

日本プロ麻雀協会

競技規定



## 第1章 競技の基本

### 第1条 競技の構成

競技は1卓4人で行い、東南二圈の半荘を以って1回戦とする。  
半荘に於いて1周目を東場、2周目を南場とする。

### 第2条 用具

イ. 麻雀牌は一式 136枚を用いる。  
ロ. サイコロは六面サイを2個用いる。

### 第3条 縛り

アガリには一翻以上の役を必要とする。これを常時一翻縛りという。

## 第2章 手牌・王牌・海底牌・河底牌・嶺上牌・ドラ

### 第4条 手牌

手牌は13枚を原則とし、一槓ある毎に1枚増す。

### 第5条 王牌

開門後の壁牌末尾より数えて14枚を残し、これを王牌という。

### 第6条 海底牌

王牌直前の牌を海底牌という。海底牌を摸した者は槓をすることができない。

### 第7条 河底牌

海底牌を摸した者は、自己にアガリがなければ、任意の牌を1枚捨てなければならない。  
この捨てられた牌を河底牌という。河底牌を「チー・ポン・カン」する事はできない。

### 第8条 嶺上牌

槓子ができた時は、壁牌最後尾から1枚を摸して補充する。この補充牌を嶺上牌という。  
嶺上牌は王牌の最尾幢上段から順に取る。  
嶺上牌は槓子を明示してからでなければ取ることができない。

### 第9条 ドラ（懸賞牌）

すべてのドラは1枚につき一翻とし、役とはならない。  
イ. [本ドラ]

開門場所が決定したらまず嶺上牌を下ろし、次に王牌末尾より3幢目の上段の牌を表に向ける。この牌をドラ表示牌といい、その次順牌（便宜上風牌は東・南・西・北、

三元牌は白・發・中の順)をドラとする。ドラ表示牌の開示は、その箇所直に直面している者が行う。ドラ表示牌の開け間違いが、親の第1打(もしくは暗槓)以前に発覚した場合は訂正し、それ以後であれば当該表示牌を有効とし、本来の位置の牌と交換して競技を進行する。

ロ. [槓ドラ]

ドラは槓が有る毎に増え、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す、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(チャンカン)により槓が成立しない場合には槓ドラは発生しない。

ハ. [裏ドラ]

リーチをかけてのアガリには裏ドラが付く。すべての表ドラ表示牌の下段牌が裏ドラ表示牌となる。

### 第3章 競技の進行

#### 第10条 座位の決定

対局者4人が任意の場所に座り、**東・南・西・北**の4牌と**●**・**⊗**の2牌、計6牌を伏せた状態で洗牌したのち横一列に並べる。洗牌して並べた者の対面が第1投目のサイコロを振る。出た目の場所が仮東の場所となり、その者が第2投目のサイコロを振る。

洗牌した6牌を表にして、数牌の並びをそのままに左右に分け、それぞれを左端、右端に置く。

【例】**東****南****●****⊗****西****北** → **●****東****南****西****北****⊗**  
**西****⊗****東****●****北****南** → **⊗****西****東****北****南****●**

サイコロの目に該当する者から反時計回りに風牌を持っていく。この時、サイコロの目が奇数なら**●**の側から、偶数なら**⊗**の側から持っていく。

前記で決定した東の場所に東を引いた者が着座、仮東となる。これ以降、それぞれが引いた風牌の場所に着座する。

#### 第11条 起家の決定

座位の決定(第10条)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。このサイコロの目に該当する者が起家となる。

#### 第12条 競技の開始と段節および終了

イ. 競技は起家の投サイを以って開始とする。

ロ. 一局は親の第一打(または天和、もしくは暗槓)を以って開始する。

- ハ. 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。
- ニ. 4人一風を終わるのを一圈とし、二圈終わるのを以って半荘とする。

### 第13条 開門と配牌

- イ. セットボタンは次局の親が操作する。
- ロ. 開門は一度振りとする。
- ハ. 投サイは壁牌が上がりきった後に行う。それ以前の投サイおよび不完全な投サイは、やり直しの請求があればそれに従う。
- ニ. 開門場所を間違えた場合、親の第一打以前に指摘があれば洗牌からやり直しとするが、以後はその開門場所および配牌を有効として競技を進行する。
- ホ. 親は対局者全員の配牌が完了した事、ドラが開示され嶺上牌が下ろされている事を確認した後に第一打を行う。

