

## 《掇蛋（国家）竞赛规则（2017版）》

[首页](#)[棋牌运动管理中心](#)

2022-03-01 15:39:36

### 《淮安掇蛋竞赛规则》

#### 前 言

自从2014年国务院印发了《关于加快发展体育产业促进体育消费的若干意见》以来，全民健身已经上升成为国家战略，并把增强人民体质、提高全民健康水平作为体育发展的根本目标。秉承这一思路，国家体育总局棋牌运动管理中心以“创新、协调、绿色、开放、共享”的发展理念为指导，提出了“传统棋牌项目趣味化”和“趣味棋牌项目竞技化”的重要发展战略。

为了全面推进趣味棋牌竞技化的发展战略，国家体育总局棋牌运动管理中心在淮安掇蛋成为国际智力运动联盟智力运动精英赛表演项目的基础上，面向全国推出了淮安掇蛋项目。

淮安掇蛋发源于全国历史文化名城、一代伟人周恩来总理的故乡、人杰地灵的江苏省淮安市。淮安市委、市政府早在2014年就已把掇蛋确立为淮安市级非物质文化遗产和特色体育文化品牌项目。

淮安掇蛋初始于二十世纪60年代，先是在淮安市的淮安民间开展，90年代后期逐步在周边地区开始流行。淮安掇蛋富含聪明智慧，技战术组合千变万化，有包容、有竞争，还要讲究集体配合。如今，掇蛋已在全国各地逐渐流行和普及，各个地区、各种形式的掇蛋比赛源源不断，很多网络和电视栏目的掇蛋比赛也非常红火，掇蛋已然成为全民健身和体育休闲活动的新兴项目，深受广大群众喜爱。

为全面推广、普及淮安掇蛋，使其能健康、有序、规范、快速发展，进而为举办全国性和国际性掇蛋比赛打下基础，国家体育总局棋牌运动管理中心委托淮安市体育局组成了《淮安掇蛋竞赛规则》编写组，在2015年9月颁布的淮安市《掇蛋竞赛规则》的基础上，总结了近年来各地区在组织开展掇蛋比赛活动中的经验和教训，借鉴了《竞技二打一扑克竞赛规则》等有关项目规则，在编写出《淮安掇蛋竞赛规则(讨论稿)》后，经出席“淮安掇蛋项目发展研讨会”的多位领导和专家研讨论证，又进行了多处修改和调整，形成了这本《淮安掇蛋竞赛规则》本。

希望《淮安掇蛋竞赛规则》的颁布实施，能够更好地推动掇蛋项目更加健康、有序、竞技化的发展，更好地帮助广大群众参与到淮安掇蛋赛事活动中来，享受智力运动的乐趣，创新掇蛋赛事的形式，拓展掇蛋的市场开发。

国家体育总局棋牌运动管理中心期待能以此为着力点，进一步推动群众性棋牌运动的广泛深入发展；进一步提升广大群众自主参与棋牌运动的积极性和主动性；进一步挖掘广大群众在趣味棋牌运动中的巨大

消费潜力；进一步创新趣味棋牌竞技化发展的新模式；进一步为棋牌产业的发展增加新的动力。最终实现各项传统棋牌运动和趣味棋牌运动的全民普及与国家体育产业共同发展的美好愿景。

2017年1月

## 目录

### 第一章 总则

#### 第一条 宗旨

### 第二章 定义

#### 第二条 掇蛋定义

#### 第三条 术语定义

#### 第四条 牌型与名称

### 第三章 比赛通则

#### 第五条 洗牌与抓牌

#### 第六条 打牌

#### 第七条 参谋与红心参谋

#### 第八条 牌型大小与比较

#### 第九条 借风出牌

#### 第十条 贡牌与还牌

#### 第十一条 出牌方式

#### 第十二条 10张报牌

#### 第十三条 每局比赛的计分

#### 第十四条 牌局结束和每轮比赛胜、负、平局的判定

### 第四章 违规与判罚

#### 第十五条 处理违规的罚则

#### 第十六条 处罚方式

#### 第十七条 暴露张与出错牌及其处理

#### 第十八条 越序抓牌、越序出牌与越序表态及其处理

#### 第十九条 贡错牌、还错牌及其处理

#### 第二十条 明显传递非法信号及其处理

#### 第二十一条 迟到

#### 第二十二条 拖延比赛时间

### 第五章 运动队（选手）退出比赛及其处理

#### 第二十三条 运动队（选手）退出比赛的提出

#### 第二十四条 运动队（选手）退出比赛的处理办法

### 第六章 赛事分类

#### 第二十五条 赛事分类

### 第七章 赛制的选择

#### 第二十六条 淘汰赛

#### 第二十七条 循环赛

第二十八条 积分编排赛

第二十九条 积分编排赛+低位淘汰赛

第三十条 积分编排赛+多局制淘汰赛

第三十一条 限定场地赛+网络赛（或电视赛）

第三十二条 网络与电视掇蛋比赛的赛制及其比赛规则

第三十三条 复式赛

第八章 竞赛组织及其他

第三十四条 设立竞赛机构

第三十五条 裁判员职责范围

第三十六条 限定场地赛赛场纪律

第三十七条 限定场地赛行为准则

第三十八条 比赛场地器材

第九章 申诉及解释权

第三十九条 申诉

第四十条 解释权

附录

第一章 总则

第一条 宗旨

淮安掇蛋是一项新兴的棋牌类休闲体育活动，由于它具有千变万化的趣味性、方便易学的普及性、随处可玩的方便性以及网络流行的快捷性，从而深受广大人民群众的喜悦，并极大地丰富了人民群众的闲暇生活。

为了推动我国智力运动的发展，丰富我国趣味棋牌竞技种类，使掇蛋项目得到全面推广和普及，并逐步走上健康、有序的竞技化发展轨道，特制定本规则。

第二章 定义

第二条 掇蛋定义

掇蛋是以扑克牌为主要竞赛器材，由两名选手组成一对与另一对选手相对抗的智力竞技扑克项目。

掇蛋需采用二副标准扑克牌(共108张牌)进行升级比赛。一副牌为54张，分为黑桃、红心、方块、梅花四种花色和大、小王。每名选手都应有27张牌，每一圈牌的领出牌者可以出单张、

对子、三同张、三带对、五张顺子、三连对、三同连张、炸弹等规定的不同牌型，以后各选手可轮流跟进压牌，直至无人再压牌时，则由这圈牌的最后压牌者再领出下一圈牌的牌型。

在每一副牌中，以四名选手中最先出完全手牌的一位选手为上游(亦称头游)，其余依次为二游、三游、下游(即四游)。只有上游一方可以升级，而下游方则需在下一副牌开始前向上游方贡牌，一局牌的比赛最终以双方升级级数的高低(最高为“过A”)决定比赛的胜负。

掇蛋最突出的特点是每副牌都增加了2张红心级牌(又称红心参谋、逢人配、百搭)。由于红心级牌可以任意搭配各种牌型，因此极大丰富了掇蛋比赛中各种技战术的组合变化。

### 第三条 术语定义

#### 一、己方和对方

比赛须由四位选手组成两对搭档进行。由本家与搭档(对门)组成己方；由另一对选手(上家和下家)组成对方。

#### 二、上家和下家

位于本家左方的选手称为上家。

位于本家右方的选手称为下家。

#### 三、全副牌

在一副牌中，四名选手所抓(发)得的全部牌张，共有108张。

#### 四、全手牌

在一副牌中，一名选手所抓(发)得的全部牌张，共27张。

#### 五、一副牌

四名选手从抓第一张牌到有两名选手先后打完全手牌，由此分别产生上游、二游、三游及下游。如果是打成“双下”(即同一方的选手分别获得上游和二游)时，则一副牌自然结束。

#### 六、一手牌

某位选手一次所打出的牌，可以是一张也可以是多张。

#### 七、一圈牌

四名选手先后按领出的牌型相继出牌、逐级压制的过程称为一圈牌。一圈牌中可以有人不出牌，连续三人过牌不出时，该圈结束。

#### 八、领出牌

每圈牌首先出的牌，称为领出牌。

1、一局牌第一副牌的第一圈，是由抓到抽出的牌张者先领出牌。以后每副牌由向上游贡牌的下游者领出牌。

2、如不需贡牌，则由上游者领出牌。

#### 九、上游、二游、三游、下游和“双下”

一副牌中，第一个把全手牌出完的选手是上游；第二个把全手牌出完的选手是二游；第三个把全手牌出完的选手是三游；三游出完全手牌后，未出完牌的选手就是下游。

如果是同一方的选手分别获得上游和二游，则这副牌的结果称为“双下”。

## 十、升级

只有获得上游的一方可以升级。

1、掇蛋比赛每局第一副牌从打2开始。每副牌结束时根据获上游选手的搭档获得二游、三游或下游的不同情况，确定上游方的升级数。

2、如果上游选手的搭档为二游(双下)，则上游方升3级；如其为三游，则升2级；如其为下游，则升1级。

## 十一、级数

是指每局牌从2至A的从小到大依次排列的每一个序数，包括2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K、A、过A(亦称A+)共十四个级数。

