

麻雀オーストラリア公式ルール

1. 概要

「麻雀オーストラリア」のルールは三章からなる：

- 麻雀ルール：麻雀マスターズの基本ルール。
- 麻雀得点計算法：和了者の手の点数の計算法、及び放銃者の責任払いについての授受法。和了するには最低15点以上が必要となる（麻雀マスターズのみ）。最高点は320点である。（特別な役でなければ）
- 行動規範：あらゆるマナーや罰則など。
- このルールは競技が公平に行われるための選手及び審判の為の手引きである。全ての判定において、審判長が最終決定権を有する。
- 選手はルールに従って正々堂々と競技を行い、意図的に反則行為をとってはならない。罰則の多くは不意なる反則行為に適用するものである。意図的な反則行為に対しては、審判はその状況によっては、ペナルティを追加する権限がある。
- 本章及び「マナーの章」に記されるルールの多くは公平で快適な試合のために、選手のガイドラインである。対戦相手の反則やマナー違反の行為に対して、不平や不満を感じたら、その場で相手を指摘し、或いは審判に報告して良い。一般的な軽い反則行為やマナー違反に対して、相手の指摘がなければ、試合の公平性に支障が無いと審判が判断した場合、原則として審判は積極的に干渉しない。

2. 麻雀牌の構成

- 「麻雀オーストラリア」では136枚の麻雀牌を使い、「花牌」は使わない。
- 136枚の牌は34種からなり、各種には4枚ずつある。
- 34種の牌は数牌と字牌の二類からなる。
- 数牌：数牌は筒子牌、索子牌と萬子牌の三つの色からなる。各色には1から9の九種あり、三色で計27種ある。各種には4枚ずつある。
- 字牌：字牌は「東」「南」「西」「北」の四種の風牌と、「白」「發」「中」の三種の三元牌からなり、計七種ある。各種には4枚ずつある。
- 么九牌：数牌の「1」と「9」の牌（計六種）はまとめて么九牌と呼ぶ。2から8の数牌（計21種）はまとめて中張牌と呼ぶ。「么九牌」という言葉の一般的な使い方では、ときには字牌を含み、ときには含まない。このルールでは、区別の必要がある場合、「么九数牌」或いは「么九、字牌」と書く。

3. 麻雀の目的と進行

麻雀の試合はいくつの局からなる。一局では、選手は打牌という過程に通じて、一番早く和了形を完成することは基本の目的とする。（以下「打牌」や「和了形」など参照。）和了者は三家の相手から点数をもらうが、その量は手の内容によって大きな違いが現れる。（別章「麻雀得点計算法」参照。）従って、勝負の鍵は大きい手の和がり、そして相手の大きい手の妨害にある。規定の局数の得点（と損失）の合計で成績や着順を決める。

4. 対局の進め方

試合の始めに、「席決め」で四家の席と起荘を決める。そして規定の局数をプレイする。

一局は以下のように行われる：

- 洗牌、開門、配牌
- 摸打
- 和了したら、得点の計算を行う。
- 放銃した選手は審判に自分の手牌を公開しなければならない。いかなる選手もゲームの再開の妨げた場合は30ポイントのペナルティが減点される。
- 牌山が尽いていずれの選手も和がらなかったら、その局は流局となり各家は点数の得失なし。

順子、刻子、槓子、対子

順子（シュンツ）：

同じ色の、数字が連続する三枚の牌は「順子」を構成する。闇の手の中のものは「暗順」と呼び、「吃」（チー）（または「ロン和」）により「明順」を作る。

刻子（コーツ）：

同じ色で同じ数字の三枚の牌、或いは三枚の同じ字牌で「刻子」を構成する。闇の手の中のものは「暗刻」（アンコ）と呼び、「碰」（ポン）（または「ロン和」）により「明刻」（ミンコ）を作る。

槓子（カンツ）：

四枚の同じの牌は「開槓」により「槓子」となる。闇の手の中の四枚は「槓子」として扱われなく、ただの暗刻（と余りの一枚）として扱う。

対子（トイツ）：

二枚の同じの牌は「対子」と呼ぶ。

和了形

- 和了形は二種類ある：「基本和了形」と「特殊和了形」。
- 基本和了形：基本和了形は四面子と一对子（「雀頭」と呼ぶ）から成る。面子とは順子、刻子或いは槓子のどれか。
- 特殊和了形：特殊和了形は「得点計算法」の第 10 種類で述べられる、「十三么九」と「七対子」の二つある。
- 和了には手が「基本和了形」或いは「特殊和了形」になっていなければならない。「得点計算法」で述べられる役は、第 10 種類の特殊和了形を除き、和了形の定義ではない。即ち、和了形の規定を満たさずに役の条件のみを満たす場合は和了できない。（「錯和」になる。）

