
三人麻雀全赤ルールについて

目次

1	対局ルール	2
2	採用役一覧	4
3	点数計算	5
4	反則行為	6
5	対局時のマナー	7

1 対局ルール

基本的な対局ルールと進行について記載する。

1.1 基本的な対局ルール

1.1.1 対局形式

- (1) クイタンあり、アトツケあり、35000 点持ち 40000 点返しの半荘戦。
- (2) 親テンパイ連荘で形式テンパイあり。※自身の手牌でアガリ牌をすべて使い切っている場合はノーテンとする。
- (3) オーラス時、親のテンパイ止めおよびアガリ止めあり。
- (4) 100 点棒、500 点棒は使用せず、1 本場 1000 点 (ツモ 1000 点 ALL)、ノーテン罰符は場に 2000 点。
- (5) 対局終了時に複数の対局者が同点の場合は、起家に近い順に順位を決定する。
- (6) 対局終了時に卓上に残った供託は 1 着の対局者のものとなる。
- (7) 1 翻縛りでトビありコールドは 75000 点とし、アガリは頭ハネを採用。
- (8) 順位ウマは

- 1 着 +30000 点
- 2 着 0 点
- 3 着 △30000 点

とする。



- (9) 抜きドラは花牌を使用し、北は共通役牌とする。
- (10) 萬子は 2~8 を使用せず、ドラ表示牌が萬子の 1 のときは萬子の 9 がドラとなる。
- (11) チーはできない。
- (12) 花牌を抜いても天和、地和、人和、ダブルリーチ、一発は成立し、海底牌ツモ後も花牌を抜くことができる。
- (13) 花牌を抜いたときの嶺上牌に対しては嶺上開花を認めない。
- (14) 花牌を手牌の中で使用することはできず、花牌が手牌の中にある状態ではテンパイにならない。
- (15) 途中流局は一切なし。
- (16) 王牌はドラ表示牌の隣までのツモりきりとする。
- (17) 海底牌ツモ直後のリーチおよび暗槓や加槓、河底牌での副露はなし。また、槓ドラ表示牌をめくることができない場合は槓はできない。
- (18) フリテンは北抜きや搶槓の見逃しにも適用し、同巡内フリテンは、副露により待ちを変えない限り次の自身のツモ番が来る (実際にツモる) までは解消されないものとする。

1.1.2 役および点数

- (1) ツモ番のないリーチ、フリテンリーチおよび純カラリーチあり。リーチ後のアガリ見逃しあり。
- (2) リーチ後のメンツ構成および待ちが変わるおよび役が減少する暗槓は認めないものとする。
- (3) 点数計算は、符計算を行わず翻のみで点数を決定する。
- (4) 4枚使い七対子を認める。(通常通り2翻)
- (5) 数え役満は13翻から採用する。
- (6) 国士無双13門待ち、四暗刻単騎待ち、純正九蓮宝燈、大四喜を2倍役満とし、純粋な役満の複合の場合も2倍以上の役満を認め、その分点数を加算する。
- (7) 特殊役は人和(役満)、萬混(役満)、四連刻(役満)、大車輪(役満)、小車輪(6翻)、オープン(1翻)を採用する。役満については本役満扱いとし複合を認める。
 - (i) 人和・・・子が配牌でテンパイしており暗槓含む副露がない状態で第1ツモの前にロン和了する。役満
 - (ii) 萬混・・・萬子の混一色。役満
 - (iii) 四連刻・・・同一種類の4連続の数牌の刻子または槓子を4つ揃える。役満
 - (iv) 大車輪・・・清一色の七対子形。二盃口でなくてよい。役満
 - (v) 小車輪・・・混一色の七対子形。6翻
 - (vi) オープン・・・リーチ時に手牌をすべて公開する。ただし、リーチしていない対局者が放銃すると役満扱い。1翻
- (8) 包は大三元の3副露目、大四喜の4副露目、四槓子の4副露目に適用する。ツモアガリの場合は全額支払い、ロンアガリの場合は放銃者と折半して支払う。包と別の役満が複合した場合は、包の役満のみ責任払いが発生し、複合した別の役満は通常通りの点棒授受を行う。積み棒分は包を確定させた対局者が支払うものとする。
- (9) 暗槓による国士無双と發なし緑一色あり。四槓子は単騎待ちをアガることで成立する。
- (10) 流し役満は流局扱いとし頭ハネを採用し、局をやり直すチョンボが発生しないときにノーテン罰符の代わりに役満分の点棒の授受を行う。このとき、積み棒分は無視し、供託は得られない。また、親がノーテンであれば親は流れる。