## 十二、记级

每打完一副牌在记分表上记录比赛结果，称为记级。

## 十三、局

是由若干副牌组成的每轮次(单元)比赛胜负的基本单位。

## 十四、轮

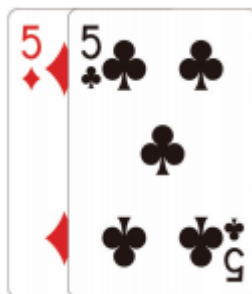
是指参赛选手之间轮流交替比赛的轮次。每轮比赛可以是一局，也可以是多局。

# 第四条 牌型与名称

一、单张：可以是手中的任意一张牌。



二、对子（一对）：两张牌点相同的牌，两张牌的花色可以不同。

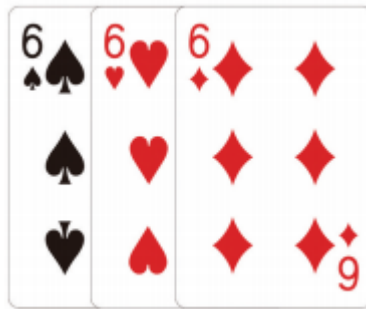


三、三连对(俗称木板)：三对相连的牌。如22 33 44、77 88 99。说明:必须而且只能是三连对作为一手牌同时打出，不可以二连对，如33 44 或77 88，也不可以四连对或四个以上的连对，如AA 22 33 44，JJ QQ KK AA等。



一对参谋可以按其自然顺序参加三连对同时打出。当2是参谋时，不可以KK AA 22打出，只能算22 33 44打出。而AA则既可以作为AA 22 33，也可以作为QQ KK AA打出。

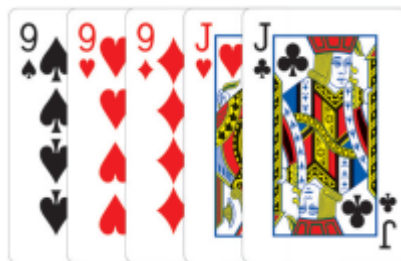
四、三同张(俗称三不带)：三张牌点相同的牌，三张牌的花色可以不同，如666等。



五、三同连张(俗称钢板):两个相连的三同张牌，如:333 444,888 999。说明:一手牌不可以有三个或三个以上相连的三同张牌，如:JJJ QQQ KKK等。A和2的使用与第三款相同。

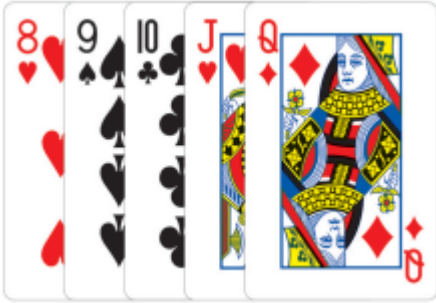


六、三带对（俗称夯）：三同张可以带一对相同牌点的牌作为一手牌同时打出，如999+J J。说明：三同张不可以带一张牌，也不可以带二张牌点不同的牌。

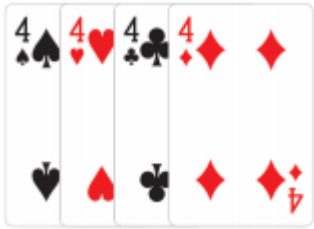


七、顺子（俗称杂花顺）：五张且只能五张相连的单张牌，花色可以不限。例如:3、4、5、6、7；8、9、10、J、Q等。需要说明:当A、2在构成顺子时，可以A、2、3、4、5或10、

J、Q、K、A，而不能组成J、Q、K、A、2（2是参谋时）这样的顺子。



八、炸弹：四张或四张以上牌点相同的牌，如:4444、JJJJJ、777777等。



九、同花顺 (俗称火箭)：五张且只能五张相连、花色相同的顺子，如:红心3、4、5、6、7，黑桃10、J、Q、K、A等。



十、四大天王（俗称王炸）：大小王各两张。



第三章 比赛通则

第五条 洗牌与抓牌

一、洗牌、切牌和抓牌

- 1、比赛开始前，须将牌均匀地洗好(3-5次)后放置牌桌上，以后每次洗牌必须均匀地洗二至三次。
- 2、第一副牌可由任意一名选手洗牌，由对方任意一名选手切牌并翻出一张牌，自他开始按此牌点数按逆时针方向来决定由谁先抓第一张牌。如翻出的牌为大、小王，则需重切重翻。
- 3、第二副牌以后由下游洗牌，由上游切牌，下游先抓牌。如双下时，则由上游的下家先抓牌。
- 4、洗牌者均匀地洗牌后，不允许有切牌或乱插牌等多余动作。
- 5、上游者应尽可能均匀地从牌墩中间切牌，不允许只切上面或下面的五张以内的牌，也不允许数牌张后切牌。

- 6、抓牌时务必牌面向下，按逆时针方向依次抓牌，每人每次只能抓一张牌。

二、重洗与重抓

全副牌抓牌完毕，各选手应自行清点手中牌张数，若发现张数不符时，须召请裁判员清点每家手中牌张数；若各家张数无误，可继续比赛；若有张数不符则须换牌后重洗重抓。

- 三、使用自动发牌机(桌)的比赛，其洗牌、发牌可按发牌机设定的程序进行。

第六条 打牌

全副牌抓完后，进入打牌阶段。

- 一、打牌均按逆时针顺序出牌。领出牌时可以出任意合理牌型，其余三家须按照相同牌型按顺序轮流选择压(盖)牌，也可以出炸弹，下一家出的牌必须大于上一家出的牌。
- 二、若无压牌或选择不出时，称为过牌。比赛时，选手对过牌可选用语言“过”或用团手轻敲桌面来表示。但是在一局牌中，一名选手只能选择某一种固定的表示方法。
- 三、如果其他三家选手都选择过牌，则最后出（压）牌的一方可以领出新的牌型。



四、重复步骤一的程序，直到有三个选手的全手牌出完时，一副牌自然结束。如果同一方的两名选手分别获得上游及二游(双下)，则一副牌自然结束。

## 第七条 参谋（即级牌，以下统称参谋）与红心参谋

### 一、参谋的大小

当所打级数为X 时，与所打X 相同数字的所有花色的牌都是本局的参谋。它们小于小王、大于A（打A时A就是参谋）。

### 二、红心参谋

当级数为X 时，红心X可作为万能牌配用，称为红心参谋（俗称逢人配或百搭，但不可以配大、小王）。可以配成任意牌型和花色。如是组成特定的牌型，应在打出后立即加以说明。以打2时红心2为例：

