

最高位戦日本プロ麻雀協会

競技規定

第1章 基本精神

全ての選手は下記に記す基本精神に則り対局を行わなければならない。

- ・全ての選手が公平であるように努めなければならない
- ・全ての選手には審判義務が生じる
- ・立会人の裁定には必ず従わなければならない
- ・自己の利益を目的としてプレーしなければならない
- ・対局が速やかに進行するよう努めなければならない

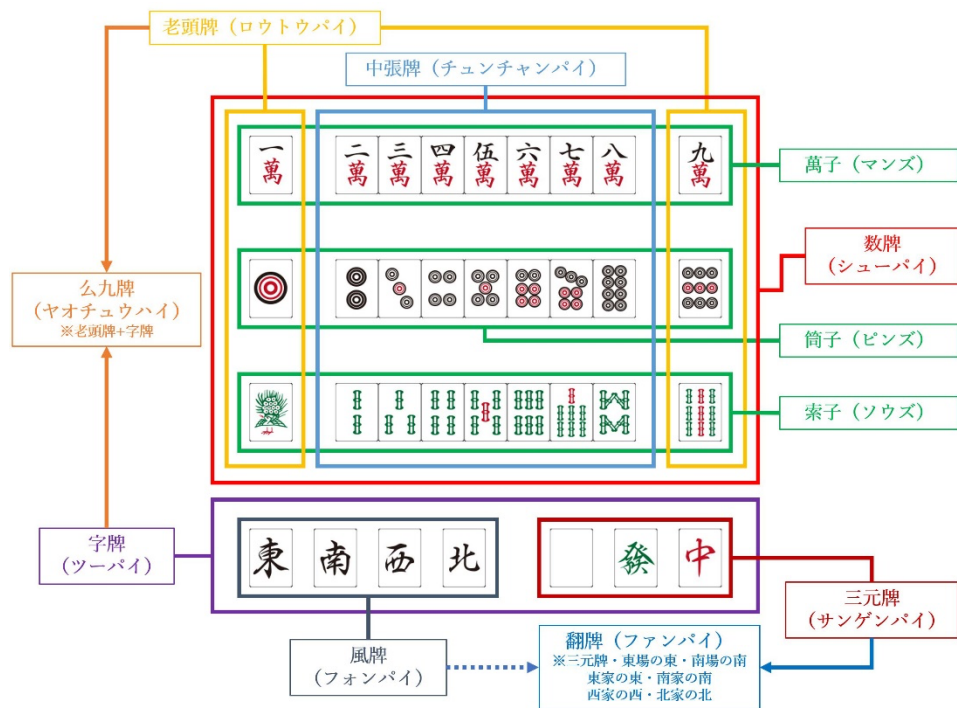
第2章 競技の基本

第1条 競技の構成

競技は1卓4人で行う。

第2条 牌

牌は一式 136 枚を2種類用いる。各牌の呼称は下図の通りとする。



第3条 サイコロ

サイコロは六面サイを2個用いる。サイコロの合計の値を出目（デメ）と呼び、以下を示す。

1. 「2,6,10」 下家
2. 「3,7,11」 対家
3. 「4,8,12」 上家

4. 「5,9」自家

第4条 点棒

点数の移動には点棒を用いる。

第5条 自動卓

卓は自動で壁牌が上がる機能を有したものをを用いる。

第6条 エレベーターライン

壁牌があがってくる位置をエレベーターラインという。

第7条 立会人

対局の裁定を行うものを立会人という。立会人の裁定には必ず従わなければならないが、翌日までは書面を持って異議申し立てをすることができる。

第8条 洗牌（シーパイ）

全ての牌を対局者全員によってかき混ぜる行為を洗牌という。

第9条 壁牌（ピーパイ）

積まれた状態の牌を壁牌という。

第10条 幢（トン）

壁牌の上下2枚を1組とする単位を幢という。

第11条 開門（カイメン）

局の開始時に壁牌から取り出し場所を開く行為を開門という。開門場所は以下のように定める。

1. 出目によって指定された家を開門の対象とする。
2. 該当する家の壁牌を卓の中央から見て左から数え、出目の幢を残す。

第12条 王牌（ワンパイ）

開門場所から左回りに数えて14枚を王牌という。

1. 槓が行われるたびに現状の海底牌を王牌に補充する。
2. 王牌のうち開門場所から左回りに数えて4枚を嶺上牌（リンシャンパイ）という。
3. 嶺上牌の取得順序は[1 幢目上段→1 幢目下段→2 幢目上段→2 幢目下段]とする。

