

T/TFMJ

团 体 标 准

T/TFMJ 01—2024

四川麻将竞赛规则

Rules of SiChuan mahjong competition

2024- 07 - 12 发布

2024- 07 - 13 实施

四川天府新区麻将运动协会 发 布

前 言

本文件按照 GB/T1.1—2020《标准化工作导则 第1部分：标准化文件的结构和起草规则》的规定起草。

本文件由四川天府新区麻将运动协会提出。

本文件由四川天府新区质量技术管理处归口。

本文件起草单位：成都宏景渡科技有限公司、四川天府新区麻将运动协会。

本文件主要起草人：袁雨林、漆麟、刘波宁。

四川麻将竞赛规则

1 范围

本文件给出了四川麻将竞赛的术语和定义、场地器材、比赛用具、行为准则、比赛通则、行牌规定、和牌规定、番种分值和计分、罚则以及申诉等内容。

本文件适用于国内外举行的所有正式四川麻将比赛。

2 规范性引用文件

本文件没有规范性引用文件。

3 术语和定义

下列术语和定义适用于本文件。

3.1 局（盘）

在规定的时段（或规定的比赛副数）与同样的对手进行的比赛为一局。

3.2 副

每次开牌到和牌或“流局”为一副。

3.3 定位（座位）

参赛选手按抽签卡（或者按循环赛要求提前安排好的座次）确定其桌号及方位。

3.4 庄家（开牌者）

每局第一副由东开牌。每副最先和牌者为下副庄家，多家最先和牌（一炮多响）时放炮者为下副庄家，“流局”时本副庄家为下局庄家；双打比赛按东南西北轮流做庄。

3.5 移位

参赛选手在比赛过程中按竞赛规程的规定进行位置调换。

3.6 手牌

摆在自己面前的明牌为手牌，标准数为13张。行牌过程中包括摆亮在面前的碰、杠；开杠多出的牌不计算在13张标准牌数内。

3.7 将牌

按基本牌型和牌时必须具备的单独组合的对子。

3.8 顺子

手牌中3张同花色序数相连的牌。

3.9 坎（刻子）

3张相同的牌。碰出的为明坎，抓在手中的暗坎。

3.10 对子

两张相同的牌。

3.11 碰牌

指任一家打出牌后，报“碰”者把自己的对子取出，加在一起组成一坎，并且按规定将其摆亮在桌面左下角。

3.12 杠牌

报开杠的4张相同的牌，杠牌时抓取牌墙前面第一张牌补牌（顺杠）。

3.13 下叫（听牌）

只差所需要的一张牌即能和牌的状态。

3.14 和牌

规定的牌型条件，并报和牌的行为。

3.15 自摸

自己抓进成和的牌，并报和牌。

3.16 点炮

和他人打出的牌，并报和牌。

3.17 报牌

行牌者宣布碰牌、开杠、和牌，或开牌时宣布缺门。

3.18 番种

是具有一定分值的各种牌张组合的形式或和牌方式的称谓。

3.19 暴露张（罚张）

比赛过程中暴露于桌面或被其他选手看见的牌张，被判定为受处罚的牌。

3.20 相公（多张、少张）

和牌前，手牌数多于或少于规定的数量。

3.21 流局（荒牌、查叫）

每盘抓完牌墙的全部牌，打出后仍无人和牌。

3.22 诈和

不符合规定条件，且未下叫（听牌）而宣布和牌。

3.23 定缺

打缺一门花色是和牌的前提条件。每副开牌时，决定打缺一门花色，在未打缺之前，不应打另一门花色。双打不定缺，但和牌时必须只有两门或一门花色。

3.24 花猪

和牌后还有三门花色，或不按定缺规定行牌。如从头到尾一直都未打缺定缺花色，不算花猪。

3.25 血战到底

一家和牌后，比赛继续进行，直到有三家都分别和牌，或者到流局（荒牌），这副比赛才结束的一种赛制。

3.26 刮风下雨

