

健康マージャンの部

競技規則 ・ 競技方法について

<健康マージャンの部>

1. 競技は、東南まわしの半荘戦4回戦で行う。常に1翻しぱりとし、場に2翻をつける。
★競技時間を50分とし、時間となった局が終わった時点でその半荘を終了する。
2. 持ち点30, 000点加減法(順位点)を採用。順位点、得点記入法は後記による。
3. カイメン(開門)は1度振りで行う。
4. 開局(プレイの開始)は、親の配牌の完了をもって局の成立とする。
5. 食いタンありの後付けあり。(アリアリルール、アガった時に1翻あればよい)
6. 食いかけなし。(例 2・3・4と順子を持っていて、1が出たのでリーチして、すぐに4を捨てたりすること)
7. 空ポン、空チーの場合、罰符1, 000点を場に供託することでゲーム続行とする。(アガリ放棄とはならない)
8. ワンパイ(王牌)は常に14枚残し。
9. ドラは、表ドラ、裏ドラ、カンドラ、カン裏ドラまで採用する。(カンが成立すると同時に、カンドラ、カン裏ドラも有効となる)
10. ピンフ・ツモあり。(20符計算)
11. チートイツについて、子1, 600点・親2, 400点からスタート。(25符2翻)
12. 順子のみ、いわゆる食いピンフ形(符がなにもない)のアガリは30符で計算する。
13. リーチ後の「一発役」を採用する。
14. リーチ後の暗カンについて。
牌姿が変わらぬ限り、カンしてもよい。「牌姿が変わる」とは、待ち形・手役・順子・雀頭が変わる事を指す。できないカンをした場合、流局時にチョンボ扱いとなる。
15. リーチ後にアガリ牌を見逃した場合、その後のロンアガリはできないが、ツモアガリは認められる。流局時にチョンボ扱いとなる。(フリテンになるだけ)
16. フリテンリーチを認める。(リーチ後のアガリ選択を認める事になるが、その際、ツモアガリのみとなる。希望するパイが来るまでツモを繰り返してもよい。また、フリテンである事の宣言は不要)
17. ノーテンリーチは、流局時にチョンボ扱いとなる。(アガリ者があれば、アガリが優先されチョンボとならない)
18. 形式テンパイを認める。(アガリの形が出来ていればよい。アガリとなるパイが全て河に切られていた場合でもテンパイと認められる。ただし、持ちパイの全てを自分で使っている場合は除く)
19. アガリ者は、常に一人。(複数人の同時アガリの場合は頭ハネとなる)
20. 30符6翻(60符5翻)は、切り上げて子で8, 000点、親で12, 000点とする。8翻でハネ満、10翻で倍満、13翻以上で3倍満とする。役満は4倍満。(ダブル役満なし)
21. ノーテン罰符は、場に3, 000点。連ちゃんは、1本場につき300点。

22. 親がノーテンの場合は全て親流れとする。オーラスの場合はゲーム終了となる。(その歳、供託点棒があれば、トップ取りとする)
23. 途中流局はなし。(九種九牌倒牌・四風子連打・四人リーチ・四カン等で流局することはない)
24. 役満のパオ(責任払い)は、大三元の3組目、大四喜の4組目をポンまたはカンさせた者に適用する。ツモアガリの場合は全点数を、振り込みの場合は放銃者と折半で支払う。積み場がある場合は放銃者の支払いとする。
25. 役満の特例はない。
 - ア. 暗カンに対する国土無双のアガリを認めない。
 - イ. 国土無双13面待ちの際、1枚でもアガリ牌を捨てているとフリテンと見なし、ロンアガリは出来ない。
26. 旧役を使用しない。(人和、流し満貫、十三不塔、三連刻、カン振り、二翻しぼり、など)
27. アガリ放棄となる場合。発声を伴うすべてのプレーができず、ノーテン扱いとなる。(多牌・少牌のとき。ツモる場合を間違えたとき。間違えてロンやツモと発生し倒牌前に取り消したとき。甚だしい先ヅモしたとき。誤ポン・誤チーしたとき。その他、審判長がアガリ放棄を宣言したとき)
28. 赤色パイはドラ扱いとしない。
29. チョンボの場合、他の3人に3,000点ずつ支払う。その局はやり直しとする。(間違えてロンやツモと発声し倒牌したとき。競技規則14、17のとき。その他ゲームの続行を不可能にしたとき)

その局に発生したリーチ棒はリーチ者に返す。ただし、供託棒があればそのままとする。また、チョンボ者が複数の場合、全て罰を受ける。
30. アガリとチョンボが同時に発生した場合は、アガリを優先し、チョンボは免除される。
31. 点棒がなくなった場合は、他の人に借りてそのまま続行する。