

入局斗牌，必先炼品，品宜镇静，不宜躁率，得牌勿骄，失牌勿吝，顺时勿喜，逆时勿愁，不形于色，不动乎声，浑涵宽大，品格为贵，尔雅温文，斯为上乘。

—— 麻将的旨意与精神

Before playing mahjong, you must refine your character. You should keep a serene character, without being impetuous. Neither be proud when you win, nor be stingy when you lose. Neither be happy when in a favorable situation, nor be anxious when in adversity. Do not change your voice and expression because of emotion. Keep a broad mind and be generous. Moral character is the most important; the best thing is to maintain a gentle and cultivated style in playing.

—— The Tenet and Spirit of Mahjong

参局闘牌に於しては、先ず品格を養うべき、品格を宜し平静に保ち、焦り軽率を戒め、牌を得て驕らず、牌を切るに惜します、順調時に喜ばず、不順時に憂えず、顔色を形に出さず、みだりに呼ばず、混濁にありては穏やかに対処し、品格を貴しと為し、穏やか品格に振る舞い、これを上て上乘とする。

—— 麻雀の本旨と精神

麻将源于中国属于世界

于光远

麻将源于中国属于世界

于光远

The Mahjong comes of China, belongs to world.

Yu Guangyuan

マージャンはもともと中国に源流を持つ、世界に属する

于光远

麻将竞赛规则

于尧远识



世界麻将组织 编



中国社会科学出版社

東

于尧远
甲申春



东

East

東

品

于光远
甲申春

品

Pin

品

静

于光远
乙酉春

静

Quiet

静



序

麻将是人类休闲和游戏智慧的创造物，也是休闲与游戏中的玩耍活动。一切玩耍活动都有游戏规则，麻将游戏也不例外。遵守游戏规则，体现一种教养、一种学问、一种智慧、一种德行、一种秩序；体现对他人的尊重、对自我的尊重、对礼仪的尊重、对公正的尊重。

国际《麻将竞赛规则》的编译与出版，是实践“健康、科学、友好的麻将文化”的基础，是麻将游戏的入场券。

麻将与任何游戏品类一样，是智慧相约，是人格相守，是友谊长存，是相互扶助，是解危济困。同其他游戏一样，麻将游戏与规则应得到我们的呵护和遵守。

中国休闲研究中心
2006年9月

Foreword

Mahjong is a creature of wisdom of leisure and game, it is also one of the play activities of leisure and game.

Rules is necessary for all play activities, Mahjong is no exception. Following the rules reflects people's knowledge, wisdom, upbringing and integrity, and it also shows respect for other people, ourselves, justice and etiquette.

The translation and publishment of international <Mahjong Competition Rules> is the foundation of practice "healthy, scientific and friendly Mahjong culture", it is admission to Mahjong.

As other games, Mahjong is a game of meeting of wisdom, reflection of integrity, long lives the friendship, helping each other and needed. Mahjong's rules should be treated with respect and dignity.

China Leisure Research Center
2006.09

前書き

麻雀は人類のレジャーやゲームの知恵の創造物であり、レジャーとゲームの遊び方でもあります。すべてのゲームはルールを持っています、麻雀も例外ではありません。

ゲームのルールを守る事は一つの教養、学問、知恵、徳性、秩序を体现し、他人に、自我に、礼儀に、公正に尊重することをも体现します。

国際《麻雀競技ルール》のコンパイラと出版は“健康、科学、友好的な麻雀文化”の実践基礎であり、麻雀ゲームの入场券でもあります。

麻雀はほかのゲームと同じように、互いに知恵を集める事、互いに人格を守り合うこと、互いに助け合うこと、友情を長く続ける事と難儀に遭っても援助してくれることであり、ほかのゲームと同じく、われわれが麻雀ゲームやルールを保護する事と守るべきであります。

中国レジャー研究センター
2006年9月

目次

序文	1
第一章 総則	1
第一条 主旨	1
第二条 規則説明	2
第二章 行為の基準	2
第三条 参加者心得	2
第三章 競技の一般的ルール	3
第四条 基本用語及び一般規定	3
第五条 競技会プログラム	4
第六条 ゲームの進め方	8
第七条 アガリの規定	9
第八条 役の定義と点数	10
第九条 競技成績の計算	16
第十条 順位と品級〔日本で言う「段位」〕	17
第十一条 違反と罰則	17
第十二条 抗議の手順	20
第十三条 抗議案件の処理手順	21



付録1 規定の役、牌例、点数と計算法	22
付録2 誓約書	45
付録3 組み合わせ表	46
付録4 場所変え手順	47
付録5 1回戦ごとの成績表	48
付録6 罰則の記録表	49
付録7 最終成績表	50
付録8 役と点数表	51
付録9 麻雀品級認定制度	53
付録10 知力競技麻雀選手品級申請表	58
後書き	59



序 文

麻雀文化は豊かで奥深く、ゲームにおける人類叡智の結晶である。豊富で多彩な文化を内に含み、面白く、知的で、競争的且つ社交的であることから、早くから世界中の人々の娯楽として広まっている。

2005年10月、北京において中国・日本・アメリカ・ドイツ・フランス・デンマーク・オランダ・ハンガリーなど各国麻雀組織の共同提唱のもと、世界麻雀組織が設立された。その後、知的競技麻雀運動の発展に伴い、所属する組織と愛好家が増え続けている。

オリンピック精神を発揚し、健康的、科学的、友好的な麻雀文化を率先して提唱し、各国と地域の間で知的競技としての麻雀運動の交流と発展を進めていくために、各国の麻将組織の提案と参与のもと、我々は共同で「麻雀競技規則」を翻訳・編纂を行った。

本規則には中英日三ヶ国版と中国語版がある。世界麻雀組織に所属する各国組織は、世界麻雀競技センターによる資格の認定を経た後、母国語へ翻訳することができる。もし翻訳により規則の解釈に差が生じた場合は、中国語版の解釈を基準とする。

本規則の著作権は世界麻雀競技センター (WORLD MAHJONG CONTESTCENTER、略称WMCC) に属する。

世界麻雀組織

第一章 総 則

第一条 主旨

1.1.1 オリンピック精神を発揚し、健康的、科学的、友好的な麻雀文化を率先



して提唱し、各国と地域の人々の友情と交流を深め、文化的・規範的で、レベルが高く、意義深く、格調が高い麻雀競技を創始し、知的競技麻雀運動の普及と向上を推し進める。

第二条 規則について

1.2.1 本規則は、世界麻雀組織が主催あるいは許可する競技会に適用される。また所属する組織が開催する各種の麻雀競技会と権限を与えられて行うネット上の競技会にも適用される。

1.2.2 本規則施行中に変更がある場合は、世界麻雀競技センターが別途規定を定める。

1.2.3 本規則の解释权は、世界麻雀競技センターが有する。

第二章 行為の原則

第三条 参加者心得

2.3.1 世界麻将組織の競技主旨と規則を支持し遵守する、各国と地域の麻雀組織と愛好家は、均しく競技会への参加を申し込むことができる。

2.3.2 参加者は、品格を保ち、公衆道徳を守り、フェアプレーを心がける。また、審判に従い、他人を尊重し、知力の向上につとめる。

2.3.3 競技参加者は、身なりをきちんと整え、礼儀正しくなくてはならない。競技会場は禁煙。また競技に支障をきたす物を身につけたり持ち込んだりしてはならない。

2.3.4 審判及び競技スタッフは、系統的な教育訓練を受けて資格を取得し、競技規則と審判方法に基づき、厳粛で真面目且つ公正で正確に競技会開催の任務を遂行しなければならない。



第三章 競技の一般的ルール

第四条 基本用語および一般規定

3.4.1 輪：1回戦のこと。

3.4.2 盤：一局。配牌を取ってからアガリもしくは流局まで。

3.4.3 圈：場の四局。四人が親を各自一回ずつ行なう。

3.4.4 局：一荘（イーチャン）。4つの場を全て打ち終えるか、或いは規定時間に達するまで。

3.4.5 圈風：場風のこと。東場は東、南場は南、西場は西、北場は北。

3.4.6 門風：風牌。親は東、下家は南、対門は西、上家は北が風牌となる。

3.4.7 定位：選手は競技会の規定より抽選或いは編成により卓及び方角を決める。

3.4.8 莊家、旁家：門風東家（親）、傍家⇒その他は風家（子）、如何なる場合でも庄家の連荘は無い。

3.4.9 换位：場所変えのこと。選手は競技中規定により座席位置を換える。

3.4.10 立牌：各選手が持っている牌。標準数は13枚。晒した順子・刻子・槓子を含む。晒していない手牌は“立牌（リーパイ）”と言う。槓や花牌によって手牌が増えても、その分は含めず、標準数は13枚であるものとする。

