

NPO健康麻雀の会

2022改版 ルール・マナーブック

横浜市長賞大会、西区長賞大会 適用

担当笠原 090-4457-7587

当会のシステム

1. 受付は11:30より 当日登録（早退記入、遅参は連絡必要）
会費納入 Pスタンプ 大会・行事申込み
受付で 役員会議事録（活動のお知らせ） ランキング 等をもらう。
2. ランキング（月3日以上出席）点数表は正確に日付氏名（同性は名前も）No. 点数確認
3. 特典は会員のみ。賞品→役満賞（何度でも）
Pポイント→出席①お題（1日1回）②イベント参加 等
補助金→イベント参加者
4. 会員資格 原則ビジターで3日以上担当と打ってルール・マナーを覚え、役員会で承認
5. 疑問点や判らない事は役員が、目安箱に。月1回の定例役員会で議題にします。

当会のシステム

1. 公共施設なので、ゴミは持ち帰る。（お菓子の袋、飲料ボトル等）
2. スリッパは2Fのみでトイレ等に使用する。くつはきれいに並べる。
3. お手洗いからの入室は入口で消毒を見せて使用する。
4. ドレスコードはあります。和室では靴下着用等。清潔な服装で。
5. 飲酒・喫煙は入館前より全面禁止。
6. 忘れ物の注意（センター受付に預けますが、食料・食べ物はyします）

当会のシステム イエローカード（2回で役員会決議にて除名の対象）

1. 家庭や会社でないの、意識を切り替えてください公共施設です。
2. 目的が居場所・仲間・健康づくりなので、上から目線や小馬鹿にした態度、言動は謹んでください。
3. 不愉快な態度・乱暴な言動は除名や退会の対象です。強打の禁止、基本は嫌われないことが重要。
4. 設営・撤去は、全員でします。無理な人は免除カードをもらってください。
5. 宗教・マルチ商法や金品の貸し借りは禁止です。除名です。
6. 体調や都合が悪くなったなら、我慢しないで役員を呼んでください。対応します。
7. 風邪、咳のある時は休んでください。役員の指示に従ってください。

当会の対局ルール

1条 基本

1. 対局は1時間で終了（50分コール）続行5分の後、数分の休憩。＝全宅一斉のためドボン（箱割れ）は終了。点数が±0でなく、マイナス点になった時100円を寄付。
2. 2万6千点持ち。3万点からの±とする。100点は四捨五入。千点1として数える。
3. 東南戦でランシバは無し。親のノーテンは流れ1本場（300点）。（ノーテン場3千点）第一打の4風連打は流局。連チャン1本場。
ダブル当たりは上家優先。トリプル当たりは流れて連チャン1本場。
4. 同点の順位は、半局は風の東からの優位。大会は同着とする。
5. 「チョンボ」は場に満貫（親は1万2千点・子は8千点）
6. 符は別紙。
7. 完全先付け（形式テンパイは無し、空テンはテンパイ）
 - ①面前は、何が出てても約が成立ならOK。
（白と中のシャボン。1でピンフ3でタンヤオ。123を鳴いてから白と中のシャボン×）
 - ②鳴いている時は、手牌に役の暗刻か、第一鳴き牌が役ならOK。＝役の確定。
上がり牌で役の成立はカンチャン・ペンチャンで、一通、3色、チャンタ等。
 - ③役の暗刻子を、鳴いている途中で、明カンすると別の役が必要。先付でなくなるから。
 - ④クイタンは和了れない。面前や他役があれば追加はできる。（例：トイトイ+タンヤオ）
8. チートイツは30符2翻。30符4翻は7,700点でなく8千点とする。
9. チィ・ポン・カン・ロンは下家が捨てる前なら有効。声を出してはっきり言う。
（歳を取ると2万・3万等の捨牌が見にくい為・シルバールール）
10. 積牌を捨てるまで、手牌列に入れない。（前項の為）→入れたら牌の戻しは下家が真ん中から選ぶ。
11. 捨牌は、牌の背を付けたら戻せない。チィやロンされる。リーチの時はフリテンとなる。
捨牌は、手牌列の内側なら背中をつけてもセーフ（見牌指摘）。
外側だと捨牌となる。リーチ積の時は注意。積上がりはカン牌に注意。振りテンパイとなる。
12. 見牌は「指摘で見牌」となる。その牌で当れば「チョンボ」牌の入れ替えOK。

