

13 ダブル役満、数え役満 なし

※字一色と大三元など、役満が2つ重なったときはどちらか1つの役満とする

※役満は4倍満であるが、ドラで翻数が大きくなっても、3倍満を限度とする

14 ノーテンは場に3,000点。連チャンは一本場につき300点

細目取扱い

1. 先付け、後付け関係

① 1 翻縛り、役の付け方

14枚の牌の組合せの中に1 翻以上の役がなければならぬ。役の付け方は「先付け」が基本。メンゼンの場合は選択上がりOK

- ・ 門前（メンゼン）のときは、役の付く方が出た場合、ロン上がりしてよい
- ・ メンゼンを崩す場合は、先付けが基本、ただし下記の場合は後付けを認める
 - ・ 2種の役牌のシャンポン待ちで役が付くとき
 - ・ ペンチャン、カンチャン待ちで役が付くとき
 - ・ 次の役を目指すとき

（ホンイツ、チャンタ、トイトイ、チンイツ、大三元、小三元、大四喜、小四喜）

上記以外の場合は、役の付く牌が出てもロン上がりできないし、ツモっても上がってはいけない（上がるとチョンボになる）

・ 役牌の明槓（ミンカン）

- ・ 手の内にある役牌の刻子(コーツ)を明槓(ミンカン)しても、1 翻の役は確定済みとし、後付け扱いにすることはない

・ その他

メンゼンを崩しているときは、偶然役（嶺上開花、槍槓、海底模月、河底撈魚など）は上がり役とはしない

② メンゼンの場合の上がり（再掲）

- 1) ツモ上がりOK
- 2) タンヤオ、ピンフのロン上がりOK
- 3) 手の内に、役牌（三元牌または場風・自風のコーツ）、またはサンショク、イツツウ等で、1 翻以上あればOK
- 4) リーチをかければOK
- 5) フリテンのときはツモれば上がりOK（フリテンリーチあり）
- 6) メンゼンの場合は役の付く方の牌が出ればロン上がりしてよい（選択上がりOK）