### 第14条 親の順序

親の順序は起家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。立会人の『注意』・承認を必要とする。

### 第15条 連荘と輪荘

- イ. 親が次局も続けて親を行うことを連荘という。
- ロ. 親が下家に移動することを輪荘という。
- ハ. 連荘は親のアガリ時と流局時にテンパイしていた場合とする。

### 第16条 流局（平局）

河底牌にロンが無かった局は流局とする。これを平局という。

### 第17条 流局時のテンパイ宣言

- イ. テンパイは手牌の開示を以って宣言を為したとみなす。手役の有無を問わない。
- ロ. 自己の手牌および副露牌でアガリ牌を使い切っているものはテンパイとならない。
- ハ. テンパイ宣言は原則として東家→南家→西家→北家の順に行う。
- ニ. リーチ者は他家の宣言に先がけて手牌を開示する。
- ホ. テンパイしている者とノーテンの者の双方がいた場合には、テンパイ料の授受を行う。  
テンパイ者が1人、または3人の場合はノーテン者から1000点ずつ、  
テンパイ者が2人の場合はノーテン者から1500点ずつを受け取る。

## 第18条 積み場

- イ. 連荘および流局の時は、次の局を積み場とし、以後回数と共に増やしていく。
- ロ. 積み場を示すために、親は自己の地の右側隅に百点棒を回数と等しく置く。
- ハ. 一本場につき300点をアガリ点に加算する。
- ニ. 子のアガリを以って積み棒は消滅する。

## 第19条 取牌行為

取牌行為は次の4種とする。

- 1. [ツモ] 2. [チー] 3. [ポン] 4. [カン]

## 第20条 摸打

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

## 第21条 ツモ（自摸）

- イ. ツモとは壁牌から1枚を取り手牌に加える行為をいう。
- ロ. ツモの目的でツモの動作に入る事をツモ行為の開始とする。壁牌に触れた時点で、「チー・ポン・カン・ロン」の行為ができない。
- ハ. ツモの行為は、上家の捨て牌に対してポン、カン、ロンのないことを確認した上で行う。
- ニ. 先ヅモは対局者3人がこれとみなし宣告した時点でアガリ放棄となる。

## 第22条 打

- イ. 打とは手牌から1枚を河に捨てる行為をいう。
- ロ. 打牌が河に着いた瞬間から捨て牌となり、その後取り戻すことはできない。

## 第23条 捨て牌

- イ. 捨て牌は左から右へ順に並べて捨てる。
- ロ. 捨て牌は1列を6枚とし、二列目はその下段に、三列目は更にその下に並べる。
- ハ. みだりに捨て牌に触れてはならない。

## 第4章 競技

### 第24条 競技行為

- イ. 発声を必要とする競技行為は、発声を以って開始とし、行為完了を以って終了とする。

ロ. 対局者は他家の競技行為も全て確認した上で、競技を進行させる責任を相互に持たねばならない。

## 第25条 発声

イ. 競技行為を対局者に告知する為に次の発声をする。

①チー（吃）②ポン（碰）③カン（槓）④リーチ（立直）⑤ロン（栄和）⑥ツモ（自摸和）

ロ. 不完全、または不明瞭な発声は、立会人の『注意』の上で訂正することができる。

## 第26条 優先順位

競技行為の優先順位は次の通りとする。

1. アガリ 2.ポン・カン 3.チー

## 第27条 チー（吃）

イ. チーとは、上家の捨て牌に対してポン、カン、ロンのないことを確認した上で、「チー」と発声し、手中の搭子を開示し、上家の捨て牌をその搭子に加え順子を作り、自己の地の右側へ副露法（第31条参照）に従って副露したのち打牌する行為をいう。

ロ. チーの行為を始めた後の、対局者に著しく遅いと認められたポン・カン・ロンは反則行為とする。

ハ. 同時発声の場合は優先順位に従う。この場合のチーは空チーとならない。

## 第28条 ポン（碰）

イ. ポンとは、他家の捨てた牌に対し、直ちに「ポン」と発声し、手中の対子を開示し、その牌を加えて刻子を作り、自己の地の右側へ副露法に従って副露したのち打牌する行為をいう。

