

ザンリーグ競技規定

2024年10月

【第1章】競技の基本

■第1条 競技の構成

競技は1卓3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

麻雀牌は一式 112枚を用いる。

■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10枚を残し、これを王牌という。王牌は華牌が場に現れるごとに1枚ずつ減り、最大6枚まで減少する。

■第6条 海底牌

王牌直前の牌を海底牌という。海底牌とその1つ前の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1枚を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「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5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、花牌は花牌のまま）をドラとする。

ドラ表示牌の開示はその箇所に向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、一つ目の槓ではドラ表示牌の右隣の幢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し、四つ目の槓では9幢目となる。（ただし抜きドラを抜いている場合はこの限りではない）

槓ドラは槓子の開示が確認された時点で発生する。

槍槓（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。

ニ. [赤牌]

筒子・索子の 5 は全て赤牌とする。

ホ. [華牌]

4 枚あり空気扱いとする。華牌を抜く際は手牌の右側に寄せ打牌するとことはできない。

【第 3 章】 競技の進行

■第 10 条 座位の決定

対局者 3 人が任意の場所に座り、東・南・西の 3 牌を引き、東を引きたものが席を選ぶ。そのものを起点に南・西の順番で着座する。東を引いたものが着座した場所を仮東とする。

■第 11 条 起親の決定

座位の決定（第 10 条）により決定した仮東の者がルーレットを回し、止まった場所を起親とする。

■第 12 条 競技の開始と段節および終了

イ. 一局は親の第一打（または天和・暗槓もしくは抜きドラ）を以って開始する。

ロ. 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。

ハ. 3 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. ドラ表示牌が捲れなかった場合は親の壁牌の左から 5 幢目の上段をドラ表示牌とする。
- ハ. 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。
- ニ. 親は対局者全員の配牌が完了した事、ドラが開示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

親の順序は起親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。

正当でない局があり、局が進行している場合は現状を優先とする。

その間に点棒の授受があった場合は可能な限り正当な点棒の授受に戻す。不可の場合は現状を優先する。ただし、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。ただしオーラスに限り、親は親のアガリ時と流局時にテンパイしていた場合に連荘するかを選択することができる。

■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。手役の有無は問わない。
- 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人の場合はノーテン者2人から1000点ずつ、テンパイ者が2人の場合はノーテン者から1000点ずつ受け取る。

■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、卓中央のランプを回数と等しく点灯させる。

ハ. 一本場につきロンアガリは1000点、ツモアガリは2000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

取り牌行為は次の4種とする。

1.ツモ 2.ポン 3.カン 4.抜きドラ

■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。

ニ. 摸打牌は手牌の端に置き全員にわかるようにしなければならない。(待ち番中も含み、小手返しや過度な牌遊びは禁止とする)

■第21条 ツモ

イ. ツモとは壁牌から1枚を取り手牌に加える行為という。

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、「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 2 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. 捨て牌は一行を 6 枚あるいは 7 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. 競技行為は対局者に告知する為に次の発声をする。
 - 1.ポン（碰） 2.カン（槓） 3.リーチ（立直） 4.ロン（栄和） 5.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

■第27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※1、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※2行為をいう。※1※2の行為の順番は逆でも良い。

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28条 カン（槓）

カンには[暗槓][加槓][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

の内側あるいはその外側の 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、対局者の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 29 条 指示牌

イ．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づいた場合、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 30 条 副露牌

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。

■第 31 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き、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れて置く。

（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。(ツモ番のないリーチも可能)

※海底牌を摸した者はリーチを掛ける事はできない。

ニ. リーチ宣言牌に対して、ポン・カンがあった場合は、次巡の打牌を横にする。

ホ. リーチの取り消しはできない。

へ. リーチ後のアガリの見送りはできない。

ト. 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32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

⑥七対子 (4枚使い等含む)

⑦十三幺九

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。(※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、捨槓された者を放銃者とする。

③流し：1打目から海底牌まで副露をしないかつ九牌のみ河に捨て流局した場合

ハ．アガリ者は一局に最大2人とする。

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。

ホ．以下の場合のアガリ時には祝儀を付加する。

①一発でのアガリ

②裏ドラ及びカン裏が乗ったアガリ

③白ポッチでのアガリ

④役満のアガリ（数え役満は除く）

⑤華牌を4枚抜いてのアガリ

■第33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、平和役等が認められない。

ハ．リーチ後に白ポッチをツモした場合は強制的にアガリとなり、アガリ牌が複数ある場合は選択することができる。またア

ガリ牌に 5 が含まれる場合は赤ドラにとして扱うことができる。

■第 34 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 35 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。

ハ. フリテンは立直することができない（オープン立直のみ可）

【第 6 章】 計算（収支および得点）

■第 36 条 原点

半荘開始時の各自の持ち点を 50,000 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認しておく義務がある）

半荘終了時に 3 人の合計点が 150,000 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 150,000 点を超える場合は、順位決定後トップ者より超過分を差し引く。

■第 37 条 成績表記

得点は規定に基づきチップの枚数に読み替え記入する。

■第 38 条 競技順位

得失点の多少によって競技順位を決定する。同一得点のものが複数いる場合は起親から順番に決定する。

■第 39 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を計算する。(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. アガリ点の申告をする際、満貫以上は必ず役の申告を行いその後点数の申告を行う。

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. 点棒の受け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 40 条 アガリ点の計算

符計算及び 100 点単位は使用しないものとし、全て 30 符固定切り上げツモ損無しを採用する。

■第 41 条 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は認めるが、海底撈月と嶺上開花は複合しない。

■第 42 条 満貫

満貫は次の 8 種とする。

イ. 満貫：六翻と七翻

[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：十三翻と十四翻

[子]24,000 点 [親]36,000 点

ホ. 四倍満：十五翻以上と役満

[子]32,000 点 [親]48,000 点

【第 7 章】 罰則

■第 43 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、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）はすみやかに行い、対局者 2 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 44 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. 多牌の者はアガリ放棄となる。

ハ. 少牌は捨牌一段目まで修正可能とする。

■第 45 条 先ヅモ

先ヅモした者はアガリ放棄となる。

■第 46 条 空行為

イ. 空ポンとは、発声のみでポン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. 空ポン・空カンはノーペナルティとする。

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 47 条 錯行為

イ. 錯ポンとは、刻子とならないのに刻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. 錯ポン・錯カンはアガリ放棄とする。

■第 48 条 食い換え

イ. ポンの時、副露した対子と合わせて面子を構成可能な牌を打することを食い換えと言う。

ロ. 食い換えはアガリ放棄とする。

■第 49 条 チョンボ及びその他アガリ放棄

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後にチョンボとなる。

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. フリテンをリーチし流局した場合はチョンボとなる。

ヘ. 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チップ 10 枚を減算する。

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。）

リ．オープン立直に対してアガリ牌の誤打

【第 8 章】アガリ役（和程）

■第 50 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（独立したアガリ役ではなくリーチの付帯役）
- ④役牌（翻牌）：圈風牌・門風牌・北、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 51 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）
- ⑤三連刻：連続した同種の数牌 3 面子が刻子
- ⑥三槓子：3 面子が槓子
- ⑦小三元：三元牌のうち 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
- ⑨三風：風牌のうち3種が刻子（または槓子）
- ⑩一气通貫※：3面子が同種の数牌で123・456・789
- ⑪全帯幺九※：4面子1雀頭の全てに幺九牌を含み、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
- ⑬オープン立直：門前清でリーチ宣言かつ手牌を全て公開しての立直

（注）※印は一組でも副露すると喰い下がり一翻となる。

■第52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純全帯幺九※：4面子1雀頭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53条 六翻役

- ①清一色※：1種類の数牌で構成されたアガリ形
- ②小車輪：1種類の数牌および字牌で構成され7種類の対子からなるアガリ形

（注）※印は一組でも副露すると喰い下がり五翻となる。

■第54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人和：副露がない状態で他家の第一打でのロンアガリ
- ④十三幺九（国士無双）：13種類14枚の幺九牌からなるアガリ

- 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面子が槓子のアガリ
 - 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
 - ⑬流し：1打目から海底牌まで副露をしないかつ九牌のみ河に捨て流局した場合
 - ⑭四連刻子：連続した同種の数牌4面子が刻子
 - ⑮大車輪：1種類の数牌のみで構成され7種類の対子からなるアガリ形
 - ⑯萬子混一色：萬子の数牌および字牌で構成されたアガリ形
 - ⑰手詰まり放銃：※オープン立直への手詰まり放銃
- ※以外は役満祝儀としてツモアガリ5枚オール、ロンアガリ10枚を付加する。