3.4.11 将牌：雀頭のこと。規定のアガリ型に含まれるただ一組の対子。

3.4.12 順子：シュンツのこと。柄色同様の数が繋がる三枚の数牌。

3.4.13 刻子：コーツのこと。同様の牌三枚、碰牌は明コーツ・手牌に有る場合は暗コーツ。

3.4.14 対子：トイツのこと。同様の牌二枚。

3.4.15 字牌：風牌の東・南・西・北と三元牌の白・発・中を指す。

3.4.16 幺九牌：ヤオチュー牌のこと。1・9の数牌と字牌を指す。

3.4.17 チー牌：チー上家が牌を捨てたとき、チーと発声し、自分が持っている2枚の牌と組み合わせで1組の順子を作り、面前に開示すること。

3.4.18 碰牌：ポン他家が牌を捨てたとき、ポンと発声し、自分が持っている対



子と組み合わせて1組の刻子を作り、面前に開示すること。

3.4.19 槓牌：カンの同様4枚のこと。

3.4.20 補花：花牌をツモったとき、“ホー”と発声して、面前に開示し、さらに牌山の末尾（但し、山の上の牌から先に取り）から一枚補充すること。

3.4.21 听牌：牌がツモられ、捨てられるまで待っている状態を指す。

3.4.22 和牌：規定の牌形を満たしてアガったとき、アガリ牌を自ら持ってきて十四枚のアガリ形を正しく作ること。この形を作れば八点以上の点数が得られる。

3.4.23 自摸和：ツモアガリのこと。

3.4.24 点和：ロンアガリのこと。

3.4.25 報牌：発声のこと。チー・ポン・カン・花牌・アガリの場合は、行為の前にまず発声しなければならない。

3.4.26 番種：それぞれの役に割り当てられた点数ことを指す。

3.4.27 罰張：誤って相手に見せてしまった・さらしてしまった牌は暴露牌となり、強制的に続けて捨てなければならない。

3.4.28 単放：手元に持ってきたアガリ牌を、役が成立しているかどうか確認できるように他の手牌と離して置くこと。アガリ牌を手牌の中に入れてから手牌を開示してはいけない。

3.4.29 多張・少張：規定の枚数より多牌・少牌のこと。

3.4.30 荒牌：流局。144牌を全てツモってアガリが出ないこと。

3.4.31 錯和、詐和：アガリ規定にない形でアガリを宣言すること。

3.4.32 牌牆、牌城：牌山のこと。4人が各自自分の前に2段18列に積んだ牌を牌牆と呼ぶ。左右が隣接した4つの牌牆を牌城と呼ぶ。（日本は牌牆、牌城が同じく牌山と呼ぶ）

3.4.33 牌池：捨て牌を置く河のこと。牌牆の中の部分を指す。

第五条 競技会プログラム

3.5.1 卓組み抽選：科学的方法で、公開、公平、公正の原則に沿った抽選を行い、卓組を決める。抽選に間に合わないチームに対しては、競技委員会が指定し



た代理人による抽選を有効とする。原則として同じ国や地区の選手はできるだけ対戦しないような組み合わせを合理的に編成して競技を行う。

3.5.2 競技形式：各卓四名とし、各卓ごとに成績を競う。

3.5.3 競技項目：個人戦、チーム戦と団体戦がある。

3.5.4 競技方法：リーグ戦・トーナメント戦・リーグ戦とトーナメント戦の組合せ等の方式を採用する。各競技会では六回戦以上を戦う。

3.5.5 競技会で使用する機材、会場及び施設：世界麻雀組織（構成組織を含む）が使用あるいは認可する機材、会場及び施設は健康的、衛生的で、環境保護基準を満たし、安全でなければならない。世界麻雀競技センターの証明書があるか、あるいは下記の基準を満たしていることを世界麻雀組織が認可した競技委員会が認めたのであること。

1. 麻雀牌：材質が堅牢で滑らか、大きさや厚みが均一であること。牌面の図案・模様及び文字が見易く色が鮮明で、裏の色や模様が均一であること。

(1) 全部で6系統42種類、144枚。

(2) 数牌は合計108枚。

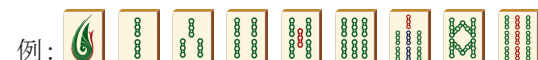
① 万子：一万～九万、各4枚、合計36枚。



② 筒子：一筒～九筒、各4枚、合計36枚。



③ 索子：一索～九索、各4枚、合計36枚。



(3) 字牌は合計28枚

① 風牌：東・南・西・北、各4枚、合計16枚。



例：   

② 三元牌：中・發・白、各4枚、合計12枚。

例：  

(4) 花牌：すべて異なる8種類の図柄、各1枚、合計8枚。

例：       

春、夏、秋、冬、梅、蘭、竹、菊

2. 骰子：立方体で、手で投げるものは1～1.5cm、材質が堅牢で滑らかなもの。六面には1～6の点が刻まれていて、1の裏は6、2の裏は5、3の裏は4。中が空洞でなくで中心に重心があり、1と4の目は赤、それ以外は青或いは黒で、各点が鮮明に着色されていること。

3. 会場：同時に出場する選手が公平に競技するのに十分な広さであること。周囲が静かで清潔であり、風通しが良く、室内が明るいこと。選手の後ろに鏡など光を反射するものがないこと。会場には必ず非常口があること。

4. 麻雀卓：卓面は正方形で一辺が80～95cm、適当な高さで、安定してしっかりしたものを使用する。卓面に敷くマットは3mm以下。あるいは世界麻雀競技センターが認定した全自動麻雀卓を使用する。

5. 椅子：大きさや高さが麻雀卓に合っていること。

6. 計分器具：競技成績記録表を使用するか、あるいは認定済みの電子的計算機器などを使用して競技の成績を記録する。

7. 時計：会場のハッキリ見える位置に時計を設置する。競技時間の計測にはストップウォッチ或はタイマーを使用してもよい。

8. 会場内の標識：

(1) “東”：会場の方位に基づいて「東」の字を掲げる。それによって選手の着



席位置が決まる。

(2) “品”：品徳が高尚で、誠実・公正であることを表す。

(3) “静”：会場が静かで秩序があり、大声や騒音がないことを表す。

3.5.6 競技時間：各回の競技時間は150分を超えない（途中休憩は15分を超えない）。終了の15分前に、審判長はその旨を選手に伝える。規定時間内に打ち終われば、この回は終了。ゲームが進行中であっても、終了時間に達したら即座に終了し、その時点の得点で成績をつける。

3.5.7 競技前の点呼と競技：

1. 点呼：選手は規定の時間に規定の場所に行って報告し点呼を受ける。

2. 選手の入場と着席：選手は規定時間の前に入場し、割り当てられた卓に着席する。審判は選手が正しい席に着席していることを確認する。総審判長が競技開始を宣言するとき、選手は合図に従って起立し、互いに礼をして着席する。競技用語の発声を除き、競技会場では静粛を保つ。対局が終了したら、選手と審判は互いに謝意を表する。

3. 洗牌手順：

(1) 選手はいっせいに全ての牌を裏返す。

(2) 選手は両手で牌をかき混ぜて平均的で無秩序になるように動かし、同じ牌や連続する牌が一カ所に集まったりしないようにする。まず自分の前の牌を混ぜ、それからそれを卓の真ん中に押し出して、卓の中央かき混ぜる。

(3) かきまぜ方が不十分と判断したら、審判は選手にもっとかきまぜるように指示することができる。全自動麻雀卓を使用している場合はこの限りでない。

4. 山積み：各選手は36枚の牌を18列2段に積み自分の前に牌山を作る。4人の牌山は左右が接して四角くなるように並べる。選手は牌山が正しく積まれてないと判断した場合、挙手にて審判にその旨を報告し、再度山積みを行なうことができる。

5. さいころを振って開門場所を決める：

(1) 2つのサイコロを使う。サイコロを振る人は、2つのサイコロを持ち10～20センチメートルの高さで卓の中央に向かって投げる。

(2) 開門場所は二度振りで決める。その手順は、まず東家がさいころを振り、



出目が5と9の場合は再度東家がさいころを振る。2、6、10の場合は南家、3、7、11の場合は西家、4、8、12の場合は北家がさいころをふる。開門場所は、二度目のさいころを振った人の牌山から、二度のさいころの出目の数を合計した数の場所になる。

(3) 二度目を振った人の山から、二度の出目を合計した数字に応じて開門場所を決める。目が出た後、開門するまでに東家がサイコロを回収する。

(4) 開門場所が決まったら、東家から左回りに4牌ずつ3周まで取る。その後、東家は上山の一番端と一つ飛ばしの牌を一枚ずつ取る(いわゆるチョンチョン)。その後、南家・西家・北家の順番で一枚ずつ取る。この時点で東家の手牌は14枚、それ以外は13枚となる。

6. 牌を並べ、花牌を手牌の前に置く: まず、東家から花牌を出し、補充牌を引く。続いて、南家・西家・北家が行う。その後、東家が第一打を捨てる。ここまで20秒以内で行うこと。