2条 競技マナー

1. 先積の禁止。上家が捨てたら積る。（盲牌の禁止）
2. ①上がった時はドラ（裏ドラ）をハッキリ見せる。支払いが終わるまで崩さない。
②上がりのコールは「ロン」「ツモ上がり」「当たり」とする。他は無効。
3. 半局終了時に点数を揃える。
4. 先牌はトイメン同士2人で伏牌で、牌の上でなく横から静かに交互に押し出し混ぜる。
爪での衝突注意。
5. 洗牌後は牌山を17列2段に重ねる。「6・5・6に区切る」＝牌の不足と早く牌目が分かる為。
6. 捨牌は6列3段に並べる。＝狭い、捨牌の順番、拾い牌の防止。
7. サイコロは振ったまま場に置き、親が第一打牌を捨てたら、親の右横に持ってくる。
牌目数、ドラの位置の確認。
8. 麻雀はリズム&テンポが大事です。卓のみんなとリズムを併せる。遅い人はテンポを早める。
又は、対局編成係にテンポが同じ人と卓を組んで貰う。

3条 基本（ドラは役ではありませんが、加点は有ります。）

1. 一般役 リーチ・役牌・（白・発・中・場風・自風）・チイトイ・トイトイ・三暗刻・三連ポン・三色同刻・三槓子・混一・清一・一盃口・二盃口・一通・3色・ピンフ・タンヤオ・（クイタン無し）
・チャンタ・純チャン（鳴き一通・3色は640点でも1,000点とする。）
2. その他役 海底・リャンシャンの上がり・振込みは、面前なら役が成り立つ。
配牌で子は8種9牌・純粋な第一積で9種9牌は流れ連チャン1本場。親は9種9牌。
ただし天和は優先。流し満貫は、鳴かれないことで成立。積上がり同様。親流れ。
複数は上家のみ。
3. 役満 ①大三元・四暗刻・国士無双・小四喜・天和・地和・人和・九蓮宝燈（万子）
・四槓子・緑一色（竹子で発入り）・大車輪（丸子の順列チートイ）・清老頭・字一色
＝2つ以上はW役満トリプル役満有り。
②大三元・大四喜の役満確定の最後の牌をポンさせると、**積上がりはパオの責任払い、当りは半々。**
4. 点数 満貫6翻 跳満8翻 倍満10翻 三倍満13翻 数え役満15翻

4条 リーチ

1. リーチは裏ドラが付きます。みんなに見せる。
2. 四人リーチは、流れ。連チャン1本場。
3. フリテンリーチは**宣言しなくていい**。フリテンは積上がりOK。
空テン、空テンリーチは**テンパイ**です。
4. リーチは捨てる前に宣言する、下家が牌を積もったら無効。次回にリーチする。
5. リーチは宣言、牌を曲げる、千点棒を出すで成立。3つが一巡以内ならリーチは成立。
一巡以降は不成立。ロンの時、**リーチ役は無し**、他の役のみ、**役が無いとチョンボ**。
その回はリーチ出来ない。一発積のチャンスが2度になるから。

5条 カン

1. カンは、ドラ牌後5列目は出来ない。確定で**ドラ後4列確保の為**。
2. ①暗カンの表裏ドラはカン時に表示・成立。（積や捨てた牌で当たれば**表裏ドラは付く**）
②明カンの表裏ドラは捨てたら表示・成立。（積や捨てた牌で当たれば**表裏ドラは無し**）
明カンしての上がりは、**鳴かせた人の責任払い**。**連続のカン上がりは積上がり**となる。
3. 四槓子は、一人で成立したら**役満（捨牌の必要無し）**。2人以上は**捨てて流局**（当れる）。
連チャン1本場。
面前や他の役が成立なら、カン振り（捨牌当たり）カン積上がり、明カンのカン牌当たりは有効。

6条 過ちと罰則

仲良くする為の罰則で公平・優先順・整合性を持ち、進行の影響で決める。

鳴き違い1万3万4万とさらした時(白白中とか?)

A訂正・その場でやり直してOK(下家が捨てるまで)

B下家が捨てたら「チョンボ」。場 満貫とする。

誤 積牌 誤牌

1. 誤ドラ表示、一巡内なら訂正。一巡過ぎたらドラはその牌で位置交換して続行。
2. 積牌を捨てるまで手牌列に入れない。→牌の戻しは下家が真ん中から抜き取る。
3. 上がりの時、牌を中に入れたら一番安い点数計算となる。
①ピンフは、役が無くなり、カン・ペンチャンの積上がり4符で計算。
②ピンフ以外は、暗刻の符と両面積上がり2符の計算。(カン・ペンチャン・単騎積でも)
4. 山を間違える等 下家が捨てる前なら戻す。手牌の中に入れたら下家が真ん中から1牌抜き取る。一巡以後は続行。＝積が変わるが、同条件なので公平とみなす。

