
四人麻雀対局 Classic 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	7
5	対局時のマナー	8

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、30000 点持ち 30000 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なし。
- (4) 1 本場 300 点、ノーテン罰符は場に 3000 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 翻縛りでトビありおよびコールドはなし、アガリは頭ハネを採用。トビの際は箱下の分まで清算する。
- (8) 順位ウマは
 - 1 着 +30000 点
 - 2 着 +10000 点
 - 3 着 △10000 点
 - 4 着 △30000 点とする。
- (9) 赤ドラはなく、裏ドラ、槓ドラ、槓裏ドラあり。槓ドラ表示牌は暗槓時は即めくり、明槓時は打牌終了後かつアガリや副露の発声、下家のツモの前にめくる。
- (10) 途中流局は九種九牌、四風連打、四家立直、四開槓、三家和を採用する。その際親は連荘し積み棒を 1 本追加する。また、四家立直の際は 4 人目の立直が成立した際に全員倒牌しテンパイの状態を確認する。
- (11) 副露は、ポン（またはカン）とチーの発声が同時であればポン（またはカン）を優先させる。
- (12) 王牌は 14 枚残しとし、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。
- (13) フリテンは捨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) 連風牌による雀頭は 4 符とし、嶺上開花時もツモ符 2 符を加える。
- (4) 3 翻 60 符および 4 翻 30 符は満貫としない。
- (5) 数え役満は採用しない。純粋な役満の複合の場合のみ 2 倍以上の役満を認め、その分点数を加算する。
- (6) 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。
- (7) 暗槓による国土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。
- (8) 流し満貫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満貫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額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7幢分を王牌とし、王牌の右から5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・三色同順・混老頭・一気通貫・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

2.5 役満

天和・地和・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

2.6 満貫

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 (バイマン)**、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。役満が複合し二倍役満、三倍役満となった場合は、役満の点数をそのまま 2 倍、3 倍とすればよい。

3.2 符計算

4 翻以下の場合には符によって点数が異なる。**平和ツモは 20 符、平和ロンは 30 符、七対子は 25 符、副露している平和形の 20 符のアガリは 30 符**として扱う。その他のアガリについての符計算は以下 5 項目の符の合計で求める。

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
副底	アガリ	メンツ	雀頭	待ち
20 符	ツモ 2 符	中張牌 2 符 么九牌 4 符	役牌 2 符	ペンチャン 2 符
	メンゼンロン 10 符	暗刻 4 符	連風牌 4 符	カンチャン 2 符
		明槓 8 符		タンキ 2 符
		暗槓 16 符		

(1)~(5) の符の合計の一の位を繰り上げる。また、嶺上開花時も通常通りツモ符 2 符を加える。

3.3 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	1 翻	2 翻	3 翻	4 翻	親	1 翻	2 翻	3 翻	4 翻
20 符	- -	- 400/700	- 700/1300	- 1300/2600	20 符	- -	- 700 ALL	- 1300 ALL	- 2600 ALL
25 符	- -	1600 -	3200 800/1600	6400 1600/3200	25 符	- -	2400 -	4800 1600 ALL	9600 3200 ALL
30 符	1000 300/500	2000 500/1000	3900 1000/2000	7700 2000/3900	30 符	1500 500 ALL	2900 1000 ALL	5800 2000 ALL	11600 3900 ALL
40 符	1300 400/700	2600 700/1300	5200 1300/2600	満貫 8000 2000/4000	40 符	2000 700 ALL	3900 1300 ALL	7700 2600 ALL	満貫 12000 4000 ALL
50 符	1600 400/800	3200 800/1600	6400 1600/3200		50 符	2400 800 ALL	4800 1600 ALL	9600 3200 ALL	
60 符	2000 500/1000	3900 1000/2000	7700 2000/3900		60 符	2900 1000 ALL	5800 2000 ALL	11600 3900 ALL	
70 符	2300 600/1200	4500 1200/2300	満貫 8000 2000/4000		70 符	3400 1200 ALL	6800 2300 ALL	満貫 12000 4000 ALL	
80 符	2600 700/1300	5200 1300/2600			80 符	3900 1300 ALL	7700 2600 ALL		
90 符	2900 800/1500	5800 1500/2900			90 符	4400 1500 ALL	8700 2900 ALL		
100 符	3200 800/1600	6400 1600/3200			100 符	4800 1600 ALL	9600 3200 ALL		
110 符	3600 900/1800	7100 1800/3600			110 符	5300 1800 ALL	10600 3600 ALL		

	5 翻 (満貫)	6 翻~7 翻 (跳満)	8 翻~10 翻 (倍満)	11 翻~(三倍満)	役満
子	8000 2000/4000	12000 3000/6000	16000 4000/8000	24000 6000/12000	32000 8000/16000
親	12000 4000 ALL	18000 6000 ALL	24000 8000 ALL	36000 12000 ALL	48000 16000 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、北家の順に行う。

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)