第六条 ゲームの進め方

3.6.1 ゲーム中の宣言は、必ず“チーパイ”、“ポンパイ”、“カンパイ”、“ブーホワ”、“フーパイ”、或はそれを簡略した“チー”、“ポン”、“カン”、“ホワ”、“フー”という発声をもって行うこと。発声には必ず中国語のゲーム用語を用いる。牌を打ち出すとき、その牌の名前を発声しない。雑談や言語及びその他の形式による情報交換を禁止する。

3.6.2 ゲームの進行: ツモ・打ち出し・チー・ポン・カン・花牌の補充を含むゲームの進行はアガリ(或は流局)に至るまで、座席順に反時計回りで行う。

3.6.3 ツモ: 反時計回りに東家・南家・西家・北家の順番で行う。上家の打牌が河に並べられて、はじめてツモることができる。

3.6.4 打牌: 牌山から新しいツモを引いたり、チー・ポン・カン・花牌の補充の後アガリでない場合は、10秒以内に打牌を済ませなくてはならない。チーやポンした牌と同じ牌を打ち出しても構わない。打牌は、まずよく見えるように、自分の立牌の前に晒し、それから河に入れる。河に入れる牌は、左から右へ順番に並べる。6枚に達したら、その手前に次の列を作りまた順に並べる。



3.6.5 鳴いた牌のツケ方: 上家からチー・ポン・カンした牌は、横にして晒した牌の左側に置く。対面からポン・カンした牌は、横にして晒した牌の中央に置く。下家からポン・カンした牌は、横にして晒した牌の右側に置く。

3.6.6 チーのやり方: 上家が打ち出した牌は、自分の手中の牌と組み合わせで順子を作れる場合、チーを宣言することができる。チーはややゆっくり行う。同じ牌が続けて打ち出されたとき、後から打ち出された牌をチー・ポン・フーしてもよい。

3.6.7 ポンのやり方: 他家が打ち出した牌は、自分の手中の対子と組み合わせで刻子作れる場合、ポンを宣言することができる。ポン(カン)はチーに優先する。ポン(カン)はすばやく行う。3秒以内に発声しなければならない。

3.6.8 カンのやりかた: カンの発声後、ただちに牌山の末端から牌を補充する。チー・ポンをしたときには、手の中に同じ4枚の牌があっても、カンすることはできない。次にツモった後ではカンすることができる。カンには以下の2種類がある。

1. 明槓: 手中の暗刻と同じ牌他家が打ち出したとき、カンができる。或は明刻と同じ牌をツモったとき、カンを宣言することができる。明槓した牌は立牌の前に表を向けて並べる。

2. 暗槓: 同じ4枚の牌を持っているときカンを宣言することができる。暗槓した牌は立牌の前に伏せたまま並べる。但し、アガリ或は流局後に公開して、他家の確認を得なければならない。暗槓をしても門前清であることは変わらない。

第七条 アガリの規定

3.7.1 アガリの手順:

アガる人はまず“フー”と発声しなければならない。続いて手牌を整理して開く。アガリ牌はすぐに回収し、手牌から離して置く。自分でアガリ役を申告し、河にある牌を並べて(或いは電子的に)点数を計算する。それを他家に確認してもらい、異議があれば裁判を申請する。他家は確認が済むまで、自分の立牌を開いてはいけない。アガリはチー・ポン・明カンに優先する。

3.7.2 アガリの条件:



アガる人の牌型は以下の牌型の一つと一致しなければならない。

1. アガリの基本牌型：

- (1) 11,123,123,123,123。
- (2) 11,123,123,123,111（或いは1111）。
- (3) 11,123,123,111,111（或いは1111）。
- (4) 11,123,111,111,111（或いは1111）。
- (5) 11,111,111,111,111（或いは1111）。

2. アガリの特殊牌型：

- (1) 11,11,11,11,11,11,11（七対）。
- (2) 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1（十三幺）。
- (3) 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1（全不靠）。

（注；1=単独牌、11=雀頭・対子、111=刻子、1111=槓子、123=順子。）

3. アガリ方：

- (1) ツモアガリ：ツモった牌でアガること。
- (2) 出アガリ：人が打ち出した牌でアガること（搶槓和を含む）。

4. アガる人：

2人以上同時にアガリを宣言した場合、振り込んだ人から反時計回りに見て最初の人アガる。

第八条 役の定義と点数：

本規則で認める役は全部で81種類あり、9つの系統に分けられる。即ち、字牌系、順子系、刻子系、七対系、色組合せ系、チャンタ系、不靠系、アガリ方系、特殊系（付録8参照）。点数の高さは役の難易度によって決められている。点数は12段階。順に88、64、32、24、16、12、8、6、4、2、1点。アガリの条件を満たしているかどうか確認する際、異なる系列の役は、点数計算の原則に照らして組み合わせることができる。



3.8.1 役定義点数表

点数	役番号	役	定義
88	1	大四喜	アガリの手に東、南、西、北4組の刻子（槓子）がある。
	2	大三元	アガリの手に中、發、白3組の刻子（槓子）がある。
	3	緑一色	索子の23468と發からなるアガリ。
	4	九蓮宝燈	一色の数牌による1112345678999の形の、同じ色ならどの牌でもアガれるテンパイ形からのアガリ。
	5	四槓	アガリの手に4組の槓子がある（暗槓と複合する）。
	6	連七対	1色の数牌による連続した7つの対子からなるアガリ（ツモアガリの場合は不求人を加算できる）。
	7	十三幺	3色の数牌の一・九牌と7種の字牌からなり、その中の1つが雀頭であるアガリ（ツモアガリの場合は不求人を加算できる）。
64	8	清幺九	数牌の一・九牌による刻子（槓子）及び雀頭からなるアガリ。
	9	小四喜	アガリの手に風牌の刻子（槓子）3組と残り1組の対子がある。
	10	小三元	アガリの手に2組の三元牌の刻子（槓子）と残り1組の対子がある。
	11	字一色	字牌による刻子（槓子）及び雀頭からなるアガリ。
	12	四暗刻	アガリの手に4組の暗刻（暗槓）がある。（ツモアガリの場合は不求人が複合する）。
	13	一色双龍会	1色の数牌による2組の老少副と5の雀頭からなるアガリ。
48	14	一色四同順	アガリの手に1色の数牌による4組の同じ順子がある。
	15	一色四節高	アガリの手に1色の数牌による1つずつ数が繰り上がる4組の刻子（槓子）がある。



点数	役番号	役	定義
32	16	一色四步高	アガリの手に1色の数牌による1つ或は2つずつ数が繰り上がる4組の順子がある。
	17	三槓	アガリの手に3組の槓子がある(暗槓と複合する)。
	18	混幺九	字牌と数牌の一・九牌による刻子(槓子)及び雀頭からなるアガリ。
24	19	七対	7つの対子からなるアガリ(ツモアガリの場合は不求人を加算できる)。
	20	七星不靠	必ず東南西北中発白が各1枚ずつあって、それに147・258・369の筋毎に同じ色で全体で3色の数牌の中の任意の7種を組み合わせてできる雀頭のないアガリ。(ツモアガリの場合は不求人を加算できる)
	21	全双刻	2468の数牌による刻子(槓子)と雀頭からなるアガリ。
	22	清一色	1色の数牌からなるアガリ。
	23	一色三同順	アガリの手に1色の数牌による3組の同じ順子がある。
	24	一色三節高	アガリの手に1色の数牌による1つずつ数が繰り上がる3組の刻子(槓子)がある。
	25	全大	数牌の7～9からなるアガリ。
16	26	全中	数牌の4～6からなるアガリ。
	27	全小	数牌の1～3からなるアガリ。
	28	清龍	アガリの手に1色の数牌による123と456と789の3組の順子がある。
	29	三色双龍会	2色の数牌による2組の老少副とそれとは別の色の5の雀頭からなるアガリ。
	30	一色三步高	アガリの手に1色の数牌による1つ或は2つずつ数が繰り上がる3組の順子がある。
	31	全帯五	どの面子にも雀頭にも数牌の5がある。



点数	役番号	役	定義
16	32	三同刻	アガリの手に3組の同じ数の刻子(槓子)がある。
	33	三暗刻	アガリの手に3組の暗刻(暗槓)がある。
12	34	全不靠	147・258・369の各筋毎に同じ色で全体で3色の数牌、及び東南西北中発白の中の任意の14種からなる雀頭のないアガリ(ツモアガリの場合は不求人を加算できる)。
	35	組合龍	アガリの手に147と258と369の各筋毎に同じ色で全体で3色の数牌がある。(3組の特殊な順子として扱う)
	36	大于五	数牌の6～9からなるアガリ。
	37	小于五	数牌の1～4からなるアガリ。
	38	三風刻	アガリの手に3組の風牌の刻子(槓子)がある。
8	39	花龍	アガリの手に3色の数牌による123と456と789の3組の順子がある。
	40	推不倒	図柄に上下の区別がない牌(筒子の1234589、索子の245689と白)からなるアガリ。
	41	三色三同順	アガリの手に3色の数牌による3組の同じ順子がある。
	42	三色三節高	アガリの手に3色の数牌による1つずつ数が繰り上がる3組の刻子(槓子)がある。
	43	無番和	どの役にも当てはまらないアガリ(花牌は含めない)。
	44	妙手回春	牌山の最後の一枚をツモってアガる(自摸は複合しない)。
	45	海底撈月	打ち出された最後の一枚の牌でアガる。
	46	槓上開花	カンをしたときに牌山から補充した牌でアガル。槓の点は加算できるが、自摸は複合しない。カンで補充した牌が花牌で、その補充牌でアガったときは杠上開花ではなく、自摸の1点を加算できる。



