につき一翻として扱う。

第九章 和了

1. 和了者は原則として一局一人とする。ただし、同一牌により二人もしくは三人が同時に和了の場合は、この和了を認めるものとする。

このとき、積み棒による点数は和了したもの全員に支払い、リーチ棒の供託は放銃者から反時計回りに数えて近い和了者の総取りとする。
2. 和了者は「ロン」または「ツモ」と明確に宣言した上で和了牌を明示し、整理した手牌を他家に確認させなければならない。ツモ和了者が和了牌を明示しなかった場合、この和了は認められない。

手牌を開示する前に和了牌を手牌に加えた場合、その和了は無効とし、その局をやり直す。
3. 和了の宣言があった場合、対局者全員が和了を確認するまでは、手牌、捨牌、および壁牌を崩してはならない。他家の和了及び和了点は、①「ハイ」という返事、②自己の手牌を伏せることによって確認・了承したこととする。

和了を宣言して、他の三家が確認・了承を示さないうちに手牌を崩し、和了形を不明

にした者はチョンボとする。

4. 和了の形は、対子、順子、刻子、槓子の組み合わせによるほか、十三幺九、七対子を認める。
5. 明槓の嶺上開花はツモ扱いとする。

第十章 得点の計算と和了点

1. 半荘開始時の各自の持ち点を 25000 点とし、これを配給原点という。対局者は競技開始に先立って、自己の持ち点を確認しておく義務がある。

半荘終了時に、四人の合計点が 100,000 点を超える場合、順位決定後トップ者より超過分を差し引く。

2. 得点は 30000 点を原点とし、それを超える点数をプラス、不足する点数をマイナスとする。100 点を 0.1 ポイントに換算して、成績表に記入する。プラスには＋、マイナスには△の符号を付ける。

3. オカとは配給原点と原点の差の合計であり($5000 \times 4 = 20000$)、1 位者の順位点に加算される。順位点とは、半荘順位に従って加減算される点であり、本規定では以下に示す方式を用いる。

1 位＋30p 2 位＋5p 3 位△5p 4 位△10p(1 位の順位点にはオカの 20p を含む)

複数の対局者が同点の場合、該当順位の順位点の和を人数で除する。

4. ウマとはオーラス後の順位によってやり取りされる点棒の移動であり、3 位の者は 2 位のものに 5000 点を、4 位の者は 1 位のものに 10000 点を支払う。

ただし、当オフにおいてウマの移動は自動的に計算されるため、点数の記録はオーラス時の点数のみでよいものとする。

5. ツモ和了の時は他の三人が各自の分を支払い、ロン和了のときは放銃者の支払いとする。
6. 和了点は必ず、その和了形が採りうる最も高い点数を計算する。
7. 和了を宣言した者は、自ら点数を申告しなければならない。自ら点数の申告をしなかった場合、和了による点数の授受は認められない。