5. 席数え

下記の「席決め」と「開門」の手順では、「席数え」という手順が使われる。

その数え方は、サイコロを投げた者を 1 として数え始め、時計回りにサイコロの出目まで数え、最後に数えられた家は席数えの結果となる。即ち、サイコロの出目の 5 と 9 ではサイコロを投げた者、2、6 と 10 ではその下家、3、7 と 11 ではその対家、4、8 と 12 ではその上家が、席数えの結果となる。

サイコロは各面に 1 から 6 の目が記されるものを 2 個投げ、2 個の目を合計して出目とする。

6. 席決め

ハーフ、或いはクォーターの始めに、テーブルの四人は席決めの手順によって、四家の席と起荘を決める。

- 四家はテーブルに任意に座る。
- 東、南、西、北の四枚の風牌を取って、裏返してよく混ぜて、裏のままに並べて四枚の列を作る。
- 任意の者はサイコロを 2 個投げて、そのサイコロの目が出た者が一番初めに風牌を取り、その後、それぞれが反時計回りで風牌をとっていく。
- 「東」の風牌を引いた者が起荘となり、「東」と記される方角の席に座る。「南」の風牌を引いた者はその下家（シモチャ）の席（右の席）に座る。「西」の風牌を引いた者はその対家（トイチャ）の席（対面の席）に座る。「北」の風牌を引いた者はその上家（カミチャ）の席（左の席）に座る。

7. 親と門風

- 一局の中には、四家はそれぞれの風位に属する。逆時計回りで東家、南家、西家、北家となる。
- 門風：風牌の中に自分の風位と同じなものは門風（メンフォン）と言い（別称「自風」）、他の風牌は「客風」と言う。「門風」は「字牌類」の役で、加点の対象である。
- 親：東家は「親」（庄家）と言い、他の三家は「散家」と言う。
- 圈（チュアン）：試合は四局で一圏の単位で行う。一圏の始めには、別記のない場合は東家の席に座る者が起荘（起家）となり、第一局の親となる。
- 親流れ：一局が終わるごとに、前の局の南家が次の局の親になる。これで、一圏では四家は一回ずつ親になる機会がある。
- その場の親は必ず 1 ゲームの終了時に次の親にサイコロを渡すこと。

- 「麻雀マオーストラリア」では、「場風」または「連荘」のルールは採用しない。親には先手の利があるが、得点の計算による特別な利害はない。

8. 洗牌

以下のルールは洗牌の手順を述べる。

- 全ての牌を裏返す。
- 東風と西風の二家（二人の選手）は両手で10秒以上洗牌する。残りの二人も牌を全て裏向きにするように手伝うこと。牌を無造作によく混ぜるのが目的である。必ず両手が牌を離れる動作をし、故意にある一定の牌を手のひらで押さえてキープすることをしてはならない。
- 途中で牌が表に返されることがあったら、裏返してから洗牌を続ける。牌が表に返されたら、また3秒以上洗牌する。
- 洗牌が終わったら、牌から手を引くことで、自分の洗牌終了を表す。四家も手を引いて洗牌終了の合意が出たら、四家は一斉に城壁を作る。一人で勝手に壁を作り始めてはいけない。もしそうした場合、他家がその壁を崩して、混ぜ直す権利がある。また審判はその壁を調べて、詐欺行為を検挙する権限がある。一旦手を引いた者は、いつでも洗牌を再開することができる。
- 各家は自分の前に17幢（「トン」、上下2枚のこと）の壁を作る。（四家の合意で、牌を縦2重にせず平らに並べても良い。）もし城壁を作る途中で牌が表向けになってしまった場合、適量の牌を取って、表を向いてしまった牌と一緒によく混ぜて壁を作り直す。この場合、他家は自分の壁から牌を加えて混ぜる権利がある。
- 城壁は正四角形に囲み、真中のエリアは「河」と呼び、捨牌の置き場となる。河に十分な大きさを作るため、城壁を「口」の字のように大きく囲むこと。
- 一部の競技は自動卓で行われる。自動卓を使う場合、審判の指示に従う。

