

は行

- は行
 - 廃打ち【はいうち】
 - ハイエナ
 - ハンディキャップ
 - パンフレット入れ【パンフレットいれ】
 - 日の出営業【ひのでえいぎょう】
 - プロモーションプレイ
 - ボガチャー

廃打ち【はいうち】

「廃人のように打つ（プレイする）」こと。
時間的制約を決めず、目標を達成するまでMJをプレイし続ける行為を指す。
主にリーグ戦の維持・昇格スコア、イベントでの好成績を目指す時に行われるが、単に「他に予定がないからMJだけをプレイし続ける」といったような場合もある。
プレイする店舗のクレジット設定によっては懐に優しくない行為となる。

ハイエナ

筐体に余っているプレイ料金を利用してプレイをすること。元々はパチンコ業界用語。

- 特に店側がプレイ料金やコンティニュー料金を引き下げたのにこのwikiに載っていなかったり、店側の告知が不十分だったりすると起こりやすい。ライトプレイヤーやゲストの料金確認し忘れることもある。
 - ユーザーや店員がこのwikiを更新している以上、引き下げと反映の時間差の発生は仕方ない面もある（理論上、時間差を0にすることは出来ない）。
- 普通は1クレ忘れが多いが、上記のような事故が起きた場合、3クレ以上等のありえないクレジット数が筐体に残っていたりする。

ハンディキャップ

MJ3、MJ4EVO、MJ5に存在する段位補正といえるもので、一部の経験値変動モードでプレイすると、強制的にライセンスポイントや幻球水、経験値がプレイ後補正計算され、マイナスを抱えた状態でプレイをすること。
MJ3は経験値変動が起こるモードはプロリーグ、イベント以外全て対象だったが、MJ4EVOではAリーグ、段位別戦が対象外になった模様。MJ3～MJ4EVOでは上級段位（強者以上）限定であった。
MJ5では初段以上（称号込み）でリーグなど関係なく適用。自分の段位と相手の段位の差が後で補正でかかる。どれも各種争奪戦が優先されその時は発生しない。元々はゴルフ用語。

- マッチングする段位、称号等で変動する関係上、ランダム変動要素といってもいいかも知れない。
- 当然ながら、下の階級であればあるほど数値がきつくなる。
- ちなみに段位別戦時、初段と六段はマッチング最低段位になるため、地味に-0以上になる。

パンフレット入れ【パンフレットいれ】

MJ5ではパンフレットが廃されています（すべて筐体に描かれています）。

日の出営業【ひのでえいぎょう】

ゲームセンターは風俗営業です（世俗にいうフーズク（性風俗営業）とは違います）。風俗営業は基本的に日の出の時刻から営業を行うことができますが、その早朝営業をさします。

- 「日の出」の定義は常識の範囲、あるいは公安が決めるため、月ごとの開店時間を掲示してある店舗もあります。なお、北海道の夏のようにどんなに早くても5:00以前にはなりません。
- ただ、MJは5:00～7:00がサーバメンテナンス時間のため、7:00までは全国対戦ができません（さらにMJ4Evoではゲストのみ）ので魅力があるものかはどうかは…。

都県によっては日の出営業が禁止されているところもありますが、それについては各都県にコメントしています。

プロモーションプレイ

MJ.NET認定雀士はプロリーグの一定の試合数をユーザーサービス協力店で無料でプレイできますが、その対象となるプレイ。

プロモーションプレイの回数を超えるプロリーグでの試合と他のモードは対象外。

MJ.NET上での記述は「認定プレイ」。

ボガジャー

倍満以上のロン和了り時に出る、最大級の雷演出の音。食らう方にとっては堪ったものではなく、MJプレイヤーにとってはトラウマ的存在である。

- MJ5でも倍満以上でボガジャーとなる。(初期版は跳満でもボガジャーであった)