第13条 河（ホウ）

捨牌を並べる場所を河という。

第14条 海底牌（ハイテイハイ）

王牌直前の牌を海底牌という。

第15条 河底牌（ホウテイハイ）

局の最後の捨牌を河底牌という。

第16条 手番（テバン）

摸打もしくは副露の開始から打牌までの間を手番という。

第17条 牌の組み合わせ

牌の組み合わせと呼称を以下のように定める。

呼称		説明	例
面子 (メンツ)	順子（シュンツ）	同じ色の連続した3牌	123
	刻子（コーツ）	同じ3牌	111
	槓子（カンツ）	同じ4牌 ※槓によって成立	1111
搭子（ターツ）		順子に1牌欠けた形	12,13,23
対子（トイツ）		同じ2牌	11

呼称		説明
刻子	暗刻（アンコ）	手牌および自摸牌によって成立したもの
	明刻（ミンコ）	碰もしくはロン和了によって成立したもの
槓子	暗槓子（アンカンツ）	暗槓によって成立したもの
	明槓子（ミンカンツ）	大明槓もしくは加槓によって成立したもの

第18条 配牌（ハイパイ）

荘家の第一打の前の手牌のことを配牌という。

第19条 手牌（テハイ）

自摸牌・嶺上自摸牌・副露牌を除く自己の牌を手牌という。

第20条 倒牌（トウハイ）

手牌全てを表向きに開示することを倒牌という。

第21条 副露牌（フォーロハイ）

副露によって晒された面子および加槓によって成立した明槓子、暗槓子を副露牌という。

第22条 門前清（メンゼンチン）

副露していない状態を門前清という。

第23条 家

1. 対局開始時の親を起家（チーチャ）という。
2. 親から左回りに東家（トンチャ）・南家（ナンチャ）・西家（シャーチャ）・北家（ペーチャ）という。
3. 東家を莊家（チャンチャ）ともいう。
4. 東家以外を散家（サンチャ）という。
5. 自己を自家（ジチャ）ともいう。
6. 自己以外の三者のことを他家（ターチャ）という。
7. 左の席の者を上家（カミチャ）、正面の席の者を対家（トイチャ）、右の席の者を下家（シモチャ）という。

第24条 ドラ

1. 王牌末尾に直面する席の者が1枚目の嶺上牌を2枚目の嶺上牌の横に置く。
2. 前項の後に王牌末尾より3トン目上段の牌を表に向ける。この牌をドラ表示牌という。
3. ドラ表示牌によって以下のようにドラを定める。
 - (1) 数牌
同色の1→2→…→8→9の順で次の牌。但し、9の場合は1とする。
 - (2) 風牌
東→南→西→北の順で次の牌。但し、北の場合は東とする。
 - (3) 三元牌
白→發→中の順で次の牌。但し、中の場合は白とする。
4. ドラ1枚につき一翻が加算される。
5. ドラはカンがあるごとに増え、1回目のカンでは現状表示されているドラ表示牌の隣（王牌末尾と逆側）の牌を表に向け、これが新ドラ表示牌となる。以後この行為を繰り返す。
6. 全てのドラ表示牌は該当する牌に直面する席のものが開示する。
7. 立直した和了には裏ドラが加算される。現状表示されているドラ表示牌の下段牌が裏ドラ表示牌となる。
8. 全てのドラは放棄することができない。

第25条 見せ牌

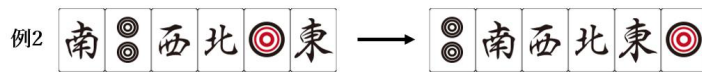
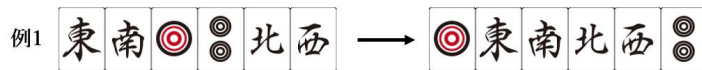
本来公開されてはならない牌が見えることを見せ牌という。見せ牌は全員に公開し正規の位置に戻して競技を進行するものとする。

第3章 競技の進行

第26条 半荘の準備

0. 対局者4人が任意の場所に座り、任意の一名が「東・南・西・北」の4牌と筒子の「1・2」の2牌、計6牌を伏せた状態でかき混ぜた後、横一列に並べる。
1. 並べた者の対家がサイコロを振る。出目によって指定された家が仮東の場所となり、その者がサイコロを振る。

2. 並べられた6牌を表にして、数牌を端に移動する。



3. 本条第2項の二投目の出目で指定された家の者から順に左回りに風牌を取得する。この時の出目が奇数なら「1」の方から、偶数なら「2」の方から取得する。
4. 仮東の場所に東を取得した者が着座する。これ以降、それぞれが取得した風牌の場所に着座する。
5. 仮東の者がサイコロを振る。出目によって指定された家の者が仮親となり、サイコロを振る。この出目によって指定された家の者が起家となる。

第27条 半荘の進行

1. 荘家の和了もしくは荘家が聴牌での流局を以て荘家が続行となる。これを連荘（レンチャン）という。
2. 散家の和了もしくは荘家が不聴での流局を以て荘家が下家に移る。これを輪荘（リンチャン）という。
3. 全員が1回目の荘家を終えるまでを東場とし、2回目の荘家を終えるまでを南場とする。
4. 荘家の移動単位で局の呼称を進行順に以下のように定める。
東1局→東2局→東3局→東4局→南1局→南2局→南3局→南4局
5. 東場・南場を合わせて半荘という。半荘終了ごとに成績集計を行う。
6. 半荘の開始から終了を以下のように定める。
 - (1) 東1局の開始を以て半荘の開始とする。
 - (2) 連荘もしくは輪荘を南4局まで繰り返す。
 - (3) 南4局が終了し連荘が行われない場合に半荘の終了となる。