1、对子：梅花8+红心2，算一对8；



2、三带对：KK+66(可任意配不同花色)+红心2，可算三张K带一对6；如算三张6带一对K，须在打出后立即说明；



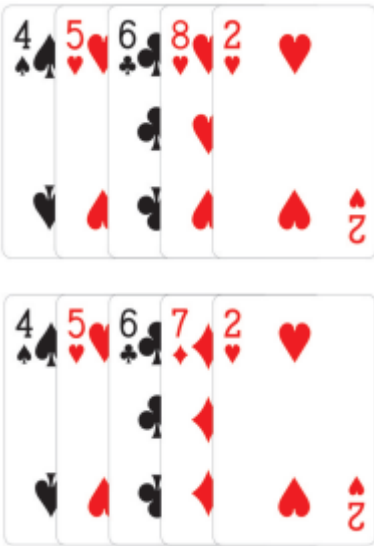
3、四张及以上炸弹：如666(任意花色)+红心2，算四张6等；



4、三连对：55677或55667+红心2，均算556677的三连对；

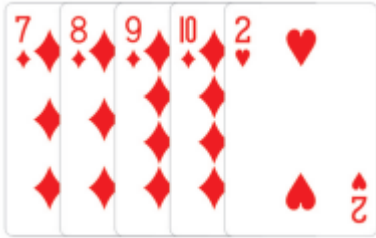


5、顺子：4568或4567(任意杂花色)+红心2，均可算45678的顺子



6、同花顺：789J 或78910(方片)+红心2，均可算78910J的同花顺；





7、三同连张：33344 或33444(任意花色)+红心2， 均可算333444的三同连张；



三、参谋的插带使用

- 1、参谋既可以大于A， 也允许按自然顺序插在顺子或三连对、三同连张、三带对中使用。
- 2、当红心参谋参加组成特定的牌型时， 必须在打出后立即加以说明。例如:当配在顺子的两端时， 须说明算大点还是算小点。当配在二个对子作为三带对打出时， 需说明算大点的三带对还是算小点的三带对。当二个红心参谋加在二个连对打出， 如与 7 7 8 8 同时打出时， 需说明算三连对还是三同连张等。

第八条 牌型大小的比较

- 一、牌点由大到小排列为:大王、小王、参谋、A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。 以下各种牌型都不分花色。
- 二、单张、对子、三同张、三连对、三同连张、顺子、同花顺等牌型， 直接根据牌点确定大小。
- 三、三带对:仅比较三同张的大小， 不比较所带对子大小。
- 四、炸弹: 炸弹可炸单张、对子、三同张、三带对、三连对、三同连张、杂花顺等牌型。五张炸弹可压任何4张炸弹而不比较牌点数大小。张数多的炸弹可以压任何张数少的炸弹。如果炸弹的牌张数相同， 则按牌点确定大小。
- 五、同花顺 (火箭): “同花顺”可压 5 张(含 5 张)以下的炸弹， 牌点大的“同花顺”可以压牌点小的“同花顺”。

六、六张及以上张数的炸弹可以压“同花顺”。

七、四大天王：4张大小王作为一手牌齐出，是最大的炸弹，可以压所有的牌。

### 第九条 借风出牌

如上游选手出完最后一手牌后，其他三家无人压牌，则由上游的搭档借风出牌(俗称对门借风)。

### 第十条 贡牌与还牌

#### 一、贡牌与还牌

一副牌开始前，上一副牌的下游者需向得上游者进贡一张牌，进贡的牌必须是自己手中最大的牌（“红心参谋”除外）。接受进贡者须将自己手中的一张牌还给进贡者，并由下游者出牌。

还给己方搭档的牌必须是10以下(含10)的牌；还给对方的牌可以为任意牌。

#### 二、双贡及其还牌

“双下”时，下游方的二名选手都应向上游方分别进贡，称为双贡。

双贡时，上游者拿贡的大牌，并还牌给贡大牌者。二游者拿贡的小牌，并还牌给贡小牌者。由贡大牌者在第一圈领出牌。如双方进贡的牌一样大小，则按照顺时针方向进贡。还牌时应将牌面向下，按逆时针方向分别还牌。双方得牌后同时亮牌，并由上游者的下家(右手方者)领出牌。

#### 三、抗贡

下游者抓到两个大王，则不用进贡，由上游者领出牌。

双贡时，如下游方二人各抓到一个大王或任一方抓到两个大王，则都不用进贡，由上游者领出牌。

### 第十一条 出牌方式

一、出牌时，应将一手牌一次性出完，不得分次出牌。

二、出顺子、同花顺、三连对、三同连张、三带对等牌型时，必须按从小到大、从左到右的顺序，一次性出完牌，牌张不得杂放。

三、当红心参谋参加组成特定的牌型时，必须将其放在应有的位置处。

四、每次打出的牌必须放在示牌区内，不得与其他选手的出牌杂放。待一圈牌结束后，要把自己打出的牌牌面向下，按顺序置放于本人面前桌上规定的弃牌区内。任何选手不得翻查其他选手弃牌区的牌张，也不得将本人弃牌区的牌张再明示给他人。

五、如有选手未按规定方式出牌，一经发现后，第一次可给予违规者口头警告，如同一对选手再次出现未按规定方式出牌，则记违例一次，并停止该选手一圈出牌权或跟牌权，如同一对选手第三次出现未按规定方式出牌，可判罚犯规一次。

### 第十二条 10张报牌

每名选手在打完一手牌后手中牌达到10张以下(包括10张牌)时，必须主动报张数（每次全手牌只报一次），称为10张报牌。

一、如选手没有按规定主动报张数而继续比赛，则对方选手有权要求其将牌收回至需报牌时的状况，重新报牌后继续进行比赛。并报请裁判给予未报牌者口头警告一次。

二、如同一对选手在一局比赛中再次发现没有主动报牌，则记违例一次，并停止其一圈出牌权或跟牌权。

三、一名选手10张主动报清楚牌张后，任何一方选手均不得再次询问其手中牌张数。该选手也不得以任何方式作出回答。违者第一次给予警告，第二次记违例一次，并停止其一圈出牌权或跟牌权。

四、在10张报牌的同时应将自己的报牌卡放在报牌卡区内，直至一副牌结束后收回报牌卡。

五、对于报牌有其他规定的，应在比赛规程或补充规定中予以明确。

### **第十三条 每局比赛的计分**

一、每打完一副牌记一次分，把每副牌后双方各级情况记录下来。记分是双方比赛过程的原始记录，也是最终判定胜、负、平的文字依据。

二、每局比赛分别按场分和级分(26分制级差分)计分。

三、每局比赛结束时，胜方场分得2分，负方得0分，平级双方场分各得1分。级分均按26分制级差与级分换算表对照计算(比赛规程也可另行规定级分计算办法)。

### **第十四条 牌局结束和每轮比赛胜、负、平局的判定**

一、一局牌的比赛最终以双方升级级数的高低(最高为“过A”)决定比赛的胜负。

可以从下列四种方法中选取一种作为一局比赛结束和胜负的判定：

1、计局制：一方过A取胜结束（A必须打，不得直接升级过A）。但必须一人是上游、另一人不是下游才能算取胜，否则需再继续打“A”。

2、计副制：双方每局共打若干副牌(可由比赛规程规定具体副数)，在若干副牌结束后，以级数高者为本局胜方。如其间某方已过A则自然结束（过A要求同1款）。如为平级则按第十三条之第三款计算双方得分。

3、计时制：双方每局共用时1小时(或根据比赛规程另行制定每局用时)。比赛时间到时比赛结束，以级数高者为本局胜方。如一方过A则自然结束（过A要求同1款）。如为平级则按第十三条之第三款计算双方得分。

4、计时计副制：每局比赛在达到规定的时间或规定的副数时，比赛即行结束，以级数高者为本局胜方。如其间某方已过A则自然结束（过A要求同1款）。如为平级则按第十三条之第三款计算双方得分。

#### **二、一轮比赛的胜负**

每轮比赛可以采用一局决胜负，或采用三局二胜制等方法，均需在比赛规程或补充规定中予以说明。

#### **三、平局**

采用计时制或计副制的积分编排赛与循环赛时，当比赛规定时间或规定副数已到，双方若级数相同，可作为平局。平局则应按第十三条之第三款计算双方得分。

若采用淘汰赛赛制时，不论采用计局制、计副制或计时制，每轮比赛的双方都必须分出胜负。

## 第四章 违规与判罚

### 第十五条 违规发生后的处理方法

在比赛中，一旦发生违规，同桌的4名选手均有权立即指出。应停止打牌并立即召请裁判员前来处理。

- 1、一般行为由临场裁判员处理。
- 2、牵涉到犯规和一局胜负的判罚由裁判长裁定。
- 3、有多项判罚选择时，由裁判长决定。

### 第十六条 处罚方式

#### 一、警告

有违例、违规或干扰比赛的言行，但性质轻微，又未造成非违规方损失的，由裁判员给予口头警告一次，并记录在案。

#### 二、记违例与停止一圈出牌权

有较严重的违例、违规或干扰比赛的言行，由裁判员给予指出，记违例一次，并停止其一圈出牌权或跟牌权。

#### 三、记犯规与一副牌判负

1.在同一轮比赛中，当同一对选手中出现第二次违例或明显干扰比赛的言行，由裁判员报经裁判长确认后记犯规一次，本副牌判负，按双下记分。下一副牌不需贡牌，第一圈由对方指定一名选手领出牌比赛。