誤 チィ・ポン・カン

1. 誤(チィ・ポン・カン)は、場に[千点供託]以後続行。
2. 鳴き牌(235)その場は訂正。6条ABを適用する。
3. 誤喰い替え(2・3持ちで1を鳴いて4を捨てる)は「チョンボ」ただし一巡すぎたら不問続行。

誤 リーチ

1. 誤リーチは下家が捨てる前なら、場に[千点供託]直して以後続行。
2. 誤リーチは下家が捨てた後なら続行で流局なら「チョンボ」、とちゅうで誰かが上がりれば不問となる。

誤 ロン・積上がり

誤ロン・誤積上がりは発声のみは千点、牌を開けたら「チョンボ」。ロン・ツモ・当たりは考えて発声。

7条 注意 崩し 捨牌 点棒支払い

1. 牌山を崩し、手牌と山牌が分からなくなると「チョンボ」。戻せばOK。
2. ドラ牌山を崩す。Aが上がり点数を精算する前にBがドラ牌山を崩したら、Bは「チョンボ」となる。
裏ドラが崩れて不確定の時のAの点数は、1翻増の点数を貰える。
3. 点数の変更は、手牌・上がり牌・ドラが明確に分かり、次局に入らない事。

8条 多牌・少牌

1. 最初の1巡目は牌を戻すか、積み直す(親の判断)。O本場 OK
2. 2巡目以降は、見つかり次第「チョンボ」成立。親は連チャン1本場。

9条 分からない・意見が違う時は、他会のと勘違いと当会ルールを正確に覚える為にも、

ルール委員を呼んで下さい。指示に従ってください。

役の種類

A～Gに因数分解してみました

A 積 リーチ 役牌	面前で積上がる 面前で宣言し、出来上がり・積あがりできる 場の風・自分の風・白・発・中を刻子にすればOK	簡単
B 混一色 清一色	字牌と一色の構成で上がる 順子と刻子で構成 一色だけの構成で上がる 順子と刻子で構成	一色
C チイトイ トイトイ 3刻子 4刻子 サンカンツ スーカンツ 槓上り・振 槓積	七対子 同牌2牌 ニコニコで最後は単騎待ち 刻子・同牌3牌 最後は単騎・シャボ待ち 鳴いてもOK サンアンコ 面前で3刻子作る 他の4牌はなんでも良い・鳴いてもOK スーアンコ 面前で4刻子作る 最後はシャボ待ちで積か単騎待ち 役満 3槓子 3つの槓の役 先付けなので確定が必要 4槓子 4つの槓をした瞬間 役満 面前ならカンした時の牌で役上がり、明槓の牌や、槓して捨てる牌でも役 面前か、他の役があれば、王牌で積れば、積槓リンシャンの役が付く	同牌刻子
E 三色 一气通貫 一盃口	3色で同じ数字の面子 例：345の万子・丸子・竹子 1色で1～9の順子 3面子と 何の牌でもOK 1色で順子が2組 4丸5丸6丸 4丸5丸6丸	順子
F ピンフ タンヤオ チャンタ ジュンチャン	平和 順子で作る 【頭】は役の無い字牌ならOK 刻子はダメ 断公九 順子か刻子で 2～8の数牌で作る 1・9字牌は使えない 全帯公 順子か刻子で頭・全ての面子に1・9字牌が入る 順帯公 順子か刻子で頭・全ての面子を1・9で作る	基本
G 役満		最高役
H 流し満貫 ・ 十三不塔 などが有る		例外

基本と使える牌の構成

使用牌\役	積	リーチ	役牌	混一	清一	平和	断ヤオ	全帯公	刻子	七対子
数列並び	○	○	○	○	○	◎	○	○	×	×
アンコ	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○
2～8	○	○	○	○	○	○	◎	×	○	○
19牌	○	○	○	○	○	○	×	◎入る	○	○
字牌	○	○	○	○	×	頭役無	×	◎	○	○

面子の作り方

筋すじ

イー スー チー	リャン ウー パー	サブ ロー キュー
① <u>23456789</u>	1② <u>345678</u>	12③ <u>456789</u>