9. 開門

- 親がサイコロを投げ、席数えて「開門者」を決める。
- 開門者が二度目のサイコロを投げる。二回の出目の合計は「開門数」となる。
- 開門者は自分の壁の右端から、開門数と同じ数の幢を少しそらす。そらした牌の末端（左端）は「王牌の端」とし、それより左の牌は山の端とする。
- 開門数が17より大きい場合、開門者の左側（上家）の壁まで数え進み、上家の壁の右端の一幢を18として数える。
- 山の端から牌は時計回りに取られる。四家のプレイの順番の方向とは逆になっていることに注意。

10. 配牌

「開門」の後、配牌（ハイパイ）を行う。

- 東家はまず山の端から二幢（四枚）の牌を取り、次いで南、西、北家も順に二幢ずつ取る。
- 以上の手順をまた二回繰り返す。この時点で各家は12枚持つ。
- 東家は山の端の第一枚と第五枚の牌を取る。次いで南、西、北家は順に一枚ずつ取る。
- この時点で東家は14枚の牌を持つようになり、各散家は13枚の牌を持つようになる。これで配牌は完了、東家の捨牌でプレイが始まる。
- 配牌の途中に、正確な配牌を確認する前に、手の内容を見たり、牌面を指で触ったりしないこと。これを守らなかった場合、もし配牌の過程で間違いを犯したら、罰則が適用することがある。（これは配牌がよくないのを見て、故意に反則行為をして配牌のやり直しをさせる行為を防ぐためのルールである。）

11. 配牌の反則

この一節は配牌の時の反則やミス処理や罰則に関するルールである。以下のルールは不意なミスに適用するもので、意図的な反則行為に対しては、審判はその状況によっては、ペナルティを追加する権限がある。

- 違う者がサイコロを投げる：違う者がサイコロを投げて、すぐ発見される場合、正しい親が投げ直す。既に四家も配牌を取り始めたら、そのサイコロの出目が有効となる。

- 開門の場所を間違える：開門の場所を間違えて、すぐ発見された場合、正しい場所で開門し直す。既に四家も四牌以上の配牌を取ったら、その開門が有効となる。
- 親を間違える：間違った者が配牌を取り始めた場合、もし正しい親が初めの四枚の配牌を取る前に発見される場合、配牌のやり直しになる。もし正しい親がその9～12枚の配牌を取る前に発見される場合、配牌を各家が12枚取るまでそのまま続けてから、以降（チョンチョン）は正しい親から続く。正しい親がその9～12枚の配牌を取った後に発見される場合、この局の親としての権利を失い、間違った親が有効な親となって、局を続行する。次の局は正しい親の下家が親になる番だが、四家の合意で今後の該当の局に正しい親にその親になるチャンスを返して良い。
- すべての配牌が完了し、正しい数の手牌が揃うのを確認する前に、牌面を見たり、牌の模様を触ったりした場合は、罰則とされる。

12. 対局

- 一局の始めに、東家がまず牌を一枚捨てる。
- 以降は各家が順番に、山の端から牌を一枚摸牌し、そして牌を一枚捨てる。
- 以上の手順は、「鳴く」ことで変わることがある。
- 一局は和了が出る、或いは流局まで行く。