ロ. ポンの行為を始めた後の、対局者に著しく遅いと認められたロンは反則行為とする。

ハ. 同時発声の場合は優先順位に従う。

## 第29条 カン（槓）

カンには暗槓、加槓と明槓の3種類がある。

イ. 暗槓とは、自己のツモ番の時、まず「カン」と発声し、手中（ツモ牌を含む）にある4枚の同一牌（槓子）を開示し、その内の2枚を伏せて自己の地の右側へ出し、嶺上牌を取る行為をいう。

ロ. 加槓とは、自己のツモ番の時、まず「カン」と発声し、自己の明刻子に手中（ツモ牌を含む）より同一牌を加え、副露法に従って副露し、嶺上牌を取る行為をいう。

ハ. 明槓とは、他家の捨て牌に対し、直ちに「カン」と発声し、手中の暗刻子を開示し、

その牌を加えて槓子を作り、自己の地の右側に副露法に従って副露し、嶺上牌を取る行為をいう。

- ニ. 「ハ.」の行為を始めた後の、対局者に著しく遅いと認められたロンは反則行為とする。
- ホ. 同時発声の場合は優先順位に従う。
- ヘ. 一局中の開槓数は全体で4つまでとする。

### 第30条 指示牌

- イ. 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付いた場合、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
- ロ. 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31条 副露牌および副露法

チー・ポン・カンによって地の右側に公開された牌を副露牌という。  
副露法は以下の通りとする。

- イ. 明順子（チーした牌を横向きにする）



- ロ. 明刻子

上家から



対面から



下家から



- ハ. 明槓子

上家から



対面から



下家から

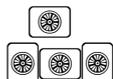


- ニ. 加槓子（加槓牌を指示牌の上に重ねる）

上家から



対面から



下家から



- ホ. 暗槓子（注・暗槓子は副露牌ではない）



- ヘ. 自己の地の右側隅に、確定した順に自己から見て手前から奥へと順に、縦に並べる。

### 第32条 リーチ（立直）

- イ. リーチは、リーチ宣言牌に対してロンがなければ成立する。
- ロ. リーチ宣言は、「リーチ」と発声し、打牌を横に向けて置く。そして供託料として千点棒1本（リーチ棒）を自分の捨て牌と平行に上に少し離して置く。  
（この3動作は、一連の動作として行わなければならない。この内1つでも、明らか

- に欠けていると対局者が認めた場合はリーチ不成立となる。)
- ハ. 門前清であればリーチをかける事ができる。(フリテンリーチやツモ番のないリーチも可能)
  - ニ. リーチ宣言牌に対して、チー・ポン・カンがあった場合は、次巡の打牌を横にする。
  - ホ. リーチ棒は以後の和了者が取得する。(但し、南四局が流局となった場合は供託のままとする)
  - ヘ. リーチの取り消しはできない。
  - ト. リーチ後でもアガリの見送りができるが、以後はフリテン扱いとなる。
  - チ. リーチ後の暗槓は独立した暗刻と同一の牌を摸した場合のみ可能である。(役の増減は問わない)

## 第5章 アガリ (和了)

### 第33条 アガリ

- イ. アガリの型式は次の7種とする。
  - ① 雀頭+4 順子
  - ② 雀頭+3 順子+1 刻子 (または槓子、以下これに準ずる。)
  - ③ 雀頭+2 順子+2 刻子
  - ④ 雀頭+1 順子+3 刻子
  - ⑤ 雀頭+4 刻子
  - ⑥ AA, BB, CC, DD, EE, FF, GG
  - ⑦ 十三么九
- ロ. アガリの手段は次の2種類とする。
  - ① ツモアガリ (自摸和) … 自己のツモによるアガリ。  
(注・嶺上牌によるアガリは全てツモアガリとする)
  - ② ロンアガリ (栄和) … 他家の打牌、もしくは加槓牌によるアガリ。アガリ牌を捨てた者、搶槓された者を放銃者とする。
- ハ. アガリ者は一局に1人とする。(ひとつの牌に2人以上のアガリ宣言があった場合は、放銃者の下家、対面、上家の順に権利を有する)
- ニ. 摸打の一巡内でのアガリ牌の選択はできない。「摸打の一巡」とは、自己の打牌から次回の自己の取牌直前迄とする。

### 第34条 アガリ宣言

- イ. アガリ者は、ツモアガリの場合は「ツモ」、ロンアガリの場合は「ロン」と発声し、手牌を開示する。
- ロ. ツモアガリの場合は、まずアガリ牌を明示する。アガリ牌を手牌に加えてからのアガリも有効だが、テンパイ形につく符や平和役等が認められない。