3牌で1面子4牌はいらない ①か④がどちらかいない

1 3 4 6 →2か5かどちらかあれば1と6はいらない か 2面子

壁 4牌しか無い 7が3枚出ていれば8や9はワンチャンス安全? か その面子は後一つ

役の種類

役 追加して加算する。

面前の役数／鳴いた時の役数 0は鳴いたら役無し

A 鳴いてはダメ

=面前メンゼン

1/0	積 ツモ	面前（鳴かない）で積る。どんな待ちの形でもいい
1/0	立直	面前（鳴かない）で宣言する。待ちは変えられない（カンOK）
	リーチ	どんな待ちの形でもいい
1/0	平和	数列で作る 暗刻は駄目 頭は役の無い風ならOK
	ピンフ	1万2万3万 2丸3丸4丸 7丸8丸9丸 5竹6竹7竹 南南
1/0	断公九	1・9と字牌が無い 2～8の数列と暗刻で作る。
	タンヤオ	2万3万4万 4丸5丸6丸 7丸7丸7丸 5竹6竹7竹 8竹8竹
1/0	一色二順	同じ色で同じ数列
	イーペーコー	4丸5丸6丸 4丸5丸6丸 何でもいい
2/0	七対子	二個ずつで作る 最後は単キ待ち 30符2翻or50符1翻
	チイトイ	2万2万4万4万8竹8竹5丸5丸7丸7丸中中南南
2/2	三暗刻	面前で 確定 残り は鳴いても何でもしい
	サンアンコ	1万1万1万 北北北 7丸7丸7丸 何でもいい

B 鳴いてもOK 先付

手牌の中に役が出来ている。

役の確定形で上がる 間（真中）か辺（片ハジ3か7待ち）

1/1	特急券	白・発・中（三元牌）東・南・西・北（風＝場風と自風だけ）	先付
2/1	3色	マンズ ピンズ ソウズ と同じ数列	確定
		4万5万6万4丸5丸6丸4竹5竹6竹 何でもいい	
2/1	一气通貫	同じ色で1～9揃える	確定
		1万2万3万4万5万6万7万8万9万 何でもいい	
2/1	全帯公	字牌と1・9牌が入った面子で4つの島と頭を作る	確定
	チャンタ	999 789 123 北北北 中中	
3/2	純チャン	1・9牌が入った4つの島と1・9牌の頭を作る	確定
	ジュンチャン	111 123 987 999 11	
15/2	対々和	999 777 222 北北北 中中	
		鳴かないで全部積るか、4暗刻と頭待ちの確定は役満となる。	
2/2	三色暗刻	三色とも同じ数の暗刻	
	サンショクドウボン	4万4万4万 4丸4丸4丸 4竹4竹4竹	
3/2	混一色	同色と字牌 で作る	
	ホンイチ	1万2万3万 4万5万6万 9万9万9万 北北北 中中	
6/5	清一色	同色で作る	
	チンイチ	1万2万3万 4万5万6万 7万8万9万 3万3万3万 9万9万	
1/1	嶺上開花	暗カン明カンで積る。捨牌で当たる。	
1/1	カンロン	明カンで宣言した牌で当たれる。暗カンはダメ（国士無双だけOK）	

簡単な点数計算

符（フ）

最初の持点 20ブ

+		
面前の時 出上がり 10ブ	面前の時 積上り 0ブ	鳴いた時 0ブ
+		

正式な符の計算と点数 親は1, 5倍計算				
20×8×2×2	640	1,280	2,560	5,120
30×8×2×2	960	1,920	3,900	満貫
40×8×2×2	1,280	2,560	5,120	満貫
50×8×2×2	1,600	3,200	6,400	満貫

刻子フ 同じ牌	明・暗刻、カン	ポン（鳴く）	アンコ（手の内）	ミンカン（鳴4枚）	アンカン（手の内4枚）
	数牌（2～8）	2	4	8	16
	1と9の字牌	4	8	16	32

+	上がりフ	上がりの形		出上がり	積上がり（+2）	鳴いてもOK
		リャンメン	両面	0	2（但しピンフ積は0）	
		ペンチャン	辺面	2	4（積2＋上り2）	
		カンチャン	真中	2	4（積2＋上り2）	
		アンコ	数牌（2～8）	2	6（積2＋暗刻4）	
+		ポシャの時	1と9と字牌	4	10（積2＋暗刻8）	
	タンキ	役が無い	2	4（積2＋上り2）	他風と数牌	
		役がある	4	6（積2＋上り4）	場風自風と三元牌	
		タンキ《注意》	W役　タブ東とタブ南	4	6（積2＋上り4）	《注意》

頭フ	頭	役が無い	0	0
		役がある	2	2

+		
切り上げ	例	22フは30フ計算 38フは40フ計算になります。
		バン バン ×符数（切上）×2×2

点数の簡単な数え方

役一つは指2本とする。通常のバンバンを省略

	確率	指1本	指2本	指3本	指4本
20ブ	10%	当会は無	1,300	2,600	5,200
30ブ	40%	1,000	2,000	3,900	満貫
40ブ	40%	1,300	2,600	5,200	満貫
50ブ	7%	1,600	3,200	6,400	満貫

注意 出上がりで、ピンフが付いたら30ブ。

但ピンフ積は、20ピンフから数える ピンフと積でリャンハン指2本 1,300点から数える