13. 摸打の規則

- 上家が捨牌する前の摸牌（先自摸）は厳禁とする。審判は先自摸を「多牌」と判定する権限がある。
- 上家の捨牌をよく見てから摸牌すること。山の端の牌を触れたら、鳴く権利を放棄したものとする。ただし他家が鳴く場合、「鳴きの優先順序」に従って和ることができる。
- 摸牌の前の捨牌は厳禁とする。そうする者を、審判は「少牌」と判定する権限がある。
- 捨牌の後、その下家が摸牌して、そして牌を闇の手に加え、或いは捨牌し、或いは和了または開槓の宣言をしたら、他家は（前の捨牌を）鳴く権利を失う。
- 捨牌の後、その下家が摸牌して（牌を山から持ち上げた）、手に加える前に他家が碰、槓と鳴く場合、その牌を山に戻す。但し次の摸牌の番の者（つまり鳴く者の下家）には、そのまま摸牌する他に、（その牌を触った者と別人に限って）触られた牌を触った者に保留させ、その牌を飛んで次の牌を摸牌する選択権がある。その場合、牌を触った者は次の摸牌の番にその触られた牌を摸牌することになる。
- 速すぎる摸牌で下家の鳴く権利を妨害してはいけない。（上家の捨牌の後に一～二秒以後に摸牌すること。）鳴きは敏速に行い、必要以上に待ってはいけない。審判は違反者を警告し、反則行為として制止したり、ペナルティを与える権限がある。
- 捨牌はテーブル中央の城壁に囲まれるエリア（河）に置く。自分の捨牌は河の自分の前のエリアに、順序に並ぶ。一列6枚で、横書きの文書のごとく、左から右に一列6枚ずつ置き、6枚置いたらそのすぐ下に次の列を作る。間違った位置に置くことで、他家を錯鳴に誘ってしまったら、間違って置いた者に罰則が適用される。
- 捨牌するとき、捨牌の名称を宣告してはいけない。間違った牌名の宣告で相手を錯鳴に誘った者には罰則が適用する。
- 捨牌する者は、「自摸切り」かどうかを相手に知らせる義務はなく、手の中のどの位置から牌を捨てるのも知らせる義務はなく、またこの情報を意図的に隠すことは許される。（ただし、時間制限内に捨牌すること。）相手はどこから牌を捨てるのを観察することも、その情報の上で戦略を立てることも、（その相手の）自己責任の原則下で許される。ただしそういう情報は規則的な根拠としては無効。（例えば、自摸切りを見たといっても、それを根拠にして、その前の捨牌に対して「同巡内免責規定」を適用させることはできない。）他の選手と内通し、捨牌の位置で暗号を伝えることは厳禁とする。

14. 摸牌の反則

この一節は摸打の時の反則やミス処理や罰則に関するルールである。以下のルールは不意なミスに適用するもので、意図的な反則行為に対しては、審判はその状況によっては、ペナルティを追加する権限がある。

- 間違っ牌を取る：間違っ牌を取った、或いは間違って王牌から摸牌した場合、その摸牌が有効となり、対局が続行される。審判はその責任の一部が相手にあると判定した場合（城壁が離れすぎて間違っやすくした

など)、罰則が適用しない。そうでない場合は警告され、間違っただ牌で自摸和したら減点のペナルティが適用される。

- 城壁の牌が表にされる：選手が自分の摸牌の番に山の次の牌を表にした場合、その牌を摸牌することが強制され（鳴くことができない）、その牌は晒したことになる（生罰牌になる）。自分の摸牌の番以外に山の次の牌を表にした場合、違反者が警告され、摸牌の番の者はその牌をそのまま摸牌するか、下記のように山に混ぜ入れるかを選択できる。山の次の牌以外の牌を表にした場合、違反者が警告され、審判がその牌を適量の近くの城壁の牌（12枚以上）と混ぜて、城壁に戻す。
- 相手の手牌を表にする：相手の手牌を表にした場合、審判が状況に応じてペナルティを科す。
- 対局を中止させる：卓上の牌を大きく崩して、対局の続行を不可能にした場合、審判が状況に応じてペナルティを科す。その場合、大きなペナルティが科されることが普通である。

15. 鳴き

- 鳴きにはロン和、吃、碰、槓（大明槓）の数種あり、詳細は下記。
- 他家が和了或いは面子の完成に捨牌を使用する場合は、「鳴く」ことによりそれを利用することができる。
- 鳴くのを忘れてしまった場合でも、次の順番の者が捨て牌する前であれば鳴くことができる。次の順番の者が既に捨て牌を完了していた場合は、鳴くことができなくなる。
- 間違えた牌を鳴いてしまった場合は、自分の捨て牌する前なら正しいものに変更できる。
- 同巡内での捨て牌と同じ牌を鳴くことは、和了する時も含めて出来ない。
- 鳴きにより面子を完成する場合、その面子を公開し副露牌となる。捨牌を闇の手に加えることはできない。
- チー又はポンを鳴いた後に、捨て牌をすること。それから、下家は自摸る。カンの時だけ違う方法をとる。（ルール 19 を参照）
- 鳴くときははっきりと発声しなければならない（開槓、和了も同じ）。もしも、発声もなく、副露牌も公開せずに捨牌した場合、その選手を審判は「少牌」と判定する権限がある。