2.在比赛中有明显违例、有明显非法信号等严重干扰比赛的言行，或发现有多牌、少牌、藏牌、偷牌、故意拖延比赛时间等行为，并造成非违规方损失的，可直接由裁判长宣布记该对选手犯规一次，本副牌判负，按双下记分。下一副牌不需贡牌，第一圈由对方指定一名选手领出牌比赛。

#### 四、一局比赛判负

如在一局比赛中一方选手有三次犯规，或犯规性质恶劣，或有不服从裁判、态度恶劣的，或者一方弃权等情况，可由裁判长宣布其一局比赛判负，其对手的得分按场分2:0，级分18:0处理。如果其对手的级分差已超过18分的，按其实际级分计算。

#### 五、停赛

如犯规性质极为恶劣，有恶意犯规，串通作弊等行为，或第二次一局比赛被判负的，则由裁判长宣布取消其继续参赛的资格，并通报停赛处罚。其对手的得分按场分2:0，级分18:0处理。以后各轮成绩按其中途退赛处理。

#### 六、判罚的裁定

只有裁判员有裁定判罚的权利，违规一经指出，运动员无权自行裁定判罚。对运动员之间自行接受或放弃的处罚，裁判员有权予以承认或撤消。

#### 七、裁判长的自由裁量权

对于比赛选手在赛场上的各种违例或犯规行为作出的判罚，只有裁判长具有根据比赛规则的自由裁量权。

#### 八、处罚权的丧失

- 1.出现违例、犯规但无运动员指出，或本应本圈牌指出违规的下圈牌才指出，或本副牌出现的违规下副牌才指出，对违规的处罚权可能丧失。
- 2.非违规方的领队、教练员、非本桌运动员或由其他的观众率先指出违规，对违规的处罚权可能丧失。
- 3.在召请裁判员之前非违规方运动员若自行采取行动，对违规的处罚权可能丧失。
- 4.当非违规方因违规方对判罚不了解而采取不当获利行动时，裁判员可裁决处罚权丧失，且行动无效。

#### **第十七条 暴露张与出错牌及其处理**

一、打牌时，选手的牌张必须完全面向自己握在手上，且不得有任何暴露张出现，直到全手牌全部出完。

二、任何选手所出的牌，一旦被对方看到(并被指明是什么牌)后，不得收回重出。

三、出牌时，不管是有意或无意出错牌，或把别的牌带下来(暴露张)，都要按出错牌进行处理，并根据是领出牌方还是跟牌方分别处理：

1、如是领出牌方出错牌，应将这手牌全部收回，并由其左手方选手指定他（她）重新出这手牌中的某一牌型。

2、任何跟牌方所出的牌，如是错牌则须收回，停止该轮出牌权一次，由其下家出牌。

四、一名选手出错牌后，若其搭档获得该轮的下一轮领出牌权时，不可以出上轮暴露张者的主牌型（如三带对、顺子等）。违者须收回所出之牌，重出新的牌型，并视情节轻重给予口头警告或记违例一次。

五、不应贡牌者若出了自己的最大张牌，则应在第一次轮到自己出单张牌时，首先出该张牌，或在未打单张牌时随非单张牌的牌型中打出。

#### **第十八条 越序抓牌、越序出牌与越序表态及其处理**

##### **一、越序抓牌**

抢先抓上家选手或其他选手应抓的牌称为越序抓牌。

- 1、越序抓牌但并未看到的，一经发现须马上退回。
- 2、越序抓牌已经看到牌张但尚未插入手牌中的，除马上退回外，可由裁判员给予口头警告一次。
- 3、越序抓牌并已插入手牌中的，其退回方式为由应轮到的抓牌者从违规者手中任意抽出一张牌，并由裁判员根据其情节轻重给予口头警告或记违例一次。然后按正常顺序继续抓牌。

##### **二、越序出牌**

上家没有出牌或表示放弃出牌，下家就出牌，称为越序出牌。

- 1、如是越序出牌，则须将此次出牌全部收回，停止该圈出牌权，由其下家出牌。此后本圈的跟牌权自动恢复。
- 2、若其搭档获得该轮的下一圈的领出牌权时，不可以出上圈越序出牌者的牌型，违者须收回所出之牌，重出新的牌型。

##### **三、越序表态**

上一家选手对一手牌未明确表态不要时，其下方各家不得表态，否则称为越序表态。

- 1、如是越序表态，违规方及其搭档本圈不得跟牌。
- 2、如非违规方跟牌后，则违规方的判罚自动解除。

#### **第十九条 贡错牌、还错牌及其处理**

- 1、下游者如未将手中最大的一张牌贡给上游(含双贡)者，称为贡错牌。
- 2、上游者如将 J (含 J) 以上的牌还给己方搭档，称为还错牌。

3、贡错牌和还错牌后，在比赛未开始前发现并及时纠正的，给予口头警告一次。

4、在比赛已经开始后，如果发现有贡错牌的情况，应立即判罚该选手手中的牌全部作废，将手中剩余牌面向下扣在桌上，判其该局比赛作为下游处理。如该选手在该局比赛中获得上游，则判二游选手成为上游，以下类推。

## **第二十条 明显传递非法信号及其处理**

一、明显传递非法信号的行为主要有：

- 1、利用语言和咳嗽等声音方式明显传递非法信号。
- 2、利用多余的表情、手势与肢体动作等方式明显传递非法信号。
- 3、利用换手握牌、团牌、把手中未打出的牌放在桌上等方式明显传递非法信号。
- 4、利用出牌的速度和牌张的摆向等方式明显传递非法信号。
- 5、不按规定的出牌方式出牌等方式明显传递非法信号。

二、对明显传递非法信号的处理

- 1、根据其情节轻重，可由裁判员给予警告、记违例。
- 2、对于同对选手第二次及以后再发生的，需报经裁判长同意后给予记犯规处理。
- 3、对情节特别严重或多次犯规的，可给予一局比赛判负，直至停赛等处罚。

## **第二十一条 迟到**

对于未按规定时间到达赛场的选手，应按比赛规程或竞赛细则等补充规定，给予相应的处罚。

## **第二十二条 拖延比赛时间**

倡导有条件的办赛组织者在比赛中采用记时钟记时。

一、出牌:0—20秒属正常出牌时间；20—30秒给予口头警告一次；警告后10秒内仍不出牌，则记违例一次及停止其本圈出牌权一次，并由其下家出牌继续比赛。

二、贡牌:贡牌者须在抓完牌后15秒内贡牌。贡牌后，还牌人须在30秒内还牌，超时则给予口头警告一次；若再拖延超过15秒，则记违例一次，以下类推。

三、其他拖延比赛时间的行为：在比赛时有接、打电话，各种离开座位的行为，故意把牌张丢落地面，故意拖延洗牌、抓牌时间等。裁判员可根据其情节及造成的影响，分别给予警告、记违例一次及记犯规一次。情节特别严重的，应报请裁判长处理。

# **第五章 运动队（选手）退出比赛及其处理**

## **第二十三条 运动队(选手)退出比赛的提出**

运动队(或选手)不得无故退出比赛。确需退出者，须向竞赛部门提出并申明正当理由，经竞赛部门同意方可退赛。

## **第二十四条 运动队(选手)退出比赛的处理办法**

一、在比赛第一轮开始前退出的比赛编排

- 1、如系循环赛且剩余为单数，可按轮空处理。
- 2、如系循环赛且剩余为双数，应重新抽签。



3、如系积分编排赛，可考虑补足双数。

## 二、在比赛开始后退出的处理办法

1、在循环赛中，凡已赛对手不足半数者，则其所有已比赛结果一概注销，但对手成绩依然保留；如达到或超过半数，则其成绩有效，当轮轮次按弃权处理，判其对手获胜，场分得2分，级分按18分计算；其余未赛轮次均作弃权，判其对手获胜，场分得2分，级分按18分计算。