1.2 対局の進行

以下の手順で、対局を進行させる。

- (1)  を伏せた状態で混ぜ、1人ずつ牌を引く。(混ぜた対局者は最後に引く)
- (2)  を引いた対局者が親になり、親が座った席を基準に、残りの対局者が引いた牌の席に座る。
- (3) 席についたら挨拶をし、洗牌と砌牌をした後、親が牌山を出し、全員で牌山を井桁に組む。(牌山を右斜め前に出す)
- (4) 親はサイコロ2個を一度振り、出目によって配牌を取り出す。このとき、親が山を分ける。(開門)
- (5) 山の目の前に座っている対局者がドラ表示牌をめくり嶺上牌を王牌から下ろす。ただし、自動配牌機能を使用しているにもかかわらず、ドラ表示牌がめくれていない場合、親の目の前の山の右から5幢分を王牌とし、王牌の右から1幢目の牌をめくり、ドラ表示牌とする。
- (6) 親の第1打により局が進行し、アガリが出るもしくは流局後、点棒のやり取りをし次局に移る。このとき、次局の親が卓上のボタンを操作し牌を流し牌山を出す。
- (7) 流局により親が流れた場合、卓上の積み棒を示すランプが点灯しないので正しく点灯させる。また、供託は卓上の親の右側に置く。
- (8) 手積みで対局を行う際、本場は親が卓の右側に100点棒を出す(1000点棒だと点棒授受に支障をきたすため)ことで表現する。
- (9) 半荘終了時、点数を記録し対局者全員で確認する。その後、点棒を配給原点に戻す。
- (10) 次の半荘に入る際、席替えを行わない場合は回り親とする。
- (11) 全対局終了時には再度挨拶をする。

2 採用役一覧

採用役について記載する。青字は門前役、赤字は喰い下がり 1 翻役である。

2.1 1 翻役

門前清自摸和・立直・断么九・自風牌・場風牌・三元牌・平和・一盃口・一発・嶺上開花・搶槓・海底撈月・河底撈魚

2.2 2 翻役

ダブル立直・七対子・対々和・三暗刻・三色同刻・混老頭・一氣通貫・混全帯么九・小三元・三槓子

2.3 3 翻役

混一色・純全帯么九・二盃口

2.4 6 翻役

清一色・小車輪

2.5 役満

天和・地和・人和・国士無双(十三么九)・大三元・四暗刻・四喜和・字一色・九蓮宝燈・緑一色・清老頭・四槓子・萬混・四連刻・大車輪・流し(么九捨牌)

3 点数計算

麻雀の点数計算について記載する。

3.1 翻計算

5 翻以上は翻数のみで点数が決定される。5 翻は**満貫 (マンガン)**、6~7 翻は**跳満 (ハネマン)**、8~10 翻は**倍満 (パイマン)**、11 翻以上は**三倍満 (サンバイマン)**、他に**役満 (ヤクマン)**がある。

3.2 点数表

子のツモについては、「(子が支払う点数)/(親が支払う点数)」の形で記載している。

子	翻	親
1000 (1000 ALL)	1 翻	2000 (1000 ALL)
2000 (1000 ALL)	2 翻	3000 (2000 ALL)
4000 (1000 / 3000)	3 翻	6000 (3000 ALL)
8000 (3000 / 5000)	4~5 翻 (満貫)	12000 (6000 ALL)
12000 (4000 / 8000)	6~7 翻 (跳満)	18000 (9000 ALL)
16000 (6000 / 10000)	8~10 翻 (倍満)	24000 (12000 ALL)
24000 (8000 / 16000)	11~12 翻	36000 (18000 ALL)
32000 (12000 / 20000)	役満	48000 (24000 ALL)

4 反則行為

麻雀における反則行為をチョンボといい、以下にチョンボ発覚時の裁定を記載する。ここに記載のないトラブルは都度同卓者と協議し裁定する。

4.1 チョンボ扱いにしない場合

以下の場合、チョンボ扱いとせず局を続行させる。

- (1) 空副露
- (2) 副露が不可能な搭子の晒し間違い (打牌完了前であればその場で晒す搭子を修正可能)
- (3) 副露時の副露牌の向き間違い
- (4) 海底牌ツモ直後または河底牌のリーチおよび副露宣言
- (5) 副露状態でのリーチ宣言
- (6) 流局時のリーチをしていないかつノーテンの状態での倒牌