16. 和了

- 聴牌（テンパイ）：手があと一枚で和了形になる状態は「聴牌」と呼ぶ。
- 自摸和（ツモあがり）：自分の手番で、山から摸牌して、和了形を完成させることは「自摸和」と呼ぶ。（「嶺上開花」は自摸和として扱う。）自摸和のとき、「和」（フー）或いは「自摸」（ツモ）と発声する。
- ロン和：他家の捨牌が自分の手の和了形を完成するとき、「和」（フー）と発声し、その牌を取って和がることができる。それは「ロン和」と呼び、その牌を捨てたことは「放銃」と呼ぶ。（「槍槓」はロン和として扱う。）和がるときは、手を公開して、和了の確認と得点計算を行う。
- 他の三家は和了を確認する前に、自分の手を公開したり、テーブルの上の牌を混ぜたりしてはいけない。それを守らなかったら、「錯和」で局を続行する場合、違反者には罰則が適用される。
- 原則として、和了形さえ合えば和がることができる。「得点計算法」には「同巡内免責規定」というルールがあるが、それ以外の「フリテン」や「選択和了」などの禁則は一切ない。（もしも、その牌を捨ててしまった場合、同巡内でその同じ牌で和了は出来ない。しかし、次の自摸が終わった時点で和がることができる。）
注意：「麻雀マスターズ」においては、和了するためには「得点計算法」に準じて合計 15 点以上の役が必要となる。

17. 碰（ポン）

- 他家の捨牌が自分の手の中の対子と同じとき、「碰」（ポン）と発声し、その牌を取ってこの対子と「明刻」を作ることができる。
- 三枚組が揃ったら、公開して、自分の左側の角へ置くこと。
- ポンを鳴いたあと、一枚の牌を捨てる。その後下家の摸牌の番になる。

18. 吃（チー）

- 上家の捨牌が自分の手の中の二枚と順子を組むことができるとき、「吃」（チー）と発声し、その牌を取って二枚と「明順」を作ることができる。碰やロン和と違って、吃の対象は上家の捨牌のみとする。
- チーしたら、一枚の牌を捨て、下家の摸牌の番になる。
- チーする者は「吃」と発声した後、まず捨牌して、次に明順を公開することは許される（ただし推奨されない）。吃の手順は両者を完了した時点で完成され、それまでは吃する者のプレイ時間として数えられる。他家は吃する者が明順を公開するまで待って、摸牌或いはその捨牌を鳴く（ロン和を除く）。
- 吃する者はまず「吃」と発声し、適当な時間（一秒ぐらい）の後に明順を公開し、或いは捨牌すること。そうしたら、明順公開或いは捨牌する時点で、他の二家は吃された牌に対して碰、槓の権利を失う。吃する者は発声しなかったり、明順公開或いは捨牌が早すぎた場合、他家は「鳴きの優先順序」に従って優先して碰、槓する権利がある。

19. 開槓（カン）

- 四枚の同じの牌は「開槓」（カイカン）により「槓子」となる。「開槓」には「暗槓」、「小明槓」と「大明槓」の三種類ある。開槓者は「槓」（カン）と発声する。
- 暗槓（アンカン）：闇の手の中に四枚の同じの牌がある場合、それを暗槓にすることができる。暗槓は自分の摸牌の後（親の配牌後、補槓後含む）に行うことができるが、吃、碰の直後にはできない。まずは四枚を公開して確認され、そして四枚を自分の手の前（手と牌山の間の所）に置き、真中の二枚を表のままに、両端の二枚を裏返して暗槓を表す。そして「嶺上牌」を引く。
- 小明槓：闇の手の中に自分の明刻と同じ牌がある場合、小明槓を開槓できる。小明槓のタイミングは暗槓と同じ、自分の摸牌の後（補槓後含む）に行うことができる。「槓」と発声した後、その牌を公開し、明刻に加え（横にされた牌の隣に置かないこと）、「明槓」を構成する。そして「嶺上牌」を引く。小明槓するときは必ず「槓」と発声してから牌を公開する。発声しなかったら、審判はそれを捨牌と判定する権限があり、下家はその牌を「吃」することができる。
- 大明槓：他家の捨牌が自分の手の中の暗刻と同じとき、「槓」と発声し、その牌を取ってこの暗刻と「明槓」を作ることができる。その四枚組みの明槓は公開して、自分の手の前（手と牌山の間の所）に置き、規定の一枚を横にする。上家の捨牌を碰した場合、左端の牌を横に、対家の捨牌を碰した場合、真中のどちらかの牌を横に、下家の捨牌を碰した場合、右端の牌を横に、そして「嶺上牌」を引く。
- 他家の捨牌が自分の明刻と同じ場合は開槓できない。
- 四枚の牌は一旦開槓して槓子となったら、以降には槓子として縛られ、闇の手に戻したり、他の組み合わせに変えたりはできない。
- 嶺上牌：開槓した後は王牌の端から「嶺上牌」を一枚引く。（槓子は四枚で普通三枚の面子を構成しているから、欠けた一枚分を補充する。）そして一枚の牌を捨て、下家の摸牌の番になる。必ず槓子の四枚を公開し、確認されてから嶺上牌を引く。先ず嶺上牌を引いて、後に槓子を公開する順番は禁止とする。違反者を審判は「多牌」と判定する権限がある。
- 「嶺上牌」で和がることは「嶺上開花」と呼び、「偶然類」の役で、加点の対象である。嶺上開花は一律に自摸和として扱う。