### 第35条 アガリの確認

- イ. アガリの宣言があった場合は、対局者全員がアガリを確認するまでは、手牌、捨て牌および壁牌を崩してはならない。
- ロ. 他家のアガリおよびアガリ点は、①「ハイ」という返事、②自己の手牌を伏せる事によって確認・了承した事とする。

### 第36条 フリテン（振聴）

- イ. 自己の捨て牌にアガリ形を構成できる牌があるテンパイをフリテンという。
- ロ. フリテンはロンアガリをすることができない。

## 第6章 計算（収支および得点）

### 第37条 原点

- 半荘開始時の各自の持ち点を 25,000 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かめておく義務がある）  
半荘終了時に、四人の合計点が 100,000 点に満たない時は、そのまま持ち点を有効とする。合計点が 100,000 点を越える場合は、順位決定後トップ者より超過分を差し引く。

### 第38条 成績表記

- 得点は 30,000 点を原点とし、それを越える点数をプラス、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。

### 第39条 オカと順位点

- イ. オカとは配給原点と原点の差の合計であり（ $5,000 \times 4 = 20,000$ ）、1 位者の順位点に加算される。
- ロ. 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+50p 2 位+10 p 3 位△10 p 4 位△30 p （1 位の順位点にはオカの 20p を含む）
- ハ. 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。

### 第40条 競技順位

- 得失点と順位点を加えた合計得点の多少によって競技順位を決定する。

### 第41条 アガリ点の授受

- イ. アガリ点は必ず、そのアガリ形が採りうる最も高い点数に計算する。(高点法)
- ロ. アガリ点の申告はアガリ者がすることを原則とする。
- ハ. ツモアガリの時は、子の支払い点、親の支払い点の順に申告し、積み棒がある時は更にそれを加えた点数を申告すること。

[例] 一本場の時 「1300・2600は1400・2700」

- ニ. アガリ点計算および点棒の授受は、次局の洗牌に入る前に行うこと。
- ホ. 点棒の授受は、間違いがないように各自で責任を持って確認し合う。
- ヘ. 点棒の渡し間違いがその半荘終了直後までに判明したときは、対局者の合意に基づき訂正することができる。立会人の『注意』・承認を必要とする。

#### 第42条 アガリ点の計算(1) 符の計算

イ. 副底、門前清栄和加符および部分符とツモ符

- ①副底・・・・・・・・・・・・・・・・・・20符
- ②門前清栄和加符・・・・・・・・・・10符
- ③辺張・嵌張および単騎・・・・・・2符
- ④ツモ符・・・・・・・・・・・・・・・・・・2符
- ⑤組み合わせに基づく部分符は以下の通り。

		中張牌	老頭牌 客風牌	翻牌
対子		0	0	2符
刻子	明刻	2符	4符	4符
	暗刻	4符	8符	8符
槓子	明槓	8符	16符	16符
	暗槓	16符	32符	32符

ロ. 連底の計算

副底、門前清栄和加符、部分符、ツモ符を合計したものを連底といい、計算は次の通りとする。

- ①門前清のロンアガリ  
副底+門前清栄和加符+部分符
- ②門前清のツモアガリ  
副底+ツモ符+部分符
- ※平和の場合はツモ符を加算せず、20符とする
- ③ロンアガリ(副露面子のあるもの)  
副底+部分符
- ④ツモアガリ(副露面子のあるもの)  
副底+ツモ符+部分符