第28条 局の進行

1. 配牌を揃えた後、和了が発生するか王牌14枚を残して全て取り終わるまで摸打および副露を繰り返す。
2. 摸打は荘家から左回りに行う。牌は右回りに取得する。
3. 局の開始から終了を以下のように定める。
 - (1) 荘家がセットボタンを押し、壁牌を上げる行為を以て局の開始とする。
 - (2) 原則として[東家・西家]→[南家・北家]の順に井桁を組む。
 - (3) 荘家の投サイにより開門場所を決める。
 - (4) 荘家から左回りの順に取り出しを行う。
 - (5) 上記取り出しと並行して、嶺上牌をおろし、ドラ表示牌を開示する。
 - (6) 荘家が第一打を打牌し、下家の摸打に移る。これを繰り返す。
 - (7) 和了成立後の点棒授受の完了もしくは流局を以て局の終了とする。

第29条 局間

1. 洗牌を行う。洗牌は次の荘家が開始する。

2. 次の莊家がセットボタンを押し、対局者全員で牌を落とす。
3. やむを得ない理由で中座を求める者は、局の終了から前項までの間に立会人の了承を得ることで中座することが出来る。

第30条 壁牌の独立性

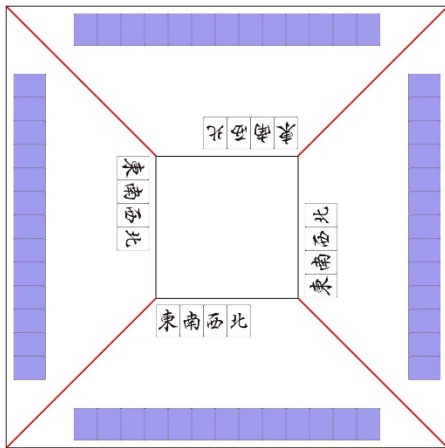
自摸以外で他家の直面する壁牌に触れてはならない。

第31条 審判義務

正規の手順を踏まない者がいた場合には局を進めてはならない。また立会人を呼ばなければならない。

第32条 可動範囲

自己の手番以外では卓内の対角線（下図赤ライン）を越えてはならない。



第33条 発声

1. 競技の進行に必要な発声は同卓者全員が明確に聞き取れるものでなければならない。
2. 競技の進行に必要な最低限の内容に留めなければならない。

第4章 競技行為

第34条 取り出し

0. 取り出しとは配牌を揃える行為をいう。
 1. 莊家から順に左回りに行く。
 2. 牌は右回りに取得する。
 3. 上家の手が手元まで戻ってから動作を開始する。
 4. 下記の手順で行う。

- (1) 開門場所から 2 幢ずつそれぞれ 3 回取得する。
- (2) 荘家が 1 幢目と 3 幢目の上段の牌を取得する。
- (3) 散家が 1 牌ずつ取得する。

第35条 自摸（ツモ）

1. 壁牌から 1 牌を自己の手牌に加える行為を自摸という。
2. 自摸は上家の打牌（リーチ時は供託）が完了後、上家の手先がエレベーターラインより手前に戻ったことを確認した後開始する。
3. 手の始動を以て自摸の開始とする。
4. 一旦自摸を開始した者は、その行為を中断・変更することはできない。
5. 自摸により取得した牌を自摸牌という。

第36条 打牌（ダハイ）

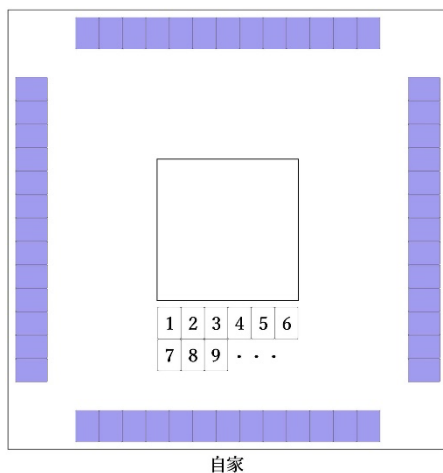
1. 手牌もしくは自摸牌から任意の 1 牌を河に捨てる行為を打牌という。
2. 打牌は第 38 条に定められた位置に捨てなければならない。
3. 打牌は他家が同時に牌が認識できるように速やかに手を離さなければならない。
4. 牌が河に触れた時点で打牌の完了とし、捨牌の変更はできない。