20. 搶槓

- 他家が「小明槓」するとき、槓する牌が自分の聴牌の対象牌である場合、「和」と発声し、その牌を取って和がることができる。それは「搶槓」と呼ぶ。搶槓は一律にロン和として扱い、開槓者が放銃者になる。
- 「搶槓」は「偶然類」の役で、加点の対象である。
- 搶槓の対象となるのは小明槓のみ。暗槓は例外なく搶槓できない。大明槓の場合は「鳴きの優先順序」に従って、ロン和が優先し、大明槓は成立しない。
- 搶槓の「和」の発声は、他家が牌を明刻に加える時点からすぐに、嶺上牌を引くまでに待たずにする。捨牌者は開槓せずにただ捨牌する場合、捨牌を河の指定な位置に置く。曖昧に副露牌のエリアに置いてはいけない。

21. 鳴きの優先順序

- 一枚の捨牌に対して、二家以上が同時に鳴く場合、以下の優先順序に従い、一番優先する鳴きのみ成立し、その他の鳴きは取り消される。

- 優先順序は高いものから：
 - 1a. 捨牌者の下家のロン和
 - 1b. 捨牌者の對家のロン和
 - 1c. 捨牌者の上家のロン和
 2. 碰、槓（大明槓）
 3. 吃
 二家が同時に「和」と鳴き、以上の優先順序で解決することは「頭ハネ」と呼ぶ。（注意：「頭ハネ」に例外はない。）
- 正しい鳴きのみ優先権がある。反則な鳴きの優先権は無視され、他家がその捨牌を鳴き取る権利がある。鳴きは発声に準じる。有効時機内に発声しない者に優先権はなく、相手はそのアクションを無視して摸牌したらその摸牌が優先になる。
- 碰、槓する者は優先権を確保するには、速やかに鳴くこと。下家が「吃」と鳴き、その後に明順を公開し、或いは捨牌をしたら、他の二家は碰、槓する権利を失う。ロン和の制限はより緩く、下家が「吃」と鳴き、その後に、明順の公開及び捨牌の両方を完成するまで優先権を有する。

22. 王牌と海底牌

- 王牌：牌山の最後の14枚は「王牌」とし、使わない。
- 一局の後半になったら、王牌や残りの牌の数が分かりやすいように、選手は「開門者」に14枚の王牌をすこし左にずらして、城壁から離すことができる。もし嶺上牌が取られたことにより、王牌の端に一枚だけの幢がある場合、第7幢を崩して、下方の牌を王牌の側につけ、上方の牌を山の側につけて、海底牌にする。
- 海底牌：14枚の王牌の前の、牌山の最後の一枚は「海底牌」と呼ぶ。海底牌を自摸った人は槓ができなく、和がる場合以外は捨牌をしなければならない。その捨牌は「海底牌」と呼ぶ。
- 河底牌：河底牌は吃、碰、槓できなく、ロン和のみできる。
- 海底牌、或いは河底牌で和がることは「偶然類」の役で、加点の対象である。
- 流局：河底牌でいずれの選手も和がれなかったら、この局は「流局」となる。勝負は引き分けで、点数の授受はない。流局でも連荘はしない。

