

101 競技規定

101 競技連盟の公式戦及び主催する競技会は、全てこのルールに基づいています。

【競技者数】 1卓4名。

【使用具】 マージャン卓・マージャン牌・サイツ・チョーマ・起家マーク・成績表。

【1ゲーム】 東1局～南4局。

【勝敗】 得点の第1位を勝とし、第4位を敗とする。

【立会人】 公式戦には立会人を1人以上設ける。

《ゲームの進行について》

【連荘】 荘家のアガリに限る。荘家はアガリを重ねることによって、荘家を続ける。連荘の回数に制限はない。

【流局】 荘家・散家にアガリがないときは、荘家は次家に移る。

【移局】 散家にアガリがあったときは、荘家は次家に移る。

【終戦】 南4局に連荘がないとき。

《一局の進行について》

【開局】 正常な開門が行われた時点。

【閉局】 ホウテイ牌にアガリがないとき。

【手番】 荘家第一打のあとは、南家・西家・北家の順に摸打を行い、北家の次はまた荘家に戻り、この繰り返しとなる。

【作メンツ】 摸以外にメンツを作る手段として、ポン・チー・カンが認められている。

【リーチ】 リーチはアガリ役1翻。

【和了】 アガリを宣するとき、「ロン」と発声し、手牌とアガリ牌を明示しなくてはならない。和了者は常に1局に1人。

【王牌】 14枚。

【フリテン】 フリテンは出アガリできない。

《アガリ役》(翻数はメンゼンを基準とする)

【1翻役】

※メンツモ・リーチ・タンヤオ・※ピンフ・※イーペイコー・チャンカン・リンシャンカイホー

【2翻役】

ホンイチ・トイトイ・ホンロートー・サンアンコ・サンカンツ・ショーサンゲン・※サンショク・※イッキ

ツーカン・※ホンチャン・サンショクドーコー (リャンペイコーはイーペイコー2つとし、2翻役相当)

【3翻役】

※ジュンチャン

【5翻役】

チンイチ

【役満貫】

コクシ・ダイサンゲン・スーアンコ・チンロートー・チューレンポートン・リユーイーソー (券の有無は問わない)・スーシーホー・スーカンツ・ツイーイーソー。

【特殊役】

チートイツ (次項⑳を参照)

(※は喰い下がり1翻。三元牌・風牌のコーツ役は省略)

〈補足・解説〉

- ① 荘家は、北家の配牌完了を確認してから、第一打にかかる。
- ② 手番の者は、上家の打牌を確認してから摸にかかる。
- ③ ポン・チーの手順は、発声→フーロメンツを示す→取牌→打牌。
- ④ カンの手順は、発声→フーロメンツを示す→取牌 (あるいは加カン) →リンシャン牌摸→打牌。
- ⑤ リーチは「リーチ」と発声したあとに打牌し、打牌を横に曲げ、しかるのちにリーチ料1000点を卓の中央に供託する。
- ⑥ リーチ後は、アガリとなるまでツモ切りを続けなければならない。
- ⑦ ツモ牌が残り3枚以下のときは、リーチがかけられない。
- ⑧ リーチ、流局の場合、手牌を示す必要はない。
- ⑨ リーチ、流局の場合、リーチ料は場に供託され、次の和了者がこれを収める。
- ⑩ オーラス流局時のリーチ棒はトップ者に加算し、処理する。
- ⑪ アガリを宣言したものは、「ロン」と発声後手牌を示し、得点を申告する。三者はこれを確認し、「ハイ」と発声するか、手牌を伏せる。全ての牌を伏せたあと、点棒の授受を行う。
- ⑫ 誤ロン・フリテンの出アガリは、手牌を開けたときにチョンボとなる。そこまで至らないときはアガリ放棄。
- ⑬ チョンボは2万点罰符。ゲーム終了後、トップ者に加算し、処理する。
- ⑭ チョンボが発生した局も、1局成立したものとする。

- ⑮先ツモ・発声間違いは全てアガリ放棄とする。
- ⑯リーチ宣言は解除できない。
- ⑰ポンはチーに優先するが、ワンテンポおいた「チー」に対して「ポン」は優先しない。
- ⑱カンの回数制限はない。
- ⑲連風牌のトイツは2符計算。
- ⑳チートイツの得点計算は50点ベースの1翻に相当するが、マンガン以上の場合は2翻計算。



〈一般のルールに比べた場合の“ないもの”〉
 流局連荘・ノーテン罰・裏ドラ・カンドラ・積み場・途中流局・リーチ発役・リーチ後の暗カン・ダブルリーチ・流しマンガン・二家和・放銃以外の包・*天和・地和・人和・ハイテイ役・ホウテイ役・三倍満・数え役満・役満貫の複合・振りテンの特例・コクシの暗カンチャンカン・ノーテンリーチに対する罰・オープンリーチ。
 ※オヤが配牌でアガリを宣した場合は、アガリ牌を特定せず、最低点とする。ピンフ役は認められず、テンパイ形小符についても一切加算されない。

〈一般のルールに比べた場合の“あるもの”〉
 現物の喰い替え(=打牌に一切の制限はない)・ポンカン(加カン)した牌に対するフリテンの発生(=捨て牌に準ずる性質があるとみなし、フリテンの対象となる)。

《101の評価パターン》

	1着	2着	3着	4着	評価
1	A	B	C	D	◎ -- ●
2	AB	/	C	D	◎◎ - ●
3	ABC	/	/	D	◎◎◎ ●
4	A	BC	/	D	◎ -- ●
5	A	BCD	/	/	◎ ---
6	A	B	CD	/	◎ ---
7	AB	/	CD	/	◎◎ --
8	ABCD	/	/	/	----

- 1) 四者間に点差のある場合。101の通常パターン。
- 2) 1・2着が同点の場合。
- 3) 1・2・3着が同点の場合。
- 4) 2・3着が同点の場合。
- 5) 2・3・4着が同点の場合。
- 6) 3・4着が同点の場合。
- 7) 1・2着及び3・4着それぞれが同点の場合。
- 8) 四者同点の場合。オール引き分けとする。

《アガリ点早見表》

	3翻	4翻	5翻	6翻
20点	/	4・8	7・14	13・26
		8×3	14×3	26×3
30点	3・6	5・10	10・20	※
	12	20	40	
40点	6×3	10×3	20×3	※
	4・8	7・14	13・26	
50点	16	28	52	※
	8×3	14×3	26×3	
60点	4・8	8・16	16・32	※
	16	32	64	
70点	8×3	16×3	32×3	※
	5・10	10・20	※	
80点	20	40	※	※
	10×3	20×3	※	※
90点	6・12	12・24	※	※
	24	48	※	※
100点	12×3	24×3	※	※

※場ゾロ2翻を含む。※印は満貫。単位は100点。

- ◎各棒は、上段から、
 - ・散家ツモアガリの時の、散家・荘家のそれぞれの支払い分(荘家は常に散家の2倍)。
 - ・散家出アガリ時の、放銃者1人の支払い分。
 - ・散家のアガリ点(ツモアガリの時の、散家の1人の支払い分×3。出アガリの場合、放銃者はこの合計を1人で全て支払う)。
- ※荘家のアガリ点は、常に散家の1.5倍。
- ※ピンフツモ以外の、小符が10符以下のアガリは、全て30符ベースで計算する。