



# リーチ麻雀世界選手権

## ルール 2015年 説明・追加



### 要約

世界リーチ麻雀のルールは、大会で利用される現代のリーチ麻雀のルールに従います。

- ・ 各プレイヤーは、30,000点持ち、30,000点原点となります。
- ・ ウマは +15/+5/-5/-15
- ・ 2人以上のプレイヤーが同点の場合は順位点を分けます。
- ・ 喰いタン有り
- ・ 喰い替え無し
- ・ ドラ、裏ドラ、カンドラ、カン裏ドラ有り
- ・ 赤ドラ無し
- ・ リーチ後、待ち、姿が変わるようなカンはできません。リーチ後、待ち、手役、牌姿が変わるようなカンをし、流局した場合はチョンボとなります。
- ・ ツモ番がなければリーチがかけられません。
  
- ・ テンパイ連荘
- ・ 形式テンパイ有り
- ・ 1本場 300点
- ・ ノーテンは場に 3000点支払います。
- ・ 和了やめ無し。
- ・ ダブルロン、トリプルロンはすべて頭跳ねとします。
- ・ 宣言の優先は：ロン→発声優先とします。
- ・ パオの責任払いは大三元、大四喜のみに適用されます。
- ・ 対戦が終わった時点の供託リーチ棒はそのまま供託となります。
  
- ・ 数え役満無し 11翻以上は三倍満
- ・ ダブル役満無し、複合役満無し
- ・ 4翻 30符、3翻 60符の手は切り上げ満貫 4翻 30符、3翻 60符以上は切り上げ満貫
- ・ 流し満貫無し
- ・ 人和は満貫
- ・ 緑一色に發は必ずしも必要ありません。

- ・ 国士無双は暗カン可
- ・ 連風牌の雀頭は4符
- ・ 嶺上開花のツモ符は2符
  
- ・ 途中流局無し5回目のカンは不可、4つのカンで続行します。
- ・ トビ無しプレイは貸し点で続行持ち点1000点以下の場合でもリーチ可
- ・ オーラス流局時、場にリーチ棒があった場合は供託とします。
- ・ 西入無し
- ・ やきとり無し
- ・ 2翻縛り無し
  
- ・ 開始合図前にサイコロを振ることはできません。
- ・ 終了の合図でその局の打切り終了となります。

## 席決め

起親が決まる前に各プレイヤーが座る場所を決めます。席の場所の運もあり、各相手に対しての位置は対戦の結果に関係します。これには東南西北 1 枚ずつ、奇数と偶数の牌 1 枚ずつ（①と②を使うことが多い）使います。一人がこの 6 枚の牌を裏返して、よく混ぜて、並べます。混ぜた方の対面の人がサイコロを 1 度振って、出目の数字を振った方から始めて反時計回りの順に数えて、最後の場所が仮東となります。起親マークをその席の前に置きます。混ぜた 5 枚の牌を上向きになるように捲って、2 枚の数字の牌を一番近い端に移動させます。この 2 枚は必ず反対の端となります。仮東を決めたサイコロの出目が奇数の場合は奇数側から、偶数の場合は偶数側から始めて、仮東の席から反時計回りに並んだ順に風牌を 1 枚ずつ各プレイヤーに配ります。仮東を東風席とし、各プレイヤーが配られた風牌に従ってその風の席に移動します。最後に仮東のプレイヤーがサイコロを一度振り、起親を決めます。上記はすべて対戦の開始前に行います。

対戦の開始合図が鳴った時に起親が一度サイコロを振って開門の場所を決めます。サイコロの出目に従って、開門の山、場所から配牌を始めます。

## 王牌

端にあるリンシャン牌を降ろします。



山の牌を別の山に移しません。

例えば開門の時のサイコロの出目が 8 の場合は最後の山には 8 幢の牌が残ります。山から王牌を分けるために端の 1 幢を隣の山に移すことは時間の無駄で、不正行為の疑惑を招きます。

## 鳴き


チー・ポン・カンは次のプレイヤーがツモるまで有効となります。


ロンは次のプレイヤーが切り牌またはツモ、リーチ、暗カン、加カンの宣言をするまで有効となります。

特に次のプレイヤーの行動が早い場合は、この点に関して、常識の範囲内で公正なプレーを尊重します。しかし、和了の場合は除きます。ツモ和了りはロンに優先します。ロンはチー、ポン、カンの宣言に優先します。

