

ICS

点击此处添加中国标准文献分类号

T/

团 体 标 准

T/SQGD XH001—2019

掼蛋运动竞技规范

Guan Dan Athletic norms

点击此处添加与国际标准一致性程度的标识

（征求意见稿）

— ×× — ×× 发布

×××× — ×× — ×× 实施

宿迁市掼蛋运动协会 发 布

目 次

前言..... III

引言..... IV

1 范围..... 1

2 规范性引用文件..... 1

3 基本原则..... 1

4 术语和定义..... 1

5 基本规则..... 3

前 言

本标准按照 GB/T1.1-2009《标准化工作导则第 1 部分：标准的结构和编写》的要求进行编制。

本标准由宿迁市掼蛋运动协会提出并归口。

本标准起草单位：宿迁市体育局、宿迁市掼蛋运动协会、江苏万源工程咨询有限公司、江苏三石能源发展有限公司。

本标准主要起草人：周军、王利权、卞言中

引 言

棋牌运动历史悠久，是一项集科学性、知识性、竞技性、趣味性于一体的体育运动项目，在提升群众智力水平、培育良好品格、促进文化交流等方面有着独特的作用。

根据2014年国务院印发《关于加快发展体育产业促进体育消费的若干意见》的文件精神，以“创新、协调、绿色、开放、共享”的发展理念为指导，将“传统棋牌项目趣味化”和“趣味棋牌项目竞技化”为发展战略，提升国民素质与人民健康水平为发展目标，助力棋牌运动普及和发展，制定本标准。

掇蛋运动竞技规范

1 范围

本标准规定了掇蛋运动的术语、基本竞技规则。

本标准适用于宿迁地区掇蛋竞技规范。

2 规范性引用文件

下列文件对本标准的应用是必不可少的。凡是注日期的引用文件，仅注日期的版本适用于本标准。凡是不注日期的引用文件，其最新版本（包括所有的修改版）适用于本标准。

《江苏省掇蛋竞赛简易规则》

《竞技掇蛋扑克竞赛规则(试行)》 国家体育总局棋牌运动管理中心

3 基本原则

3.1 科学性

每手牌型随机，组合形式多样，摒弃了比赛中的运气成分及其他外在干扰因素。

3.2 趣味性

老少皆宜，不受场地等限制，玩法多变、易学易玩。

4 术语和定义

掇蛋运动竞技是采用两副标准扑克牌(共108张牌)进行的一项升级比赛运动，牌局采用四人结对竞赛，输赢升级的方式进行，既由每一圈牌的领出牌者先出牌，以后各牌手可轮流跟进压牌，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，直至全手牌出完。

4.1 牌张

4.1.1 掇蛋采用 2 副扑克牌，分为黑桃♠、红心♥、方块♦、梅花♣四种花色牌和小王、大王两种王牌。全副牌共有每种花色牌各 26 张（2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K、A，各 2 张），小王、大王各 2 张，共 108 张。

