

# 立直麻将比赛规则

西安交通大学 2020 版



2020 年 10 月 28 日

西安交通大学棋牌协会

# 西安交通大学立直麻将比赛规则

## 一、前言

- 1.1 本比赛规则由西安交通大学棋牌协会制定，意在发扬麻将的竞技精神以及提高同学们的立直麻将水平。
- 1.2 规则制定参考日本健康麻雀联盟立直麻将规则、欧洲麻将联盟立直麻将规则以及雀魂、天凤等网络平台规则，并根据实际情况进行综合调整。
- 1.3 使用☆开头的段落为第一届“七星杯”比赛规则的特殊说明。

## 二、比赛器具规格

### 2.1 手牌

#### 2.1.1 数牌

色	序数	1	2	3	4	5		6	7	8	9
索子	名称	一索	二索	三索	四索	五索		六索	七索	八索	九索
	图例										
	记号	1s	2s	3s	4s	5s	0s	6s	7s	8s	9s
	枚数	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4
万子	名称	一万	二万	三万	四万	五万		六万	七万	八万	九万
	图例										
	记号	1m	2m	3m	4m	5m	0m	6m	7m	8m	9m
	枚数	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4
饼子	名称	一饼	二饼	三饼	四饼	五饼		六饼	七饼	八饼	九饼
	图例										
	记号	1p	2p	3p	4p	5p	0p	6p	7p	8p	9p
	枚数	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4



#### 2.1.2 字牌

类型	风牌				三元牌		
名称	东	南	西	北	白	发	中
图例							
记号	1z	2z	3z	4z	5z	6z	7z
枚数	4	4	4	4	4	4	4





以上总计 136 张牌。

2.1.3 幺九牌：的统称。

2.1.4 中张：非幺九牌的统称。

2.1.5 红宝牌：称为红宝牌，分别与同名同色序数相同。关于红宝牌的作用，具体见 7.4 节。

2.2 点棒：点数交换的道具。

图例				
分值	10000	5000	1000	100
枚数	1 个/人	2 个/人	4 个/人	10 个/人

每人共计 25000 点，总计 100000 点。

2.3 其他器具：立直盘一个、骰子两枚、东南牌一枚。

### 三、比赛准备

3.1 选手入场就座：

3.1.1 抽签

选手按时到场，当场抽签，由裁判员检查定桌、定位。抽到“东”的选手应坐在桌子的东边，抽到“南”“西”“北”的选手按逆时针顺序依次落座。行动顺序为逆时针。

3.1.2 点棒

选手清点点棒，每人共计 25000 分。点棒分配见 2.2 节。

3.2 定庄：

抽签抽到“东”的选手掷两枚骰子（以下未经说明，默认均投两枚骰子）。根据两枚骰子的总和决定第一局的庄家：

和为 5 或 9，由掷骰者作为第一局的庄家。

和为 2、6 或 10，由掷骰者下家作为第一局的庄家。

和为 3、7 或 11，由掷骰者对家作为第一局的庄家。

和为 4、8 或 12，由掷骰者上家作为第一局的庄家。

第一局的庄家为东起家，之后逆时针顺序依次为南起家、西起家和北起家。

### 四、开始对局

一盘比赛有若干对局。对局按以下流程开始。

#### 4.1 对局名称

对局的全名为“局名+ $x$ 本场”，其中 $x$ 为本场数。例如：南 3 局本场数为 5，则称为“南 3 局 5 本场”。局名和本场数的定义规则见 6.9 节。

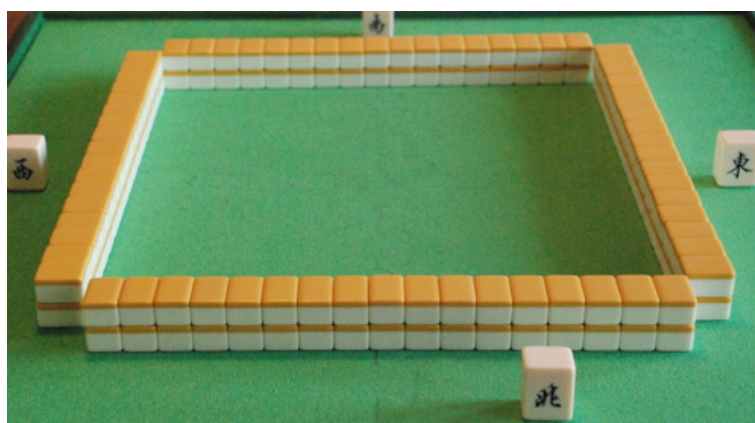
#### 4.2 场风与门风：

(1) 场风：局名开头对应的风为场风。例如：东 1 局的场风为东，南 4 局的场风为南。场风为东的局称为东风局，场风为南的局称为南风局，场风为西的局称为西风局。

(2) 门风：庄家的门风为东，之后逆时针顺序依次为南、西、北。门风为东、南、西、风的选手分别被称作东家、南家、西家、北家。东家和庄家在这一局中指同一名玩家。不为庄家的选手在这一局中统称闲家。

4.3 洗牌步骤：选手将牌全部反扣，将自己面前的牌向牌桌中央推去，使相邻的牌分开。洗牌步骤中不得作弊、记牌等违规操作。

4.4 码牌：每人码 34 张牌，两张牌上下摞在一起成一墩，并将派牌墙摆在自己门前形成方形。



码牌示意图  
(图中东南西北不是麻将牌)

#### 4.5 掷骰与开牌

(1) 采用一次掷骰。

(2) 开牌方位：根据两枚骰子的点数之和决定开牌方位：

和为 5 或 9，开牌方位为东家。

和为 2、6 或 10，开牌方位为南家。

和为 3、7 或 11，开牌方位为西家。

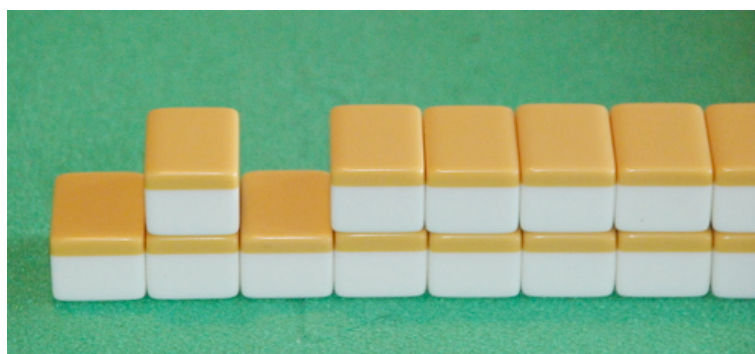
和为 4、8 或 12，开牌方位为北家。

(3) 开牌点：记投骰点数之和为 $x$ 。位于开牌方位的选手保留右手边的 $x$ 张牌，第 $(x + 1)$ 张牌为开牌点。

#### 4.6 起始手牌

摸牌方向为顺时针。为行文方便，开牌点处的牌是最靠前的，之后的牌以顺时针依次靠后。

由东家开始，选手依次依行动顺序从开牌点之后沿牌山的摸牌方向抽取 4 张（2 墩）牌，直到每名选手手中均有 12 张牌。之后庄家同时摸取最靠前一墩牌的上面一张牌和第三墩牌的上面一张牌，称为跳张。其余选手依行动顺序各抽取一张牌。