フリテンの大事な要素になるため、鳴きがあった場合はすべてのプレイヤーはそら

した面子の位置を確認する義務があります。

例えばこの場合は：

対面の方はでのフリテンとなります。この場合は対面からチーができないため、鳴いたプレイヤーは和了放棄となります。

鳴いた面子と暗カンはプレイヤーの右側でそらして、鳴いた順に並べます。

次のツモ番まで鳴いた牌をそらさなかった場合は和了放棄となります。

### 発声優先

発声はこの順に優先されます：ツモ→ロン（頭跳ね）→発声順→ポン・カン→チー

ダブルロンまたはトリプルロンの場合は切った方から反時計回りで一番近い方のみ  
和了となります。

チー、ポン・カンの場合：

発声順が明らかな場合は発声優先となります。

発声が同時の場合はポン・カンがチーに優先します。

切られた牌が見えないプレイヤーがいる場合は公正のために遅い鳴き発声が認められ  
れます。

発声が同時なのか不明な場合は同時と扱われます。

### ツモと切り牌

山を触った時点で鳴く権利がなくなります。

牌を手に持って前に出した時、対戦相手の誰か 1 人にでも見られた場合は切ったこ  
とになります。この時点で手に戻すことができません。掴んでいない間違えた見せ  
牌の場合は除きます。

正規のツモ牌以外をツモった場合、手元まで持ってきてしまった、見てしまった、  
打牌してしまった場合は和了放棄です。

## 見せ牌

牌をこぼすことは状況によって変わりますので審判が判断します。少数の牌を間違えて見せることはペナルティーはつきませんが、その局を続行することが不可能となった場合はチョンボになります。

配牌の時に多数の見せ牌をしてしまった場合は洗牌をしておいて、配牌をし直すことになります。

## 点数計算

4 翻 30 符、3 翻 60 符は切り上げ満貫となります。

役満の役が含まれない 13+翻の手は三倍満として計算されます。

## 対戦終了

各対戦は 90 分打ち切り制限となります。90 分が終わり次第、終了の合図が鳴ります。合図が鳴った時の 1 局を打ち切ることでその対戦は終了します。合図が鳴る前にアガリまたは流局が発生した場合は次局へ進まなければなりません。

時間切れで最後の局でチョンボが発生した場合は、ゲームはその時点で終了します。やり直しはありません。

時間打ち切りなどある場合は、和了が発生した時点または流局の場合は海底が切られた時点で次局へ行く権利があります。

対戦終了時、審判または他のスタッフが点数表を確認する前に点棒を戻したりテーブルから離れたりすることはできません。

## チョンボ

チョンボを起こした方は-20 ポイントのペナルティーとなります。その局はやり直しです。親は流れず、積棒は増えません。その局のリーチ棒だけ戻ります。

流局の時点でチョンボが起こった場合（たとえばノーテンリーチか送りカンの場合）、ノーテン罰符はありません。この場合はチョンボ以外のプレイヤーは手を開ける必要はありません。

チョンボと和了が同時に行われた場合はやり直しはありません。チョンボはないとみなされ、和了ったプレイヤーの手は和了扱いとなります。この場合は通常の和了扱いとなり、親の流れと積場は通常通り進めます。

## 故意の反則

故意の反則は不正行為であり、即失効となります。

## 妨害

妨害があった場合は状況によって、審判の判断でペナルティーが適用されます。

### 妨害の例

- ・ 強打
- ・ 過剰に牌を叩いたり、回したり、せかせかしたりすること。
- ・ 待ち番の時にテーブルをポンと叩くこと。
- ・ 待ち番の時に切り牌をするふり。
- ・ 親以外の時または配牌以外の時にサイコロを振ること。
- ・ 相手全員が切り牌を同時に見れないような切り方。

### 不正行為の疑惑となる妨害；

- ・ 点数計算が終わる前に残りの山を触ること。（裏ドラをめくることを除く）
- ・ プレイ中または点数計算の時に手または腕で牌を隠すこと。
- ・ テーブルから牌を離すことまたはテーブル下で持つこと。
- ・ テーブルの真ん中に手を置くこと。
- ・ ロンの場合は和了牌を掴んで手元に移すこと。
- ・ 他のプレイヤーがロンをした後に牌をツモること。
- ・ 他のプレイヤーの点棒を触ること。

## その他のペナルティーとマナー

携帯、ノートまたは他に牌を被せるものを卓上に置くことは禁止です。  
牌ラックを使う場合は予め運営の許可が必要となります。  
役の一覧、点数表を局の間に見るのは可能ですが、プレイ中は見てはいけません。

オーラスが始まる前に各プレイヤーは持ち点を宣言する義務があります。

相手の手はその方の和了、チョンボまたは流局の場合はテンパイの時以外は見てはいけません。

裏ドラはリーチし、和了った場合のみ見る権利があります。

プレイヤーは片手で牌をツモって切ることが望ましいです。

シルヴァン・マルベック

WRC のルール ・ ディレクター  
2017/09/23

(席決めの説明はガス・ネルソン著)