点数	役番号	役	定義
8	47	搶槓和	他家が加カンした牌でアガル（和絶張は複合しない）。
	48	双暗槓	アガリの手に2組の暗槓がある。
6	49	碰碰和	4組の刻子（槓子）と雀頭からなるアガリ。
	50	混一色	1色の数牌と字牌からなるアガリ。
	51	三色三步高	アガリの手に3色の数牌による1つずつ数が繰り上がる3組の順子がある。
	52	五門斉	アガリの手に3色の数牌、風牌、三元牌がある。
	53	全求人	4面子全てチー・ボン（明カン）して、出アガリする。
	54	双箭刻	アガリの手に2組の三元牌の刻子（槓子）がある。
4	55	全帯幺	どの面子にも雀頭にも幺九刻がある。
	56	不求人	チー・ボン・明カンしないで、ツモアガリする。
	57	双明槓	アガリの手に2組の明槓がある（1組の明槓と1組の暗槓があるときは6点）。
	58	和絶張	河に捨てられるか、卓上に晒されて、同じ3枚の牌が既に見えているとき、その4枚目の牌でアガル。
2	59	箭刻	中、発、白のいずれかの刻子（槓子）。
	60	圈風刻	場風の刻子（槓子）。
	61	門風刻	自風の刻子（槓子）。
	62	門前清	チー・ボン・明カンしないで、出アガリする。
	63	平和	4組の順子と数牌の雀頭からなるアガリ。
	64	四帰一	アガリの手にある同じ4枚の牌（槓子は含まない）。



点数	役番号	役	定義
2	65	双同刻	2組の同じ数の刻子（槓子）。
	66	双暗刻	アガリの手に2組の暗刻（暗槓）がある。
	67	暗槓	4枚の同じ牌をツモって宣言した槓子。
	68	断幺	アガリの手に数牌の一・九牌と字牌がない。
1	69	一般高	1色の数牌による2組の同じ順子の組合せ。
	70	喜相逢	2色の数牌による2組の同じ順子の組合せ。
	71	連六	1色の数牌による連続した6つの数字からなる2組の順子の組合せ。
	72	老少副	1色の数牌による123と789の2組の順子の組合せ。
	73	幺九刻	数牌の1・9及び字牌の刻子（槓子）。
	74	明槓	暗刻と同じ牌を他家が捨てたときに宣言した槓子。あるいは明刻と同じ牌をツモったときに宣言した槓子。
	75	缺一門	アガリの手に一色の数牌がない。
	76	無字	アガリの手に字牌がない。
	77	辺張	123の3または789の7のみでテンパイしたアガリ。
	78	坎張	順子の中央の牌のみでテンパイしたアガリ。
	79	単調将	雀頭になる牌のみでテンパイしたアガリ。
	80	自摸	ツモった牌でアガる。
	81	花牌	花牌1枚につき1点だが、アガリに必要な8点には含めず、アガリが確定した後に加点できる。花牌を開示した後の補充牌でツモアガリした場合は、自摸の1点を加算し、杠上開花を加算しない。開示・補充前の花牌は打ち出してよい。



第九条 競技成績の計算

3.9.1 局の点数計算

各局の点数計算はアガリを前提条件とし、計算の原則に基づいて、役の点数表を参照して行う。

1. アガリの前提

- (1) 規定のアガリ牌型に合致していること。
- (2) 役の点数の合計が少なくとも8点以上であること。
- (3) 規定のアガリ方であること。

2. 得点の内訳：底点、基本点とペナルティからなる。

(1) 底点：アガリの後、アガれなかった選手がアガった選手に必ず支払う8点を指す。

(2) 基本点：アガリの後、成立するそれぞれの役の点数の合計を指す。

(3) 罰点：選手が競技中に犯した反則に対し審判員が罰として課す点を指す。局毎或は一回戦終了時に清算あるいは控除しなければならない。

3. 得点の計算各局のアガリの後、以下の公式にしたがって計算する。

- (1) ツモアガリ：(底点+基本点)×3人(アガれなかった人)
- (2) 出アガリ：底点×3人(アガれなかった人)+基本点×1人(振り込んだ人)

4. 計算の手順：アガった人が自分で点数を申告し、他の人がそれを確認する。もし異議があれば、裁判により査定する。アガった人も他の人も、確認後に再度申告漏れをチェック或は追加してはならない。

審判員は規定に従って、競技に関わる事項を《麻将競技成績記録表》に記録し、併せて選手と審判員は署名しなければならない。

5. 計算の形式：附録5の《麻将競技成績記録表》を用いるか、または世界麻雀競技センターが認定するか或いは競技会の開催権限を与えた競技組織委員会が指定した成績記録のための器具を使用して、オープン且つ公正で科学的な手段により各ゲームの成績を記録し集計する。

6. 計算の原則：《役定義点数表》がアガリの点数計算の根拠である。アガリの後、まず主体となる役を確定し、その役と必ず同時に存在するとは限らない役を順に組み合わせて、点数を加算していく。



その原則は以下の通り：

1. 重複しない原則ある役の牌の組合せ条件から、その役が成立するとき必ず同時に存在することが決まる役は、重複して計算しない。

2. 分解しない原則役を確定させた後、それを再び分解して別の役を作り計算してはならない。

3. 同じ役を作らない原則既に組み合わせて作ったある役を、別の一面子と再び組み合わせて同じ役を作り計算してはならない。

4. 高い方を選べる原則2面子以上組み合わせて2つ以上の役を作る場合、もしその中の一種類のの計算方法しか選べないなら、点数が高い方の計算方法を選んでよい。

5. 一回再利用できる原則もしまだ組合わせていない面子があれば、一回だけ既に組み合わせ済みの対応する面子と組み合わせて役を作り計算することができる。

3.9.2 一荘の点数計算：

1. 素点：各局の得失点の合計を素点とする。素点は次の回戦には持ち越さない。

2. 標準点：4・2・1・0制。すなわち一回戦毎に同卓した4人は素点の高い方から順に、その回の標準点として4点、2点、1点、0点を得る。

3. 各回終了後、選手と審判員は確認の署名を行わなければならない。

第十条 順位と品級〔日本で言う「段位」〕

3.10.1 順位決定の原則：競技会中に獲得した素点の合計によって順位が決定する。素点が同点の場合、得点の合計の多い選手を上位とする。

3.10.2 品級決定の原則：世界麻雀組織が開催する競技会で、一定の成績を収めた選手は、本人が申請を行い、授権機構に認定された品級の表彰を受ける。品級認定権(オンライン競技会を含む)は世界麻雀競技会センターが承認した機構が配布すること。

第十一条 違反と罰則



競技会中に選手が《規則》や規定に違反した場合、警告、罰符、アガリ放棄、失格、競技会への出場停止、順位の剥奪、違反と処罰の一般公開などの罰則を適用する。

3.11.1 警告：ルール違反、あるいは他の選手の邪魔になる行為をした選手は、審判から警告を受ける。

3.11.2 罰符：

1.遅刻：対局開始の合図があつてから10分までの遅刻は10点減点、15分以内なら20点減点、15分以上の遅刻はその1回戦の参加資格を失い、素点が0点となる。

2.ルール違反：ルール違反を犯した選手には、その程度に応じて（審判の裁量によって）5,10,20,30,40,50,60点の減点処分が下される。この得点は、対戦相手の得点にはならない。

3.11.3 アガリ放棄：1局のアガリの権利を失う。チー、ポン、カン、花の行為は可能。

3.11.4 失格：参加中の競技会の参加資格を失うこと。違反行為が酷い場合は、違反内容を一般公開する。失格処分は審判が決定し、審判員、審判委員長が競技会実行委員会に報告する。

3.11.5 除名や順位の剥奪：重大な違反や不法行為を行なった選手は、対戦が残っていても成績表からも名前を削除され順位資格を剥奪される。

3.11.6 違反と処罰：《規則》に則り、違反の重さにあわせて、処罰内容が変わる。

1.牌のすり替え、牌の盗み、牌の隠し持ちなどの行為：審判がこれらの行為を確認したら、該当選手に失格処分を課すことができる。

2.間違つたチー、ポン、カン、花：その局のアガリ放棄となる。

3.発声間違い、発声後行為を取りやめた：1局内で1回目は警告、2回目は5点減点、3回目は10点減点、4回目は20点減点、以降これに類する。

4.先ヅモ：上家が打牌を完了した後、ツモることが可能となる。先ヅモをした場合、1局内で1回目は警告、2回目は5点減点、3回目は10点減点、4回目は20点減点、以降これに類する。先ヅモした牌を手牌に入れていない場合は、元のツモに