2、在积分编排赛中，不论比赛是否过半，已比赛结果均有效；当轮轮次按弃权处理，判其对手获胜，场分得2分，级分按18分计算。

3、在淘汰赛中退赛，则判其本轮对手自然获胜，进入下一轮比赛。

## 第六章 赛事分类

### 第二十五条 赛事分类

比赛主办方可根据实际需求举办限定场地赛、非限定场地赛，以及两种方式相结合的比赛。

#### 一、限定场地赛

由主办单位组织的，选手在规定时间内及地点，在裁判员现场组织管理下，使用统一的桌、椅和扑克牌等器材，或使用统一联网设备和竞技软件参加的赛事。

#### 二、非限定场地赛

由主办单位组织的，选手在规定时间内，通过使用自有联网设备及竞技软件参与的赛事。

## 第七章 赛制的选择

比赛主办方可根据实际需求选用某种单一赛制或多种方式相结合的赛制等。

### 第二十六条 淘汰赛

参加比赛的队(选手)数较多、时间较紧时，可酌情采用单败淘汰、双败淘汰或其他淘汰方式。

#### 一、单败淘汰赛

两方选手中的负方被淘汰，胜方则进入下一轮并与新对手对抗，负方再被淘汰。如此进行到最后只剩一个胜方时，该方选手即为冠军。

应安排 $2^n$ 个队(对)参赛( $n$ 为正整数)，这样在比赛 $n$ 轮后会产生冠军。应合理安排各轮对阵的对手，即应按各方选手的实力或以前一阶段比赛的名次作为参考，采用蛇形排列方法排出单淘汰赛各方选手的比赛位置，若参赛队(对)不足 $2^n$ ，则应让实力较优者在第1轮比赛中轮空。

#### 二、双败淘汰赛

一方选手负两场被淘汰的赛法。

##### 1、胜区

第一轮比赛结束后，会得出一组胜方和一组负方，通常称为胜区和负区。胜区继续进行第2轮比赛，其中又将有半数告负从而进入负区，直到胜区只剩下一个全胜方选手，即胜区第一名。

## 2、负区

在负区中，按原种子分区相对应位置进行单淘汰赛。但第2轮是第1轮以后的各轮次负者之间在比赛，而从第3轮起则是第2轮负区的胜者与第二轮胜区的负者之间在比赛。直到负区也只剩下一个全胜方选手，即负区第一名。

## 3、决赛

由胜区第一名与负区第一名进行最后的决赛，产生出冠亚军。

## 第二十七条 循环赛

在时间较为宽裕时，为使参赛者有更多的比赛和交流的机会，可酌情采用分组循环赛、单循环赛、双循环赛或其他循环赛方式。

### 一、分组循环赛（+复赛+决赛）

是指将参赛者先分成若干组进行预赛，通过各组循环赛，从各组选出一定名额参加复赛或决赛。分组时，应根据参赛者级别或比赛成绩安排各组种子。此赛制适用于参赛者较多的比赛场合。

### 二、单循环赛

是指所有参赛者之间循环比赛一次，此赛制适用于参赛者较少且时间较充裕的比赛场合。

### 三、双循环赛

是指参赛者之间循环比赛两次。此赛制适用于邀请赛、训练赛等参赛者很少的比赛。

### 四、名次的排定

- 1、上述各种循环比赛结束后，按各参赛者场分的累计积分排定名次。场分累计积分高者名次列前；
- 2、如遇场分积分相同的情况，先比26分制级分的高低，高者名次列前；
- 3、如级分仍相同，则比双方(或多方)之间比赛级分的高低，级分高者名次列前；
- 4、如仍相同，则再计算出双方(或多方)本次比赛各自对手的所有级分(对手级分，简称对手分)，对手分高者名次列前；
- 5、如仍相同，则可并列名次或抽签决定名次。

## 第二十八条 积分编排赛

在参赛者较多、赛程时间较短的情况下，可以采用积分编排赛。积分编排赛是通常情况下采用较多的一种赛制。

### 一、各轮次编排办法

积分编排赛的第1轮可按选手实力强弱，以蛇形排列方法排出第1轮对阵情况。如果对各参赛者的实力不清楚，可抽签决定第1轮对阵情况，以后在每轮赛后由裁判人员根据比赛积分进行下一轮的对阵编排工作。从第2轮起，比赛按高分对高分、低分对低分的原则(若场分相同，则按级分高低排定)安排对阵，任何参赛选手在一次比赛中只能相遇一次。

### 二、名次的排定

- 1、在积分编排赛的全部比赛结束后，按各参赛者所有轮次所得的场分累计积分排定名次，场分累计积分高者名次列前；
- 2、如遇场分相同的情况，先比26分制级分的高低，级分高者名次列前；
- 3、如级分仍相同，则比双方(或多方)之间比赛级分的高低，级分高者名次列前；
- 4、如仍相同，则再计算出双方(或多方)本次比赛各自对手的所有级分(对手级分，简称对手分)，对手分高者名次列前；
- 5、如仍相同，则可并列名次或抽签决定名次。

三、在积分编排赛的最后1--2轮，对积分排名靠前的选手之间的比赛可提出在出现平局时需加打一副牌以分出胜负的特定要求。

### **第二十九条 积分编排赛+低位淘汰赛**

在参赛者人数很多、赛程时间较短的情况下，可以采用积分编排赛+低位淘汰赛。这种赛制可以采用多单元比赛方式。

- 一、比赛第一单元采用积分编排制比赛2—3轮。然后淘汰积分较低的若干对选手后进入第二单元比赛。
- 二、比赛第二单元采用积分编排制比赛2—3轮。然后再淘汰累计积分相对较低的若干对选手后进入第三单元比赛。
- 三、比赛第三单元仍采用积分编排制比赛，并根据最终累计得分排列出比赛名次。
- 四、比赛单元、轮次及具体淘汰办法应由比赛主办方在规程中予以明确规定。
- 五、名次的排定办法同第二十七条之规定。

### **第三十条 积分编排赛+多局制淘汰赛**

在一些特定的高水平比赛中，为了让选手更充分地展示出自己的实力，尽可能减少“手气”的影响因素，可以采用积分编排赛+多局制淘汰赛的赛制。这种赛制必须要有较充裕的比赛时间。

- 一、在比赛的第一阶段采用若干轮积分编排赛。然后产生出若干对名次列前的选手进入第二阶段的比赛。
- 二、在比赛的第二阶段采用多局制淘汰赛的赛制。应安排  $2^n$  对选手参加第二阶段的比赛。每轮只有胜方才能进入下一轮次的比赛，负方则遭淘汰（另有规定的除外，例如增加第三、第四名的附加赛等）。直至决出比赛的最终名次。
- 三、多局制淘汰赛可采用以下比赛办法：
  - 1、以级差分的高低决定胜负。每轮比赛采用2（或3）局制，每局均按计时计副制比赛。在比赛结束后，以2（或3）局累计相加的26分制级分高者为本轮的胜方，胜方进入下一轮次的比赛。
  - 2、以场分的高低决定胜负。每轮比赛采用3局2胜制（或5局3胜制）。每局均按计时计副制比赛。决胜局如双方打平，则需继续在原有牌局基础上加打一副牌决出胜负。

### **第三十一条 限定场地赛+网络赛(或电视赛)**

根据比赛的需要，可以选择采用限定场地赛+网络赛（或电视赛）的混合赛制。其具体比赛规程及比赛规则、比赛办法等可由主办者自行制定。

#### **1、网络海选赛+限定场地赛**

当需要在很多地区进行海选预选赛，然后集中进行限定场地赛决赛时，可以采用这种赛制。

#### **2、限定场地赛+网络（或电视）决赛**

当比赛既有一定的人数规模，又要对最后阶段的决赛等进行网络（电视）转播或相应控制时，可以采用这种赛制。

#### **3、网络海选赛+限定场地赛+网络（或电视）决赛**

当需要在很多地区进行预选赛，然后进行限定场地赛进行复赛，并要求对最后阶段的决赛进行网络（或电视）转播或相应控制时，可以采用这种赛制。

### **第三十二条 网络与电视掇蛋比赛的赛制及其比赛规则**

由互联网和电视台等举办的掇蛋比赛，因其比赛场地、比赛器材的特殊性，其采用的赛制及其比赛规则可由主办者根据实际需要，在本规则基础上作出适当的调整。

### **第三十三条 复式赛**

- 一、有条件时，主办方可安排进行复式比赛。

二、复式赛的具体比赛办法及要求，应在比赛规程中予以明确。

## 第八章 竞赛组织及其他

### 第三十四条 设立竞赛机构

#### 一、设立竞赛组织机构

为保证比赛的顺利进行，比赛需要设立相应的竞赛组织机构从事赛事认证、制定赛事规程和补充规定，以及处理比赛期间和比赛结束后不属于裁判员职责范围内的一切问题。

#### 二、设立裁判委员会

竞赛组织机构根据赛事的需求，设立比赛裁判委员会或裁判组，指定或要求适量的裁判员管理比赛并任命其中一人为裁判长，必要时可增设副裁判长及编排长一至数人。

#### 三、设立仲裁委员会

仲裁委员会应由3人或3人以上的单数组成，负责处理各类申诉判例。仲裁委员会在处理申诉判例时，应该遵照规程、规则和相关规定，本着公平、公正的原则，准确行使权利。仲裁委员会的裁决为最终裁决，不得更改。

