

8. 点数計算関係

1) “げんきかい”では場につく2 翻は数えないで正味の翻数で表示する

(例) 30符のときの計算

	符	1 翻	2 翻	3 翻
基本計算	30	×2 60	×2 120	×2 240 ×2 480
げんきかい	符 30			1 翻 ×8 240 ×2 480

ツモ上がりされたとき、240が子の支払額、480が親の支払額

※場につく2 翻とは、点数を高くするために上積みする翻数のことで通常バンバン、ドンドンなどと言って2 翻分を上乗せして計算している

- 2) トイトイ、サンショクなど他に役があるときは、喰ったタンヤオを1 翻として数える
- 3) 1,000点未満は四捨五入。合計点数が不整合になるときはトップ者で、2位者との逆転が起きるときは2位者で調整
- 4) ピンフツモはツモの2 符をつけなくて、20符計算とする
- 5) メンゼンを崩した場合のピンフ形の上がり、ツモでもロンでも30符計算とする
- 6) 連風牌（ダブ東、ダブ南）の雀頭は4 符

9. 満貫

- 1) 30符4 翻は切り上げ満貫とする
- 2) 6翻で跳満、8翻で倍満、11翻以上は3倍満
- 3) 以下のローカルルールなし
十三不塔、大車輪、カン振り、オープン・リーチ、ヤキトリ、ワレメ、一色三順、三連刻
- 4) 緑一色（リユイーソー）は發があってもなくても可
- 5) 役満の特例はなし（（国士無双の暗カンロン、フリテンロン（1 3面待ちの現物以外）
- 6) 九蓮宝燈は、マンズ、ソーズ、ピンズ、どれでもいい
- 7) 流し満貫
 - ・「流し満貫」は、自分の捨て牌を、ヤオ九牌（一九字牌）だけで達成したとき
(ただし、捨て牌を鳴かれた場合は成立しない)
 - ・「流し満貫」達成の時点はいつか
その局の最後の牌が捨てられ、通ったとき
(当人の最終牌が捨て切れたときではない)
 - ・「流し満貫」が達成されたときの扱い