戻す。手牌に入れた場合はアガリ放棄となる。

5.遅ボン：、打牌後、3秒を経過した後に“ボン”の発声はできない。違反した場合、1局内で1回目は警告、2回目は5点減点、3回目は10点減点、4回目は20点減点、以降これに類する。

6.不十分なアガリとノーテンアガリ：

(1)不十分なアガリ：アガリの点数が8点未満の場合、あるいは他人が捨てた牌が自分のアガリ牌と誤認した者：この局のあがり放棄と各家に罰符10点。

(2)ノーテンアガリ：手牌がアガリの形と1牌以上異なる（いわゆるノーテン）場合、各家に20点ずつ支払った上、アガリ放棄。

7.見せ牌に関する処罰：

(1)対局中、自分の手牌を倒して見せてしまった場合、次の巡目に捨てなければならない。

(2)他家がアガリを宣言したとき、自分の手牌を倒した場合。アガリが成立していれば、見せ牌をした人は警告処分を受ける。アガリが不成立だった場合は、アガリ放棄の上で見せ牌全てを順次捨てなければならない。また、自分の手牌や捨て牌を混ぜて競技会続行に影響を与えたと審判が認めた場合、違反者は相手3人に30点ずつ支払わなくてはならない。

(3)相手の手牌をひっくり返した選手は、その程度に応じて審判の判断で5点～60点の減点処分となる。その上でそのゲームが続行可能かどうかを審判が判断する。

(4)アガリで倒した手がアガリでなかった場合、倒した手牌は暴露牌（見せ牌）扱いとしない。

8.牌数の間違い：手牌が規定の枚数より多いあるいは少ない場合、アガリ放棄となる。

9.不法情報：対局中、表情、動作、説明、ヒントを出す、雰囲気を出す、などで他の選手の手牌進行に影響を与える情報を与えることは、その情報の真偽にかかわらず重大な違反となる。その情報によって相手が利益を得たかそうでないかに関係なく、1局のアガリ放棄、あるいは1回戦を通じる処罰の対象となる。

10.競技会への重大な妨害：明らかな妨害違反行為に対し、審判の決定に従



わず抵抗する選手は審判が失格処分にすることができ、さらにその出来事を一般公開する。

11. その他の規定

(1) チー、ポン、明槓の宣言をした後、適切なときに牌を持ってこなければならぬ。発声後、ツモを2回行なった後では取牌することができなくなり、アガリ放棄となる。

(2) “フー”を宣言した後、アガリ牌を持ってくる前に役と点数を数えた場合、不十分なアガリ扱いとする。

(3) “チー”、“ポン”、“カン”の発声後すぐに変更して“フー”とアガリを宣言した者、或いは規範用語を使わずにアガリを宣言した場合はその局のアガリ放棄となる。

(4) “フー”という前に手牌を倒してしまった場合、その局のアガリ放棄となる。

(5) ツモ牌に手を伸ばし牌山に触った場合、直前の牌に対する“チー”、“ポン(カン)”、“フー”の権利を失う。

(6) “フー”の宣言後、選手は得点を計算するために、河にある捨て牌を使って点数計算をする。表向きの牌は1点を表し、裏向けの牌は10点を表す。選手の手牌を使って得点計算をするのは反則である。この違反を審判が確認した場合、そのアガリが無効とされる。その手で続くが、アガリ放棄となる。

(7) 後から協議はできない

疑問が起こった場合、即座に報告し裁判が解決しなければならない。ゲームが続いた後で、協議を求めることは許されない。

(8) ゲームを終えた選手はほかの選手の邪魔にならないようにできるだけ早く会場から出て下さい。違反者は審判から警告を受けます、実際に他者の競技に影響を与えた選手に対して、審判はその選手の点を減点する権力を有する。

第十二条 抗議の手順

抗議する権利:

3.12.1 選手の抗議権: 審判の裁定に不満がある場合は、選手あるいは団体



の主将が競技会の審判長に抗議する権利を有する。

3.12.2 抗議の制限時間: どんな抗議も、そのゲームの終了から30分以内文書で行わなくてはならない。抗議する当事者は、訴訟費用として200アメリカドルを納めなくてはならない。選手が勝訴した場合、その費用は選手へ返還される。敗訴の場合、選手はその費用を失うことになる。

3.12.3 文書での抗議: 抗議は文書にて、選手本人かチームの主将のサインを添えて申し込むこと。

3.12.4 抗議の方法: 抗議文書は仲裁委員会に持ち込まれる。

第十三条 抗議案件の処理手順

3.13.1 抗議に関するルール: 規則或いは競技規定に関する抗議は審判長が聴取し裁決する。裁決に不服がある場合は、文書で仲裁委員会に控訴できる。

3.13.2 その他の抗議について: その他の抗議は競技会委員会が指定する関連部門が処理する。

3.13.3 控訴採決の決定: 控訴に対し、仲裁委員会は《規則》に応じた確認、決定をすることはできるが、審判長が《規則》と競技規定に基づいた判断を否決することはできない。



付録1

規定の役、牌例、点数と計算法

1. 役はこのルールブックの《規則》で決められているものを採用する。
2. 牌例で示した計算方法は、その組み合わせに限るものとする。役や組み合わせが変わったとしても、原則に則った計算を行なう。
3. 定義の下、役の複合や除外する例が示されている。1つの役が、必然的に他の役を内包する場合は他の役と点数をアガリに加えることはできない。

1、大四喜(88点):

アガリの手に東、南、西、北4組の刻子(槓子)がある。三風刻、碰碰和、圈風刻、門風刻、幺九刻は複合しない。

牌例1:

この手は混一色と複合する。

牌例2:

この手は混幺九、混一色と複合する。

牌例3:

この手は字一色と複合する。

2、大三元(88点):

アガリの手に中、發、白3組の刻子(槓子)がある。双箭刻、箭刻は複合しない。



牌例1:

この手は混一色と複合する。

牌例2:

この手は混幺九、缺一門と複合する。

牌例3:

この手は字一色と複合する。

3、緑一色(88点):

索子の23468と發からなるアガリ(清一色、混一色は複合する)。

牌例1:

この手は一色三節高、碰碰和、混一色、箭刻と複合する。

牌例2:

この手は一色三同順、清一色、断幺と複合する。

牌例3:

この手は七対、混一色、不求人と複合する。

4、九蓮宝燈(88点):

一色の数牌による1112345678999の形の、同じ色ならどの牌でもアガれる聴牌形からのアガリ。清一色、門前清、幺九刻は複合しない。

牌例:

この手は清龍、不求人、四帰一と複合する。



5、四槓(88点):

アガリの手に4組の槓子がある(暗槓と複合する)。単調将は複合しない。



この手は五門齊、剣刻と複合する。



この手は大三元、字一色と複合する。

6、連七対(88点):

1色の数牌による連続した7つの対子からなるアガリ(ツモアガリの場合は不求人を加算できる)。清一色、門前清、単調将は複合しない。



この手は断幺と複合する。

7、十三幺(88点):

3色の数牌の一・九牌と7種の字牌からなり、その中の1つが雀頭であるアガリ(ツモアガリの場合は不求人を加算できる)。五門齊、門前清、単調将は複合しない。



8、清幺九(64点):

数牌の一・九牌による刻子(槓子)及び雀頭からなるアガリ。碰碰和、全帯幺、幺九刻、無字は複合しない。



この手は双同刻×2と複合する。



この手は三同刻と複合する。

9、小四喜(64点):

アガリの手に風牌の刻子(槓子)3組と残り1組の対子がある。三風刻、幺九刻は複合しない。



この手は混一色、全帯幺と複合する。



この手は字一色、箭刻と複合する。

10、小三元(64点):

アガリの手に2組の三元牌の刻子(槓子)と残り1組の対子がある。双箭刻、箭刻は複合しない。



この手は、幺九刻、缺一門と複合する。



この手は混幺九、混一色と複合する。

11、字一色(64点):

字牌による刻子(槓子)及び雀頭からなるアガリ。碰碰和、全帯幺、幺九刻は複合しない。





この手は三風刻、箭刻と複合する。



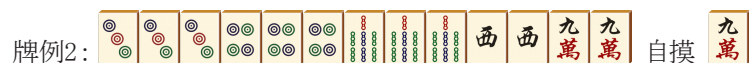
この手は小三元と複合する。

12、四暗刻(64点):

アガリの手に4組の暗刻(暗槓)がある。(ツモアガリの場合は不求人が複合する)。



この手は幺九刻、単調将、無字とは複合する。



この手は不求人、幺九刻と複合する。

13、一色双龍会(64点):

1色の数牌による2組の老少副と5の雀頭からなるアガリ。七対、清一色、平和、無字、一般高、老少副は複合しない。



14、一色四同順(48点):

アガリの手に1色の数牌による4組の同じ順子がある。一色三節高、四帰一、一般高は複合しない。



この手は全帯幺、平和、缺一門と複合する。

15、一色四節高(48点):