点数の申告が間違っていることに対局者が気づいた場合、これを訂正することが出来る。ただし、次局の洗牌が行われた後での訂正は認められず、現状を正当として続行する。

8. ツモ和了のときは、子の支払い点、親の支払い点の順に申告し、積み棒がある場合はそれを加えた点数を申告すること。

(例)一本場のとき「1300・2600 は 1400・2700」

点数は正確に申告し、俗に言われる「ザンク」、「ナナナナ」のような申告方法は認められない。

9. 和了点の計算及び点棒の授受は、次局の洗牌に入る前に行う。点棒の授受は、間違いないように各自が責任を持って確認しあう。

点棒の受け渡し間違いがその半荘終了直後までに判明したときは、全対局者の合意に基づき訂正することが出来る。

10. 点数の授受により、対局者の点数がマイナスになった場合、その競技は直ちに終了となる。0点の場合、競技は続行する。

11. 以下に符数の細則を記載する。

副底 二十符

門前ロン和了 副底に十符加算

ツモ 副底に二符加算。ただし平和ツモ、七対子を除く。

辺張待ち、嵌張待ち、単騎待ち 副底に二符加算

暗刻 幺九牌は 8 符、その他の数牌は 4 符加算

明刻 幺九牌は 4 符、その他の数牌は 2 符加算

暗槓 幺九牌は 32 符、その他の数牌は 16 符加算

明槓 幺九牌は 16 符、その他の数牌は 8 符加算

雀頭 自風、場風以外の風牌を除く字牌は 2 符加算

注釈・連風対子*も 2 符として扱う

12. 点数計算の慣例により、平和ツモは 20 符、平和ロンは 30 符、七対子は 25 符とする。副露した状態で、順子と雀頭のみで構成された両面待ちの手(副露した状態での平和形)をロン和了した場合、30 符とする。

第十一章 和了役

*同居しうる役の複合は認めるが、海底撈月と嶺上開花は複合しない。

一翻役

立直

門前清自摸和

平和 門前に限る

断幺九

海底撈月

可底撈魚

嶺上開花

搶槓

一盃口 門前に限る

翻牌 三元牌、場風牌、自風牌を翻牌とし、刻子、槓子一組ごとに一役とする。

二翻役

ダブル立直

対々和

三暗刻

三槓子

三色同刻

三色同順 副露した場合は一翻

混老頭

小三元

全帯幺九 副露した場合は一翻

一気通貫 副露した場合は一翻

連風牌

七対子 二十五符二翻として計算

三翻役

二盃口 門前に限る

混一色 副露した場合は二翻

純全帯幺九 副露した場合は二翻

六翻役

清一色 副露した場合は五翻

特役(満貫)

人和

＊流し満貫

満貫 四十符六翻

跳満 八翻

倍満 十翻

三倍満 十三翻以上

役満(四倍満)

天和

地和

大三元

十三不塔

四暗刻

清老頭

大四喜

小四喜

字一色

緑一色 ＊發を含まないものも認める

十三幺九 暗槓でも搶槓可

九連宝燈 和了形が九連宝燈なら可

四槓子 雀頭の完成を以って和了とする

＊ 流し満貫はツモ扱いとする。同時に二人以上が流し満貫を成立させた場合、例外的に成立させた全員の和了を認める。

親が流し満貫を成立させた場合、連荘とする。子が流し満貫を成立させた場合、親がテンパイであっても親は移動する。

第十二章 反則行為と罰則

1. 罰はチョンボと和了放棄の二種類とする。

和了放棄となった者は、チー・ポン・カン・リーチ及びテンパイ宣言の権利を失う。これに反した場合はチョンボとなる。和了放棄の宣言および指摘はすみやかに行い、対局者3人の異論が直後になければ成立する。

2. 錯チーとは、順子とならないのに順子として副露した場合を言う。その他の錯行為もこれに順ずる(打牌以前であれば訂正可能)。

錯チー、錯ポン、錯カンをした者はチョンボとする。

3. 空行為とは、発声のみでチー、ポン、カンの行為を行わない場合を言う。
空チー、空ポン、空カンをした場合は和了放棄とする。
4. チー、ポン、カンの副露位置及び牌を間違えゲームに支障をきたした場合は和了放棄とする。また間違えたまま続行し、トラブルが発生した場合は主催及び副主催が裁定する。
5. ポン、またはチーのとき、副露した対子、または塔子と合わせて面子を構成可能な牌を打することを食い変えという。食い変えは和了放棄とする(補足事項 第3項)。
6. 故意に手牌の一部または全部を公開した者はチョンボとする。
7. 正規のツモ巡でない牌をツモったものはその牌を元に戻し和了放棄とする。ただし打牌終了後はチョンボとする。ツモ者が不明の場合はそのまま続行する。
8. 開門の個所を間違えた場合は、その局をやり直す。ただし親の第一打牌後はそのまま続行する。
9. 局の途中で他家の手牌を覗いたり王牌を開けてみた場合にはチョンボ扱いとする。
10. 多牌および少牌をした者は和了放棄となりチー、ポン、カンをしてはならない。発覚後、チー、ポン、カンをした場合はチョンボとする。
11. 先ヅモをした者は和了放棄となる。
12. 局の途中でゲーム続行を不可能にした場合、チョンボとする。
13. ノーテンリーチおよびリーチ後の不正な暗槓は流局後にチョンボとする。
14. 和了、及びテンパイ宣言のとき、他家が確認する前に手牌を崩して和了を不明にした場合はチョンボとする。
16. 対局中、不当に自分の手牌に文句を言う行為、ならびに対局相手を罵るような行為、その他対局者の気分を害する行為があった場合、これを注意することが出来る。
注意の後も改善が見られない場合、これらの行為はチョンボとして扱う。