第37条 摸打（モウタ）

1. 自摸から開始し打牌で終了する行為を合わせて摸打という。
2. 自摸牌を打牌行為の前に手牌の中に入れてはならない。また手牌の中に入れていないことを明確にしなければならない。

第38条 捨牌（ステハイ）

1. 打牌によって捨てられた牌を捨牌という。
2. 捨牌は下記の図の 1 から順に指定された位置に並べる。



3. 捨牌は一行を 6 枚とし、二列目以降はその下段に並べる。
4. みだりに捨牌に触れてはならない。

第39条 立直（リーチ）

1. 立直は、立直宣言牌に対してロン和了がなければ成立する。手順は本条第 13 項に規定する。
2. 本条第 13 項 3 号の後、取り消しはできない。
3. 門前清のみ立直を宣言する事ができる。
4. 振聴立直や自摸番のない立直も宣言する事ができる。
5. 河底牌で立直を宣言する事はできない。
6. 立直宣言牌を副露された場合は、次の捨牌を横にする。
7. 前項によって横にした捨牌を副露された場合は、さらに次の捨牌を横にし、以下副露されなくなるまで続ける。
8. 立直後は自摸牌を捨てなければならない。ただし和了時及び暗槓時はこの限りではない。
9. 立直後でも和了の見送りができるが、以後は振聴扱いとなる。
10. 立直者は流局時に聴牌を宣言しなければならない。
11. 流局時の供託は次局の荘家の右端隅に置く。
12. 供託は次の和了者が取得する。但し、供託を取得する者が現れず半荘終了となった場合は供託のままとする。
13. 立直の手順は以下のように定める。
 - (1) 「リーチ」と発声する。
 - (2) 捨てる牌を持ち、牌を捨てる動作を開始する。
 - (3) 所定の位置に牌の背を完全につけ、横向きに置く。
 - (4) 千点棒を供託する。

第40条 副露（フーロ）

1. 他家の捨牌を取得し、面子を完成させる行為を副露という。
2. 副露は吃・碰・大明槓の 3 種とし、詳細は第 41 条・第 42 条・第 43 条に定める。
3. 同時発声の優先順位は碰・大明槓を優位とする。但し、第 41 条に定める「チー」発声が正当かつ、第 42 条および 43 条に定める「ポン・カン」発声が正当なものではない場合、吃が優先される。
4. 開示方法は第 44 条に定める。
5. 河底牌に対して副露を行うことはできない。
6. 副露の際、晒した 2 牌と面子を構成する牌を捨てること（これを喰い替えという）はできない。

第41条 吃（チー）

1. 上家の捨牌を取得し、順子を完成させる行為を吃という。
2. 吃の手順は以下のように定める。
 - (1) 第 35 条第 2 項に定める、自摸を開始する時と同じタイミングで、「チー」と発声する。
 - (2) 手牌中の搭子を開示し、直前の上家の捨牌と合わせて順子を完成させる。
 - (3) 前号により完成した順子を自己の右端に並べる。
 - (4) 打牌を行う。これを以て吃の成立とする。
3. 打牌前であれば副露牌の修正ができる。但し、見せ牌扱いとなる。
4. 打牌後に指示牌間違えが発覚した場合は、全員の同意があった時もしくは記録によって確認ができる時のみ修正

を認める。

第42条 碰（ボン）

1. 他家の捨牌を取得し、刻子を完成させる行為を碰という。
2. 碰の手順は以下のように定める。
 - (1) 他家の打牌完了後、直ちに「ボン」と発声する。但し、上家の打牌に対しては間をおいても良い。
 - (2) 手牌中の対子を開示し、直前の他家の捨牌と合わせて刻子を完成させる。
 - (3) 前号により完成した刻子を自己の右端に並べる。
 - (4) 打牌を行う。これを以て碰の成立とする。
3. 打牌前であれば副露牌の修正ができる。但し、見せ牌扱いとなる。
4. 打牌後に指示牌間違えが発覚した場合は、全員の同意があった時もしくは記録によって確認ができる時のみ修正を認める。

第43条 槓（カン）

1. 同一牌4枚で槓子を完成させる行為を槓という。
2. 槓の種類は暗槓・加槓・大明槓の3種とする。
3. 全ての槓は槓子が確定した時点でドラが1つ増える。これを槓ドラという。
4. 槓ドラが開示された時点で槓の成立とする。
5. 一局の槓は4回を上限とする。
6. 王牌を補充できない場合は槓を行うことができない。
7. 打牌前であれば副露牌の修正ができる。但し、見せ牌扱いとなる。
8. 搶槓の場合は槓が成立しない。この際、槓ドラは増えない。
9. 手牌および自摸牌によって揃えた同一牌4枚を槓子として完成させる行為を暗槓という。
10. 暗槓の手順は以下のように定める。
 - (1) 自摸の後、「カン」と発声する。
 - (2) 同一牌4枚を開示する。この際、自摸牌もしくは嶺上自摸牌を含むかを明確にしなければならない。
 - (3) 前号により完成した槓子を自己の右側に並べる。
 - (4) 新ドラ表示牌が開示される。
 - (5) 嶺上牌を取得する。この牌を嶺上自摸牌という。
 - (6) 槓・打牌・和了の宣言のいずれかを行う。
11. 立直成立後の暗槓は以下の条件を満たした上で行うことができる。
 - (1) 自摸牌のみ暗槓することができる。
 - (2) メンツ構成の種類が減らないこと。
 - (3) 取りうる全ての待ちの形が変わらないこと。
 - (4) 役の増減は問わない。
12. 碰によって副露された刻子に同一牌を加え、槓子として完成させる行為を加槓という。
13. 加槓の手順は以下のように定める。

