

KML Challenge Rules

한국마작연맹

www.kml.or.kr

2020-02-26



한글판

제작: 한국마작연맹

이 저작물은 크리에이티브 커먼즈의 저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국 라이선스에 따라 이용하실 수 있습니다. 이용허락조건을 보려면, <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/kr/>을 클릭하시거나, 크리에이티브 커먼즈 코리아에 문의하세요.

목차

1	한국마작연맹 소개	3
1.1	한국마작의 역사	3
1.2	한국마작연맹은?.....	3
1.3	한국마작연맹이 하는 일	3
1.4	한국마작연맹리그	3
2	대국 규칙.....	4
2.1	적용 규칙	4
2.2	승점의 계산.....	5
3	리그 운영.....	6
3.1	리그 참가	6
3.2	리그 진행	6
3.2.1	대국 세팅.....	6
3.2.2	경기 날짜 변경, 지각 규정.....	6
3.2.3	우승	6
3.3	승단제	7
3.4	징계.....	7

1 한국마작연맹 소개

1.1 한국마작의 역사

중국과 교류가 있던 조선시대 초기 무렵(1400년대에서 1600년대 사이로 추정)에 중국을 통해 전래 된 적이 있는 것으로 보이지만 그에 대한 상세한 자료는 찾기가 어렵습니다. 본격적으로 마작이 한국에 알려진 것은 조선시대 말기(1900년대 즈음)에 일본을 통해서 전해진 것으로 보입니다. 조선 말에 한국에서 주로 하던 마작은 일본에서 전해진 마작을 기본으로 빠른 진행을 위해 삭수패를 빼고 매우 간결화 된 형태입니다. 당시에 마작은 돈을 걸고 도박으로 많이들 즐겼기 때문에 그 인상이 현재까지 남아 한국에서는 마작은 도박이라는 안 좋은 인식이 매우 강합니다.

1.2 한국마작연맹은?

한국마작연맹은 한국 내의 마작 모임들의 교류를 위해 만들어졌습니다. 국내에서는 마작 모임간의 교류와 함께, 새로운 마작 모임을 지원하고 있습니다. 또한 2009년부터는 세계적으로 전혀 알려지지 않은 한국의 마작 상황을 세계에 알리고, 교류를 증진하기 위해 세계의 마작인들과 소통하면서 국제적인 교류도 확대하고 있습니다.

1.3 한국마작연맹이 하는 일

한국의 마작은 대중화를 이루지 못하고, 국제적으로 전혀 알려져 있지 않은 현황입니다. 이에 한국마작연맹은 한국에서는 마작의 건전한 스포츠화와 대중화를 위해 노력하고 있으며, 국제적으로는 한국의 마작을 세계에 알리고 있습니다. 구체적으로는 다음과 같습니다.

1. 마작의 보급을 위해 기준이 되는 룰 보급 및 기록 시스템 지원
2. 국내외 마작 뉴스 전달
3. 국내 마작모임들 간의 교류 증진
4. 국제대회 개최 및 출전

1.4 한국마작연맹리그

KML Challenge는 한국마작의 질적 향상을 위해 좋은 매너와 실력을 갖춘 사람들을 모아 수준 높은 마작 경기를 지속적으로 열어 개개인의 실력 향상을 목표로 한다.

2 대국 규칙

2.1 적용 규칙

천봉에서 다음의 설정으로 대국을 진행한다.

- ① 율기단요구 사용
- ② 적도라 사용안함.
- ③ 유국만관 있음
- ④ 절상만관 없음
- ⑤ 토비 없음
- ⑥ 깡도라는 바로 뒤집음(암깡, 명깡 모두)
- ⑦ 도라, 깡도라, 뒷도라, 깡뒷도라 있음.
- ⑧ 도중유국 없음
- ⑨ 선오름 사용.
- ⑩ 화료중지 없음, 텐파이 중지 없음
- ⑪ 화료연장 있음, 텐파이 연장 있음.
- ⑫ 일발 있음.
- ⑬ 서입 없음.