- ハ. 連底の1の位の端数は10の位に切り上げる。
- ニ. 点数計算の慣例により、副露した平和形のロンアガリには、副底に10符を加える。

#### 第43条 アガリ点の計算（2） 翻の計算

アガリ役の合計にドラの枚数と場ゾロの2を加えた数を翻数とする。  
同居しうる役の複合を認めるが、海底撈月と嶺上開花は複合しない。

#### 第44条 アガリ点の計算（3） 基本点

第42条で求めた連底に〈2の翻数乗〉を掛け算して基本点を求める。

基本点が子の支払い分、基本点の2倍が親の支払い分となる。（公二の法則）

ロンアガリは放銃者が三家分を払い（一家包）、ツモアガリは三家が各自の分を払う（三家包）。

支払いの10の位の端数は100の位に切り上げる。

#### 第45条 満貫

満貫は次の8種とする。

- イ. 満貫……………30符以上の六翻・20符以上の七翻  
子 8,000点 親 12,000点
- ロ. ハネ満……………八翻と九翻  
子 12,000点 親 18,000点
- ハ. 倍満……………十～十二翻  
子 16,000点 親 24,000点
- ニ. 三倍満……………十三翻以上  
子 24,000点 親 36,000点
- ホ. 四倍満……………役満  
子 32,000点 親 48,000点
- ヘ. 八倍満……………2倍役満（純粹な役満の複合に限る、以下も同様）  
子 64,000点 親 96,000点
- ト. 十二倍満……………3倍役満  
子 96,000点 親 144,000点
- チ. 十六倍満……………4倍役満  
子 128,000点 親 192,000点

## 第7章 罰則

#### 第46条 罰の種類

- イ. 罰はチョンボとアガリ放棄の2種類とする。
- ロ. アガリ放棄となった者は、チー・ポン・カン・リーチ、およ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。
- ハ. アガリ放棄の宣言（指摘）はすみやかに言い、対局者3人の異論が直後になければ成立する。（立会人の確認の上）

#### 第47条 多牌と少牌

- イ. 槓のない時の手牌が12枚以下を少牌、14枚以上を多牌という。
- ロ. 多牌・少牌の者はアガリ放棄となる。

#### 第48条 先ヅモ

- 先ヅモをした者はアガリ放棄となる。

#### 第49条 空行為

- イ. 空チーとは、発声のみでチーの行為を行わない場合をいう。その他の空行為もこれに準ずる。
- ロ. 空チー・空ポン・空カンはアガリ放棄とする。
- ハ. ツモ又はロンの発声のみにて、手牌を公開していない場合は、アガリ放棄とする。

#### 第50条 錯行為

- イ. 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いう。その他の錯行為もこれに準ずる。（打牌以前であれば訂正可能）
- ロ. 錯チー・錯ポン・錯カンはアガリ放棄とする。

#### 第51条 喰い換え

- イ. ポン、またはチーの時、副露した対子、または搭子と合わせて面子を構成可能な牌を打することを喰い換えと言う
- ロ. 喰い換えはアガリ放棄とする。

#### 第52条 チョンボ

- イ. 正当なアガリを除き、終局前に手牌を公開した場合はチョンボとなる。
- ロ. ノーテンリーチおよびリーチ後の不正な暗槓は流局時にチョンボとなる。
- ハ. 競技続行を不可能にした場合はチョンボとなる。
- ニ. 正当なアガリでも、他家が確認する前に崩してアガリを不明にした場合にはチョンボとなる。

- ホ. チョンボと正当なアガリが同時に発生した場合は、その罰を免れる。
- へ. チョンボ者が複数の場合、全て罰を受ける。
- ト. チョンボをした者は、親・子にかかわらず、自己のトータルポイントから 40 ポイントを減算する。
- チ. チョンボがあった局は、ノーゲームとし、その局をやり直す。(積み棒は増えない。)

## 第 8 章 包

### 第 53 条 包則

本規定に於いては、責任払いは放銃の場合のみとし、特定のアガリ役に対する包則は設けない。

## 第 9 章 アガリ役 (和程)

### 第 54 条 一翻役

- ① 門前清自摸和 門前清でのツモアガリ
- ② 立直 門前清でリーチ宣言をしてのアガリ
- ③ 一発 リーチ宣言から純粋な一巡以内でのアガリ
- ④ 役牌 (翻牌) 圈風牌・面風牌、もしくは三元牌の刻子(または槓子)
- ⑤ 平和 門前清で 4 面子が順子で待ちが両面、かつ雀頭が役牌ではないアガリ
- ⑥ 断么九 中張牌のみで構成されたアガリ形
- ⑦ 一盃口 門前清で 2 面子が同一の順子
- ⑧ 海底撈月 海底牌でのツモアガリ
- ⑨ 河底撈魚 河底牌でのロンアガリ
- ⑩ 搶槓 他家の加槓牌でのロンアガリ
- ⑪ 嶺上開花 嶺上牌でのツモアガリ