### 第三十五条 裁判员职责

#### 一、裁判长

裁判长负责管理整个比赛过程，根据赛事主办方需求协助拟定竞赛补充规程（补充通知）、明确比赛赛制、竞赛细则、竞赛日程，编排限定场地赛选手轮次、座次，以及宣布比赛最终成绩等。如果出现经过申诉改变比赛结果，或者因为编排统计出现错误的情况，经核实后裁判长有权修正比赛成绩，并予以公布。如果裁判员在执裁过程中出现错误，裁判长有权更改判罚并终止该裁判员的执裁资格。

#### 二、副裁判长

按照裁判长的分工带领裁判员开展工作。裁判长因故不能行使职责时，代理裁判长的职权。

#### 三、裁判员

所有裁判员必须按照裁判长和副裁判长的分工开展工作，确保和检查必要的比赛条件是否具备；在比赛中维持赛场秩序、接受比赛过程中违纪发生后的申告；监督和判定参赛选手是否违规，并根据规则和规程进行判罚；准确记录并上报判罚结果和比赛成绩；当裁判员遇到不能自行判罚的情况时，应及时上报裁判长（或副裁判长）进行处理。

### 第三十六条 限定场地赛赛场纪律

- 1、讲究文明礼貌，进入赛场须衣冠整洁并且佩戴有效证件。
- 2、赛场内保持安静，不得大声喧哗，不得随意走动，不得随意围观其他桌次选手打牌。
- 3、赛场及赛场周边规定区域内禁止任何人吸烟。
- 4、任何人员饮酒后不得进入赛场，不得在赛场饮用含有酒精的饮料。
- 5、进入封闭的赛场区域内须经裁判员同意。

### 第三十七条 限定场地赛行为准则

#### 一、运动员行为准则

- 1、遵纪守纪，尊重裁判，尊重对手，尊重观众。
- 2、比赛中严禁携带任何电子产品，严禁使用或玩弄与比赛无关的器材或设备。
- 3、比赛中必须严格服从裁判员的裁定，如对判罚有异议，可以书面形式向仲裁委员会提出仲裁申诉。
- 4、比赛中不得以任何不恰当语言或行为干扰比赛。
- 5、在一轮牌局结束前，要起身离开自己的桌位须得到裁判员的同意。
- 6、结束比赛后不得在赛场内停留及讨论比赛牌局。

## 二、裁判员行为准则

- 1、严格履行裁判员职责，做到执裁严肃、认真、公正、准确。
- 2、精通规则，裁决合理，有据可依，不断提升业务水平。
- 3、作风正派，不徇私情，坚持原则，处理及时。
- 4、服从领导，遵守纪律，着装整洁，文明执裁。

## 第三十八条 比赛场地器材

### 一、场地

- 1、场地必须能够容纳竞赛规程规定的参赛选手同时进出赛场。
- 2、场地地面平整，环境安静、清洁。
- 3、垂直静空高度为由地面至屋顶2.6米以上。
- 4、通风良好，采光明亮或有符合规定的照明设施。
- 5、场地中不得有镜子或其他反光物体。
- 6、要符合建筑安全和消防的有关规定。

### 二、牌桌

- 1、比赛用牌桌应高度适宜，平稳牢固。
- 2、桌面应为正方形，边长70—95厘米。
- 3、在桌面上应设置有遮挡板，从东南方位向西北方位对角线摆放。遮挡板高度为75—80厘米，宽度为115—150厘米。示牌区窗口宽度为55—65厘米，高度为16—20厘米。遮挡板的支架应大小适宜，平稳牢固。
- 4、在桌面正中区域，应设置正方形的示牌区，边长为32—40厘米，牌手示牌区的宽度为10厘米。
- 5、在桌面上每位选手面前，距离桌边为3—5厘米的正中区域，设置长方形的弃牌区，弃牌区的底边长度为12厘米，宽度为8厘米。
- 6、在桌面示牌区内，对应每位选手的边线右侧，以及在弃牌区的右侧，应分别设置直径为6厘米的圆形报牌卡区和报牌卡准备区。

### 三、座椅

- 1、比赛时座椅应与牌桌配套，高度适宜，平稳牢固。
- 2、应根据比赛的需要，安排裁判员的座椅。

### 四、10张报牌卡

- 1、报牌卡应为直径6厘米的圆形纯色卡片。
- 2、每张牌桌应分别准备2张红色和2张黑色报牌卡。报牌卡正反面颜色须完全一致。
- 3、比赛时东西方位的选手均使用红色报牌卡，南北方位的选手均使用黑色报牌卡。

## 第九章 申诉及解释权

第三十九条 申诉

一、申诉的提出

- 1、参赛选手有遵守比赛纪律、规则及规程的义务，也有监督比赛公平、公正和提出质疑的权利。当选手及其领队对裁判员在比赛中所做的任何裁决存在争议时，有权向仲裁委员会提出申诉。
- 2、相关事宜的申诉必须在本轮比赛结束后的30分钟内提出，过时无效。
- 3、申诉须以书面形式提出，经申诉人签字有效。
- 4、申诉材料直接报仲裁委员会，同时按竞赛规程的规定缴纳申诉费。

二、申诉的处理

- 1、凡涉及比赛规则或比赛规定一类的申诉，可由裁判长进行裁决。
- 2、如对裁判长的裁决不服，可向仲裁委员会申诉。
- 3、凡非直接涉及比赛规则或比赛规定的所有其他申诉，由组织委员会负责处理。
- 4、比赛仲裁委员会对于申诉的表决遵循“少数服从多数”原则，并须在2小时内给予答复。如申诉方胜诉，则相应要退回申诉费。
- 5、对申诉的处理不得违背国家体育总局颁布的《仲裁委员会条例》。

第四十条 解释权

本《淮安掇蛋竞赛规则》的最终解释权和修改权归国家体育总局棋牌运动管理中心所有。

附录一 单循环赛记分表

附录二 掇蛋比赛记分表

附录三 掇蛋比赛（计副制）记分表

附录四 26分制级差与积分换算表

附录五 32对单败淘汰赛轮次表

附录六 16对双败淘汰赛轮次表

附录七 8对单循环赛轮次表

附录八 7对单循环赛轮次表

附录九 比赛桌面示意图

附录十 比赛桌面遮挡板示意图

附录一

单循环赛成绩表

编	单	姓	1	2	3	4	5	6	7	8	场	级	胜	对	名
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

号	位	名									分	分	局	手	次
1			★												
2				★											
3					★										
4						★									
5							★								
6								★							
7									★						
8										★					

附录二

掼蛋比赛记分表

掼蛋比赛

第（ ）轮 第（ ）台记分表

方位	编 号	选手 姓名	单 位	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A		级 分	场 分
东西方																			
南北方																			