- 対戦人数 4人 3人
 局数 東風戦 東南戦
 喰い断 あり なし
 赤 あり なし
 持ち時間 5+10秒 3+5秒
 ツモ切り暗転 なし あり
 祝儀 なし 1枚2000点 1枚5000点
 拡張ルール 使用しない 使用する

(注)ロビーに以下のルールの詳細は表示されません。

- 流し満貫 あり なし
 切り上げ満貫 なし あり ※30符4翻/60符3翻
 飛び あり なし
 横ドラ即乗り なし あり ※横表必須
 表ドラ あり なし
 横表 あり なし ※表必須
 裏ドラ あり なし ※表必須
 横裏ドラ あり なし ※横表・裏必須
 四風連打流局 あり なし
 四横散了流局 あり なし ※横表必須
 四家立直流局 あり なし ※なし=続行
 九種九牌流局 あり なし
 三家和了流局 あり なし ※なし=清算
 頭はね なし あり ※ダブルロン&トリロン
 和了止め あり なし ※和了連荘必須
 聴牌止め あり なし ※聴牌連荘必須
 和了連荘 あり なし
 聴牌連荘 あり なし
 四捨五入 あり なし ※結果の小数点以下
 一発 あり なし
 ダブル場風 なし あり ※東西/南北場
 サンドレス あり なし ※+4局

2.2 승점의 계산

- ① 처음 시작시에 소지점수는 25,000점이다.
- ② 순위점은 1등 40점, 2등 10점, 3등 -10점, 4등 -20점으로 한다.
- ③ 대국이 끝난 후의 승점계산식은 다음과 같다.
 승점 = (소지점수 - 30,000)/1,000 + 순위점

3 리그 운영

3.1 리그 참가

리그 참가는 적절한 실력과 매너를 겸비했음을 확인하기 위해 한국마작연맹이 실시하는 시험을 통과해야 한다. 시험통과자는 영구적으로 참가 자격을 획득한다.

3.2 리그 진행

3.2.1 대국 세팅

- ① 미리 정해진 대진표에 따라 정해진 천봉 대국장에서 대국을 진행한다.

3.2.2 경기 날짜 변경, 지각 규정

- ① 경기 날짜는 직전 달의 마지막주에 해당 조 대국자들의 가능한 일정을 고려하여 결정한다.
- ② 대국일 변경을 대국일 하루전 21:00까지 통보할 경우는 변경비를 10,000원으로 하며, 같은 조의 대국자에게 위로금을 2,000원씩 지급한다.
- ③ 경기 하루전 21:00 이후나 당일 불참일 경우 벌금 20,000원으로 하며, 같은 조의 대국자에게 위로금을 4,000원씩 지급한다.
- ④ 당일 지각시 10분당 5000원씩의 벌금을 내야 하며, 같은 조 대국자에게 위로금을 1,000원씩 지급한다. 40분이 넘으면 당일 결석으로 취급한다.
- ⑤ 단, 본인이나 자녀의 결혼, 출산, 사망(배우자, 본인 및 배우자의 부모, 본인 및 배우자의 조부모와 외조부모, 자녀, 자녀의 배우자, 본인 및 배우자의 형제자매)의 경우에는 벌금을 부과하지 않는다.

3.2.3 우승

해당 년도의 마지막 대국이 끝났을 때의 승점 순으로 순위를 정한다. 승점이 동일한 경우 승률, 1,2등률, 4등률 순위가 높은 순으로 한다. 모든 항목이 동일한 경우 우승, 준우승자에 한해 순위결정전을 시행한다.

3.3 승단계

한국마작연맹 리그는 승단제를 도입한다. 처음 참가한 경우는 초단으로 하며 이후의 승단 점수는 다음과 같다. 승단 시에 승단 점수는 0점에서 시작하며 강단은 없다. 또한 해가 넘어가도 단은 유지된다.

2단 승단: 200점 달성. 1위 +30점, 2위 +15점, 3위 0점, 4위 -30

3단 승단: 400점 달성. 1위 +40점, 2위 +20점, 3위 0점, 4위 -50

4단 승단: 600점 달성. 1위 +50점, 2위 +25점, 3위 0점, 4위 -70

5단 승단: 800점 달성. 1위 +60점, 2위 +30점, 3위 0점, 4위 -90

6단 승단: 1000점 달성. 1위 +70점, 2위 +35점, 3위 0점, 4위 -110

7단 승단: 1200점 달성. 1위 +80점, 2위 +40점, 3위 0점, 4위 -130

8단 승단: 1400점 달성. 1위 +90점, 2위 +45점, 3위 0점, 4위 -150

9단 승단: 1600점 달성. 1위 +90점, 2위 +50점, 3위 0점, 4위 -170

3.4 징계

한국마작연맹 리그 참가자는 참가자로서의 의무를 성실히 이행하여야 하며, 한국마작연맹의 명예를 실추 시키거나 리그 운영에 큰 지장을 줄 경우 한국마작연맹에서는 경기참가금지, 벌금, 탈퇴 등의 방법을 취할 수 있다.