### 第 55 条 二翻役

- ① ダブル立直 純粋な第一巡目での立直
- ② 連風牌 連風牌の刻子(または槓子)
- ③ 対々和 4 面子が刻子(または槓子)
- ④ 三暗刻 3 面子が暗刻子(または暗槓子)
- ⑤ 三色同刻 3 面子が 3 種類の数牌で同数字の刻子(または槓子)
- ⑥ 三槓子 3 面子が槓子
- ⑦ 小三元 三元牌のうちの 2 種類が刻子(または槓子)、1 種類が雀頭 (個々の翻数は含まず)
- ⑧ 混老頭 老頭牌および字牌で構成されたアガリ形
- ⑨ 三色同順※ 3 面子が 3 種類の数牌で同並びの順子

- ⑩一気通貫※ 3 面子が同種の数牌で 123・456・789
  - ⑪全帯么九※ 4 面子 1 雀頭の全てに么九牌を含み、最低 1 組の順子と字牌があるアガリ形
  - ⑫七対子 7 種類の対子からなるアガリ（ツモ・ロンにかかわらず 25 符 2 翻相当）
- （注）※印は一組でも副露すると、喰い下がり一翻となる。

### 第 56 条 三翻役

- ①二盃口 門前清で 2 組の一盃口
  - ②混一色※ 1 種類の数牌および字牌で構成されたアガリ形
  - ③純全帯么九※ 4 面子 1 雀の全てに老頭牌を含み、最低 1 組の順子があるアガリ形
- （注）※印は一組でも副露すると、喰い下がり二翻となる。

### 第 57 条 六翻役

- 清一色※ 1 種類の数牌で構成されたアガリ形
- （注）※印は一組でも副露すると、喰い下がり五翻となる。

### 第 58 条 役満

- ①天和 親の配牌でのアガリ
- ②地和 子の純粋な第一ツモでのアガリ
- ③十三么九（国士無双） 13 種類 14 枚の么九牌からなるアガリ
- ④四暗刻 4 面子が暗刻子（または暗槓子）
- ⑤大三元 三元牌のすべてが刻子（または槓子）
- ⑥緑一色 索子牌の 2・3・4・6・8、および緑發で構成されたアガリ形
- ⑦字一色 字牌のみで構成されたアガリ形
- ⑧小四喜 四喜牌のうちの 3 種類が刻子（または槓子）、1 種類が雀頭
- ⑨大四喜 四喜牌のすべてが刻子（または槓子）
- ⑩清老頭 老頭牌のみで構成されたアガリ形
- ⑪四槓子 4 面子が槓子
- ⑫九蓮宝燈 和了形から特定の 1 枚を除いた形が 1112345678999 になる門前清一色

## 付則

打牌の際は牌の呼称をしてはならない。

打牌の際は、小手返しなど手出しとツモ切りを不明確にする動作をしてはならない。

このルールを理解して自ら審判たり得るように努めること。

対局者は常に競技がスムーズに進行するよう心掛けなければならない。

対局中は中座しないように心掛けること。

対局者は対局中に見苦しい態度で競技してはならない。

競技中に疑義が生じた場合は立会人の裁定に従う。対局者同士で一旦了承した事項の再提訴は認めない。

立会人はいかなるトラブルでも裁定し得る念を持って立会に臨まなければならない。

本規定には、見せ牌に関する規制はないが、対局者は、対局中見えるべきでない牌が過失などにより見えてしまわないように心掛ける。

選手は本規定に則り、真剣・公正に対局を行わなくてはならない。本規定を無視し風紀を著しく乱した者は、警告・出場停止・除名等の処分を受けることがある。

親の第1打はゲームの開始である。責任と義務をもち競技開始の行動をする。そして、常に真摯な態度で競技する事。

### 【手積み卓を使用する際の注意】

洗牌は全ての牌を裏向きに伏せてから行う。

親が手を止めたら全員が洗牌を終了し、各自17幢の牌山を積む。これを築牌という。

開門は二度振りとする

投サイは牌山を井桁に組み、全員が手を引いた後に行う。

サイコロは自山の中央上部に軽く当て、河の中央に転がるように投げる。

河の外に出たサイコロは原則として振り直しとするが、他三家が認めた場合はそのまま進行する。

サイコロは親が第一打を終えた手で、自己の地の右側に片付ける。

2001年11月6日作成

日本プロ麻雀協会

### 【改訂履歴】

2001年11月6日 新規作成

2008年5月10日 一部訂正