- (1) 自摸の後、「カン」と発声する。
- (2) すでに副露している刻子に同一牌を加える。
- (3) 新ドラ表示牌が開示される。
- (4) 嶺上牌を取得する。この牌を嶺上自摸牌という。
- (5) 槓・打牌・和了の宣言のいずれかを行う。

14. 暗刻に他家の捨牌を加え、槓子を完成させる行為を大明槓という。

15. 大明槓の手順は以下のように定める。

- (1) 他家の打牌完了後、直ちに「カン」と発声する。但し、上家の打牌に対しては間をおいても良い。
- (2) 手牌の暗刻を開示し、直前の他家の捨牌と合わせて槓子を完成させる。
- (3) 前号により完成した槓子を自己の右端に並べる。
- (4) 新ドラ表示牌が開示される。
- (5) 嶺上牌を取得する。この牌を嶺上自摸牌という。
- (6) 槓・打牌・和了の宣言のいずれかを行う。

第44条 開示方法

1. 吃

取得した牌を左側に横向きに置く。開示した牌の順序は問わない。



2. 碰

鳴いた方向を示す一牌を横向きにする（これを指示牌という）。



3. 暗槓

外側2枚もしくは内側2枚を裏返して並べる。



4. 加槓

指示牌の上に横向きにして置く。



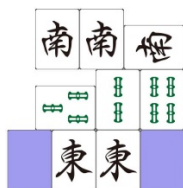
5. 大明槓

鳴いた方向を示す一牌を横向きにする。



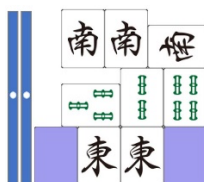
6. 並べ方

右側の縁に沿って、確定した順に下から上へと縦に並べる。



7. 供託の置き方

供託は副露牌の左側に縦向きに置く。



第45条 和了（アガリ）

1. 第 46 条の和了の形を満たし、なおかつ第 48 条の役が一翻以上ある時、和了を選択することが出来る。
2. 自己の自摸によって和了の条件を満たした場合、「ツモ」と発声し倒牌することで和了を宣言することが出来る。
これをツモ和了という。
3. 他家の打牌によって和了の条件を満たした場合、「ロン」と発声し倒牌することで和了を宣言することが出来る。
これをロン和了という。ロンの発声は打牌した者の下家が自摸により壁牌に触れるもしくは副露による開示前に行わなければならない。
4. 和了者は一局に 1 人とする。同時に 2 人以上の和了宣言があった場合は、放銃者の下家、対家、上家の順に優先される。これを「頭ハネ」という。倒牌後の頭ハネは認められない。
5. 和了牌が明確でない和了は認められない。但し、天和を除く。
6. 倒牌する前に他家が確認しやすいように牌を並べる。
7. ツモ和了の時は、散家一人の支払い点、荘家の支払い点の順に申告し、本場がある時は更にそれを加えた点数を申告する。
8. ロン和了の時は、和了点を申告し、本場がある時は更にそれを加えた点数を申告する。
9. 和了点の申告には略称を用いてはならない。
10. 自己の手牌を伏せる事によって和了を承認した事とする。和了を承認した後に必要に応じて点棒を支払う。
11. 和了者以外の三者が和了を承認することによって和了の成立とする。
12. 和了の成立までは全ての牌を崩してはならない。
13. 和了の成立後、点棒を支払う全員が卓上に点棒を置くまで和了者は点棒および供託を受け取ってはならない。
14. 点数申告および点棒授受の過りが判明した場合、次局の荘家の第一打（最終局の場合はスコア確認完了）までであれば修正を行う。いずれも記録もしくは全員の合意を前提とする。