东西方选手签名： 南北方选手签名：

裁判员签名： 犯 规 情 况：

附录三

掼蛋比赛（记副制）记分表

第    轮    第    台                    时间：    年    月    日

编 号	单位	姓名	方位	一	二	三	四	五	六	七	八	九	牌 级	级 分	场 分

东西方代表签字：                    南北方代表签字：                    裁判员签字：

备注：

附录四

掼蛋26分制级差与级分换算表

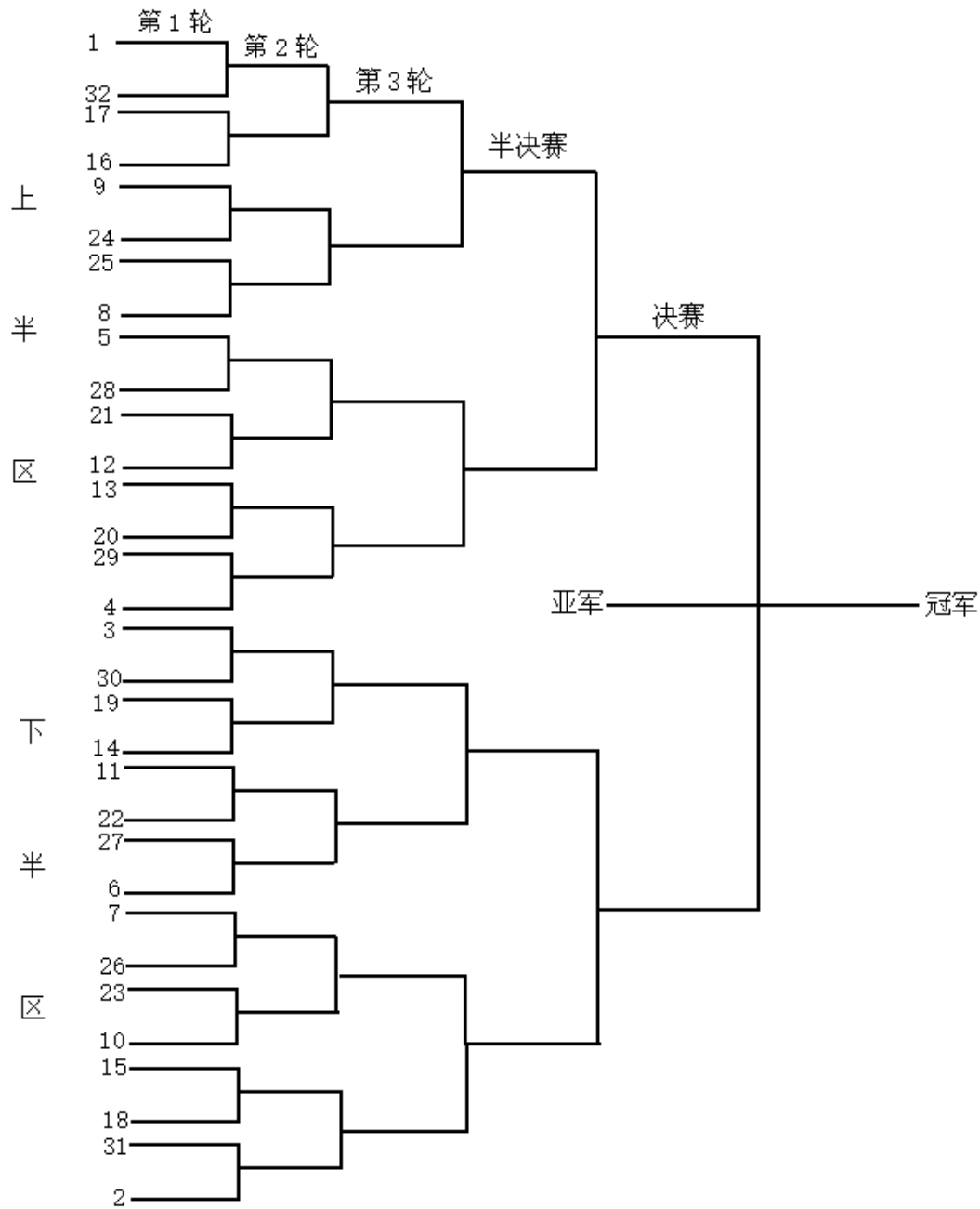
乙 方  甲方	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A	
2	—	12:1 4	11:1 5	10:1 6	9:17	8:18	7:19	6:20	5:21	4:22	3:23	2:24	1:25	0:26
3	14:1 2	13:1 3	12:1 4	11:1 5	10:1 6	9:17	8:18	7:19	6:20	5:21	4:22	3:23	2:24	1:25
4	15:1 1	14:1 2	13:1 3	12:1 4	11:1 5	10:1 6	9:17	8:18	7:19	6:20	5:21	4:22	3:23	2:24
5	16:1 0	15:1 1	14:1 2	13:1 3	12:1 4	11:1 5	10:1 6	9:17	8:18	7:19	6:20	5:21	4:22	3:23
6	17:9	16:1 0	15:1 1	14:1 2	13:1 3	12:1 4	11:1 5	10:1 6	9:17	8:18	7:19	6:20	5:21	4:22
7	18:8	17:9	16:1 0	15:1 1	14:1 2	13:1 3	12:1 4	11:1 5	10:1 6	9:17	8:18	7:19	6:20	5:21
8	19:7	18:8	17:9	16:1 0	15:1 1	14:1 2	13:1 3	12:1 4	11:1 5	10:1 6	9:17	8:18	7:19	6:20
9	20:6	19:7	18:8	17:9	16:1 0	15:1 1	14:1 2	13:1 3	12:1 4	11:1 5	10:1 6	9:17	8:18	7:19



10	21:5	20:6	19:7	18:8	17:9	16:1 0	15:1 1	14:1 2	13:1 3	12:1 4	11:1 5	10:1 6	9:17	8:18
J	22:4	21:5	20:6	19:7	18:8	17:9	16:1 0	15:1 1	14:1 2	13:1 3	12:1 4	11:1 5	10:1 6	9:17
Q	23:3	22:4	21:5	20:6	19:7	18:8	17:9 0	16:1 1	15:1 2	14:1 3	13:1 4	12:1 5	11:1 6	10:1
K	24:2	23:3	22:4	21:5	20:6	19:7	18:8	17:9 0	16:1 1	15:1 2	14:1 3	13:1 4	12:1 5	11:1
A	25:1	24:2	23:3	22:4	21:5	20:6	19:7	18:8	17:9	16:1 0	15:1 1	14:1 2	13:1 3	12:1 4
	26:0	25:1	24:2	23:3	22:4	21:5	20:6	19:7	18:8	17:9	16:1 0	15:1 1	14:1 2	13:1 3

附录五

32对单败淘汰赛轮次表

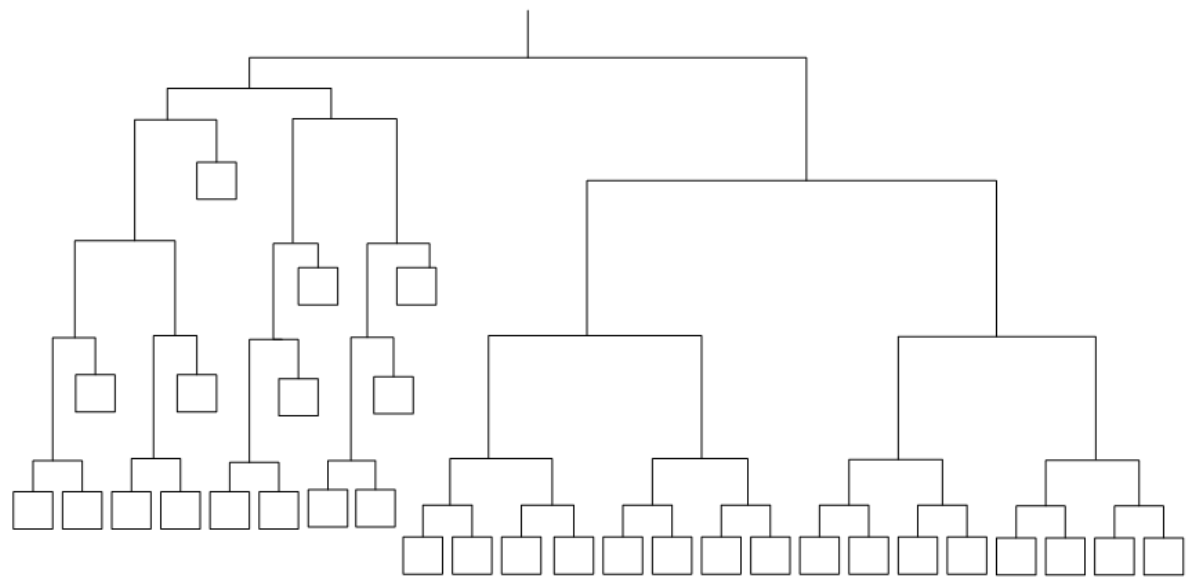


注：上半区和下半区的1-32号位置，为参赛者首轮抽签的定位依据。通常可设8名种子，依种子顺序安排在1-8号位置，如需选手轮空时，让种子选手首轮轮空。

附录六

16对双败淘汰赛轮次表

16 对双败淘汰赛轮次表



注：最后的冠亚军决赛决定胜负的比赛办法，具体须在比赛规程或补充的竞赛细则中予以明确。

附录七

8对循环赛轮次表（“贝格尔”编排法）

轮次	第一轮	第二轮	第三轮	第四轮	第五轮	第六轮	第七轮
对阵	1—8	8—5	2—8	8—6	3—8	8—7	4—8
	2—7	6—4	3—1	7—5	4—2	1—6	5—3
	3—6	7—3	4—7	1—4	5—1	2—5	6—2
	4—5	1—2	5—6	2—3	6—7	3—4	7—1