4.2 罰符なしで和了放棄となる場合

以下の場合、罰符なしで和了放棄扱いとし当該局を続行する。

- (1) 誤ロンおよび誤ツモの発声 (倒牌前)
- (2) 副露が不可能な搭子の晒し間違い (打牌完了後)
- (3) 副露の喰い替え
- (4) 少牌・多牌 (親の第 1 ツモの取り忘れの少牌のみ打牌が 3 回以内であれば牌を補充しチョンボ扱いとしない)

4.3 1000 点供託で和了放棄となる場合

以下の場合、1000 点を供託として場に出して和了放棄扱いとし当該局を続行する。

- (1) リーチの取り消し (リーチ宣言牌が副露されずかつ下家の打牌が完了する前のみ有効)

4.4 罰符ありで局のやり直しとなる場合

以下の場合、2000 ALL の罰符を支払いその局をやり直す。

- (1) 誤ロンおよび誤ツモの発声 (倒牌後)
- (2) ノーテンリーチの発覚 (当該局で他家が和了した場合はチョンボ扱いとしない)
- (3) アガリ牌を手牌に混ぜる
- (4) リーチ後のメンツ構成や待ちを変えるおよび役を減らす暗槓
- (5) その他対局続行不可に繋がる行為 (山を大きく崩す・三味線行為が酷い場合等)

5 対局時のマナー

対局時に関するマナーについて記載する。

5.1 摸打・打牌について

- (1) 親の第1打は、理牌中の他家の1巡目の副露の機会を奪わないため他家の理牌がある程度進んだのを確認してから行うこと。
- (2) 摸打は利き手のみで行う。
- (3) ツモ牌は打牌が完了するまで手牌の中に入れて、手牌の上に置いてはいけない。
- (4) 打牌は牌がエレベーターライン(牌山が出てくるライン)を過ぎた部分に一度でも接触したら河に捨てられたものと判断し、牌を持っている状態であっても、別の牌と入れ替えてはいけない。
- (5) 強打は牌を傷付けるおそれがあるため行わないこと。
- (6) 先ヅモは、直前に河に捨てられた牌が判別しにくい場合があるのに加え、副露が入った場合に本来知るはずのない牌の情報が盲牌等により先ヅモをした対局者に入るためしてはいけない。

5.2 テンパイ・リーチ・アガリについて

- (1) 倒牌するときにはテンパイおよびアガリがすぐ判断できる程度には理牌しておくこと。
- (2) リーチ後に手牌を伏せる行為は、手牌を起こすときに崩す可能性や、他家の打牌時に手牌を起こし確認する行為が三味線行為に繋がる場合があるためしてはいけない。
- (3) リーチ宣言の後、リーチ棒が場に出たのを確認してから副露や下家の摸打に移行する。
- (4) ツモアガリした際、アガリ牌を手牌の中に入れてはいけない。ロンアガリした際は、アガリ牌を河から持ってくる必要はない。
- (5) アガリやテンパイ宣言のときの倒牌は、たとえ裸単騎待ち状態であったとしても両手で行うこと。
- (6) ツモアガリ時の引きヅモは、牌を傷付けるおそれがあるため行わないこと。
- (7) 点棒授受はテンパイおよびアガリが発生した対局者の卓の両サイドに置き、卓の中に点棒が落ちないようにすること。
- (8) 点棒授受の際に、特定の対局者に特定の点棒が偏らないように気をつける。特に千点棒はリーチ時に使用するため常に所持しておくことが好ましい。
- (9) 点棒授受の際に、点棒を相手に投げてはいけない。
- (10) 流局時のテンパイ宣言は東家、南家、西家の順に行う。

5.3 対局中の会話・発言について

- (1) 手牌進行に関連する内容を話すのは三味線行為となる場合があるためしてはいけない。
(前局の内容や日常会話の内容であれば問題ない)
- (2) 他家の打牌を批判してはいけない。ただし、局終了後に打牌選択等について相談された時にアドバイスをするのは問題ない。(口調や指摘が強くなりすぎないように注意する)