第46条 和了の形

和了の形は次の三種とする。

1. 4 面子 + 1 対子

この形における対子を雀頭という。

- 七対子
- 国士無双

第47条 和了点

- 和了点は役およびドラの合計翻数と符の組み合わせで以下のように定める。

庄家		20符	25符	30符	40符	50符	60符	70符	80符	90符	100符	110符
1翻	ロン和了	-	-	1500	2000	2400	2900	3400	3900	4400	4800	-
	ツモ和了	-	-	500 オール	700 オール	800 オール	1000 オール	1200 オール	1300 オール	1500 オール	1600 オール	-
2翻	ロン和了	-	2400	2900	3900	4800	5800	6800	7700	8700	9600	10600
	ツモ和了	700 オール	-	1000 オール	1300 オール	1600 オール	2000 オール	2300 オール	2600 オール	2900 オール	3200 オール	3600 オール
3翻	ロン和了	-	4800	5800	7700	9600	12000					
	ツモ和了	1300 オール	1600 オール	2000 オール	2600 オール	3200 オール	4000オール					
4翻	ロン和了	-	9600	12000								
	ツモ和了	2600 オール	3200 オール	4000オール								
5翻	ロン和了	-	12000									
	ツモ和了	4000オール										
6翻～7翻	ロン和了	-	18000									
	ツモ和了	6000オール										
8翻～10翻	ロン和了	-	24000									
	ツモ和了	8000オール										
11翻以上	ロン和了	-	36000									
	ツモ和了	12000オール										

散家		20符	25符	30符	40符	50符	60符	70符	80符	90符	100符	110符
1翻	ロン和了	-	-	1000	1300	1600	2000	2300	2600	2900	3200	-
	ツモ和了	-	-	300 /500	400 /700	400 /800	500 /1000	600 /1200	700 /1300	800 /1500	800 /1600	-
2翻	ロン和了	-	1600	2000	2600	3200	3900	4500	5200	5800	6400	7100
	ツモ和了	400 /700	-	500 /1000	700 /1300	800 /1600	1000 /2000	1200 /2300	1300 /2600	1500 /2900	1600 /3200	1800 /3600
3翻	ロン和了	-	3200	3900	5200	6400	8000					
	ツモ和了	700 /1300	800 /1600	1000 /2000	1300 /2600	1600 /3200	2000/4000					
4翻	ロン和了	-	6400	8000								
	ツモ和了	1300 /2600	1600 /3200	2000/4000								
5翻	ロン和了	-	8000									
	ツモ和了	2000/4000										
6翻～7翻	ロン和了	-	12000									
	ツモ和了	3000/6000										
8翻～10翻	ロン和了	-	16000									
	ツモ和了	4000/8000										
11翻以上	ロン和了	-	24000									
	ツモ和了	6000/12000										

- 役満が成立している場合、役満以外の役およびドラは和了点に影響しない。和了点は以下のように定める。

莊家	役満	2倍役満	3倍役満	4倍役満
ロン和了	48000	96000	144000	192000
ツモ和了	16000オール	32000オール	48000オール	64000オール

散家	役満	2倍役満	3倍役満	4倍役満
ロン和了	32000	64000	96000	128000
ツモ和了	8000/16000	16000/32000	24000/48000	32000/64000

3. 和了点は最も高く計算する。

第48条 役

本条において「色」とは、萬子・筒子・索子の区別を指すものとする。

門前清限定で成立する役は○を記す。

吃・碰・大明槓により 1 翻下がる役は△を記す。

その他には●を記す。

--- 1 翻役 ---

○門前清自摸和（メンゼンチンツモホー）

ツモ和了により成立する。

○立直（リーチ）

立直を宣言することにより成立する。但し、ダブル立直とは複合しない。

○一発（イッパツ）

立直を宣言した後、次の自己の手番までの和了により成立する。但し、立直宣言後の副露・加槓・暗槓の成立により消滅する。

○平和（ピンフ）

待ち符および部分符が加算されないことにより成立する。

┌○一盃口（イーペーコー）

色・数字共に同一の順子を 2 つ揃えることにより成立する。但し、二盃口とは複合しない。

●断么九（タンヤオチュウ）

中張牌のみで構成することにより成立する。

●翻牌（ファンパイ）

翻牌を刻子または槓子にすることにより成立する。

- ・翻牌の刻子または槓子が複数ある場合、その数だけ役が加算される
- ・場風と自風が同一であった場合、該当の牌を刻子または槓子にすることにより 2 翻として数える