在原有碰牌的基础上，参赛选手在牌墙抓牌开杠（巴杠、加杠），称为：刮风；手牌中的牌开杠（暗杠），或其他参赛选手打出的牌开杠（点杠），称为：下雨。

3.27 查叫

当打出最后一张牌后，仍有两人以上未和牌，则要亮牌检查，未叫（未听牌）的参赛选手需要向有叫（已经听牌）的参赛选手付出比赛分，同时杠牌分数取消。

3.28 海底

牌墙上的最后一张牌称为：海底。抓到海底和牌称为：海底和（海底捞）；打出海底点炮称为：海底炮。

3.29 带根

和牌后，手牌（含碰、杠、和）中拥有四张同样牌的牌型，在计算比赛分时要加番。

3.30 牌墙

牌桌上供参赛选手按顺序抓牌的牌墩。

3.31 牌池

供参赛选手放置打出牌张的区域。

3.32 比赛分（副分）

和牌后，一个最高番种（带根加翻）分数加杠的分数总和。

3.33 罚分

因参赛选手违反比赛规则而被判罚减去的分数。

3.34 底分

和牌方所获得的基础分数，分值为1分。

3.35 标准分（局分、盘分）

比赛中用于计算成绩的记分单位。例如，根据同桌四位参赛选手每局获得的比赛分排定的名次换算出来的分数：第一名4分，第二名3分，第三名2分，第四名1分。

3.36 分组（分项）赛

按不同的赛制、比赛方法、年龄段进行区分的比赛。

4 场地器材

4.1 场地

4.1.1 场地面积能容纳竞赛规程规定的参赛选手同时出场比赛，一般每桌为 2.8×2.8 平米。

4.1.2 场地环境安静、清洁、通风良好、室内明亮，参赛选手背后不应有镜子或任何反光物体，桌面到垂直 2 米上空，至少有 100 (Lx) 以上的照度。

4.1.3 场地应具备安全疏散应急通道。

4.2 牌桌

正式比赛应使用被官方认证（或赛事组委会认定）的自动麻将机。桌面为正方形，高度适中，平稳、牢固、静音、洗牌速度快，并满足节能环保的要求，正方形边长尺寸100cm以内。

4.3 座椅

每张牌桌配4把座椅（赛会制比赛，裁判员座椅一般每4桌配1把），大小高低与牌桌相适应。

4.4 记分表

用于记录比赛成绩的表格，也称为每局成绩单，详细信息见附录A。

4.5 方向标志

比赛场地应在自然方向的东方设直径为60-90厘米的“东”字牌，或在牌桌边沿（选手座椅背面、座位地面）明显标注方位“东（E）、南（S）、西（W）、北（N）”，以便确定参赛选手就座的方位。

4.6 时钟

比赛现场应在明显位置悬挂一座竞赛计时钟（或电子显示时间）。

5 比赛用具

5.1 麻将牌

5.1.1 全副牌共有 3 类 27 种图案，108 张，其中：

- a) 万子牌：一万至九万，各4张，共36张；
- b) 筒子牌：一筒至九筒，各4张，共36张；
- c) 条子牌：一条至九条，各4张，共36张。

5.1.2 竞赛用麻将牌应质地平整、坚实、光滑，牌面图案花纹及字迹清晰工整。全副麻将大小厚薄、色彩及质地要统一，每张牌背面颜色、质地要相同。

5.1.3 自动麻将机的牌张不宜过大，长度规格应为 48~54mm。

5.2 抽签卡

5.2.1 抽签卡用于非完全循环赛，确定参赛选手的座位，根据参赛选手数量（桌数）确定组数，每组包含东南西北 4 张，抽签卡正面如图 1 所示。



图1 抽签卡正面示意

5.2.2 抽签卡统一尺寸为 55mm×85mm。

5.2.3 抽签卡的使用与保管应符合以下要求：抽签卡是裁判员组织抽签工作的专用工具，选手在抽签后凭抽签卡就位后，由当值裁判核实并收回。

5.3 骰子

5.3.1 立方体，六个面分别刻有 1-6 个点，1 的背面为 6，2 的背面为 5，3 的背面为 4，骰体为实心，重心在中心点。其中 1 点和 4 点为红色，其余为蓝色或黑色，各点着色明显。