23. 得点計算

- 和了者は手を公開し、和了形に従って整理して、正しい和了を確認させ、得点計算を行う。
- 基本和了形の手は四面子と一雀頭で整理する。ロン和の一枚は横にして、明刻を表す。
- 「七対子」の手は七つの対子で整理する。「十三么九」は三色、風牌、三元牌と分けて並ぶ。
- 手の得点は別章の「麻雀得点計算法」に従って行う。
- 得点計算は自己責任：原則として、審判員長が得点の計算に責任があるが、選手が確認をして署名をしたスコアシートは公式記録となる。
- 和了者が得点を過大申告しないように確認するのは三家の責任である。三家は審判の助けを求めることは許されるが、審判に責任は及ばない。和了者が得点を過少申告した場合、他家や審判は和了者を注意させる義務はないが、注意させて手の最大の得点を正しく計算させる権限がある。
- 「同巡内免責規定」の適用申告は放銃者の責任である。
- 自由数和：手が複数の排列で和了形を成せる場合、和了者は自由に最も有利な排列を選んで、その排列によって得点を計算することができる。一つの手は一つの排列でしか計算することができず、異なる排列の役を複合することができない。（例えば「一色三同順」と「三連刻」を複合することはできず、または「兩般高」と「七対子」を複合することもできない。）
- 「九蓮宝灯」自摸規則：「九蓮宝灯」の自摸和のとき、その自摸った牌を手牌と区別できるように分けて置かなければならない。公開する前に手に入れたら、「九蓮宝灯」は無効となる。東家の配牌は14枚で、自摸る牌はない。ゆえに「天和」の「九蓮宝灯」は無効となり、「天和」のみ数えられる。

24. 罰牌

- 選手が自分の手牌を不正に晒した場合、その晒した牌は卓面に残り、「生罰牌」となる。罰牌は闇の手の右側に置き、副露牌と区別して置くこと。

- 生罰牌を自分の現在または（現在が自分の手番でない場合）次の捨牌の機会ですてることができる。一旦別の牌（他の「生罰牌」を含む）を捨てたら、生罰牌は「死罰牌」になり、それ以降に捨てることはできない。（このルールは他家がその捨牌を予見して不当な利益を得ることを防ぐ。）
- 罰牌（生死とも）は（ロン和のときを含む）明順、明刻、明槓（大小とも）を構成することはできなく、「単騎待ち」のロン和で「明」の雀頭を構成することもできない。すなわち、罰牌は「暗」の面子しか構成できず、罰牌で鳴いて「明」の面子を構成することができない。（このルールは他家が晒した牌を見て故意に要牌を捨てて鳴かせることを防ぐ。）
- 「七対子」の場合、罰牌で単騎待ちのロン和で「明」の対子を構成することはできない。「十三么九」の場合、罰牌と同じ牌のロン和はできない。そしてもし罰牌が3枚以上あれば、ロン和は全くできなくなり、自摸でのみ和がれる。
- 以上のルールに違反して、罰牌で禁じられる鳴きを行った場合、錯鳴（錯吃、錯碰、錯槓、錯和）として扱う。
- 配牌及び理牌の時に自分の牌を不意に晒した場合、一枚までは罰を免れられる。二枚以上を晒した場合、一枚だけ手に戻すことが許され、残りは（生）罰牌となる。
- 生罰牌が捨てられたら、罰牌でなくなる。罰牌が暗槓されたら、罰牌でなくなる。
- 以上の罰則は不意に牌を晒した場合に適用する。意図的な反則行為に対しては、審判はその状況によっては、ペナルティを追加する権限がある。

25. 多牌、少牌

- 手の牌の数に異常が発見される選手は和がり放棄とする。
- 闇の手と副露牌を合わせて、自分の番で捨牌の前には14枚、他のときは13枚で正しい数とする。ここでは槓子を3枚の面子として数える。
- 手の牌の数が規定より少ないことは「少牌」と呼び、和がり放棄とする。
- 手の牌の数が規定より多いことは「多牌」と呼び、和がり放棄とし、鳴き禁止と開槓禁止とする。
- 多牌或いは少牌が発見される時点で和がり放棄とする。たとえ後に手の牌の数が正常に戻っても、和がり放棄が解除されることはない。
- 以上の罰則は不意に生じた多牌或いは少牌に適用する。意図的な反則行為に対しては、審判はその場で反則行為を制止したり、ペナルティを追加する権限がある。