アガリの手に1色の数牌による1つずつ数が繰り上がる4組の刻子(槓子)がある。一色三同順、碰碰和は複合しない。



この手は清一色、幺九刻と複合する。

16、一色四歩高(32点):

アガリの手に1色の数牌による1つ或は2つずつ数が繰り上がる4組の順子がある。連六、老少副は複合しない。



この手は平和、断幺、缺一門と複合する。



この手は平和、缺一門と複合する。

17、三槓(32点):

アガリの手に3組の槓子がある(暗槓と複合する。暗杠3つのとき三暗刻と複合する)。



この手は碰碰和、双同刻、断幺と複合する。

18、混幺九(32点):

字牌と数牌の一・九牌による刻子(槓子)及び雀頭からなるアガリ。碰碰和、全帯幺、幺九刻は複合しない。



この手は五門齊、双同刻、箭刻と複合する。

19、七対(24点):

7つの対子からなるアガリ（ツモアガリの場合は不求人を加算できる）。門前清、単調将は複合しない。



この手は不求人、四帰一、缺一門、無字と複合する。

20、七星不靠(24点):

必ず東南西北中発白が各1枚ずつあって、それに147・258・369の筋毎に同じ色で全体で3色の数牌の中の任意の7種を組み合わせてできる雀頭のないアガリ。(ツモアガリの場合は不求人を加算できる)。五門斉、門前清は複合しない。



この手は不求人と複合する。

21、全双刻(24点):

2468の数牌による刻子(槓子)と雀頭からなるアガリ。碰碰和、断么は複合しない。



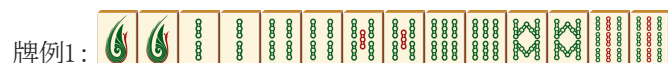
この手は双同刻と複合する。



この手は三同刻、大于五と複合する。

22、清一色(24点):

1色の数牌からなるアガリ。無字は複合しない。



この手は七対と複合する（ツモアガリの場合は不求人が複合する）。



この手は清龍、平和と複合する。



この手は幺九刻、連六と複合する。

23、一色三同順(24点):

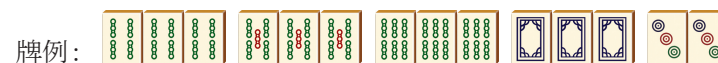
アガリの手に1色の数牌による3組の同じ順子がある。一色三節高、一般高は複合しない。



この手は全帯五、平和と複合する。

24、一色三節高(24点):

アガリの手に1色の数牌による1つずつ数が繰り上がる3組の刻子(槓子)がある。一色三同順とは複合しない。



この手は推不倒、碰碰和、剣刻と複合する。

25、全大(24点):

数牌の7～9からなるアガリ。無字は複合しない。



この手は三色三同順、平和、一般高（または喜相逢）と複合する。





牌例1:

この手は全帯幺、無字、幺九刻3つと複合する。



牌例2:

この手は碰碰和、断幺と複合する。

33、三暗刻(16点):

アガリの手に3組の暗刻(暗槓)がある。



牌例1:

この手は門前清、断幺、缺一門と複合する。



牌例2:

この手は五門齊、不求人、剣刻、幺九刻と複合する。

34、全不靠(12点):

147・258・369の各筋毎に同じ色で全体で3色の数牌、及び東南西北中発白の中の任意の14種からなる雀頭のないアガリ(ツモアガリの場合は不求人を加算できる)。五門齊、門前清は複合しない。



牌例1:

この手は不求人と複合する。



牌例2:

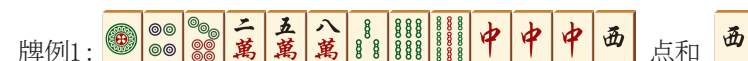
この手は組合龍と複合する。

35、組合龍(12点):

アガリの手に147と258と369の各筋毎に同じ色で全体で3色の数牌がある。(3



組の特殊な順子として扱う)。



牌例1:

この手は五門齊、門前清、剣刻、単調将と複合する。



牌例2:

(チー牌)



立牌:

この手は平和、花牌と複合する。

36、大于五(12点):

数牌の6～9からなるアガリ。無字は複合しない。



牌例1:

この手は喜相逢と複合する。



牌例2:

この手は七対と複合する。(ツモアガリの場合は不求人が複合する)。

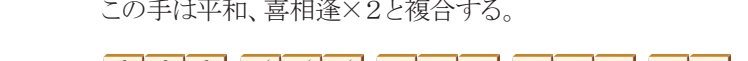
37、小于五(12点):

数牌の1～4からなるアガリ。無字は複合しない。



牌例1:

この手は平和、喜相逢×2と複合する。



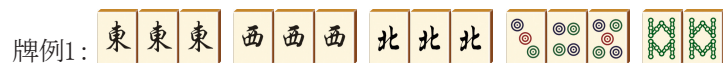
牌例2:

この手は碰碰和、双同刻、幺九刻と複合する。



38、三風刻(12点):

アガリの手に3組の風牌の刻子(槓子)がある。



この手は缺一門と複合する。



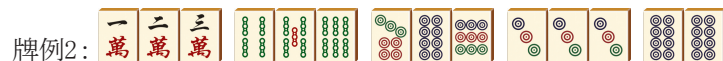
この手は碰碰和、混一色と複合する。

39、花龍(8点):

アガリの手に3色の数牌による123と456と789の3組の順子がある。



この手は平和、一般高と複合する。



この手は無字と複合する。

40、推不倒(8点):

図柄に上下の区別がない牌(筒子の1234589、索子の245689と白)からなるアガリ。缺一門は複合しない。



この手は平和、一般高と複合する。



この手は碰碰和、箭刻、双同刻、幺九刻と複合する。

41、三色三同順(8点):



アガリの手に3色の数牌による3組の同じ順子がある。



この手は無字と複合する。



この手は平和、断幺、連六と複合する。

42、三色三節高(8点):

アガリの手に3色の数牌による1つずつ数が繰り上がる3組の刻子(槓子)がある。



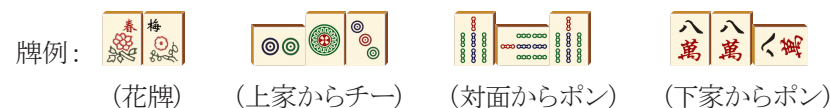
この手は無字と複合する。



この手は碰碰和、双同刻、断幺と複合する。

43、無番和(8点):

どの役にも当てはまらないアガリ(花牌は含めない)。



説明: この手は花牌の点を加算できる。アガル牌(2索或いは5索)が和絶張や自摸ではいけない。

44、妙手回春(8点):



牌山の最後の一枚をツモってアガる（自摸は複合しない）。牌例：略

45、海底撈月(8点):

打ち出された最後の一枚の牌でアガる。牌例：略

46、槓上開花(8点):

カンをしたときに牌山から補充した牌でアガル。槓の点は加算できるが、自摸は複合しない。カンで補充した牌が花牌で、その補充牌でアガったときは杠上開花ではなく、自摸の1点を加算できる。牌例：略

47、搶槓和(8点):

他家が加カンした牌でアガル和絶張は複合しない。牌例：略

48、双暗槓(8点):

アガリの手に2組の暗槓がある。

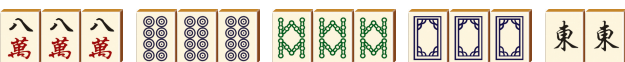
牌例： (碰牌)
(2組の暗杠は開示しない)

立牌： 自摸 

この手は和絶張、四帰一、幺九刻、缺一門、無字、自摸と複合する。

49、碰碰和(6点):

4組の刻子（槓子）と雀頭からなるアガリ。

牌例：

この手は三同刻、五門齊、箭刻と複合する。

50、混一色(6点):



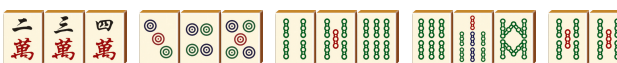
1色の数牌と字牌からなるアガリ。

牌例：

この手は一色三步高、連六と複合する。

51、三色三步高(6点):

アガリの手に3色の数牌による1つずつ数が繰り上がる3組の順子がある。

牌例：

この手は平和、断幺と複合する。

52、五門齊(6点):

アガリの手に3色の数牌、風牌、三元牌がある。

牌例：

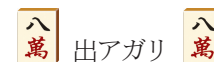
この手は箭刻、幺九刻と複合する。

53、全求人(6点):

4面子全てチー・ポン（明カン）して、出アガリする。裸単騎のアガリ。単調将は複合しない。

牌例：

（花牌）（上家からポン）（対面からカン）（下家からポン）（チー）

立牌：

この手は四帰一、断幺、明杠、缺一門、花牌と複合する。

54、双箭刻(6点):

アガリの手に2組の三元牌の刻子（槓子）がある。



牌例：

この手は老少副、缺一門と複合する。

55、全帯幺(4点):

どの面子にも雀頭にも幺九刻がある。

牌例1：

この手は平和、老少副、喜相逢×2と複合する。

牌例2：

この手は箭刻、老少副、喜相逢、缺一門と複合する。

56、不求人(4点):