5.3.2 自动麻将机的骰子尺寸不做要求，以能顺畅摇动、点数清晰为准。

6 行为准则

6.1 参赛选手

参赛选手应年满18周岁，有良好的文化素养、意志品质及道德作风，遵守比赛规则，赛场纪律，服从裁判。

6.2 裁判员

裁判员及竞赛工作人员应竞赛规则、规程及裁判法的规定，严肃、认真、公正、准确执行竞赛任务。

6.3 礼仪

6.3.1 参赛选手、裁判员、工作人员着装整洁，言谈举止文明。

6.3.2 比赛开始前，参赛选手、裁判员安静有序地入场。

6.3.3 裁判长宣布比赛开始时，参赛选手按裁判长的示意，参赛选手、裁判员相互行礼致意。

6.3.4 比赛期间应保持肃静，不应在比赛场内吸烟，不应随意走动，不应围观还在比赛选手的比赛。

7 比赛通则

7.1 参赛队

每队应有领队（或教练）一人，参赛选手四人，替补队员一人。

7.2 赛制

7.2.1 比赛采用每桌四人的个人（团体）赛或者双人（2V2）赛，特殊情况下采用三人赛。

7.2.2 按竞赛组委会公布的《赛事手册》规定执行。

7.3 比赛时间

7.3.1 每局比赛时间为 50 分钟（或完成 8 副牌），局间休息 10 分钟。比赛在规定时间内完毕，即本局结束；每局最后一副比赛结束前 10 分钟，由裁判长报时，以提醒参赛选手。比赛已到规定时间，一副牌比赛尚在进行时，应继续完成这副比赛，即为一局（盘）比赛结束。

7.3.2 竞赛组委会可根据赛制情况在《赛事手册》或《竞赛规程》里规定比赛时长，如每局比赛时间为 40 分钟（或完成 6 副牌），局间休息 8 分钟等。

7.4 比赛进行的前序流程

比赛进行的前序流程为：

- a) 检录。参赛选手按比赛规定时间，到指定地点报到、检录；
- b) 参赛选手入场就座。参赛选手应按规定时间提前入场，依抽签结果（或座次表）就座，由裁判员检查座位，发放记分表，东方位选手有记分的义务；
- c) 码牌。使用自动麻将机，无需人工洗牌和码牌。机器码牌时，两张牌上下摞在一起为一墩，南北方码14墩共28张牌，东西方码13墩共26张牌，码成牌墙后摆在四方面前。

7.5 掷骰与开牌

7.5.1 采用“按”两个骰子的开牌方式。庄家“按”骰子，其两颗骰子面上所得的点数合计，既是开牌方位数，按逆时针方向顺序，庄点数为 5、9 点；庄下家为 2、6、10 点；庄对门为 3、7、11 点；庄上家为 4、8、12 点。

7.5.2 庄家所“按”骰子的小点数（或相同的一个点数），为开牌的墩数。

7.5.3 开牌。在开牌方位的牌墙，从左向右依次数到与开牌点数相同的那一墩，由庄家开始抓下两墩牌，再按顺时针方向顺序抓牌，直到每个人抓 3 次共 12 张牌，再由庄家跳牌（隔一墩）抓上层两牌，其他人依次各抓一张。庄家共有 14 张牌，其他人各有 13 张牌。

7.5.4 理牌、定缺门。分类整理手中的牌，整齐排列，除庄家外，每位选手将决定打缺的那门“定缺卡”放在牌池中。时间不应超过 30 秒，然后庄家打出第一张牌（如庄家未“报缺”，此牌为庄家所定缺门花色）。庄家如有暗杠，需提前定缺。

7.5.5 行牌。打牌进行过程。此过程包括抓牌、出牌、碰牌、开杠（明杠、暗杠）直至和牌或“流局”。

8 行牌规定

8.1 语言规范

8.1.1 比赛时采取普通话麻将标准用语，仅允许选手采用“碰（peng）、杠（gang）、和（hu）”三个麻将标准用语，其他所有语言全部为违规无效用语。出牌不报牌名。

8.1.2 每盘结束后可以有简短交流，以不影响邻桌比赛为原则，否则将会对同桌的四位选手进行判罚违规。

8.2 行牌顺序

依座次的逆时针方向进行抓牌、出牌、碰牌、杠牌、补牌、和牌。

8.3 抓牌

按逆时针方向进行。抓牌时，上家打出牌后，自己才能抓牌，上家未打出牌，自己不能动手摸牌。手接触牌墙后，当手牌将丧失一切“碰、杠、和”资格。

8.4 出牌

凡是抓进或碰、开杠补牌后，不和牌便要打出一张牌。庄家第一次从抓牌完毕（包括暗杠补牌）到出牌的限定时间为30秒。此后，包括各家，每次从上家打出牌后，到自己出牌的时限为15秒（包括碰牌、杠牌、补牌）；打出的牌必须按顺序从左至右整齐先放在自己门前的牌池内，每排6张。

8.5 碰牌

有人打出的牌与自己手中的对子相同，便可报碰，组成一坎并摆亮在选手左下方桌面，所碰牌张要有指向性，如图2所示。碰牌速度要快，应在3秒之内报出。



图2 碰牌的摆放方式

8.6 开杠

8.6.1 报“杠”后应即在牌墙前面第一张位置补进一张牌。杠分以下三种：

- 明杠：别人打出一张与手中的一坎相同的牌，即可报“杠”，或者抓进一张与已经碰的一坎牌相同，也可报“杠”；
- 暗杠：自己抓到4张相同的牌，即可报“杠”；暗杠应将中间两张牌扣放在自己左下角桌边；
- 即时雨：手牌中有坎，在别人打出相同牌时报“碰”，则下次再杠时无杠牌分值，但和牌后要计“根”的分值。