17. 親が第一自摸をせずに打牌した場合は、親の少牌のままアガリ放棄として進行する。

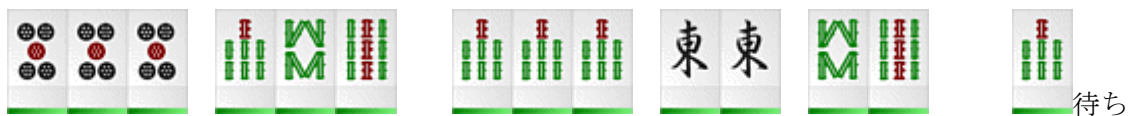
追記 補足事項

1. 王牌を壁牌から切り離すことは、禁止しない。ただし、王牌を切り離す場合、全員の同意を得ることを条件とする。

2. 積み場が増える場合、親は右隅に百点棒を置き、本場を読み上げることを強く推奨する。

これは、連荘回数はランプで分かるが、連荘回数と積み場は必ずしも一致しないためである。よって上記手順を行わない場合、流局により親が移る際、新しい親は連荘回数のランプを現在の本場まで加算することを強く推奨する。

3. 自己の手牌のみで5枚目の和了牌を想定しているものの例。



が四枚面子に含まれているので、は五枚目の和了牌を想定していることになる。



をポンしての雀頭単騎待ちの形。は五枚目の和了牌を想定している。


4. 喰い変えとは、完成している順子の構成を、チーにより変えること、及びポンもしくはチーにより鳴いた牌と同じ牌を捨てることを言う。

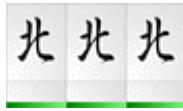
喰い変えになる例



この面子において、を鳴いてを切る行為。もしくは





鳴いてを切る行為などを言う。





この面子において、をポンしてを切る行為も喰い変えになる。

喰い変えにならない例



この面子において、を鳴いてを切るのは可。



同面子においてを鳴いてを切るのも可。

付録 単語解説

*1 ゾロ場

和了により自動的に二翻が付与されることを示す。計算上のことで、ほとんど現れることはない。

*2 開門

配牌のために城壁牌を取り出すこと。

*3 壁牌

各局の開始前に卓上に並べられた状態の牌

*4 幢

二牌ずつ重なった城壁牌の一重ね。

*5 王牌

最後に残す十四枚の城壁牌。

***6 摸打**

ツモと打牌からなる一連の行為。

***7 塔子**

数牌のマンズ、ピンズ、ソーズに限ってのメンツで四五や六八などの順に二牌揃ったものの。

参考資料

日本プロ麻雀協会 競技規定：http://npm2001.com/about_kitei.html#3rd

閲覧日 2014 年 4 月 10 日

日本プロ麻雀連盟 競技規定：http://www.ma-jan.or.jp/guide/game_rule.html

閲覧日 2014 年 4 月 10 日

M リーグ 競技規定：<https://m-league.jp/about/>

閲覧日 2021 年 6 月 12 日

牌画像：『Empire of the Mahjong-麻雀帝國-』様 <http://www.ambitious-net.com/>

2014 年 4 月 10 日 第一稿

2014 年 6 月 14 日 第二稿

2015 年 2 月 9 日 第三稿

2015 年 4 月 23 日 第四稿

2015 年 9 月 10 日 第五稿

2021 年 6 月 12 日 第六稿

文責・規則策定 るぞ狼