跳张后示意图

#### 4.7 王牌

4.7.1 王牌：牌山沿摸牌方向的最后 14 张（7 墩）牌为王牌堆。王牌堆中的牌称为王牌，不会被正常摸取。

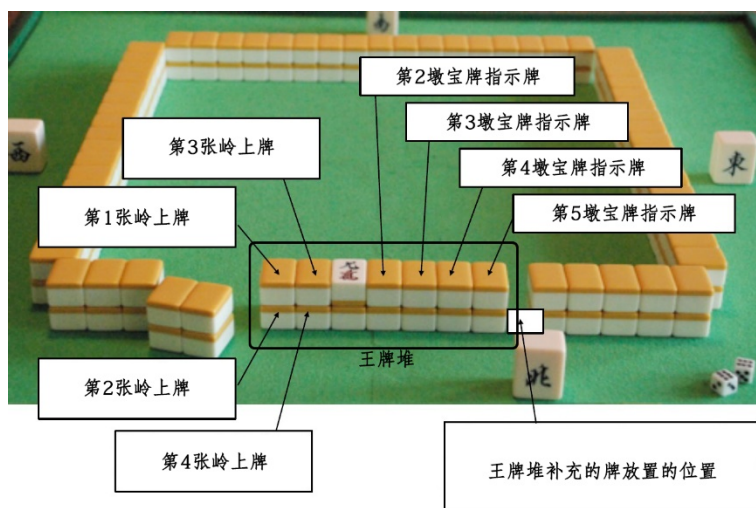
4.7.2 王牌堆最后 4 张（2 墩）牌为岭上牌，用于开杠。最后一墩上面一张为第 1 张岭上牌，下面一张为第 2 张岭上牌；倒数第二墩上面一张为第 3 张岭上牌，下面一张为第 4 张岭上牌。

4.7.3 其余 10 张（5 墩）为宝牌指示牌，为方便起见，由后往前分别为第 1 墩至第 5 墩。每一墩的上面一张牌称为表宝牌指示牌，下面一张牌称为里宝牌指示牌。摸取起始手牌后，庄家应将第 1 墩王牌指示牌的上面一张牌翻开。每一张翻开的宝牌指示牌决定了一张有效的宝牌。具体见 7.4.2 节。

4.7.4 王牌堆在进行杠操作后补充，补充的牌在本局对局中，除依附于王牌堆的特性外，将不会有任何用途。补充过程详见 5.8.4 节。

4.7.5 为区别开牌点，若岭上牌剩余偶数张，则可以将未被摸取的第一张岭上牌放在未被摸取的第二张的后面。





王牌示意图

## 五、进行对局

5.1 操作顺序：第一个回合在东家获取起始手牌后开始。无特别操作下，上一个回合的下家进行下一回合，直至本局对局结束。

5.2 摸牌：选手在无特别操作下，一个回合开始时。需要进行的操作，从牌山的最前面摸且仅摸 1 张牌。东家的第一个回合不摸牌，因为跳张行为代替了摸牌，以下所有“摸牌后”的描述亦都包括跳张后这一时刻。

5.3 自摸：摸牌后，如果满足和牌条件，则可以宣告自摸。自摸的具体操作见 6.3.2 节。

5.4 舍张：一名选手结束回合时，应打出 1 张手牌。舍张应整齐地按顺序摆放在立直盘前成三排，其中前两排至多放 6 枚。舍张摆放的位置即牌河。图例如下：



舍张数目不超过 6



舍张数目不超过 12



舍张数目不超过 18





舍张数目大于 18


## 5.5 顺子和刻子

5.5.1 顺子：同一种颜色的序数连续的三张数牌。

例如：, ,  (4s0s6s)。

反例 1：。原因：不是同一种颜色的牌。

反例 2：。原因：147 不是连续的数字。

反例 3： (1z2z3z)。原因：不是数牌。

5.5.2 刻子：三张牌名相同的牌，或者一个杠子。

例如：, , 。

5.5.3 面子：顺子和刻子的统称。

## 5.6 吃

一名选手的上家打出的一张牌，若可以与该选手手中的其中两张牌组成一个顺子，则该选手可以声明“吃”（或者使用日语“チー”）（也可以不声明，即不执行吃操作），之后将这两张牌展示并不再视作手牌，并将他们放置在手牌的右侧，再将上家打出的牌横置在这两张牌的左侧。展示的这三张牌将作为该选手的固定顺子。完成“吃”操作后，该选手立即进行他的回合，该回合该选手不摸牌。

使用吃的例子：

## 5.7 碰

一名选手乙打出的一张牌，若选手甲手中有牌名相同的两张牌，则选手甲可以声明“碰”（或者使用日语“ペン”）（也可以不声明，即不执行碰操作），之后将这两张牌展示并不再视作手牌，并将他们放置在手牌的右侧。若选手乙为选手甲的上家，则将选手乙打出的牌横置在这两张牌的左侧。若选手乙为选手甲的下家，则将选手乙打出的牌横置在这两张牌的右侧。若选手乙为选手甲的对家，则将选手乙打出的牌横置在这两张牌的中间。展示的这三张牌将作为该选手的固定刻子。完成“碰”操作后，该选手立即进行他的回合，该回合该选手不摸牌。

使用碰上家的的例子：

使用碰对家的的例子：

使用碰下家的的例子：

## 5.8 杠

### 5.8.1 明杠

一名选手乙打出的一张牌，若选手甲手中有牌名相同的三张牌，则选手甲可以声明“杠”（或者使用日语“カン”）（也可以不声明，即不执行明杠操作），之后将这三张牌展示并不再视作手牌，并将他们放置在手牌的右侧。若选手乙为选手甲的上家，则将选手乙打出的牌横置在这三张牌的左侧。若选手乙为选手甲的下家，则将选手乙打出的牌横置在这两张牌的右侧。若选手乙为选手甲的对家，则将选手乙打出的牌横置在这三张牌的左侧和中间牌的中间。展示的这四张牌将作为该选手的一个杠子。

使用  杠上家的  的例子： 

使用  杠对家的  的例子： 

使用  杠下家的  的例子： 

### 5.8.2 加杠

一名选手摸牌后，若该选手手中有一张牌 A，且该选手碰过 A（即有一个 A 的固定刻子），则该选手可以声明“杠”（或者使用日语“カン”）（也可以不声明，即不执行加杠操作），将 A 横置在固定刻子横置的牌的上方。之前的固定刻子成为了一个杠子。



使用  加杠  的例子： 

使用  加杠  的例子： 

使用  加杠  的例子： 

### 5.8.3 暗杠

一名选手摸牌后，若该选手手中有四张同名牌，则该选手可以声明“杠”（或者使用日语“カン”）（也可以不声明，即不执行暗杠操作），展示这四张手牌并不再视作手牌，并将他们放置在手牌的左侧。之后将这四张牌中的最左侧牌和最右侧牌扣置。展示的这四张牌将作为该选手的一个杠子，称之为暗杠。

暗杠  的例子： 

### 5.8.4 开杠后续

明杠、加杠、暗杠统称开杠。开杠后，立即结束之前的回合，并开始执行



开杠操作的选手的回合，该回合中，摸牌改为摸取未被摸取的第一张岭上牌。  
为方便确定终局结束的位置，除王牌堆外的最后一张牌应与摸牌牌山分离，加入王牌堆，放置在第 5 墩宝牌指示牌旁边。

#### 5.8.5 杠宝牌

明杠和加杠后，进行杠操作的选手若未自摸，则进行下一个操作的同时，立即翻开未翻开的第一张表宝牌指示牌。暗杠后，立即翻开未翻开的第一张表宝牌指示牌。

#### 5.8.6 杠的次数限制

对局中第四次进行杠操作后，本局对局任何选手均不得再进行杠操作。

#### 5.9 鸣牌、副露与门清



5.9.1 副露：吃、碰、明杠统称为副露操作。进行过副露操作的选手处于副露状态。


5.9.2 门清：不在副露状态的选手即处于门清状态。即，未进行过副露操作的选手处于门清状态。

5.9.3 鸣牌：吃、碰、杠统称为鸣牌操作。注意同副露操作的区别。鸣牌展示的牌和获得的舍张均视作选手的牌。从手牌中展示的牌不再作为手牌。鸣牌获得其他选手的舍张后，该牌仍属于该选手的舍张。

5.10 食替：使用 AB 两张牌进行副露操作后的第一个回合中，不得打出能与 AB 两张牌组成面子的牌。如果进行副露操作后没有可以打出的牌，则该副露操作是被禁止的。

例如：使用  吃 ，则不能立即打出 .

例如：使用  碰 ，则不能立即打出 .