8.6.2 杠上家牌，要横放一张牌在亮出牌的左边；杠对家牌，要横放中间任意一张牌在亮出牌的两张之间；杠下家牌，要横放一张牌在亮出牌的右边；暗杠，要扣放中间两张牌；先碰后杠，则将摸入牌张放在原有碰牌的指向牌张上面。

8.6.3 不同类型开杠的摆放方式如图3所示。

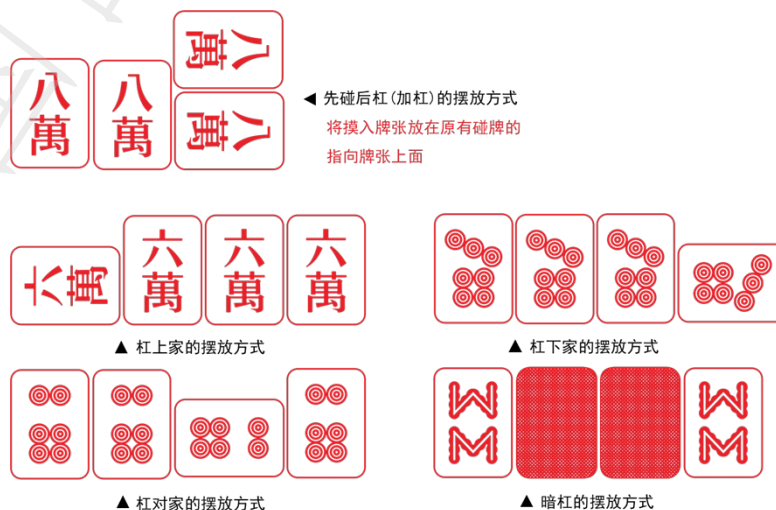


图3 不同类型开杠的摆放方式

9 和牌规定

9.1 和牌程序

9.1.1 和牌者应报“和”，然后退出本副比赛（自摸不亮明牌张），其余选手继续比赛，直到有三家和牌。

9.1.2 本副结束后，选手将手牌整理后亮明，报出自己手牌的番种、分数，再经其他三家的公认或裁判审定。

9.1.3 其他三家在和牌确认之前，不应将自己的手牌推散。

9.2 和牌要求

和牌者的牌型应具备下列牌型之一：

a) 和牌的基本牌型：

- 1) 11、123、123、123、123；
- 2) 11、123、123、123、111（1111，下同）；
- 3) 11、123、123、111、111；
- 4) 11、123、111、111、111；
- 5) 11、111、111、111、111。

b) 和牌的特殊牌型：

11、11、11、11、11、11、11（七对）

注：1=单张，11=将、对子，111=坎，1111=杠，123=顺子。

9.3 和牌方式

9.3.1 自摸和：自己抓牌成和牌（包括杠上开花），自摸和加底分。杠上花算作自摸和牌。

9.3.2 点炮和：和他人打出的牌（包括抢杠和）。

9.3.3 杠上炮：开杠后点炮，杠的分值（含连杠）转给和牌方（称为：呼叫转移），如多家和牌，杠的分值平分给和牌方，不足整数的则由点炮方扣分补足最小整数。双打比赛无“呼叫转移”。

9.3.4 退杠：“流局”没有下叫（未听牌），本副“刮风下雨”不计分，无“呼叫转移”。

9.3.5 顺和：出现和牌机会而未报和的，直到自己下次摸牌前，不能和番数相同或更低的牌。双打比赛（2V2）允许选手顺和。

9.4 和牌者

一盘有三位和牌者。如有一人以上同时表示和牌时，都被定为“和牌者”。

10 番种分值与计分

10.1 番种

10.1.1 和牌应缺一门，和牌番种累计3番封顶，认定的番种共14种，包括：

- a) 四种基本牌型：清一色、七对、大对子、平和；
- b) 三种杠牌：暗杠、引杠、绕杠（加杠）；
- c) 六种加番因素：杠上花、金钩钩、杠上炮、抢杠、带根、海底；
- d) 自摸加底。