チー・ポン・明カンしないで、ツモアガリする。

牌例：

この手は平和、断幺、連六、坎張、喜相逢と複合する。

57、双明槓(4点):

アガリの手に2組の明槓がある(1組の明槓と1組の暗槓があるときは6点)。

牌例：

(碰牌)

(双明槓)

立牌：

この手は碰碰和、双同刻、箭刻、幺九刻、缺一門と複合する。

58、和絶張(4点):



河に捨てられるか、卓上に晒されて、同じ3枚の牌が既に見えているとき、その4枚目の牌でアガル。

牌例：

立牌：

この手は四帰一、連六、無字、缺一門と複合する。

59、箭刻(2点):

中、發、白のいずれかの刻子(槓子)。

例：

60、圈風刻(2点):

場風の刻子(槓子)。

例：東場

牌例：

東場で北に座っている場合：この手は碰碰和、箭刻、缺一門と複合する。

61、門風刻(2点):

自風の刻子(槓子)。

例：南場

牌例：

南場で南に座っている場合：この手は混一色、圈風刻と複合する。



1色の数牌による123と789の2組の順子の組合せ。

例:

73、幺九刻(1点):

数牌の1・9及び字牌の刻子(槓子)。

例: 或は 或は (場風でも自風でもないとき)

74、明槓(1点):

暗刻と同じ牌を他家が捨てたときに宣言した槓子。あるいは明刻と同じ牌をツモったときに宣言した槓子。

例: (下家が捨てた牌を明杠した牌)

75、缺一門(1点):

アガリの手に一色の数牌がない。

牌例:

この手は清龍、箭刻と複合する。

76、無字(1点):

アガリの手に字牌がない。

牌例:

この手は花龍、幺九刻と複合する。

77、辺張(1点):



123の3または789の7のみでテンパイしたアガリ。

牌例:

この手は全帯幺、老少副、喜相逢X2と複合する。

説明: 例えば の形から でアガルとき、或は

の形から でアガルとき、辺張の点は加算できない。

78、坎張(1点):

順子の中央の牌のみでテンパイしたアガリ。

牌例:

この手は花龍、五門齊、箭刻と複合する。

説明: 例えば の形から でアガルとき、或は

の形から でアガルとき、辺張の点は加算できない。

79、単調将(1点):

雀頭になる牌のみでテンパイしたアガリ。

牌例:

この手は双箭刻、喜相逢、缺一門と複合する。

説明: 例えば の形から でアガルとき、或は

の形から でアガルとき、単調将の点は加算できない。



80、自摸(1点):

ツモった牌でアガる。牌例:略

81、花牌(1点):

花牌1枚につき1点だが、アガりに必要な8点には含めず、アガリが確定した後に加算できる。花牌を開示した後の補充牌でツモアガリした場合は、自摸の1点を加算し、杠上開花を加算しない。開示・補充前の花牌は打ち出してよい。牌例:略

説明:開示後、補充し忘れた花牌は打ち出すことはできない。花牌を間違っ
て開示・補充した場合はアガリ放棄となる。



付録2

誓約書

本人は_____の麻雀競技会期間中、全ての行事において以下のことを遵守します:

- 1、開催国・開催地の法律、法規を守ります。
- 2、世界麻雀組織の主旨にしたがって、オリンピック精神を高揚し、健康、科学、友好的な麻雀文化を提唱します。
- 3、競技会の活動の中で、競技会の関連規定を遵守し、そして競技会組織委員会の指導に従います。
- 4、スポーツ道徳を守り、いかなる賭け事も決して行きません。
- 5、私は、医師の診断のうえ、良好な健康状態で競技会に参加することに全く支障はありません。
- 6、競技会期間の偶発的な怪我、突然の病気、不可抗力によるトラブルについて主催機構を訴えることはしません。その費用は自己負担いたします。
- 7、私は組織委員会と宣伝メディア、生放送、中継及び様々健康、科学、友好的な麻雀文化を宣伝する中で、自分の名前や写真などの資料が使われることについて同意します。
- 8、自分の安全と所有物を自己責任で管理します。また、自分の過失によって他人の生命と所有物に損害を与えた場合、その賠償を行いません。
- 9、競技会、旅行中で必要な保険などを自分で手配し、その費用は自己負担します。本人は上述の内容と法律の意味を十分に理解した上で、これに違反することがあれば、すべての結果は本人と保証人から引き受ける。

参加者本人あるいは保証人のサイン:

身分証明書番号あるいはパスポート番号:

年 月 日

もし、あなたの特別な病気やアレルギー症状について組織委員会に知らせておきたい場合は、組織委員会の受付窓口で書面にて明確に申告しておくことをお勧めします。



付録3

組み合わせ表									
第一荘					第二荘				
桌番号	参加番号				桌番号	参加番号			
第三荘					第四荘				
桌番号	参加番号				桌番号	参加番号			
第五荘					第六荘				
桌番号	参加番号				桌番号	参加番号			
第七荘					第八荘				
桌番号	参加番号				桌番号	参加番号			



付録4

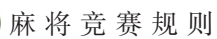
場所変えの手順

選手は一回戦の間、全て席に座ることが可能で、全員が東家になることができます、また全員がの上家に座ることができます。

回戦	方位			
	東	南	西	北
東場	東 (1)	南 (2)	西 (3)	北 (4)
南場	南 (2)	東 (1)	北 (4)	西 (3)
西場	西 (3)	北 (4)	南 (2)	東 (1)
北場	北 (4)	西 (3)	東 (1)	南 (2)

場所変えの図

東場		南場	
西場		北場	



付録5

1回戦ごとの成績表

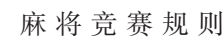
第 莊 第 卓 20 年 月 日

プレーヤー番号								
プレーヤー氏名								
スタート荘の場所	東		南		西		北	
毎場の場所	東. 南. 北. 西		南. 東. 西. 北		西. 北. 東. 南		北. 西. 南. 東	
局	得失点	合計	得失点	合計	得失点	合計	得失点	合計
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
備考								
素点								
標準点								
サイン								

説明：得点の合計は慎重に行い、はっきりと丁寧に記入すること。プラス・マイナス相殺して「0」にする。

審判員サイン：

審判長サイン：



付録6

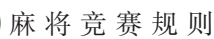
罰則の記録表

卓 組 莊

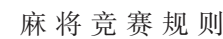
[illegible]

審判員

日付



付録7

[illegible]

付録8

役と点数表

系		点	88	64	48	32
字牌系列			大四喜 大三元	小四喜 小三元 字一色		
数牌系列	步步高類					一色四步高
	同順類				一色四同順	
	龍類					
	老少類			一色双龍会		
刻子系列	刻子類			四暗刻 清幺九	一色四節高	混幺九
	槓類	四槓				三槓
七対系列			連七対			
花色組合系列			緑一色 九蓮宝灯			
全帯系列						
不靠系列						
アガリ方式系列						
特殊系列			十三幺			
合計			7	6	2	3



24	16	12	8	6	4	2	1
		三風刻		双箭刻		箭刻 圈風刻 門風刻	
	一色三步高			三色三步高		平和	
一色三同順			三色三同順				一般高 喜相逢
	清龍	組合龍	花龍				連六
	三色双龍会						老少副
一色三節高 全双刻	三同刻 三暗刻		三色三節高	碰碰和		双同刻 双暗刻	幺九刻
			双暗槓		双明槓	暗槓	明槓
七对							
清一色				五門齊 混一色			缺一門 無字
全大、全中 全小	全帶五	大于五 小于五			全帶幺		
七星不靠		全不靠					
			槓上开花 搶槓和 妙手回春 海底撈月	全求人	和絶張 不求人	門前清 断幺	辺張 坎張 自摸 單調將
			无番和 推不倒			四歸一	花牌
9	6	5	10	6	4	10	13



付録9

麻雀品級認定制度

1. 総則

本制度の制定、執行の目的：

1.1 麻雀の本来の趣旨と精神について：「麻雀を打つときは、先ず品格を鍛えること。穏やかに、焦らず、手が良くなっても油断せず、捨て牌をするときも迷いすぎず、手が順調に進んでも喜びすぎず、手が進まないときも腐ったりせず、感情を表情に出さず、声の調子も変えず、寛容な精神で臨み、品格良く打ち、穏やかに紳士的に振舞う。これが麻雀における最高の形です」。

1.2 麻雀は人類知恵の結晶、古来より伝わる無形文化であり、その文化は広く深いものであります。オリンピック精神にのっとり、健康的、科学的、友好的な麻雀文化を原則とし、麻雀が持つ文化倫理を高揚し継承します。知力麻雀競技技会を手本にして、科学的な知力麻雀競技制度と認定制度を推進します。知力競技麻雀の普及とレベルアップを促進させ、麻雀を世界各国人民の友好交流のために活動していきます。

1.3 世界麻雀組織が定めた国際「麻雀競技規則」は、ルールと知力麻雀レベル評定標準と認定方法を制定しています。大勢の知力麻雀愛好者および選手の競技レベルと公平公正な成績の評定と認定をし、麻雀の実力と知識の深さを十分に認めます。

1.4 この品級制度は、知力競技麻雀愛好者と選手が様々な公式競技会に参加し、真剣に麻雀の腕を磨き、良い成績を挙げるために努力し、競技レベルと能力を高めるために設けられています。また不正なく良い競技会をするために、常に文化の教養を身につけ、良好なイメージを造り、一丸となって知力競技麻雀を健康的、科学的、友好的な発展をするように推奨します。

2. 品級定義

2.1 品（ピン）、その意味：性質、レベル、鑑定と区分。それは麻雀に含まれる



文化や道徳、理念に対する追求、麻雀選手や愛好者の競技レベルを表す。

2.2 品級認定は、麻雀愛好者や選手の競技レベルと業績を公正に評価する制度である。

3. 品級の構成

3.1 品は全部で九ランクに分けられ、それぞれ：一品、二品、三品、四品、五品、六品、七品、八品、九品；九品は一番低いレベル、一品は一番高いレベル。

3.2 全ての品級の獲得者は、その行為の基準が国際「麻雀競技規則」の2.3.1、2.3.2、2.3.3で定められた基準と一致すべきである。

3.3 すべて品級の獲得者はすべて知力競技麻雀の文化と道徳における良好な教養を追求することを表明する。それに品級の高低に関わらず要求されることです。

品級の高低は競技レベル、競技会成績、麻雀の知識で決められるが、文化と道徳的な教養のレベルが違うという意味ではない。

3.4 国際『麻雀競技規則』の規定により、レベルの評価は3つの技術基準を含む：「標準点、競技会点、競技会順位」。

3.5 品級の基準は、通常競技会の記録に適用されるもの、ネット競技会の記録に適用されるものに分けられる：競技会の方法が異なるため、その2種類の基準はそれぞれに独立したもので、同じとみなすことはできない。

4. 品級認定標準の計算方法

4.1 標準点：選手は毎回正式競技会で獲得した標準点の合計。

4.2 素点：選手は毎回正式競技会で獲得した素点の合計。

4.3 競技会順位：選手は正式競技会で獲得した順位、選手競技会成績の指標。

4.4 世界麻雀競技センターに登録された競技会か、授權認可のある競技会でなければ、標準点と素点、成績が有効とならない。世界麻雀競技センターに保存記録されるとその成績が有効となる。

4.5 3項目の点数が全て標準を超えた選手は、相応の品級認定を申請するこ



とができます。3項目の点数に不足があった場合、項目の入れ替えをすることはできません。

4.6 品級標準一覧表：

NO.	品級	合計標準点	合計素点	競技会個人、団体、チームの順位
1	9品	20		
2	8品	30		
3	7品	40		
4	6品	60	1000	個人成績の上位16位以内、または団体第三位の選手
5	5品	80	1500	個人成績の上位12位以内、または団体第二位の選手
6	4品	100	2000	個人成績の上位8位以内、または団体優勝の選手
7	3品	120	3000	Aクラス競技会個人成績の上位6位以内の選手
8	2品	160	4000	Aクラス競技会個人成績の上位3位以内の選手
9	1品	200	5000	Aクラス競技会個人成績の優勝者
説明	1. 競技会プラス点だけを累計、マイナス点を累計しない。 2. 以上の1品—6品の3項の標準は同時に達すること、不足して或いはお互いにとって代わることができない。			

4.7 ネット麻雀競技会品級標準一覧表：

NO.	ネット品級	ネット競技会積点	ネット個人競技会の獲得順位
1	ネット9品	1000	
2	ネット8品	3000	
3	ネット7品	5000	
4	ネット6品	10000	上位24位以内
5	ネット5品	15000	上位16位以内
6	ネット4品	20000	上位12位以内
7	ネット3品	30000	上位8位以内
8	ネット2品	40000	上位6位以内
9	ネット1品	50000	上位3位以内
説明	1品—6品のはと順位競技会積点は同時に達すること、不足して或いはお互いにとって代わることができない。		



5. 競技会クラスに関して

世界麻雀競技センターに登録され認可を受けた麻雀競技会はA、B、Cと三つクラスに分け;各クラスの競技会は必ず国際《麻雀競技規則》を実行しなければなりません。

5.1 A クラス:

5.1.1 競技会参加人数は80人以上、競技会回数は最低8回戦を必要とする。

5.1.2 世界麻雀競技センターが主催、授権または登録して認可される世界選手権競技会、(アジア、ヨーロッパのような)州間の選手権競技会、または世界的な競技会です。

5.2 B クラス:

5.2.1 競技会参加人数は60人以上、競技会回数は最低6回戦を必要とする。

5.2.2 世界麻雀競技センターが主催、授権または登録して認可される州内または多国間の競技会、国家クラスの競技会、二国間・多国間の競技会です。

5.3 C クラス:

5.3.1 競技会参加人数は40人以上、競技会回数は最低6回戦を必要とする。

5.3.2 それは各国国内の競技会と地域間、国際間二国間の友好競技会です。

5.3.3 世界麻雀競技センターに登録または授権されるネット競技会です。

5.3.4 ネット競技会は必ず公開しているインターネットで行う競技会です。

6. 品級認定機構

6.1 世界麻雀競技センターに麻雀品級委員会を設立;品級委員会から資格を得た麻雀競技専門家によって構成される。

6.2 品級委員会は品級認定を担当する。

6.3 品級委員会は研究制定、改正と品級認定標準の説明に関する責任を持つ。

7. 品級認定手順

7.1 選手はいつでもメールまたは競技会後の書類で品級委員会に品級認定を



申請することができます。

7.2 選手が品級認定を申請する時、《知力競技麻雀選手品級認定申し込み表》に記入すること。そして規定に基づいて、審判資格があるという成績証明書(コピーあるいはファックス)を競技会組織委員会に提出します。

《申し込み表》と関連書類のコピーは書簡、ファックスまたはメールで世界麻雀競技センター品級委員会に送ります。

7.3 選手の申し込みを受け取ったら、品級委員会は選手の申請する品級によって、《申し込み表》と関連書類をチェックして、品級の標準を照らし合わせた後、選手の品級認定の結果を出します。

7.4 選手の品級認定申請が認められた後、世界麻雀競技センターは選手に証明書を授与して、保存書類を作成し、世界麻雀組織ウェブサイトで公表します。ネットの品級は授権されたウェブサイトから証明書を授与します。

8. 本認定制度の解釈権は世界麻雀競技センター技術規則品級委員会に属する。

世界麻雀競技センター



知力競技麻雀選手品級申請表

私は競技会において以下の成績を収めました。

氏名	性別	年齢	国家〔地域〕	パスポート番号			連絡先（メールアドレスまたは電話番号）				
				競技会 クラス	参加 者数	回戦数	テーパー ポイント	素点	個人 順位	団体 順位	チーム 順位
競技会名	開催期日	開催場所									
申請品級	品	申請日		品級ポイント合計							

認定をお願いします。
私は、オリンピック精神にのっとり、健康的・科学的・友好的な麻雀文化を率先して提唱し、賭博や不正な行為に反対し、知力競技麻雀の発展を促進するために、できる限りの活動を行うことを承諾します。どうぞ審査をお願いします。

申請者：

審査組織：

年 月 日 年 月 日



後書き

世界麻雀組織主席于光遠氏主導のもと、多くの国際麻雀愛好者の熱心な参加を得て、世界麻雀組織は、2006年に「国際麻雀競技規則」の中英語版を発行した。その後も、于光遠氏の提案により、参加者が知力の戦いを存分に味わえるよう、「国際麻雀競技規則」を絶えず改善し続けることとし、2007年第1回世界麻雀選手権競技会期間中の世界麻雀組織会議では、全会一致で中国語・英語・日本語の競技会公式用語を採択した。この決定を基に、以後数年間の競技実践を踏まえ、「国際麻雀競技規則」中英日語版が発行されたのである。

この「国際麻雀競技規則」中英日語版は、世界麻雀競技センターを中心に、各組織メンバーと愛好者が加わり、これまでの麻雀競技の実践と経験を集約し、専門家・学者と幅広い麻雀愛好者たちの意見を求め、さらにネット上のフィードバックを反映、知力麻雀競技を科学的に規定する礎として出来上がった。

このたびの出版は、世界各国・地域の人々の文化・スポーツの交流を広めるきっかけになると同時に、理解と友好を深めることになろう。ここに謹んで、積極的にオリンピック精神を高め、健康・科学・友好的な麻雀文化を提唱する各国・各地の麻雀組織と愛好者たちに、心から感謝の意を表します。また、本「規則」の編集と翻訳に貢献いただいた世界麻雀組織技術規則品級委員会・中華麻雀オープン委員会及び各界の関係者に感謝をいたします。

麻雀文化は、実に豊かで奥深いものです。私たちは実践を通じて、《国際麻雀競技規則》をさらに完全なものにするよう、引き続き努力してまいります。

世界麻雀競技センター
2013年