26. 錯鳴

この一節は間違った鳴き（吃、碰、槓、和）の処理や罰則に関するルールである。以下の罰則は不意なミスに適用するもので、意図的な反則行為に対しては、審判はその状況によっては、ペナルティを追加する権限がある。

- 誤鳴：選手が鳴いて（吃、碰、槓）、面子を公開して、直ちに間違い（公開した面子の間違い、下家或いは他家の捨牌を吃するなど）が発見される場合、その場で矯正することができ、不正に晒した牌は罰牌となる。例：選手は他家の2筒を「吃」して、間違って4筒と5筒を公開し、他家に直ちに指摘される。その選手は3筒を公開して「234筒」の明順を構成し、晒した5筒は「生罰牌」となり、すぐ捨てるか、キープして「死罰牌」となるかの二択ができる。
- 改鳴：選手は鳴き（吃、碰、槓）の発声をしてから、別種類の鳴き（或いは和了）に変更したい場合、普通は無償で許される。（面子を公開した場合、不正に晒した牌は罰牌となる。）ただし頻繁に改鳴する選手には、審判はペナルティを追加する権限がある。選手が鳴きの発声をして、他家が「鳴きの優先順序」によって優先して鳴く場合、選手はロン和に変更する権利があり、「頭ハネ」のルールによって優先して和がることができる。
- 空鳴：選手は吃、碰、槓（大明槓）と発声し、面子を公開する前にその鳴きを取り消す場合、二枚の罰牌を公開しなければならない。この場合、審判はその罰牌を指定する権限がある。
- 空槓：選手は自分の摸牌の後に開槓を宣言し、槓子を公開する前に開槓を取り消す場合、普通は無償で許される。ただし頻繁に空槓する選手には、審判はペナルティを追加する権限がある。
- 面子間違い：選手が鳴いて（吃、碰、槓）、面子を公開して、後に（捨牌が鳴かれた、下家が摸牌した、或いは自分が嶺上牌を引いた。）面子に間違いが発見される場合、矯正ができず、和がり放棄とする。嶺上牌を引いた後に槓子に間違いが発見される場合、和がり放棄と共に、（「多牌」処罰と同じく）鳴き禁止と開槓禁止とする。もし選手が面子を公開する前に捨牌して、その捨牌が鳴かれた或いは下家が摸牌した場

合、以上の「空鳴」のルールに従って鳴きを取り消すことができず、面子を公開しなければならない。従って捨牌してから面子を公開する習慣は推奨されない。

- 錯和（チョンポ）：選手は和了宣言（自摸和或いはロン和）をして手を公開し、そして正しい和了はできないと発見される場合、それは「錯和」と言い、「誤鳴」と同じ処理となる。この局は続行し、不正に晒した牌は全て罰牌となる。
- 空和：選手は和了を宣言し、手を公開する前に和了を取り消す場合、三枚の罰牌を公開しなければならない。（手に牌が三枚以下の場合、全数を公開する。）この場合、審判はその罰牌を指定する権限がある。

27. 一局の制限時間

- 一局で各選手の総プレイ時間は3分間と制限される。制限時間が過ぎた場合、15秒（或いはそれ以下）のオーバーにつき5点の減点を課す。
- 毎回の手番で15秒以内に捨牌する。オーバーの場合、15秒（或いはそれ以下、手番ごとに別々に計算）につき5点の減点を課す。
- 計時の方法：摸牌の場合は上家の捨牌から始まり、鳴きの場合は鳴いた捨牌が捨てられたときから始まる。自分の捨牌及び（鳴く場合）面子の公開までになる。槓の場合、嶺上牌を引いてから別の手番として扱う。
- 配牌直後の15秒間は選手の理牌や戦略立ての準備時間として、以上の制限に入らない。この15秒間に、もし東家が捨牌したら、西家或いは北家は南家を暫く摸牌させない権利がある。同じく、もし南家が捨牌したら、北家は西家を暫く摸牌させない権利がある。
- 以上の二条の罰則は同時に重ねて適用する：例えば選手はある数巡で15秒以上長考し、それで3分間の制限時間も過ぎた場合、二条の罰則は同時に適用して、それぞれに該当する減点が課される。
- 審判はどの選手に対して計時することを決定する権限がある。相手のプレイが遅いと感じたら、審判に知らせること。
- 一局内でタイムオーバーにより減点が80点を超えた場合、合理的な理由がなければ、試合放棄と見なされる。