10.1.2 分值是以比赛分为单位，是对不同难度组成的番种的量化评价。分值分为4级，依次为1、2、4、8分。

10.1.3 在符合和牌条件时，不同系列的番种可以按照计分原则，根据表1的分值，相互组合计分。

10.2 成绩计算

10.2.1 每副计分以和牌为前提条件，以比赛分为基本计算单位，根据计分原则，参照表1进行计分。

10.2.2 和牌应符合以下条件：

- a) 符合规则规定的牌型；
- b) 符合规定的和牌方式。

10.2.3 比赛分（副分，和牌分数）的组成结构由基本分及罚分组成，具体情况如下所示：

- a) 基本分：指和牌后，各个番种分数总和；
- b) 罚分：指裁判员对参赛选手在行牌过程中犯规所判罚的分，可在每盘结束时扣除。

10.2.4 每副和牌后应按以下方式计算分数：

- a) 自摸： $(\text{底分} + \text{基本分}) \times (\text{未和牌人数})$ ；
- b) 点和：基本分（或底分）。

10.3 计分程序

计分采用自报、公议、裁判员核定的程序。和牌者宣布所得分数后，经过同桌参赛选手公认，由裁判员核定。裁判员按规定要求，在《四川麻将竞技比赛计分表》（见附录A）中记录比赛有关事项，并要参赛选手、裁判员签字。一经签字确认，和牌者或他人不应再重新审核或追补漏报番种。

10.4 计分原则

10.4.1 和牌后，首先根据《番种分值表》（见表1）确定主体番种，并对无必然联系各个番种进行组合，累加计分。计时时，还应遵循以下原则：

- a) 就高不就低原则：有些和牌，有可能组成两个以上的番种，而只能选其中一种计时时，可选择分高的番种计分；
- b) 查叫查大原则：如“流局”，无叫（未听牌）的一方应向有叫（已听牌）的一方按分高的番种赔付，未听牌的一方杠牌分值取消；
- c) 三家都已和牌，无叫方的杠牌分值有效；
- d) 双打比赛杠、和队友的不计分。

表1 番种分值表

序号	分值	番种	定义
1	4	清一色	由一种花色的序数牌组成的和牌
2	4	七对	由7个对子组成的和牌
3	2	大对子	也称对子和、碰碰和，由4坎（或杠）、将牌组成的和牌
4	1	平和	点炮和的最小分
5	2	暗杠	自抓4张相同的牌开杠，杠时未和牌的各方家家给2分
6	2	引杠	打出杠牌的一方给开杠方2分，其它各方不给（不擦挂）
7	1	绕杠	也称加杠，先碰后再摸杠牌，杠时未和牌的各方家家给1分

8	×2	杠上花	开杠抓进的牌成和牌，算自摸，杠和时未和牌的各方家家给
9	×2	金钩钩	也叫单钓将、大单吊，钓单张牌作将成和
10	×2	杠上炮	开杠抓牌后，打出的牌点炮
11	×2	抢杠	和别人自抓开明杠的牌
12	×2	带根	也叫四归一，和牌中有 4 张相同的牌归于一家的顺子、坎、对子、杠
13	×2	海底	和打出的最后一张牌，或自摸牌墙上的最后一张牌
14	1	自摸	自己抓进牌成和牌（加底分）

10.4.2 标准分（盘分）。按参赛选手在该局（盘）所得的局分多少排出名次进行核算。标准分的换算方法是，同组第一名得分等于参赛选手的人数，其他人得分为参赛选手数减本人所得名次，不同赛制计分方式如下：

- a) 四人赛制：第一名得4分、第二名得3分、第三名得2分、第四名得1分；
- b) 三人赛制：第一名得3.6分、第二名得2.7分、第三名得1.8分。

注：四人赛制在特定的情况下，可根据赛事组委会要求设定标准分（如：4、2、1、0等）。

10.4.3 比赛分相同的名次排定和标准分处理：

- a) 如果该局出现比赛分相同，按下列顺序决定名次：
 - 1) 比赛扣分少者名次列前；
 - 2) 比赛扣分次数少者名次列前。
- b) “四人赛制”如果该局比赛分相同的选手都无扣分记录，按下列原则获得标准分：
 - 1) 两名选手并列第一，则各得3.5分；
 - 2) 三名选手并列第一，则各得3分；
 - 3) 两名选手并列第二，则各得2.5分；
 - 4) 三名选手并列第二，则各得2分；
 - 5) 两名选手并列第三，则各得1.5分；
 - 6) 四位选手比赛分相同，则各得2.5分。
- c) “三人赛制”如果该局比赛分相同的选手都无扣分记录，按下列原则获得标准分：
 - 1) 两名选手并列第一，则各得3.15分；
 - 2) 两名选手并列第二，则各得2.25分；
 - 3) 三位选手比赛分相同，则各得2.7分。