例如：手牌为 ，则不能吃上家打出的 ，否则吃过后无牌可打。

5.11 荣和：一名选手乙打出或加杠的一张牌，若与选手甲的牌组成了和牌型，且满足荣和条件，则选手甲可以宣告荣和，荣和的具体操作见 6.3.3 节，荣和的特例见 6.3.4 节。

#### 5.12 立直：

5.12.1 声明：摸牌后，若选手处于门清状态，本局内未声明过立直，可以打出一张牌进入听牌状态，则选手可以声明“立直”（或者使用日语“リーチ”）

(也可以不声明,即不执行立直操作),打出这一张牌进入听牌状态。若此时无人荣和此牌,则该选手进入立直状态,并支付一根(1000点点棒),放置在立直盘中正对该选手的立直棒凹槽内,称为立直供托。若有人荣和此牌,则立直失败,不需要支付立直供托。听牌见 6.2 节。

5.12.2 立直状态:立直状态下,直至该选手和牌:该选手不得进行副露操作;该选手可以进行暗杠操作当且仅当暗杠牌中一张是新摸的牌且不改变听牌型;该选手不得打出非新摸的牌。

5.12.3 立直宣言牌:立直后打出的第一张没有被他家鸣牌取走的牌称为立直宣言牌,立直宣言牌需要在牌河中横置。



立直宣言牌放置示例

5.13 行动优先级:一名选手打出一张牌后的时机可以进行的操作有:荣和、吃、碰、明杠。每名其他选手在该时机内至多可进行一种操作。若有多名选手执行操作,则优先级为:荣和最高、碰和明杠次之,吃最低。同一时机内,高优先级操作执行过后,所有选手不得执行低优先级操作。

例如:选手有吃、碰、杠、荣和四种选择,此时至多进行一种操作。

例如:没有人荣和,选手甲声明吃,选手乙声明碰,则选手乙的碰成立,选手甲的吃不可以执行。

## 六、结束对局

### 6.1 和牌型

#### 6.1.1 标准和牌型:

若存在一种手牌的不交拆分,满足:

1. 一组牌为 2 张,其余组牌为 3 张。
2. 2 张的一组牌中的两张牌牌名相同。这一组牌称为雀头。
3. 其余 3 张的组牌,每组各自组成一个面子。



3. 

则若指定为标准牌型，则必须指定为上述三个和牌型之一。

## 6.2 听牌

若存在一张牌，选手手中没有 4 张与该牌同名的牌，且这一张牌加入选手的手牌后，该选手的手牌能组成和牌型，则称该选手听该牌，或不关心具体的牌名而称听牌。所有满足上述条件的牌的集合称为该选手的牌的听牌型。讨论听牌型时，忽略红宝牌造成的差异。

例如： ，听牌型 

例如： ，听牌型 

例如：，听牌型 

例如：，听牌型 

例如：，听牌型 



例如：，听牌型 





例如：，听牌型 

例如：，听牌型 

例如：，听牌型 

例如：，听牌型 

反例：，不听牌。理由： 的 4 张同名牌全部在手牌中。

例如： ，听牌型 。注：虽然这副牌有 4 张 ，但由于不全部在手牌中，于是仍然听 。

## 6.3 和牌

6.3.1 役：若一个和牌型满足了某个役的条件，则称该和牌型有这个役。或不关心具体的役名而称有役。若不满足任何一个役的条件，则称该和牌型无役。每一个役都附带了番数的价值，有某个役的和牌型的价值会增加该役对应的番数。各种役的列表、定义和番数见 7.2 节。

6.3.2 自摸：若选手摸牌后，其牌组成了和牌型且有役，则该选手可以声明“自摸”或“和”（或者使用日语“ツモ”）（也可以不声明，即不执行自摸操作），此时，新摸的牌称为自摸牌。之后先将自摸牌单独展示，再将所有手牌展

示。特别地，若为跳牌后自摸，则任意一张手牌均可视作自摸牌，并同时展示所有手牌。根据和牌型的价值计算其他三位选手分别支付的点数。和牌型的价值计算见第七章。

6.3.3 荣和：一名选手乙打出或加杠的一张牌，若加入甲的手牌可以令选手甲的牌组成和牌型，且有役、没有振听，则选手甲可以声明“荣”或“和”（或者使用日语“ロン”）（也可以不声明，即不执行荣和操作），此时，选手乙打出或加杠的牌称为荣和牌，选手乙称为放铳家。之后将所有手牌展示。根据和牌型的价值计算其他三家分别支付的点数。振听描述见 6.4 节。和牌型的价值计算见第七章。

若荣和牌来自于放铳家加杠，则称该荣和为抢杠和。

同一时间点，若多家选手均满足宣告荣和的条件，则这些选手可以分别宣告荣和，各自执行荣和的结算流程。

#### 6.3.4 荣和特例

一名选手乙执行暗杠操作时，若暗杠的牌与选手甲的牌组成了国士无双和牌型，这种情况是荣和条件的特例，选手甲也可以宣告荣和，荣和牌是暗杠的牌中的其中一张，按 6.3.3 的结算流程进行结算。同样地，可以同时有多名选手同时宣告这种特殊的荣和。

6.3.5 和牌：自摸和荣和的简称。一个时机的所有和牌结算完毕后，本局对局结束，进入下一对局。

#### 6.4 振听

6.4.1 振听是一种状态，处于振听状态的选手不可以荣和，但可以自摸。振听状态分为三种：舍张振听、同巡振听和立直振听。

6.4.2 舍张振听：若一名选手听牌，其舍张集与听牌型交不为空，即任意一张听牌有同名牌被打出，则该选手处于舍张振听状态。舍张振听状态当听牌型与舍张集不交后解除。

6.4.3 同巡振听：若一名选手甲听牌，任意一名选手乙打出选手甲听牌型中的一张牌后，选手甲未荣和，则选手甲进入同巡振听状态。同巡振听状态在选手甲的回合中解除。

6.4.4 立直振听：若一名选手甲立直，任意一名选手乙打出选手甲听牌型

中的一张牌后，选手甲未荣和，则选手甲进入立直振听状态。立直振听状态在本局对局结束后解除。

6.5 剩余枚数

6.5.1 剩余枚数：牌山中除了王牌之外的牌的数量。

6.5.2 立直限制：若剩余枚数小于 4，则选手禁止立直。

6.5.3 鸣牌限制：若剩余枚数为 0，则选手禁止鸣牌。

6.5.4 海底牌：牌山中除了王牌堆以外的最后一张牌是为海底牌。任意玩家开杠后，现有的海底牌应移入王牌堆。若剩余枚数大于 0，则会产生新的海底牌。

6.5.5 河底牌：剩余枚数为 0 时打出的舍张。

6.6 荒牌流局

若河底牌无人荣和，则本局对局结束，称为荒牌流局。若无人达成流局满贯，则根据每名选手的听牌情况进行点数交换。未听牌的选手将手牌扣置，按下表将相应点数的点棒支付在立直盘旁；听牌的选手展示所有手牌，按下表从立直盘旁取得相应点数的点棒。

情形	未听牌选手支付	听牌选手取得
0 人听牌	0	0
1 人听牌	1000	3000
2 人听牌	1500	1500
3 人听牌	3000	1000
4 人听牌	0	0

6.7 流局满贯：

荒牌流局后，若某名选手的舍张没有被他人通过鸣牌取得，且所有舍张均为幺九牌，则称该选手达成了流局满贯。若达成流局满贯，则按下述规则向其他三家收取点数：

(1) 达成者为庄家：每名闲家向该达成者支付 4000 点。

(2) 达成者为闲家：庄家向该达成者支付 4000 点，每名闲家向该达成者支付 2000 点。

若有多家均达成流局满贯，则达成者们依次独立地向其他选手收取点数。

例：东家和南家均达成流局满贯，则先结算东家的流局满贯，南家、西家



和北家均向东家支付 4000 点；之后结算南家的流局满贯，东家向南家支付 4000 点，西家、北家向南家支付 2000 点。

## 6.8 中途流局

6.8.1 中途流局是指在对局过程中，满足一定条件后产生的对局结束。分为四风连打、四杠散了、四家立直、九种九牌，三家和了。

6.8.2 四风连打：北家打出第一张牌后，若本局对局无人鸣牌，且四名选手打出的第一张牌是同名风牌，则本局对局结束，称为四风连打。

6.8.3 四杠散了：若一名选手打出一张牌后，满足以下条件：

- (1) 该牌无人荣和。
- (2) 本局对局已经进行了 4 次杠操作。
- (3) 本局对局中没有单一选手进行过 4 次杠操作。

则本局对局结束，称为四杠散了。

6.8.4 四家立直：若一名选手立直成功后，所有选手均处于立直状态，则本局对局结束，称为四家立直。

6.8.5 九种九牌：庄家跳牌后，或闲家第一次摸牌后，本局对局无人鸣牌，且该选手手中有不同名的 9 种或更多的幺九牌，则该玩家可以声明“九种九牌”（或者使用日语“キュウシュキュウハイ”）（也可以不声明，即不执行九种九牌操作），展示自己的所有手牌，本局对局结束。

例如：

例如：

例如：

反例：，原因：该副手牌幺九牌的个数是 14 张，但只有这 6 种幺九牌。

6.8.6 三家和了：若有三名选手在同一时机宣布荣和，则本局对局结束，三名选手的荣和均不结算，称为三家和了。

☆ 三家和了仅在第一届“七星杯”线上预选赛生效。

## 6.9 下一对局

6.9.1 连庄：若满足以下任意条件，则连庄：

- (1) 本局以和牌结束，且庄家荣和了。

(2) 本局以荒牌流局结束，且庄家听牌。

(3) 本局中途流局。

6.9.2 下庄：不满足连庄条件则称下庄。

6.9.3 局名的计算：

第一局对局称为东 1 局。下庄时，设局名为 A  $x$  局，若  $x$  不为 4，则下一局局名为 A ( $x + 1$ ) 局。否则，东 4 局的下一局是南 1 局，南 4 局的下一局是西 1 局。连庄时，下一局局名保持不变。

例如：东 1 局下庄后为东 2 局。南 3 局下庄后为南 4 局。

6.9.4 本场数计算：

第一局对局的本场数为 0。满足以下任意条件，下一局本场数+1：


(1) 本局以和牌结束，且庄家和了。

(2) 本局以荒牌流局结束。

(3) 本局中途流局。

否则，下一局本场数变为 0。

6.9.5 本场数表示：

若本局本场数为  $x$ ，则对局开始时，庄家应将  $x$  根  (100 点棒) 放置在立直盘中央。这  $x$  根点棒仍属于庄家，只是放置的位置进行了要求。对局结束后，庄家将这  $x$  根点棒收回。

6.9.6 下一局的庄家：若连庄，则下一局的庄家为本局庄家。若下庄，则下一局的庄家为本局庄家的下家。

6.9.7 立直供托：立直盘中的立直供托全部放置在立直盘中央。

## 七、点数计算

7.1 听牌形式

7.1.1 自摸牌和荣和牌统称所和牌。听牌形式是和牌型的属性，取决于所和牌在和牌型中的位置。有两面、边张、坎张、双碰、单骑。

7.1.2 边张：所和牌在一个顺子中，且该顺子满足以下条件之一：

(1) 序数组合为 123，且所和牌序数为 3。

(2) 序数组合为 789，且所和牌序数为 7。

牌例：  荣和 

7.1.3 坎张：所和牌在一个顺子中，且所和牌的序数为所在顺子中所有牌的序数的中位数。

牌例： 自摸

7.1.4 两面：所和牌在一个顺子中，且和牌形式不为边张或坎张。

牌例： 荣和

7.1.5 双碰：所和牌在一个刻子中。

牌例： 荣和

7.1.6 单骑：所和牌在雀头中。

牌例： 自摸

7.1.7 多种选择：若所和牌有多种可选的位置，则所和牌位于不同的位置的和牌型视作不同的和牌型，依高点法指定。高点法见 7.8 节。

## 7.2 刻子的分类

7.2.1 暗杠：执行暗杠操作后产生的暗杠子。

7.2.2 明杠：不是暗杠的杠子。

7.2.3 暗刻：对于手牌中的一个刻子，若该刻子中没有荣和牌，则称起为暗刻。

7.2.4 明刻：不属于暗杠、明杠或暗刻的刻子。

7.2.5 幺九刻：刻子中的牌均为幺九牌的刻子。

7.2.6 中张刻：不是幺九刻的刻子。

## 7.3 役种表

役种表中，**黑体**标注的役表示门前清限定，即仅在门前清状态下成立；下划线标注的役表示副露减一番，即副露状态下该役减一番。若役的描述中无“顺子”“刻子”“面子”等标准和牌型的组成部分，则该役不限定为标准和牌型。

7.3.1 一番役：以下役均为 1 番。

(1) **立直**：立直状态下和牌。详见 5.12 节。

(2) **门前清自摸和**：门前清状态自摸和牌。

(3) **一发**：在立直状态下，立直成功后自己未打出过牌，且立直后无人鸣牌的情况下和牌。

(4) **断幺九**：和牌时所有牌均不是幺九牌。

牌例：荣和

牌例：荣和

牌例：自摸

(5) 役牌刻子：役牌分为场风牌、门风牌、三元牌。场风牌是与场风同名的牌。门风牌是与门风同名的牌。所有选手的场风牌相同，但不同选手的门风牌不同。本役由 5 个独立的役组成：

(5.1) 役牌-场风刻：有由场风牌组成的刻子。


牌例：荣和（东风场南家）

(5.2) 役牌-门风刻：有由门风牌组成的刻子。

牌例：荣和（东风场南家）

(5.3) 役牌-白：有由组成的刻子。

牌例：荣和

(5.4) 役牌-发：有由组成的刻子。

牌例：荣和

(5.5) 役牌-中：有由组成的刻子。

牌例：荣和

(6) 平和：标准和牌型下，雀头不为役牌，没有刻子，听牌形式为两面。门前清限定。

牌例：自摸

牌例：荣和（东风场西家）

(7) 一杯口：和牌时有两个相同的顺子。忽略红宝牌造成的差异。门前清限定。

牌例：荣和

(8) 岭上开花：自摸时，自摸牌是岭上牌。

(9) 海底摸月：自摸时，自摸牌是海底牌。

(10) 河底捞鱼：荣和时，荣和牌是河底牌。

(11) 抢杠：他家加杠时抢杠和，详见 6.3.3 节。

7.3.2 两番役：以下役均为 2 番。

(1) 两立直：本局对局无人鸣牌时，自己的第一回合立直。不计立直。

(2) **七对子**: 七对和牌型和牌, 详见 6.1.2 节。

(3) 对对和：和牌时所有面子均为刻子。

牌例：    自摸 

(4) 三色同顺：和牌时拥有三种颜色的顺子，且序数组合完全相同。副露减一番。

牌例：

(5) 三色同刻：和牌时拥有三种颜色的刻子，且序数相同。

牌例:  自摸

(6) 一气贯通：和牌时拥有一种颜色的三个顺子，其中有一个序数组合为 123 的顺子，有一个序数组合为 456 的顺子，有一个序数组合为 789 的顺子。副露减一番。

牌例：

(7) 三暗刻：和牌时暗刻与暗杠的数量之和为 3。

牌例：

																
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

牌例：荣和

牌例：

一萬	一萬	一萬	二萬	三萬	四萬	五萬	六萬	七萬	八萬	九萬	東	南	西	北	榮和
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	----

(8) 三杠子：和牌时有三个杠子。

牌例：

(9) 混全带幺九：每一个面子均包含幺九牌，且雀头由幺九牌组成。副露减一番。

牌例：

(10) 混老头：和牌时只有幺九牌。不计混全带幺九。

牌例：

自摸

牌例：

(11) 小三元：和牌时有两个三元牌的刻子，且雀头由三元牌组成。

牌例:

7.3.3 三番役：以下役均为 3 番。

(1) 纯全带幺九：无字牌的混全带幺九。不计混全带幺九。副露减一番。

牌例：





七对和牌型的字一色称为大七星。

牌例： 自摸 

(7) 四喜和：和牌时有四种风牌，且至少有三个风牌的刻子。

牌例： 荣和 

牌例： 荣和 

有三个风牌刻子的四喜和称为小四喜，如牌例 1。有四个风牌刻子的四喜和称为大四喜，如牌例 2。

(8) 四杠子：和牌时有四个杠子。

牌例： 自摸 

(9) 绿一色：所有牌均为  中的一张。

牌例： 荣和 

牌例： 自摸 

(10) 清老头：所有牌均为  中的一张。

牌例： 荣和 

(11) 九莲宝灯：和牌时所有牌均为同一种颜色的数牌，且序数为 1 和序数为 9 的牌分别不少于 3 张，序数为 2 到 8 的牌分别不少于 1 张。

牌例： 自摸 

听牌型有九种牌的九莲宝灯称为纯正九莲宝灯。

牌例： 荣和 

### 7.3.7 役种名称对照表：

每个役种由于历史、地域等原因，有其他的常用名称：

正式名称		常用名称		
立直				
门前清自摸和		门清自摸	自摸	不求人
一发				
断幺九		断幺		
役牌	役牌-白	白		
	役牌-发	发		
	役牌-中	中		

正式名称	常用名称			
平和				
一杯口	一般高			
岭上开花	岭上	杠上开花		
海底摸月	海底	妙手回春		
河底捞鱼	河底			
抢杠	枪杠	抢杠和		
两立直	双立直	double 立		
七对子	七对			
对对和	对对	碰碰和		
<u>三色同顺</u>	三同顺	三色		
三色同刻	三同刻			
<u>一气贯通</u>	一气	一通	清龙	一条龙
三暗刻				
三杠子	三杠			
<u>混全带幺九</u>	混全	全带	全带幺	
混老头	混幺九			
小三元				
<u>纯全带幺九</u>	纯全			
<u>混一色</u>				
两杯口	二杯口			
人和				
<u>清一色</u>				
天和				
地和				
四暗刻				
国士无双	国士	十三幺		
大三元				
字一色				
大七星	七星			
四喜和				
大四喜	四风会			

正式名称	常用名称
小四喜	
四杠子	四杠 十八罗汉
绿一色	
清老头	清么九
九莲宝灯	九莲
纯正九莲宝灯	纯九

役种可以使用日语名称，下表给出了部分役的日语名称、发音和略称。部分发音较为冗长，一般使用略称，本表用灰色省略。

正式名称	日语名称	发音	略称或他称
立直	立直	リーチ	
门前清自摸和	門前清自摸和		門前自摸 ツモ
一发	一発	イッパツ	
断么九	断么九		タンヤオ
役牌	役牌	ヤクハイ	
役牌-白	役牌: ハク		ハク
役牌-发	役牌: ハツ		ハツ
役牌-中	役牌: チュン		チュン
平和	平和	ピンフ	
一杯口	一盃口	イーペーコー	
岭上开花	嶺上開花		リンシャン
海底摸月	海底摸月		ハイテイ
河底捞鱼	河底撈魚		ホウテイ
抢杠	槍槓	チャンカン	搶槓
两立直	ダブル立直	ダブルリーチ	ダブリー
七对子	七対子	チートイツ	チートイ ニコニコ
对对和	対々和	トイトイホー	対々
<u>三色同顺</u>	三色同順	サンショク ドウジュン	三色
三色同刻	三色同刻	サンショク ドウコウ	三同刻

正式名称	日语名称	发音	略称或他称
<u>一气通贯</u>	一気通貫		イッツー
三暗刻	三暗刻	サンアンコ	
三杠子	三槓子	サンカンツ	
<u>混全带么九</u>	混全帯么九		全帯么九    チャンダ
混老头	混老頭	ホンロウトウ	
小三元	小三元	ショウサンゲン	
<u>纯全带么九</u>	純全帯么九		ジュンチャン
<u>混一色</u>	混一色	ホンイーソー	
<b>两杯口</b>	二盃口	リャンペーコー	
<b>人和</b>	人和	レンホー	
<u>清一色</u>	清一色	チンイツ	
<b>天和</b>	天和	テンホー	
<b>地和</b>	地和	チーホー	
<b>四暗刻</b>	四暗刻	スーアンコー	
<b>四暗刻单骑</b>	四暗刻単騎	四暗刻タンキ	スツタン
<b>国士无双</b>	国士無双	コクシムソウ	コクシ
大三元	大三元	ダイサンゲン	
字一色	字一色	ツーイーソー	
<b>大七星</b>	大七星	ダイチーシン	
四喜和	四喜和	スーシーホー	
大四喜	大四喜	ダイスーシー	
小四喜	小四喜	ショウスーシー	
四杠子	四槓子	スーカンツ	
绿一色	緑一色	リュウイーソー	
清老头	清老頭	チンロウトウ	
<b>九莲宝灯</b>	九蓮宝燈	チューレン ポートン	チューレン

#### 7.4 宝牌

7.4.1 红宝牌：见 2.1.5 节。红宝牌数指所有牌中红宝牌的数量。

7.4.2 指示牌：指示牌建立一种映射，指示牌所对应的被指示牌如下表所

示。表中的牌均包括了同名的红宝牌。

指示牌									
被指示牌									
指示牌									
被指示牌									
指示牌									
被指示牌									
指示牌									
被指示牌									

7.4.3 表宝牌：表宝牌指示牌决定了表宝牌。没有有效的表宝牌指示牌时，所有牌都不是表宝牌，表宝牌重数为 0。每有一张有效的表宝牌指示牌，其指示的牌成为表宝牌，表宝牌重数+1。王牌堆中的表宝牌指示牌有效当且仅当表宝牌指示牌被翻开。选手的表宝牌数指其所有牌的表宝牌重数之和。

例如：宝牌指示牌，则是 1 重表宝牌。

例如：宝牌指示牌，则是 2 重表宝牌，是 1 重表宝牌。

7.4.4 里宝牌：

里宝牌指示牌决定了里宝牌。没有有效的里宝牌指示牌时，所有牌都不是里宝牌，里宝牌重数为 0。每有一张有效的里宝牌指示牌，其指示的牌成为里宝牌，表宝牌重数+1。王牌堆中的里宝牌指示牌有效当且仅当其上面的表宝牌

指示牌被翻开。选手的里宝牌数指其所有牌的表宝牌重数之和。对局过程中，里宝牌指示牌未被展示，里宝牌是未知的，任何人不得翻看里宝牌指示牌；立直状态的选手和牌后，该选手方可翻开生效的里宝牌指示牌，并令所有选手及裁判确认其里宝牌数。

例如：里宝牌指示牌，则是1重里宝牌。

例如：里宝牌指示牌，则是2重里宝牌，是一重里宝牌

#### 7.4.5 红宝牌、表宝牌、里宝牌统称为宝牌

7.5 番数计算：有役满役的手牌不需要计算番数。称流局满贯的番数为5番。除此之外，番数按下述规则计算。

7.5.1 初始番数：一个和牌型的初始番数为0。

7.5.2 役的番数：若一个和牌型有某役，则该和牌型的番数增加该役所规定的番数。

牌例：自摸（东风场北家）

此和牌型有且仅有役：役牌-门风刻，番数为1番。

牌例：立直荣和（南风场西家）

此和牌型有役：立直(1番)、三色同顺(2番)，番数为3番。

牌例：荣和（南风场西家）

此和牌型有且仅有役：三色同顺，番数为1番。

牌例：立直荣和

此和牌型有役：立直(1番)、断幺九(1番)、七对子(2番)，役的番数总计为4番。

牌例：荣和（东风场东家）

此和牌型有役：役牌-门风刻(1番)、役牌-场风刻(1番)、役牌-白(1番)、役牌-发(1番)、对对和(2番)、混老头(2番)、混一色(2番)，役的番数总计10番。

7.5.3 宝牌的番数：和牌型额外获得等同于红宝牌数与表宝牌数之和的番数。若和牌时为立直状态，则和牌型再额外获得等同于里宝牌数的的番数。通过宝牌获得番数称为宝牌的番数。

牌例：自摸（东风场北家）







牌例：

牌例： 荣和，宝牌

则有以下合法的和牌型：

1. 七对和牌型：七对子、清一色、断幺，9 番 25 符倍满，基本点 4000。
2. 标准和牌型，单骑听牌：两杯口、清一色、断幺，10 番 30 符倍满，基本点 4000。

 荣和

3. 标准和牌型，两面听牌：平和、两杯口、清一色、断幺，11 番 20 符三倍满，基本点 6000。

(1)  荣和

(2)  荣和

于是应选择第 3 组和牌型中的任意一个作为和牌型。

牌例： 自摸，宝牌

则有以下合法的和牌型：

1. 七对和牌型：门前清自摸和、七对子、清一色、断幺，10 番 25 符倍满，基本点 4000。
2. 标准和牌型，单骑听牌：门前清自摸和、两杯口、清一色、断幺，11 番 30 符三倍满，基本点 6000。

 自摸

3. 标准和牌型，两面听牌：门前清自摸和、平和、两杯口、清一色、断幺，12 番 20 符三倍满，基本点 6000。

(1)  自摸

(2)  自摸

于是应选择第 2 组或第 3 组和牌型中的任意一个作为和牌型。

## 7.9 无包牌素点

7.9.1 素点是根据和牌型应付的点数。根据理论计算的应付素点 $n_0$ ，由于点棒的最小单位为 100，于是 $n_0$ 中不足 100 点的部分，实际支付时按 100 点记，实付素点 $n$ 用公式标记为

$$n = \left\lceil \frac{n_0}{100} \right\rceil \times 100$$

7.9.2 庄家自摸素点：庄家自摸时，所有人的应付素点为 $2a$ ，声明形式为

“每人 $n$ 点”。例如，庄家自摸 1 番 30 符，每人的应付素点为 480，此时的实付素点为 500，声明形式为“每人 500 点”。

7.9.3 庄家荣和素点：庄家荣和时，放铳家的应付素点为 $6a$ ，声明形式为“ $n$ 点”。例如，庄家荣和 1 番 30 符，放铳家的应付素点为 1440，此时的实付素点为 1500，声明形式为“1500 点”。

7.9.4 闲家自摸素点：闲家自摸时，庄家的应付素点为 $2a$ ，所有闲家的应付素点为 $a$ ，声明形式为“闲家 $n_1$ 点 庄家 $n_2$ 点”，或简呼“ $n_1$ 点  $n_2$ 点”，其中 $n_1$ 为闲家的实付素点， $n_2$ 为庄家的实付素点。例如，闲家自摸 1 番 30 符，庄家应付素点为 480，此时的实付素点为 500；其他选手应付素点为 240，此时的应付素点为 300，声明形式为“闲家 300 点 庄家 500 点”，或简呼为“300 点 500 点”。

7.9.5 闲家荣和素点：闲家荣和时，放铳家的应付素点为 $4a$ ，声明形式为“ $n$ 点”。例如，闲家荣和 1 番 30 符，放铳家的应付素点为 960，此时的实付素点为 1000，声明形式为“1000 点”。

#### 7.9.6 速查表

表 1：满贯以下情况常用庄家自摸实付素点

	1 番	2 番	3 番	4 番	5 番
20 符		700	1300	2600	4000
25 符			1600	3200	4000
30 符	500	1000	2000	3900	4000
40 符	700	1300	2600	4000	4000
50 符	800	1600	3200	4000	4000
60 符	1000	2000	3900	4000	4000
70 符	1200	2300	4000	4000	4000
80 符	1300	2600	4000	4000	4000
90 符	1500	2900	4000	4000	4000
100 符	1600	3200	4000	4000	4000

表 2：满贯以下情况常用庄家荣和实付素点

	1 番	2 番	3 番	4 番	5 番
25 符		2400	4800	9600	12000
30 符	1500	2900	5800	11600	12000
40 符	2000	3900	7700	12000	12000
50 符	2400	4800	9600	12000	12000
60 符	2900	5800	11600	12000	12000
70 符	3400	6800	12000	12000	12000
80 符	3900	7700	12000	12000	12000
90 符	4400	8700	12000	12000	12000
100 符	4800	9600	12000	12000	12000
110 符	5300	10600	12000	12000	12000

表 3：满贯以下情况常用闲家自摸实付素点，格式为 $n_1 - n_2$

	1 番	2 番	3 番	4 番	5 番
20 符		400-700	700-1300	1300-2600	2000-4000
25 符			800-1600	1600-3200	2000-4000
30 符	300-500	500-1000	1000-2000	2000-3900	2000-4000
40 符	400-700	700-1300	1300-2600	2000-4000	2000-4000
50 符	400-800	800-1600	1600-3200	2000-4000	2000-4000
60 符	500-1000	1000-2000	2000-3900	2000-4000	2000-4000
70 符	600-1200	1200-2300	2000-4000	2000-4000	2000-4000
80 符	700-1300	1300-2600	2000-4000	2000-4000	2000-4000
90 符	800-1500	1500-2900	2000-4000	2000-4000	2000-4000
100 符	800-1600	1600-3200	2000-4000	2000-4000	2000-4000

表 4：满贯以下情况常用闲家荣和实付素点

	1 番	2 番	3 番	4 番	5 番
25 符		1600	3200	6400	8000
30 符	1000	2000	3900	7700	8000
40 符	1300	2600	5200	8000	8000
50 符	1600	3200	6400	8000	8000
60 符	2000	3900	7700	8000	8000
70 符	2300	4500	8000	8000	8000
80 符	2600	5200	8000	8000	8000
90 符	2900	5800	8000	8000	8000
100 符	3200	6400	8000	8000	8000
110 符	3600	7100	8000	8000	8000



表 5：满贯以上情况素点：

	庄家自摸	闲家自摸	庄家荣和	闲家荣和
满贯	4000	2000-4000	12000	8000
跳满	6000	3000-6000	18000	12000
倍满	8000	4000-8000	24000	16000
三倍满	12000	6000-12000	36000	24000
累计役满	16000	8000-16000	48000	32000
役满				

### 7.10 包牌

7.10.1 大三元包牌：若有选手甲已副露两个三元牌刻子，此时若选手乙打出一张三元牌后选手甲副露，此时选手甲大三元确定，选手乙为选手甲包牌。

7.10.2 大四喜包牌：若有选手甲已副露三个风牌刻子，此时若选手乙打出一张风牌后选手甲副露，此时选手甲大四喜确定，选手乙为选手甲包牌。

#### 7.10.3 包牌素点计算：

(1) 自摸，选手甲包牌，则选手甲的应付素点改为所有人原应付素点之和，其他选手应付素点归 0。

(2) 荣和，选手甲包牌，选手乙放铳，则选手甲和选手乙的应付素点均为选手乙的原应付素点的一半。

### 7.11 供托

7.11.1 供托家：若有选手自摸，则供托家为自摸的选手。若有选手荣和，则供托顺位从前到后依次为：放铳家下家、放铳家对家、放铳家上家，供托家为荣和的选手中供托顺位最靠前的选手。

7.11.2 立直供托：供托家收取立直盘中所有的立直供托。

7.11.3 本场供托：根据本场数 $x$ ，供托家收取本场供托：

(1) 供托家自摸，无包牌：所有其他选手向供托家支付 $100x$ 点本场供托。

(2) 供托家自摸，选手甲包牌：选手甲向供托家支付 $300x$ 点本场供托。

(3) 供托家荣和：放铳家向供托家支付 $300x$ 点本场供托。

### 7.12 交付点数的流程

7.12.1 声明与展示手牌：自摸按照 6.3.2 节声明自摸并展示手牌，荣和按照 6.3.3 节声明荣和并展示手牌。

7.12.2 依次结算点数：自摸时，自摸家进行点数结算。荣和时，由放铳家的下家开始依次进行点数结算。单次点数结算流程如下：

7.12.3 声明役种：和牌者按任意顺序声明和牌型所拥有的所有役种的名字。可以使用正式名称或常用名称，可以使用中文或日语。若只有一种非役满役，则可以增加“仅”的前缀（或者使用日语后缀“のみ”）。

牌例： 立直荣和  （南风场西家）

声明：立直、三色同顺。

牌例： 荣和  （南风场西家）

声明：三色同顺のみ。

牌例： 立直荣和 

声明：立直、断幺九、七对子。

“役牌-场风刻”与“役牌-门风刻”除常规的声明方式外，还有常用名称“役牌-场风牌”与“役牌-门风牌”，可以省略“役牌-”的前缀。除此之外，还可以直接声明其各自对应的风牌的名称。若同时有这两个役，且对应的风牌名称相同，则可以合称该风牌连风名。名称如下：

牌	风牌名		风牌连风名	
	中文名称	日语名称	中文连风名	日语连风名
	东	トン ひがし	连东 双东 double 东	ダブトン
	南	ナン みなみ	连南 双南 double 南	ダブナン
	西	シャー にし	连西 双西 double 西	ダブシャー
	北	ペー きた	连北 双北 double 北	ダブペー

其中栏中的任意一个名称都是可用的，中文名称可以增加“役牌-”的前缀，可以增加“风”或“风刻”的后缀，日文名称可以增加“役牌”的前缀。

牌例： 自摸  （东风场北家）

声明：北のみ。

牌例： 荣和  (东风场东家)

声明：连东、白、发、对对、混老头、混一色。

若和牌型有役满役，则只声明役满役。

牌例：          自摸 

声明：大四喜、字一色、四暗刻单骑、四杠子。

7.12.4 声明宝牌：和牌型有役满役，则不需要声明。若和牌者有宝牌，则和牌者声明“宝牌”（或者使用日语“ドラ”），再声明和牌型的宝牌的番数（数字必须用中文声明一次，可在中文声明前后使用日语声明）。若和牌者没有宝牌，则和牌者可以不声明，或声明“宝牌0”（或者使用日语“ドラゼロ”）。

牌例：自摸（东风场北家）

宝牌指示牌, 不声明。

牌例：立直荣和（南风场西家）

表宝牌指示牌     ，里宝牌指示牌     ，声明宝牌 3。


牌例：荣和（南风场西家）

宝牌指示牌, 声明宝牌 1。

牌例：立直荣和






表宝牌指示牌   
，里宝牌指示牌   
，声明宝牌 9。

牌例：荣和（东风场东家）











宝牌指示牌 ，声明宝牌 2。

7.12.5 声明番数：若有役满役，则不声明。否则，以“*t*番”的形式声明番数。






牌例：  

宝牌指示牌, 声明 1 番。



[illegible]

表宝牌指示牌，里宝牌指示牌，声明 6 番。


牌例：三萬四萬北北東發東榮和二萬（南风场西家）

宝牌指示牌，声明 2 番。

牌例：立直荣和

表宝牌指示牌 ，里宝牌指示牌 ，声明 13 番。

牌例：  荣和 （东风场东家）

宝牌指示牌 ，声明 12 番。

7.12.6 声明符数：若有役满役或番数  $t \geq 5$ ，则不声明。否则，以“ $b$ 符”的形式声明符数。

牌例：  自摸 （东风场北家）

声明：40 符。

牌例：  荣和 （南风场西家）



声明：30 符。

牌例：  荣和 （东风场东家）


不声明。

7.12.7 声明基本点名称：若基本点有名称，则声明基本点的名称。可以使用中文或日语名称。



牌例： 立直荣和 （南风场西家）

表宝牌指示牌 ，里宝牌指示牌 ，声明跳满。

牌例：  荣和 （南风场西家）

宝牌指示牌 ，不声明。

牌例： 立直荣和 

表宝牌指示牌 ，里宝牌指示牌 ，声明累计役满。

牌例：  荣和 （东风场东家）

宝牌指示牌 ，声明三倍满。

牌例： 自摸 

声明：役满。










7.12.8 声明实付素点：按 7.9 节规定的声明形式声明实付素点。必须使用中文声明一次。声明时“点”字可省略。

牌例：  自摸 （东风场北家）

宝牌指示牌 。

声明：400 点 700 点。

牌例： 立直荣和 （南风场西家）

表宝牌指示牌，里宝牌指示牌。

声明：12000 点。

牌例：

例如：

选手	东家	南家	西家	北家
点数	25000	26000	27000	22000
顺位	3 位	2 位	1 位	4 位

例如：

选手	东家	南家	西家	北家
点数	19000	37000	22000	22000
顺位	4 位	1 位	2 位	3 位

8.2 天边：天边是比赛规定的最低点数，默认为 0。在天边规则下，对局结束后，若任何选手的点数小于天边，则称该选手被击飞，该盘比赛立即结束。若选手支付立直供托后，点数将小于天边，则此时不得立直。

例如：选手点数 7600 点，此时放铳给庄家 3 番 40 符 0 本场，则支付 7700 点后点数变为-100，被击飞。

例如：选手点数 2500 点，荒牌流局未听牌，有 3 名选手听牌，则支付 3000 点后点数变为-500，被击飞。

例如：选手点数 500 点，达成立直条件，但立直供托为 1000 点，此时不能立直。

☆ 天边规则在第一届“七星杯”比赛中不采用，即点数可以小于 0，任意选手点数小于 0 后比赛正常继续，无论多少点均可以立直。

8.3 终局：南 4 局称为终局。终局下庄后，若有选手的点数超过 30000 点，则该盘比赛立即结束。

8.4 西入：终局下庄后，若所有选手的点数均未超过 30000 点，则该盘比赛继续，之后任意一局结束后有选手的点数超过 30000 点，该盘比赛立即结束。西 4 局下庄后，该盘比赛立即结束。

☆ 西入规则在第一届“七星杯”比赛中不采用：终局下庄后，若所有选手的点数均未超过 30000 点，该盘比赛立即结束。

8.5 终局连庄：

8.5.1 和牌终局：若终局的庄家因和牌连庄，此时若庄家为 1 位且点数超过 30000，则该盘比赛立即结束，称为和牌终局。

8.5.2 听牌终局：若终局的庄家因荒牌流局听牌连庄，若庄家为 1 位且点数超过 30000，则该盘比赛立即结束，称为听牌终局。

8.5.3 中途流局：中途流局导致的连庄不会使比赛结束。

☆ 和牌终局和听牌终局在第一届“七星杯”比赛中不采用：终局无论以何种方式连庄，比赛都不会结束。

8.6 最终顺位：比赛结束时的顺位。

8.7 终局立直供托：比赛结束时，若立直盘中有立直供托，则最终顺位为一位的选手取得所有立直供托。

8.8 精算点：

8.8.1 实际点：设比赛结束时的点数为 $s$ ，则实际点 $d$ 由以下公式给出：

$$d = \frac{s}{1000} - 25$$

例如：比赛结束时点数为 25000，则实际点为 0.0。

例如：比赛结束时点数为 30500，则实际点为+5.5。

例如：比赛结束时点数为 18600，则实际点为-6.4。

8.8.2 顺位马点：顺位马点由最终顺位决定：

最终顺位	1 位	2 位	3 位	4 位
顺位马点	+15	+5	-5	-15

8.8.3 精算点：精算点为实际点+顺位马点。

例如：比赛结束时点数为 25000，顺位为 3 位，则精算点为-5.0。

例如：比赛结束时点数为 30500，顺位为 1 位，则精算点为+20.5。

例如：比赛结束时点数为 18600，顺位为 4 位，则精算点为-21.4。

## 九、犯规与处罚

9.1 处罚方式：

9.1.1 赔满贯：若处罚选手为庄家，则向所有选手支付 4000 点；若处罚选手为闲家，则向庄家支付 4000 点，其他选手支付 2000 点。

9.1.2 停和：本局对局处罚选手不得宣告和牌。

9.1.3 陪打：本局对局处罚选手不得鸣牌，不得和牌，每回合必须打出新摸的那一张牌。正常结算放銃。

9.1.4 警告：每盘比赛结束后，在确定最终顺位前，根据本盘比赛中的警



告次数支付点数：

- (1) 5 次以下：不支付点数。
- (2) 5 次以上，不超过 10 次：向所有其他选手支付 1000 点。
- (3) 超过 10 次，不超过 15 次：向所有其他选手支付 2000 点。
- (4) 超过 15 次，不超过 18 次：向所有其他选手支付 3000 点。
- (5) 超过 18 次，不超过 20 次：向所有其他选手支付 4000 点。
- (6) 超过 20 次：若警告次数为  $n$ ，向所有其他选手支付的点数为：

$$4000 + 1000(n - 20)$$

## 9.2 手牌规范：

9.2.1 选手在摸牌后（不包括跳张后），在进行下一个操作前，必须明确区分新摸的牌和非新摸的牌。区分方式可以为：将新摸的牌横置在非新摸的牌上方、将新摸的牌放在手牌的最左侧或最右侧、将新摸的牌放在手牌的前方或后方。错误的操作主要是将新摸的牌插入非新摸的牌当中。被裁判发现后，警告一次，本回合不得自摸。

9.2.2 对局结束前，不得将手牌扣置、遮挡、故意展示等，且需能使裁判在任何时刻能在选手旁边的位置看清楚其手牌和新摸的牌。被裁判发现后，警告一次，并应立即改正。

9.2.3 有选手宣布和牌后，未和牌的选手扣置自己的手牌，和牌的选手依 6.3 节展示自己的手牌。荒牌流局后，依 6.6 节，未听牌的选手扣置自己的手牌，听牌的选手展示自己的手牌。中途流局后，除九种九牌和三家和了规定的情形展示手牌外，其余选手扣置自己的手牌。若隐瞒或欺骗自己的手牌与听牌状态，则警告一次，并提供真实信息。

## 9.3 宝牌规范：

9.3.1 若选手翻开了错误的宝牌指示牌，则警告一次，由裁判处理宝牌指示牌，使宝牌指示牌的数量和位置正确。

9.3.2 对局结束前，任何人不得翻看里宝牌指示牌，否则赔满贯。

9.3.3 立直状态和牌后，应翻开里宝牌指示牌，并令所有选手和裁判均可看到。忘记翻开里宝牌指示牌，警告一次。未令其他选手和裁判看到里宝牌指示牌，警告一次。

## 9.4 鸣牌和荣和规范：

9.4.1 声明：鸣牌或荣和操作前，必须向所有选手声明自己的操作名称。否则警告一次。声明操作后不执行操作警告一次。

9.4.2 时机：一个时机一名选手只能进行一个操作，同一选手在同一时机声明的多个操作只有第一个生效的操作有效，之后的操作无效，并警告一次。

9.4.3 如果需要考虑是否进行操作，则可以主动示意，令其他选手等待其作出决定。

9.4.4 如果已经有选手在同时机内进行了低优先级操作，或已经有选手摸牌结束时机，若暂时无进一步的操作，则有操作的选手仍可以主动示意，立即令其他选手等待其作出决定，已进行的低优先级操作需撤回，已经摸取的牌需放回原处。之后若确定执行高优先级操作，则正常执行，否则恢复撤销的操作。

9.5 立直规范：立直而未声明，警告一次。声明立直而不执行立直操作，警告一次。

9.6 点数结算规范：

9.6.1 役种名称：若使用了 7.3.7 节之外的役种别名，则应向所有选手说明该别名的含义。若使用了错误的役种名称，警告一次。

9.6.2 点数错误：最终番数和符数若与役种声明、宝牌数目不符，或选择了不符合高点法的和牌型，或声明役种不全，则警告一次，并由裁判纠正。

9.6.3 若番数、符数、点数声明完成后，若只使用了日语声明而未使用中文声明，则警告一次。并立即用中文补充声明。

9.6.4 若点数结算有困难，则应查阅本规则，或请求裁判的帮助。

9.7 摸牌错误：若选手从错误的位置摸牌，若其未获得该牌的信息，则应立即放回原位。否则，根据以下情况处理：

(1) 若摸得的错误牌是王牌堆中的牌，则摸牌错误的选手赔满贯。

(2) 若摸得的错误牌不是王牌堆中的牌，则警告一次。

之后由裁判整理牌山，使之恢复正常状态。

9.8 手牌数量错误：

9.8.1 手牌应有数量：若选手有 $k$ 个固定面子，则回合内应有 $(14 - 3k)$ 张手牌，回合外应有 $(13 - 3k)$ 张手牌。

9.8.2 小相公：手牌数少于应有数量。若手牌数为 0，则赔满贯，本局停

和。否则，警告一次，本局停和。

9.8.3 大相公：手牌数大于应有数量。赔满贯，本局陪打。

9.9 错误和牌：

9.9.1 诈和：不符合和牌型而声明和牌。诈和赔满贯，本局停和。

9.9.2 错和：符合和牌型，但不符合其他和牌条件。如振听、无役等。错和赔满贯，不停和。

9.10 鸣牌错误：

9.10.1 不符合鸣牌条件：警告一次，鸣牌无效。

9.10.2 使用错误的手牌鸣牌：警告一次，鸣牌无效。

9.10.3 鸣牌摆放错误：警告一次，立即改正。

9.10.4 鸣牌后少摸或多摸牌：按 9.11.1 节规定的方式处理。

9.11 摸牌打牌错误

9.11.1 摸牌错误：少摸或多摸牌。多摸牌时，若其未获得该牌的信息，则应立即放回原位。若应摸牌或错摸牌为海底牌、岭上牌或宝牌指示牌，则警告三次。之后按 9.8 节规定的方式处理。

9.11.2 额外打牌：在下一操作前发现，则必须收回此牌。否则打出的牌视为不在对局中，不可做任何操作。之后按 9.8 节规定的方式处理。

9.11.3 拒绝打牌：在下一操作前发现，则由裁判强制打出一牌。否则：按 9.8 节规定的方式处理，且应打出河底牌时拒绝打牌警告三次。

9.11.4 悔牌：在下一操作前反悔，警告一次。

9.11.5 食替：在下一操作前发现，则必须悔牌重打。否则，若此时无牌可打或下一操作已执行，则赔满贯。

9.12 立直错误：

9.12.1 未缴纳立直供托：警告一次，并立即缴纳。

9.12.2 未横置立直宣言牌：警告一次。

9.12.3 未听牌宣告立直：裁判发现后，立直无效，立直供托不收回，赔满贯，本局陪打。

9.12.4 立直后打出非新摸的牌，或非法暗杠：裁判发现后，立直无效，立直供托不收回，赔满贯，本局陪打。

9.13 非法查看他人手牌和牌山：其中查看是主观的，漏出是无意的，裁定

由裁判决定。

9.13.1 查看有效的里宝牌指示牌，则按 9.3.2 节规定的方式处理。

9.13.2 查看非王牌堆中的牌：每一张警告一次。

9.13.3 查看王牌堆的牌：赔满贯。

9.13.5 查看他家手牌：赔满贯。

9.13.6 漏出手牌：警告一次。一次性漏出三张以上警告两次。

9.13.7 漏出牌山中非岭上牌：警告一次。一次性漏出三张以上警告两次。

9.13.8 漏出岭上牌：赔满贯。

9.13.9 破坏牌山且无法复原：破坏者取消比赛资格，本局重新开始，并根据情节轻重做出其他惩罚，对其他选手做出补偿。

9.14 非法交流：使用言语与其他选手提供、交流信息的，警告一次。情节严重的警告两次。

9.15 思考时间：长时间思考（20 秒以上）的频率过高，或思考时间影响其他选手参赛体验的，由裁判裁定并警告。

9.16 对用具的非法操作

9.16.1 藏匿手牌：赔满贯，并将藏匿的手牌放在规定的位置，本局陪打。

9.16.2 替换或交换牌：赔满贯，本局陪打。

9.17 其他违反规则的行为由裁判裁定判罚，部分警告可视情况改为口头提醒，或减少警告次数。情节过于严重者，由裁判长决定取消比赛资格。

## 十、额外说明

10.1 以上规则未尽事项依裁判裁定。

10.2 西安交通大学棋牌协会保留本规则的最终解释权。

10.3 损坏比赛用具，照价赔偿。

西安交通大学棋牌协会

2020 年 10 月 28 日