8对循环赛轮次表（固定轮转编排法）

轮次	第一轮	第二轮	第三轮	第四轮	第五轮	第六轮	第七轮
对阵	1—8	1—7	1—6	1—5	1—4	1—3	1—2
	2—7	8—6	7—5	6—4	5—3	4—2	3—8
	3—6	2—5	8—4	7—3	6—2	5—8	4—7
	4—5	3—4	2—3	8—2	7—8	6—7	5—6

附录八

7对循环赛轮次表（“贝格尔”编排法）

轮次	第一轮	第二轮	第三轮	第四轮	第五轮	第六轮	第七轮
对阵	1—0	0—5	2—0	0—6	3—0	0—7	4—0
	2—7	6—4	3—1	7—5	4—2	1—6	5—3
	3—6	7—3	4—7	1—4	5—1	2—5	6—2
	4—5	1—2	5—6	2—3	6—7	3—4	7—1

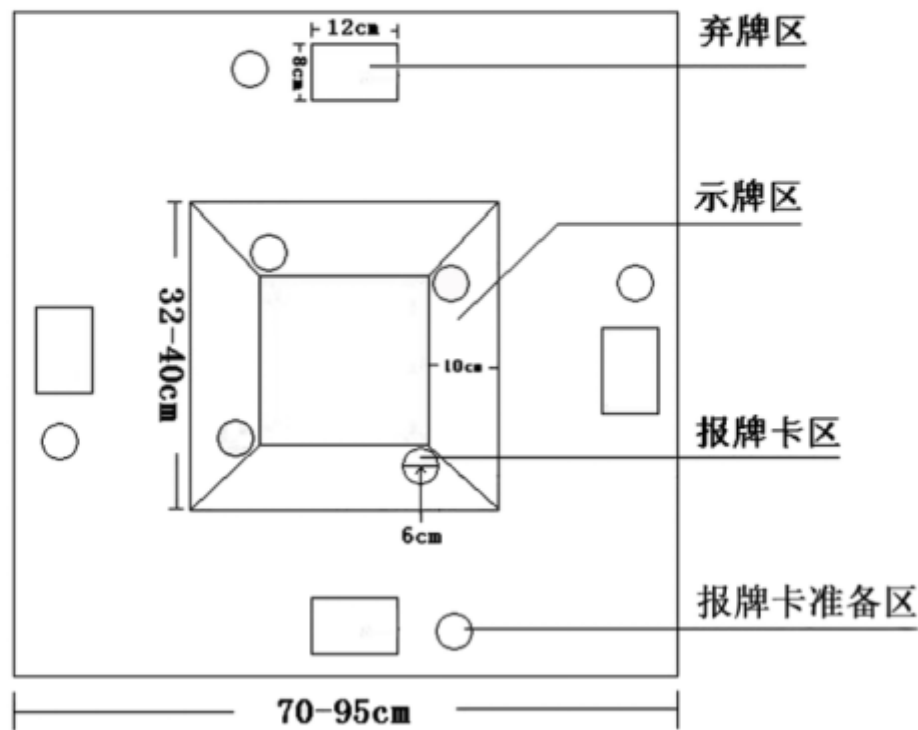
7对循环赛轮次表（固定轮转编排法）

轮次	第一轮	第二轮	第三轮	第四轮	第五轮	第六轮	第七轮
对阵	1—0	1—7	1—6	1—5	1—4	1—3	1—2
	2—7	0—6	7—5	6—4	5—3	4—2	3—0
	3—6	2—5	0—4	7—3	6—2	5—0	4—7
	4—5	3—4	2—3	0—2	7—0	6—7	5—6

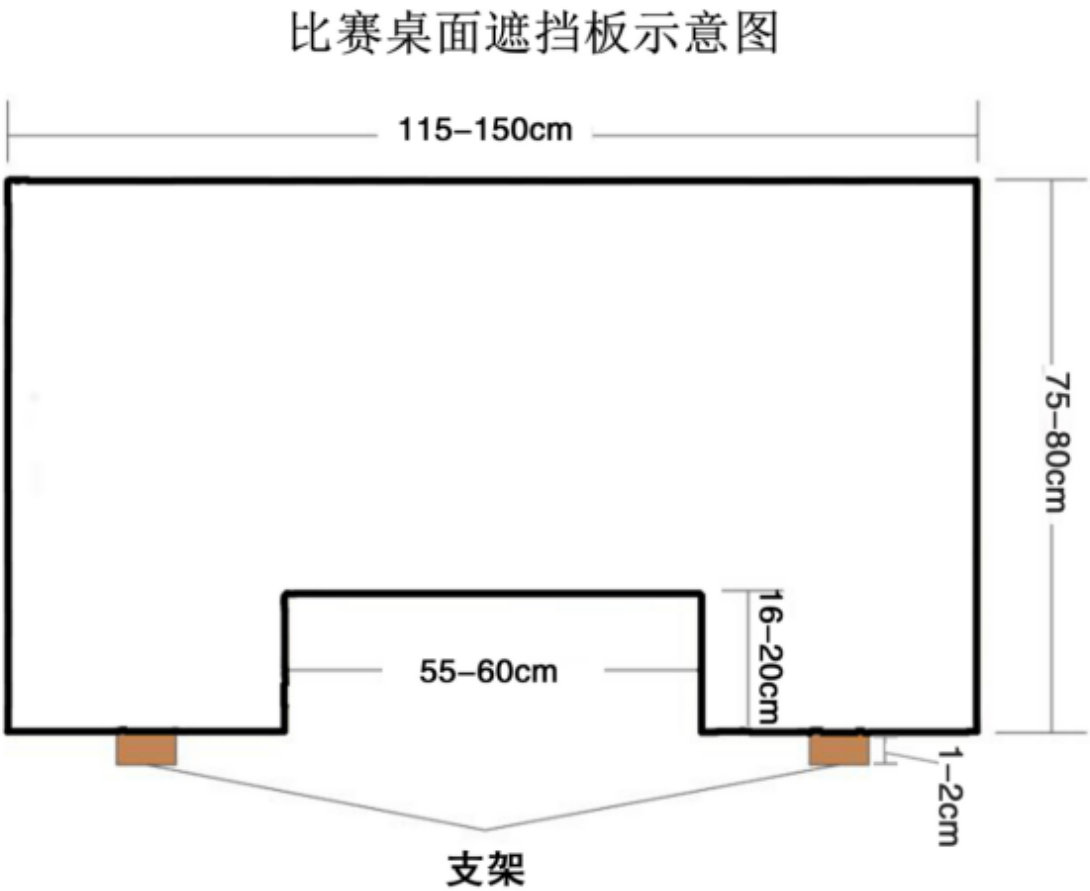
注：凡遇与“0”号对阵的选手，表示其该轮次为轮空。

附录九：

比赛桌面示意图



附录十：



国家体育总局棋牌运动管理中心审定  
2017年1月

免责声明：该文观点仅代表作者本人及原创者，本网是信息发布平台，仅提供信息存储空间服务。版权归原创者所有，除非无法确认，我们都会注明作者及出处，如有侵权烦请告知我们，我们会立即删除并表示歉意。谢谢！

-----

推荐阅读

中国5G+工业互联网大会11月在武汉举行



上海国际广告节发布发展白皮书 互联网广告已超七成



实施“1248”计划 杭州重塑数字经济第一城



外汇局：8月我国国际收支货物和服务贸易进出口规模同比增长9%



江苏省发布30条美丽田园乡村游赏线



《乡村振兴战略规划实施报告（2018—2022年）》显示 乡村振兴战略五年规划目标任务顺利完成



人民银行发布《中国普惠金融指标分析报告（2021年）》



9月份制造业PMI升至50.1%