10.4.4 团体名次，按该队参赛选手在各局比赛中所得标准分的总和排定。个人名次，按参赛选手在各局比赛所得标准分之和排定。排名次时，如标准分相等，应按下列原则依序决定名次：

- a) 比赛分之和多者列前；
- b) 单局标准分最高者列前；
- c) 单局标准分高分多者列前。

10.4.5 比赛缺席的处理办法如下：

- a) 同桌少于三人，按比赛轮空处理；
- b) 如多人缺席比赛，可重新进行秩序编排；
- c) 比赛进行过程中出现“三缺一”的局面：
 - 1) 该桌按照三人赛制比赛；
 - 2) 特殊情况由裁判指定替补人员作为陪打，陪打选手可计分，但不参与排名；

- 3) 按已取得分数评定成绩。

11 罚则

11.1 处罚方式

处罚方式有以下四种：

- a) 警告：明显有违例犯规干扰比赛的言行，由裁判员当场给予警告。第二次违例犯规，裁判员根据情节轻重，可给予罚分、停和；直至停赛的处罚；
- b) 罚分：
 - 1) 迟到：宣布比赛开始后，迟到5分钟之内，罚扣2分；迟到10分钟之内，罚扣4分；迟到15分钟之内，罚扣8分。超过15分钟不到场按自动弃权，局分标准分为0分。赛事组织者也可以根据实际情况制订迟到扣分标准，但不能低于比本规则处罚规定。因迟到罚的分在统计局分时从积分中扣除；
 - 2) 违例：违例者被判罚的分数应在每盘的积分中扣除。根据情节轻重，分别扣除1分、2分、4分、8分、16分、24分6种罚分。
- c) 停和：取消本副和牌的权利。
- d) 停赛：取消继续参加本次比赛的资格，严重者给予通报禁赛。

11.2 违例行为及处罚

11.2.1 开牌犯规

11.2.1.1 开牌位置错误，重新开牌，庄家扣1分。

11.2.1.2 取牌错误的处理：

- a) 选手多取牌张（或少取牌张），多取（少取）牌张不退（不补），本副停和、陪打，并按其他牌手的和牌（或查叫）番种付分；
- b) 如有一位非犯规选手提出放弃本盘比赛，则本盘比赛重新开始，造成取牌错误的选手扣4分。

11.2.1.3 跳牌错误的处理：

- a) 跳牌取错位置，允许重新取牌，如有牌张暴露，按暴露张处理；
- b) 取错牌张数量，按“相公”处理，本盘停和、陪打，并按其他牌手的和牌（或查叫）番种付分。

11.2.1.4 抢庄。选手先于庄家打出牌张，所打出的牌张不许收回，由庄家正常开始出牌，抢庄选手停和陪打。

11.2.1.5 开牌时，暴露牌张超过三张，本副牌重新开牌，造成牌张暴露的选手扣4分。

11.2.2 天缺

11.2.2.1 “天缺”选手在报“缺”（或放置“天缺卡”）后，可以在轮到自己行牌时决定“定缺”花色，先“定缺”后摸牌；

11.2.2.2 允许选手定缺非缺门花色，但缺门必须收回，在打完定缺花色的情况下，才能打出其它花色；

11.2.2.3 其他选手不得以举报“花猪”名义试探天缺选手牌型，否则视为犯规，扣2分。

11.2.3 偷牌、藏牌

凡有换牌、偷牌、藏、夹带或其他作弊行为者，裁判员有权处以停赛的处罚，并给予通报，直至禁止参加国内外正式比赛。

11.2.4 错碰、错杠

11.2.4.1 在报碰、杠后，已捡回被碰、杠牌张，而未能正确碰、杠，则为错碰、错杠，错碰、错杠选手本盘停和陪打，如遇查叫，则按最后查叫赔付。

11.2.4.2 在碰、杠时，因手牌取牌错误，且有牌张暴露，则按暴露张处理，不定义为错碰、错杠。

11.2.5 空碰、空杠

手中没有可碰（杠）的牌，却报牌“碰（杠）”者；或者手里虽有这样的牌，报牌“碰（杠）”却又不碰（杠），一局之内，第一次警告，第二次罚1分，第三次罚2分，第四次罚4分，以此类推，顶格扣罚16分。

11.2.6 摸牌

上家未打出牌，即动手摸牌，视为犯规。在一局比赛内，第一次警告，第二次扣罚1分，第三次扣罚2分，第四次扣罚4分，以此类推，顶格扣罚16分。

11.2.7 错报

11.2.7.1 选手错报碰、杠牌（即空碰、空杠）视为犯规，对第一次参加正式赛事且第一次犯规的选手给予警告，除此情况以外给予在一局比赛内，第一次警告，第二次扣罚1分，第三次扣罚2分，第四次扣罚4分，以此类推，顶格扣罚16分。