●海底摸月（ハイテイモウユエ）

海底牌でのツモ和了により成立する。

●河底撈魚（ホウテイラオユイ）

河底牌でのロン和了により成立する。

●嶺上開花（リンシャンカイホウ）

嶺上牌でのツモ和了により成立する。

●搶槓（チャンカン）

加槓された牌でのロン和了により成立する。

--- 2 翻役 ---

○ダブル立直（ダブルリーチ）

副露および暗槓のない状態の第一打でリーチを宣言することにより成立する。

●対々和（トイトイホー）

メンツを全て刻子または槓子で構成することにより成立する。

●三暗刻（サンアンコ）

暗刻または暗槓子を3つ揃えることにより成立する。

●三色同刻（サンショクドウコウ）

3色全てで同数字の刻子または槓子を揃えることにより成立する。

●三槓子（サンカンツ）

槓子を3つ揃えることにより成立する。

●小三元（ショウサンゲン）

三元牌のうち2つを刻子または槓子、1つを雀頭にすることにより成立する。

●混老頭（ホンロウトウ）

么九牌のみで構成することにより成立する。

△三色同順（サンショクドウジュン）

3色全てで同数字の順子を揃えることにより成立する。

△一気通貫（イッキツウカン）

1色で「123」「456」「789」のシュンツを揃えることにより成立する。

△混全帯么九（ホンチャンタイヤオチュウ）

么九牌を含む面子及び雀頭のみで構成することにより成立する。但し、混老頭および純全帯么九とは複合しない。

○七対子（チートイツ）

対子を7種類揃えることにより成立する。

--- 3 翻役 ---

○二盃口（リャンペーコー）

一盃口を2組揃えることにより成立する。

△混一色（ホンイーソー）

1色と字牌のみで構成されることにより成立する。但し、清一色とは複合しない。

△純全帯么九（ジュンチャンタイヤオチュウ）

老頭牌を含むメンツ及び雀頭のみで構成することにより成立する。

--- 6 翻役 ---

△清一色（チンイーソー）

1色のみで構成されることにより成立する。

--- 役満 ---

○天和（テンホー）

荘家の第一打前の和了により成立する。但し、暗槓により消滅する。

○地和（チーホー）

散家の第一自摸での和了により成立する。但し、副露および暗槓により消滅する。

○国士無双（コクシムソウ）

么九牌を全種類揃え、うち1つを対子にすることにより成立する。

○四暗刻（スーアンコ）

暗刻または暗槓子を4つ揃えることにより成立する。

○九蓮宝燈（チュウレンボウトウ）

「1112345678999」と同色の任意の一枚で構成することにより成立する。

●大三元（ダイサンゲン）

三元牌を全て刻子または槓子で揃えることにより成立する。

●緑一色（リュウイーソー）

索子の「2,3,4,6,8」及び發のみで構成することにより成立する。

●字一色（ツーイーソー）

字牌のみで構成することにより成立する。

●四喜和（スーシーホー）

風牌4種を全て用いることにより成立する。但し、七対子および国士無双では成立しない。

●清老頭（チンロウトウ）

老頭牌のみで構成することにより成立する。

●四槓子（スーカンツ）

槓子を4つ揃えることにより成立する。

第49条 符

1. 以下の5つを合計し、1の位の端数を10の位に切り上げたものを連底（レンテイ）とする。

(1) 副底（フーテイ）

全ての和了には20符が付与される。

(2) ロン符

ロン和了には10符を加算する。ただし門前清に限る。

(3) ツモ符

ツモ和了には2符を加算する。

(4) 待ち符

辺張・嵌張および単騎待ちは2符を加算する。

呼称	加符	形	例
両面（リャンメン）	0符	塔子の両隣を待つ形	23 + 3面子1雀頭
双碰（シャンポン）	0符	刻子を待つ形	1122 + 3面子
嵌張（カンチャン）	2符	順子の中央を待つ形	13 + 3面子1雀頭
辺張（ペンチャン）	2符	12で3もしくは89で7を待つ形	12 + 3面子1雀頭
単騎（タンキ）	2符	雀頭を待つ形	1 + 4面子

(5) 部分符

牌種と組み合わせにより加算する。複数ある場合は全て足す。

呼称	加符	
	中張牌	么九牌
対子	0符	0符（役牌のみ2符）
明刻	2符	4符
暗刻	4符	8符
明槓子	8符	16符
暗槓子	16符	32符

2. 以下3つの和了は前項の計算を行わずに連底を定める。

- (1) 平和かつツモ和了は20符とする。
- (2) 七対子は25符とする。
- (3) 副底以外の符が加算されない和了は30符とする。

第50条 本場

1. 荘家の和了及び流局毎に本場を積む。
2. 一本場につき300点を和了点に加算する。但し、ツモ和了時は三者の支払いに100点ずつ加算する。
3. 散家の和了を以て本場は消滅する。
4. 本場の表示は原則として卓の表示機能を用いる。

第51条 振聴（フリテン）

1. 以下の3つの聴牌を振聴という。
 - (1) 自己の捨牌に和了形を構成できる牌がある聴牌。
 - (2) 同巡内に和了形を構成できる牌がすでに捨てられているもしくは加槓されている聴牌。ここでいう同巡とは自己が打牌を行ってから次に打牌を行うまでと定める。
 - (3) 立直後に和了牌が捨てられているもしくは加槓されている聴牌。
2. 振聴の場合の和了はツモ和了に限る。

第52条 流局

1. 河底牌の打牌が完了し、和了が発生しなかった局は流局となる。
2. 流局した場合、東家・南家・西家・北家の順に聴牌・不聴を宣言する。
3. 倒牌を以て聴牌の宣言とする。

4. 手牌全てを伏せることによって不聴の宣言とする。
5. 立直者以外は聴牌・不聴の宣言は選択することが出来る。
6. 聴牌の状態を以下のように定める。
 - (1) 任意の 1 枚を追加することで第 46 条に定める和了の形を満たす。
 - (2) 副露牌は晒された形で確定したものとする。
 - (3) 手牌および自己の副露牌で 4 枚使われている牌は本項 1 号の「任意の 1 枚」を満たさない。
7. 全員の聴牌・不聴を確認した後、聴牌料の授受を行う。
 - (1) 四人聴牌の場合は「はい」という発声をもって全員の聴牌を確認したものとする。
 - (2) 点棒を支払う全員が卓上に点棒を置くまで聴牌者は点棒を受け取ってはならない。
8. 聴牌料の授受は下記の通りとする。
 - (1) 四人不聴：聴牌料は発生しない
 - (2) 一人聴牌：不聴者→聴牌者へ 1000 点ずつ
 - (3) 二人聴牌：不聴者→聴牌者へ 1500 点ずつ
 - (4) 三人聴牌：不聴者→聴牌者へ 1000 点ずつ
 - (5) 四人聴牌：聴牌料は発生しない
9. 前項の完了を以て流局の成立とする。

第5章 罰則

第53条 罰則総則

0. 第 55 条に定める行為を行ったものは罰則を受ける。
1. 意図的に罰則を受ける行為を行ってはならない。これに反した者は選手資格を問われる。
2. 対局者は同卓者もしくは自己が該当する行為を行った際には速やかに全ての行為を中止し、立会人を呼ばなければならない。
3. 対局者が立会人を呼んだ際には他の三者も全ての行為を中止しなければならない。
4. 立会人との会話においても手牌の情報を同卓者に明らかにしてはならない。
5. 罰則により局の終了となった場合にはノーゲーム扱いとし、同じ局をやり直す。
6. 罰則の判定は競技の順序および優先順位に従って行われる。
7. 全ての罰則は立会人によって記録され、内容および回数によって査問委員会による処分対象となる。

第54条 罰則の種類

1. 錯和（局の終了）

罰則を受ける者のトータルポイントから 20P の減算を行う。

局はその時点で終了となりノーゲーム扱いとして局の開始からやり直す。
2. 小錯和（局の終了）

罰則を受ける者のトータルポイントから 10P の減算を行う。

局はその時点で終了となりノーゲーム扱いとして局の開始からやり直す。

3. 小錯和（和了放棄）

罰則を受ける者のトータルポイントから 10P の減算を行う。

罰則を受ける者は不聴扱いとなり以後局が終了するまで副露および立直ができない。

4. 小錯和（続行）

罰則を受ける者のトータルポイントから 10P の減算を行う。

5. 注意

該当の半荘で 2 回の注意を受けることにより罰則を受ける者のトータルポイントから 5P の減算を行う。以降注意 1 回ごとにさらに 5P ずつ減算を行う。半荘の終了により注意の回数は 0 に戻る。

6. 指導

ポイント上の罰則はない。但し、記録される。

第55条 罰則の対象となる行為

1. 錯和（局の終了）

(1) 誤ロン和了・誤ツモ和了

自摸牌を手牌に入れてからのツモ発声も同等とする。

(2) 不聴立直の流局

(3) 立直後に正当ではない槓を行った後の流局

(4) 立直後の小錯和（和了放棄）になる行為

(5) 5 枚以上の見せ牌

(6) 手番間違い

(7) 和了・流局成立前に手牌・副露牌・捨牌・壁牌を崩し再現不能とする行為

(8) その他、立会人が悪質もしくは続行不能と判断した場合

2. 小錯和（局の終了）

(1) 配牌取得時の枚数間違い

(2) 荘家の第一打以前の手番間違い

(3) その他立会人が適当と判断した場合

3. 小錯和（和了放棄）

- (1) 喰い替え
- (2) 誤碰・誤吃・誤槓
- (3) 打牌前の立直の取り消し
- (4) 自摸の対象牌の間違い
- (5) 多牌および少牌
- (6) 先自摸
- (7) 先吃
- (8) 遅碰・遅大明槓
- (9) 副露時、開示前の打牌
- (10) 副露時、晒し間違えたまま打牌
- (11) すでに和了放棄状態の者による副露もしくは立直の発声
- (12) その他立会人が適当と判断した場合

4. 小錯和（続行）

- (1) 3～4 枚の見せ牌
- (2) 流局時の開示順間違い
- (3) 無発声行為および発声間違い
- (4) 不聴での聴牌宣言
- (5) その他立会人が適当と判断した場合

5. 注意

- (1) 1～2 枚の見せ牌
- (2) 局中の中座の要求
- (3) 副露の指示牌間違い
- (4) 立会人判断で同じ内容での指導が繰り返された場合
- (5) その他立会人が適当と判断した場合

6. 指導

- (1) 立会人が適当と判断した場合

2023 年 1 月 4 日改定

制定：一般社団法人最高位戦日本プロ麻雀協会