4.1.2 全副牌被一桌四位牌手按序抓完，每位牌手应持有的全部牌张为 27 张，称为全手牌。

4.1.3 每圈牌首先出的一手牌，称为领出牌。

4.1.4 一位牌手一次所出的牌，称为一手牌。

4.1.5 一桌四位牌手按序出牌，不断以牌点、牌型更大的一手牌对前手牌进行压制，直至其余各家均放弃不出的过程，称为一圈牌。

4.1.6 一桌四位牌手从抓第一张牌开始到出完各自全手牌并记分结束的全过程，称为一副牌。

4.2 牌手

一桌四位牌手两人搭档各为一方。牌手本人为本家，位于对面的同伴为对家，位于左方的对手为上家，位于右方的对手为下家，本家和对家为己方，上家和下家为对方。

4.3 牌型

一手牌出牌的组成形式

4.3.1 单张：任意一张牌点的牌。

4.3.2 对子：两张牌点相同的牌，包括两张大王和两张小王。

4.3.3 三连对：三个牌点相邻对子。（示例 22 33 44，JJ QQ KK）不包括大王、小王。

4.3.4 三同张：三张牌点相同的牌。（示例 5 5 5，9 9 9）

4.3.5 二连三（钢板）：两个牌点相邻的三同张牌。（示例 2 2 2 3 3 3，J J J Q Q Q）

4.3.6 三带二：一个三同张和一个对子。（示例 6 6 6 3 3，4 4 4 9 9）

4.3.7 顺子：五张牌点相邻的单张。（示例 A 2 3 4 5，10 J Q K A）

4.3.8 同花顺（火箭）：花色相同的顺子。（示例 红心 2 3 4 5 6、黑桃 7 8 9 10 J）

4.3.9 炸弹：四张或四张以上牌点相同的单张。（示例 2 2 2 2，5 5 5 5 5）

4.3.10 四大天王（天王炸）：大王、小王各两张。

4.4 胜负方

一副牌中，按牌手出完各自全手牌的先后顺序为准。

4.4.1 上游：第一个出完全手牌的为上游。

4.4.2 二游：第二个出完全手牌的为二游。

4.4.3 三游：第三个出完全手牌的为三游。

4.4.4 下游：最后一个出完全手牌的为下游。

4.4.5 双下：一方两位选手获得三游、下游的称为双下。

4.4.6 单下：一方两位选手获得二游、下游的称为单下。

4.5 升级

只有上游方可以升级，并以同伴获得二游、三游或下游的不同情况，确定上游方的升级数，从而确定下副牌的级牌。

4.6 级牌

牌点与上副牌上游所升至级数相同的所有花色牌为级牌。

4.7 级数

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共十三个级数。

4.8 借风

如上游牌手出完最后一手牌后，其它三家无人压牌，则由上游的对家借风出牌。

4.9 进贡

“双下”时，下游方的二名牌手向上游方两名牌手进贡；“单下”时下游方牌手向上游方牌手进贡。

4.10 还贡

吃贡方向进贡方还一张牌。

4.11 局

比赛中，双方从打2开始按序升级至一方打过A，为一局。

5 基本规则

5.1 洗牌、切牌

5.1.1 宣布比赛开始后，应将新牌彻底地洗5-7次后放置牌桌中央。以后每次洗牌应彻底地洗2-3次。

5.1.2 首副牌，由东家洗牌，南家切牌并翻出一张牌（如翻出的牌为王牌或红心2，则重切重翻）。从南家开始，依翻出牌张的牌点，按逆时针方向点数出首抓者，抓到翻出牌张者首圈领出牌。

5.1.3 从第二副牌开始，由上副牌上游的上家洗牌，上游切牌，下游首抓。双下时，由上游的下家首抓。

5.1.4 洗牌后，洗牌者不允许有切牌或乱插牌等多余动作。切牌者应从牌墩上下不少于9张的位置切牌，也不允许点数牌张切牌。

5.1.5 抓牌时务必牌面向下，从首抓者开始，按逆时针方向依次抓牌，每人每次抓一张牌，直至抓完全副牌。

5.2 一手牌张数

特殊牌型炸弹一手牌型最多可以出到10张，其他牌型一手牌型最多出6张牌。

5.3 牌张大小

5.3.1 单张大小：大王>小王>级牌>A>K>Q>J>10>9>8>7>6>5>4>3>2。

5.3.2 对子大小：对大王>对小王>对级牌>A A>K K>Q Q>J J>10 10>9 9>8 8>7 7>6 6>5 5>4 4>3 3>2 2

5.3.3 三连对大小：示例 A A K K Q Q>J J 10 10 9 9、8 8 7 7 6 6>5 5 4 4 3 3。

5.3.4 三同张大小：示例 A A A>K K K、9 9 9>8 8 8。

5.3.5 二连三（钢板）大小：示例 K K K Q Q Q>J J J 10 10 10、9 9 9 8 8 8>6 6 6 5 5 5。

5.3.6 三带二大小：示例 K K K 2 2>Q Q Q 3 3、9 9 9 J J>7 7 7 A A。

5.3.7 顺子大小：示例 10 J Q K A>9 10 J Q K、6 7 8 9 10>A 2 3 4 5。

5.3.8 同发顺（火箭）大小：示例 10 J Q K A>9 10 J Q K、6 7 8 9 10>A 2 3 4 5。

5.3.9 炸弹大小：5 5 5 5>3 3 3 3、7 7 7 7 7 7 7>K K K K K K。

5.3.10 牌型大小：四王>六张和六张以上炸弹>同花顺>五张炸弹>四张炸弹>其它牌型。

5.4 升级

5.4.1 对方牌手双下时，上游方升3级。

5.4.2 对方牌手是二游、下游时，上游方升2级。

5.4.3 对方牌手是二游、三游时，上游方升1级。

5.5 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单张（“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，不得大于10（包括10），并由下游出牌。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。当双贡牌进贡牌和还贡牌大小一样时，受贡方应遵照顺时针贡牌，逆时针还牌原则选牌、还牌。

5.6 抗贡

“双下”时进贡方一人或两人拥有双大王时无需贡牌、“单下”时进贡方拥有双大王无需贡牌。

5.7 红心级牌（又称红心参谋、逢人配、百搭逢人配）

可以和任意牌点的花色牌搭配成合理牌型使用，但不能当大小王。

5.8 报牌

任何牌手在打完一手牌后少于或等于10张牌时，应主动报明剩余手牌的张数，全手牌只报一次。

5.9 通关

一局最大级牌数为A级，当己方或乙方在台上时，只要对家是二游或三游时，即为本局胜方。