11.2.7.2 选手错报和牌视为错和，扣8分，不再继续参与本盘比赛，流局按规定查叫。

11.2.8 碰牌

11.2.8.1 超过3秒钟碰牌，即为犯规，裁判员有权制止。在一局比赛之内，第一次警告，第二次扣罚1分，第三次扣罚2分，第四次扣罚4分，以此类推，顶格扣罚16分。

11.2.8.2 应“呼碰必碰”，不能“报碰改杠”或“报杠改碰”。如错报则为犯规，在一局比赛之内，第一次警告，第二次扣罚1分，第三次扣罚2分，第四次扣罚4分，以此类推，顶格扣罚16分。

11.2.9 诈和的处理

11.2.9.1 诈和。在他人打出牌时，自己宣布和牌，且不满足和牌条件，本副退出，扣罚24分。

11.2.9.2 有意诈和。差两张以上进张牌才能听牌，却宣布和牌，即为有意诈和，本副比赛结束后，报请裁判长，取消有意诈和者比赛资格，比赛成绩归零。

11.2.10 花猪

11.2.10.1 先打后摸。在已打缺，并打过第二门花色后，选手又摸上定缺花色造成“花猪”的，本盘停和陪打，打缺定缺花色，并顶格扣罚24分，流局按规定查叫。

11.2.10.2 天然花猪。从头到尾都未能将定缺花色打缺的，不做处罚，流局按规定查叫。

11.2.10.3 在未打缺（或收回定缺花色）时和牌，退出本副比赛，并顶格扣罚24分，流局按规定查叫。

11.2.10.4 双打比赛允许换缺，但和牌只能有两门花色，否则按花猪论处。

11.2.11 暴露张的处理

11.2.11.1 开牌阶段的无意暴露张，在大家无异议的情况下，允许复原，比赛继续进行；

11.2.11.2 行牌过程中，无论有意无意的暴露张，均应作为罚张（明示在手牌右侧），在打缺花猪牌后，及时予以打出，否则扣罚4分。

11.2.11.3 在行牌过程中，将别人的手牌暴露于桌面，视情节轻重判罚责任者1-8分，并由裁判员裁决本盘是否继续比赛。

11.2.12 出牌

11.2.12.1 出牌报牌名，按违规处理，在一局比赛之内，第一次警告，第二次扣罚 1 分，第三次扣罚 2 分，第四次扣罚 4 分，以此类推，顶格扣罚 16 分。

11.2.12.2 先打后摸，打出的牌不应收回，并按违规处理，在一局比赛之内，第一次警告，第二次扣罚 1 分，第三次扣罚 2 分，第四次扣罚 4 分，以此类推，顶格扣罚 16 分。

11.2.12.3 如出牌未按规定在牌池中整齐摆放，按违规处理，在一局比赛之内，第一次警告，第二次扣罚 1 分，第三次扣罚 2 分，第四次扣罚 4 分，以此类推顶格扣罚 16 分。

11.2.13 牌张数目错误

在和牌之前，如果手牌多于或少于规定张数，称牌张数目错误，即“相公”，没有和牌的权利，只作陪打，流局按规定查叫。

11.2.14 未按规定及时捡回牌张

11.2.14.1 碰牌不及时捡回牌张，在打出牌张选手将牌张卡住后，就不能被捡回，碰牌选手因牌张不够而成为“相公”，只能停和陪打，流局按规定查叫；

11.2.14.2 杠牌不及时捡回牌张，在打出牌张选手将牌张卡住后，就不能被捡回，杠牌选手的杠牌作废，并扣罚 1 分，继续参与比赛；

11.2.14.3 和牌不及时捡回牌张，在打出牌张选手将牌张卡住后，就不能被捡回，和牌选手和牌无效，本副不再参与比赛，流局按规定查叫。

11.2.14.4 最后一家和牌，在四家明牌后未捡回和牌张，和牌无效。

11.2.15 未按规定摆放牌张

11.2.15.1 选手未按规定摆放打到牌池里的牌张数量，对第一次参加正式赛事，且第一次犯规的选手给予警告，除此情况以外给予在一局比赛之内，第一次警告，第二次扣罚 1 分，第三次扣罚 2 分，第四次扣罚 4 分，以此类推顶格扣罚 16 分。

