

大会ルール

一般社団法人日本健康麻将協会が推奨する

ウェルネスマージャン・スマートルールを採用します

WMスマートルール2つの大きな特徴

1. 点数は符計算を廃し、翻（役）だけで計算します
アンカンすると1翻UP
ミンカン2つで1翻UP ※ドラと同様にアガリ役ではありません
2. サイコロを使用しません
配牌の取り出しは「自7」※親の牌山の右から7列を王牌とする

アガリ点数一覧表

<子の点数>			
	役の数	ツモアガリ	ロンアガリ
	1役	300・500	1,000
	2役	500・1,000	2,000
	3役	1,000・2,000	4,000
満貫	4~5役	2,000・4,000	8,000
跳満	6役~7役	3,000・6,000	12,000
倍満	8役~10役	4,000・8,000	16,000
三倍満	11役以上	6,000・12,000	24,000
役満		8,000・16,000	32,000
<親の点数>			
	役の数	ツモアガリ	ロンアガリ
	1役	500オール	1,500
	2役	1,000オール	3,000
	3役	2,000オール	6,000
満貫	4~5役	4,000オール	12,000
跳満	6役~7役	6,000オール	18,000
倍満	8役~10役	8,000オール	24,000
三倍満	11役以上	12,000オール	36,000
役満		16,000オール	48,000

1. 食いタンあり・後付けあり 半荘東南戦、半荘終了時持ち点をそのまま記入（例 32600）
2. **1回戦 50分、打ちかけ終了。点棒が無くなっても続行。**（足りなくなったらトップから1万点単位で借りる）
3. 形式テンパイあり（自分が待ち牌を手牌ですべて使っている時はノーテン）
4. テンパイ料は場に3000点 親はテンパイ連荘、オーラス親がノーテンだと半荘終了（供託はトップ取り）
5. 途中流局なし（九種倒牌・四風子連打・四人リーチ・四槓流れなど）
6. ダブル・トリプルロンは採用しない（頭ハネで1人がアがる）
7. 王牌は14枚残し
8. 役満のパオ（責任払い）は大三元の3フーロ目・大四喜の4フーロ目をポンまたは大ミンカンされたときのみ適用。
パオを適用された人は、役満を①ツモアがりされた場合アがり点全てを②ロンアがりされた場合は振り込んだ人と折半して支払う（その際、積み場分の点数は振り込んだ人が支払う）
9. 役満の特例なし
（国土無双でも暗カンに捨槓できない・国土無双13門張でも現物以外のフリテンロンできない）
10. **採用していない役、ルール**
人和・数え役満・流し満貫・十三不搭・大車輪・三連刻・カン振り・二翻しばり 等
11. 食いかえなし

●リーチについて

1. フリテンリーチあり（フリテンなのでロンアがりできない） 2. リーチ後にアがり牌を捨てても良い（アがるかどうか選択できる）
3. 一発・裏ドラ・カンドラ・カン裏ドラあり 4. ノーテンリーチは流局時チョンボ（テンパイ料のやり取りはしない）
5. ツモ番がない場合でもリーチはかけられる

罰 則

1. 1000点罰符

最初に発声したポン・チー・カンができない場合は1000点を罰符として供託、そのままゲームを続行する。ただし、誤ったポン・チーの発声をした後、直ちにロンに修正することは認める。

2. アがり放棄

誤ツモ・誤ロンは手牌を倒しついで、いまいとアがり放棄。アがり放棄はテンパイ・リーチをしていても流局時にノーテン扱いとなる。（なお、このときノーテンリーチのチョンボにはならない）

アがり放棄となった後は、その局が終わるまでポン・チー・カン・リーチなどの発声行為ができない。

3. チョンボ **正常にゲームの続行ができなくなった場合にやむを得ず採用するものです**

①ノーテンリーチをかけ流局した

②ヤマを復元できないほど崩す等ゲーム続行不能にした

上記の場合チョンボとなり、親・子に関わらず3000点ずつ相手3人に支払い、その局をもう一度やり直す。その際、積み場は増えず、その局に出た供託は出した人に返す。

補 足

・暗カン・明カンを問わず、カンが成立した時点でカンドラを公開する。

リーチ、一発、捨槓は複合するがこのときカンドラは増えない。

リーチ、ツモ、嶺上開花に一発は複合しないが、カンドラが増える。

・流局時、カラテン（待ち牌がない状態）でもテンパイを認める。

・偶然役（海底撈月、河底撈魚、嶺上開花、捨槓）だけでもアガりを認める。

・嶺上開花と海底撈月（ハイテイツモ）は複合しない。

・役満の複合（ダブル・トリプルなど）は認めない。

※ 点数が合わなかったときの集計について

4人の点数の合計が10万点を越えている場合、その分をトップから引く。（この減算による半荘順位の変動はない）

10万点未満の場合はそのまま集計する。（点数確認は同卓の4人で）

※ 分からないこと、その他については会場のスタッフをお呼びください。

※ スタッフの裁定には従ってください。

大会で守ってもらうマナーについて

はじめての市民大会で優勝したいという気持ちはよくわかります。
ただ、健康マージャンでは、皆さんと「楽しく交流しながらマージャンをするためのマナー」を守れることは大切なことです。

健康マージャンマナー

1. 「自分に厳しく人にやさしく」を心がけましょう
2. ゲームを始める前に「よろしくお願ひします」
ゲームが終わったら「ありがとうございました」と挨拶しましょう
3. ツモ、ロン、ポン、チー、カン、リーチの発声は「最初に」「明確に」行いましょう
4. 先ヅモは厳に慎みましよう
※先ヅモとは「前の人打牌完了前にツモの動作に入る」こと
5. 牌はいかなるときも、叩きつけずに
※道具は大切に※示威行為と取られないために
6. 卓に入っていない時の、立ち見、座り見等は慎みましよう
※ゲーム中のお知り合ひに話しかけたりすることのないように
7. 対局相手に対する言い方には細心の注意をはらいましよう
8. 放銃した人、アガった人等、他家の批判をしないようにしましよう
9. 愚痴や投げやりな態度は慎みましよう
10. ゲーム中の「口三味線」と局終了後の「解説」は慎みましよう
11. 牌がセットされたら、対面の人がつもり易いように、牌山を右斜め前へ出しましよう。
6・5・6などの山切りは不要です
12. リンシャン牌は、崩す可能性の高い牌ですので、ドラをめくる前に下段におろしましよう
13. 流局時以外は手牌を伏せないようにしましよう ※リーチ後など
14. アガったときテンパイで手牌を開くときは、牌を見やすく並べてから倒すようにしましよう
15. 点棒の受け渡しがおわるまでは手牌と牌山を崩さないように、
点棒の受け渡しは丁寧になよう ※点棒を投げたりしない

局の間に牌を混ぜるときのマナー

局が終わったらまず「自分の捨て牌」「手牌」「フーロした牌」を伏せ、残った牌山の上段をおろして、皆さんで協力して全ての牌を伏せた状態をつくってから牌を混ぜましよう。