术语定义

一、手牌

在一局比赛中一家发得的全部牌张，共十七张牌。

二、底牌

共3张牌。在发牌结束时处于翻扣状态，叫牌结束后归庄家所有，竞技软件自动亮明底牌使所有牌手可见。

三、首叫

按照方位或者一定的顺序，3名牌手中的一位有优先叫牌的权利，称为首叫。

四、叫分

牌手依次所叫牌的分值有：0分、1分、2分、3分，后一人所叫分值必须高于前面所叫的分值或选择不叫。

五、庄家

叫分最高或最先叫到3分者为庄家，庄家拥有3张底牌。

六、防守人

非庄家的两名牌手称为防守人，组成防守方，对抗庄家。

七、首攻

打牌阶段的第一次行牌，庄家享有首攻权。

八、一圈牌

打牌中相继出牌、逐级压制的过程称为一圈牌，一圈牌中可以有人不出牌而过牌。连续两人过牌不出时，该圈结束。

九、引牌

每一圈牌由上一圈最后出牌的人首先出牌，称为引牌。

十、上家

位于本家左方的牌手。

十一、下家

位于本家右方的牌手。

十二、一手牌

某位牌手一次所打出的牌，可能是一张或多张。

十三、局

若干副牌构成一局。

十四、轮

规定的局数称为轮。

十五、春天

庄家牌张全出，防守方未出一张。

十六、反春

庄家首攻一手牌后（可单张，可组合），防守方将牌连续出完，其间庄家再未出牌。

第三章     比赛通则

第五条  洗牌与发牌

由竞赛软件统一自动进行洗牌及发牌。

发牌时每人17张，剩余3张为底牌，确定庄家并选择是否加倍再加倍之后，底牌亮明给三家并由庄家收入手牌中。

第六条  叫牌

三家牌手拿到牌后，由一位牌手首叫，之后按照逆时针方向依次叫牌，每人每副牌拥有一次叫牌权利。后叫牌者只能叫比前面牌手高的分或者“不叫”。每人叫一次分则叫分结束，叫分最高者为庄家；若中途有人叫3分则叫分立即结束，此人为庄家。

若一副牌三家都选择“不叫”，则重新洗牌进行下一副。

牌手叫牌时间不得超过25秒，达到时间未选择叫分时竞赛软件自动判为“不叫”。

确定庄家后，两防守人须在25秒内选择对庄家加倍或不加倍，竞技软件将同时公布两防守人加倍结果，避免相互影响。当有防守人选择加倍时，庄家也可选择再加倍或不加倍。

有防守人加倍时，庄家选择再加倍的时间超过25秒，则竞技软件默认为“不加倍”。

第七条  打牌

叫牌结束后，进入打牌阶段，此阶段按逆时针出牌。每副牌第一圈由庄家先出，称为首攻；以后每圈由上圈出牌最大的一家先出牌，称为引牌。引牌时可以出任意合理牌型，另外两家须按照相同牌型选择盖牌，也可出炸弹或者火箭，下一家的出牌必须大于上一家出牌；若无大牌可盖牌或选择不出时，称为过牌。

整个打牌过程中，合法牌张一旦打出则不允许悔牌。

任何牌手在少于两张手牌时，竞技软件将自动向其他两位牌手报明剩余手牌的张数。

牌手出牌时间不得超过25秒，若到时间未出牌，则首攻或引牌时竞技软件默认出最小的一张，否则默认过牌。

第八条  牌型说明

一、火箭

双王（大王和小王）



二、炸弹或四条

四张点数相同的牌，如5555



三、单牌

单张牌（不分花色） ，包括大王、小王以及A~K的任意一张单张牌，例如8。

http://s.imsa.cn/cmsa_cms/uploads/allimg/160908/18_160908204729_1.jpg

四、对子

两张点数相同的牌（不分花色），例如55。



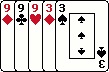
五、三张

三张点数相同的牌（不分花色），如777 。



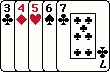
六、三带单、三带对

三张点数相同的牌带点数不同的一张单牌或一对，例如333+4或999+33。

或

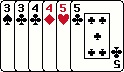
七、顺子

五张或更多的连续单牌（不包含 2和双王，最大到A，最小到3，不分花色），例如34567。



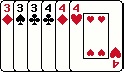
八、 连对

三个或更多的连续对子（不包含 2和双王，最大到A，最小到3，不分花色），如334455。



九、飞机

两个或更多的连续“三张”（不包括 2和双王，不分花色），例如333444 或777888999。



十、飞机带翅膀

飞机带与其长度相同数量点数不同的单牌或者对子（所带牌中不包含双王、炸弹以及与飞机连续的三张），如333444+69或333444+55或333444+6699

或

十一、四带二

四张相同点数的牌带两张单牌或两个对子（所带牌中不包括双王及炸弹），例如5555+39或9999+6688。

或 

第九条  牌型大小的比较

一、火箭 ＞ 炸弹 ＞ 一般牌型

一般牌型包括单牌、对子、三张、三带单、三带对、顺子、连对、飞机、飞机带翅膀、四带二。

二、炸弹

按牌点比较大小，其中2＞A＞K＞Q＞J＞10＞9＞8＞7＞6＞5＞4＞3。

三、一般牌型

1、单牌

大王＞小王＞2＞A＞K＞Q＞J＞10＞9＞8＞7＞6＞5＞4＞3，单牌不分花色。

2、对子、三张、顺子、连对、飞机

只有牌型与张数均相同时才能以最大牌张点数比较大小。

3、三带单、三带对、飞机带翅膀、四带二

只有牌型与张数均相同时才能按其中三张、飞机、炸弹的最大牌张点数比较大小。

第十条  牌局结束及胜负判定

任意一名牌手将自己手中的牌全部出完时，本副牌结束。先出完牌的一方获胜。若庄家先出完牌则庄家获胜，若任意一位防守人先出完牌则防守方获胜。

第十一条  得分与记分

每副牌局结束后，竞技软件自动计算、记录三家牌手相应的得分（见附录一）。记分是一副牌赛完的标志，也是双方比赛过程的原始记录和最终判定胜负的依据