11.2.15.2 选手未按规定摆放碰牌、杠牌的，对第一次参加正式赛事，且第一次犯规的选手给予警告，除此情况以外给予在一局比赛之内，第一次警告，第二次扣罚 1 分，第三次扣罚 2 分，第四次扣罚 4 分，以此类推顶格扣罚 16 分。

11.2.15.3 选手未按规定摆放和牌牌张的，对第一次参加正式赛事，且第一次犯规的选手给予警告，除此情况以外给予在一局比赛之内，第一次警告，第二次扣罚 1 分，第三次扣罚 2 分，第四次扣罚 4 分，以此类推顶格扣罚 16 分。

11.2.15.4 通过互联网平台播出的赛事，选手未按规定摆放牌张的，裁判员可以根据情况从重予以处罚。

11.2.16 翻看剩余牌墙

禁止在本副牌结束后，选手翻看剩余牌墙，违者将被扣罚1分。

11.2.17 观看其他选手的手牌

禁止在本副牌比赛结束前，选手和牌后观看其他选手的手牌，违者将被扣罚1分。

11.2.18 通讯工具

11.2.18.1 比赛过程中严禁佩戴通讯电子产品（耳机、智能手表等），违者将被扣罚 4 分。

11.2.18.2 比赛过程中严禁使用手机，手机响扣罚 1 分，翻看手机扣罚 2 分，接打电话请离赛场，本局比赛判负，记 0 分。

11.2.19 非法信息

在行牌过程中，参赛选手以说明、提示、表情、举止等方向同桌其他参赛选手运用暗示诱惑或传递信息。无论对方获益与否，都可予以罚分或本盘停和的处罚，只作陪打。在一局比赛之内，第一次扣罚2分，第二次扣罚4分，第三次扣罚8分，以此类推，顶格扣罚16分。

11.2.20 不文明行为

11.2.20.1 选手参赛着装应符合社会道德文明规范和智力运动项目要求，不应穿着拖鞋、短裤、露臂衫、吊带裙、超短裙、露胸服装等，违者不应进入赛场。

11.2.20.2 比赛期间，选手不应有脱鞋、摔牌、高声喧哗等不文明行为，违者将予以罚分，在一局比赛之内，第一次扣罚2分，第二次扣罚4分，第三次扣罚8分，以此类推，顶格扣罚16分。

11.2.21 严重干扰比赛

明显犯规，经劝告仍不服从裁判，并无理取闹，严重干扰比赛正当进行者，除取消比赛资格，给予通报外，禁止今后参加国内外正式比赛，违犯法律法规的报公安机关处置。

12 申诉

12.1 申诉权

12.1.1 参赛选手的申诉权

参赛选手或其领队可对裁判员在其比赛中所做的任何裁决，有提出申诉的权利。

12.1.2 申诉时限

对于裁判员的裁决或其相关事宜的所有申诉，均必须在本局比赛结束后30分钟的有效时限内，由领队（负责人）以书面形式提出。

12.1.3 申诉材料

申诉材料必须用书面提出，并有领队（负责人）签字才有效。

12.1.4 申诉办法

所有申诉材料可直接呈报比赛仲裁委员会（或更高级别仲裁委员会）。

12.2 申诉案件处理程序

12.2.1 与规则有关的申诉

凡涉及规则或比赛规定一类的申诉，由裁判长听取申诉并裁决。如对裁决不服，须向比赛仲裁委员会上诉。

12.2.2 其他申诉

所有其他申诉，由赛事组织委员会处理。

12.2.3 申诉裁决

在裁决申诉时，仲裁委员会可行使规则赋予裁判长的一切权力进行复核，但不应否决裁判长根据本规则和比赛规程以及为维持纪律所作的判罚。

12.2.4 申诉处理

对申诉的处理不应违背国家体育总局颁布的《体育竞赛仲裁条例》，且对申诉做出仲裁公告的时间不能超过20个工作日。

附 录 A
(资料性)
四川麻将竞技比赛计分表

四川麻将竞技比赛计分表如下表所示。

四川麻将竞技比赛计分表

比赛日期				第 盘				第 桌				
选手编号	东			南			西			北		
选手姓名												
副数	比赛分	累计比赛分		比赛分	累计比赛分		比赛分	累计比赛分		比赛分	累计比赛分	
第1副												
第2副												
第3副												
第4副												
第5副												
第6副												
第7副												
第8副												
本局比赛分												
名次	○			○			○			○		
标准分												
扣分	副数	判罚	判罚原因	副数	判罚	判罚原因	副数	判罚	判罚原因	副数	判罚	判罚原因
签字确认												

裁判签字: