

【健康マージャン公式ルール】

1. 競技は、東南まわしの半荘4回戦で行う。常に1翻しぱりとし、場に2翻をつける。
2. 持ち点30000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。
★配牌自動卓の場合は、スタートボタンを押した時点とする。
5. 食いたんありの後付けあり。（アリアリルール、アガった時に1翻あればよい。）
6. 食いかえなし。（例 2・3・4と順子をもっていて、1が出たのでチーして、すぐに4を捨てたりする事）
7. 空ポン、空チーの場合、罰符1000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. チートイツについて、子1600点・親2400点からスタート。（25符2翻）
11. 順子のみの、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。
12. 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・雀頭が変わることを指す。できないカンをした場合、流局時にチョンボ扱いとなる。

13. 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。(フリテンになるだけ)

14. 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。)

15. 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。)

16. 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。)

17. 30符6翻(60符5翻)は、切り上げて子で8000点、親で12000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)。

18. ノーテン罰符は、場に3000点。連チャンは、1本場につき300点。

19. 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。(その際、供託点があれば、トップ取りとする。)

20. 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。)

21. 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。

22. 役満の特例はない。

ア、暗カンに対する国士無双のアガリを認めない。

イ、国士無双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みなし、ロンアガリは出来ない。

23. 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、二翻しばり、など)

24. 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。ツモる場所を間違えたとき。間違えてロンやツモと発声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告したとき。)

25. 赤色パイはドラ扱いとしない。

26. チョンボの場合、他の3人に3000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。競技規定 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。

27. 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。

28. 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。

29. 得点記入は 30000 点を基準に+の部分-の部分のみを記入する。(例 32100 点の場合+2.1 と記入。25500 点の場合△4.5 と記入)

【順位点】について。

※1人勝の場合：1位12点／2位△2点／3位△4点／4位△6点

※2人勝の場合：1位8点／2位4点／3位△4点／4位△8点

※3人勝の場合：1位6点／2位4点／3位2点／4位△12点

★30000 点は勝とする。同順位の場合は、順位点を折半する。

※得点記入は、得点、順位点、合計まで記入。

☆補足☆

配牌の取り出しは、配牌自動でない場合、親番の自山の7トンを区切って行うことを推奨する。