

香港麻雀協會  
HONGKONGMAHJONGASSOCIATION

# 港式台牌聯賽規則

# 目錄

麻雀的流程	4
麻雀的組合	4
面子	4
食糊形	5
座位及配牌	5
數骰位	5
執位	5
莊家及風位	5
開門	5
配牌	6
桌面區域劃分	6
行牌過程	6
打牌	6
行牌事件	7
鳴牌	7
鳴牌牌組的擺放	7
碰牌	7
上牌	7
開槓	7
搶槓	8
叮牌	8
食糊	8
花糊	9
食糊的計分	9
中途獎勵	10
鳴牌優先規條	11
流局	11
莊家連拉莊	11
兩圈結束	11
犯規與罰則	11
配牌時的犯規	12
摸牌時的犯規	12
相公	12
行牌時的犯規	12
其他犯規行為	13

分數計算	14
授受法	14
拉	14

## 總則

1. 本規則作為選手的指引及裁判的執法準則。參加本比賽等同同意本規則。對於一切裁決，大會有最終決定權。
2. 選手應遵從規則作公平比賽，不應故意犯規。本規則內的罰則，一般是適用於無意疏忽犯規的情形，裁判有權對於故意犯規施予額外懲罰。
3. 對於大多數的輕微犯規或違反禮儀，如裁判員認為無損比賽公平，一般只有在有選手提出投訴時才會加以干預。
4. 犯規行為應即時更正，如已過時以致無法更正，算作該行為成立，須依罰則執行懲罰，並繼續牌局。例如有選手在未到自己摸牌的次序時摸牌，其下家在選手摸打後接着摸牌並把牌混入暗手，其他家便不可能糾正並改回原來摸牌次序。此時若有人投訴，裁判可以酌情判罰錯摸者，但不可能補償其他家少摸了牌的損失。此適用於對手正常應能發覺的一般犯規，對於出千作弊等嚴重犯規或有意隱瞞的犯規不適用。

## 麻雀牌的構成

1. 採用一副144張的麻將牌，採用花牌。
2. 144張牌分為數牌、花、番子三大類。
3. 數牌：數牌包含了筒子牌、索子牌及萬子牌三套色，各色有1至9的九款，三色共27款，每款四張。
4. 番子：字牌包含了「東」「南」「西」「北」的四款風牌及「中」「發」「白」的三款三元牌，合共七款，每款四張。
5. 花：分為四季牌「春」「夏」「秋」「冬」以及花牌「梅」「蘭」「菊」「竹」。

## 麻雀的流程

選手透過打牌的程序達致食糊。出銃者支付得分予食糊者，自摸時則其餘三家共同支付。多局的得分及失分合計，來決定勝負名次。

比賽開始時，先「執位」來決定四家座位及起莊。然後打指定局數，每局的流程如下：

1. 洗牌、開門、配牌。
2. 打牌。
3. 有人食糊時，便進行計分。
4. 如打完牌牆仍無人食糊，便作「流局」，各家分數無得失。

## 麻雀的組合

### 面子

1. 順子、刻子和槓子稱為面子。
2. 順子：三張同色、數字連續的牌組成「順子」。手中三張暗張組成「暗順」，透過「上牌」（或「出銃」）組成「明順」。



3. 刻子：三張相同的牌組成「刻子」。手中三張暗張組成「暗刻」，透過「碰牌」（或「出銃」）組成「明刻」。



4. 槓子：四張相同的牌，透過「開槓」成為「槓子」。手中四張暗張，算作暗刻加一張，不算

槓子。



5. 對子：二張相同的牌，稱為「對子」。



## 食糊形

1. 基本形：基本形為五個「面子」加一個「對子」（稱為「眼」）。
2. 特殊形：「嘸咕嘸咕」、「十三么」、「十六不搭」，在「番種」詳述。
3. 手牌必須符合「基本形」或「特殊形」才可食糊。只符合了翻種的條件，但不符合食糊形的規定，是不能食糊的。（會算作「詐糊」）

## 座位及配牌

### 數骰位

在以下「執位」及「開門」程序中，會用到「數骰位」這步驟。數的方法，是擲骰者起數作1，然後沿逆時針方向數，按骰點數到最後一家為結果。即是5、9、13、17點為擲骰者，2、6、10、14、18點為其下家，3、7、11、15點為其對家，4、8、12、16點為其上家。

擲骰時，是擲三個六面為1到6點的骰子。

### 執位

每一個半莊都要實行執位程序，已決定四家座位及起莊。

1. 四家先隨意就座。
2. 取東、南、西、北、一筒、二筒，六種牌各一張。
3. 由其中一位玩家背面朝上混洗，後交由對家擲骰子，數骰位決定東位位置。
4. 「東位」的人再擲一次骰子，擲完後打開六張牌，將一筒二筒不交叉地放在左右側。（例：北南2西1東→2北南西東1）
5. 若骰子數字是雙數，則由二筒開始順序取風牌決定位置；若骰子數字是單數，則由一筒開始順序取風牌決定位置。取到風牌的玩家，按「東位」的位置就坐，東風坐東位，南風坐南位，如此類推。
6. 為免麻煩，執位可交由裁判完成。

### 莊家及風位

1. 在一局裡，四家各屬一風位。以莊家為東家，其餘三家沿逆時針方向，分別為南家、西家、北家。
2. 門風：風牌中與自己的風位相同者，稱為「門風」。輪莊時（下述），四家的自風會隨之變更。（四家風位跟輪莊規定，不會受開門擲骰影響）
3. 圈風：東圈時為東風，南圈時為南風。圈風和門風可疊加計算。
4. 起莊：執位時抽到「東位」的玩家會先擲骰，決定第一局莊家。然後由莊家擲骰決定開門位置。
5. 輪莊：打完一局後，東家食糊或流局則繼續擔任莊家，否則輪到該局的南家做下一局的莊家。一圈裡四家各有一次做莊機會。

### 開門

1. 由莊家擲骰，數骰位得出一家為「開門人」，該骰點並作「開門數」。
2. 在開門人前面的牌牆，從右到左（順時針方向）撥走開門數的數目的牌幢（作為槓尾）。這些牌幢的末端（左端）作為「槓尾」，在這些牌幢以後（左邊）的牌牆作為「牆頭」。

3. 注意牆頭取牌是沿順時針方向，與四家輪流打牌的逆時針方向不同。
4. 注意四家風位跟輪莊規定，不會受開門擲骰影響。

## 配牌

「開門」後，便實行配牌程序。

1. 首局的東家為開門時數骰位指定的一家，其後的東家依照過莊決定。
2. 如莊家連莊，應把連莊數標示放在暗手左下方的角落位置。
3. 東家先從牆頭取二墩（四張）牌，然後南、西、北家亦順次各取二墩牌。
4. 以上動作重複多三次，此時各家各有16張牌。
5. 此時各家應各有16張牌。
6. 東家開始補花，把花拔出，從槓未補足手牌，若補入花牌，馬上拔出再補。
7. 東家完成補花，喊「請」示意下家補花。如是者，南、西、北家都補完花後，由北家喊「請」示意東家摸牌。
8. 東家從牆頭取第一張牌。
9. 配牌完成，由東家開始打牌。
10. 在配牌過程中，確認配牌正確前，不應揭看手牌或摸牌的底面，否則如果配牌犯了錯，便可能被判罰。

## 桌面區域劃分

1. 牌牆：配牌前每家面前有一行，由尚未被取走的牌組成。每兩張牌正面朝下堆疊成一墩，每墩的長邊相鄰，平排擺放砌成一行。
2. 牌河：被牌牆圍住的部分，由被捨出的牌組成。每家從左至右擺放捨出的牌，正面朝上，六張一行。
3. 暗手：位於牌牆外，由被取走且尚未被捨出及未亮明的牌組成。每家面前有一行，背面朝向牌牆，正面朝向持有該副暗手的選手。
4. 明章：位於牌牆外，暗手前方，由鳴牌牌組或槓子組成。

## 行牌過程

### 打牌

1. 開局時，由東家開始先打出一張牌。
2. 以後各家輪流，從牆頭摸一張牌，如摸到花牌，須即時揭示，並則由牆尾補牌，然後打出一張牌。
3. 有人「鳴牌」時，以上程序會改變。
4. 一局牌，打到有人食糊或流局為止。

### 摸打規條

1. 上家未打牌前，嚴禁伸手摸牌，或伸手進牌河阻礙其他家視線。未到自己時摸牌者，裁判有權判作「大相公」論。
2. 打牌者的下家，應看清楚上家打了的牌才伸手摸牌。一旦看過牆頭的牌（或摸牌的底面），當作放棄鳴牌的權利。但其他家仍然有權鳴牌。
3. 如果摸到花或開槓後忘記補牌，可以再一巡之內免罰補回，一巡過後仍未更正視作小相公，但若中途已有其他家補過牌則不能更正，須以小相公繼續該局。
4. 打牌者打牌後，如下家已摸牌並已把牌混進暗手中，或已把捨牌打進牌河中，或已宣佈食糊或開槓，其他二家便失去（對前者）鳴牌的權利。
5. 打出的牌，放到檯上中央牌牆圍著的位置（稱為「牌河」）。
6. 打牌時，不鼓勵讀出所打的牌的名稱。讀錯牌名而引致對手錯鳴者，須承擔責任受罰。
7. 打牌者沒有義務泄露給對手知道所打的牌是否剛剛摸的一張，或是從暗手中那一個位置打牌，並有權故意隱藏此情報。對手可觀察打牌者從那兒打牌，並運用該情報來組

織其策略，但對手要自負運用該情報的責任及風險，且該情報不可當作任何法定依據。嚴禁兩家「串通」，故意以打牌位置來作暗號。

## 行牌事件

### 鳴牌

1. 打出的牌，對手可以「鳴牌」以取來食糊或完成一組牌。
2. 只有對最後剛打出的一張牌可以鳴牌，下一家摸牌，混入暗手過後，之前打了的牌便不能再取用。
3. 鳴牌來完成一組牌，必須把整組牌亮明成為明張，不得把牌加到暗手裡去。
4. 鳴牌後，牌組便被鎖定，不得收回暗手使用。
5. 鳴牌有食糊、上、碰、槓幾種，以下詳述。

### 鳴牌牌組的擺放

1. 所有鳴牌必須放在暗手的門前，選手可按個人習慣從左至右或右至左放置鳴牌牌組。
2. 花與鳴牌牌組同樣放置於門前，惟兩者不能混在一起。花只能放於兩組獨立的鳴牌牌組之間，或是放於所有鳴牌牌組的左邊或右邊，不能混入一組獨立的鳴牌牌組裡面。
3. 獨立的鳴牌牌組不能任意擺放，需要按鳴牌先後次序擺放好，否則裁判有權禁止食糊。
4. 上牌時，所上的牌須夾在兩張暗手牌的中間。

例：上家打 ，拿  出來上，就  要的放在門前。

5. 暗槓要四隻牌完全蓋起，放於門前。

### 碰牌

1. 他家打出的牌，與自己手上的對子相同，便可以喊「碰」，並取該牌來與對子組成「明刻」。
2. 碰牌後，須打出一張牌。然後是輪到下家摸牌。
3. 同一巡內，若有人打出可以碰的牌而沒有碰，則該巡不得再碰同一張牌。

### 上牌

1. 上家打出的牌，與自己手上的兩張合起來能組成順子，便可以喊「上」，並取該牌來自己的兩張組成「明順」。與碰牌、槓牌和食糊不同，只能在上家打出適當的牌時，才能執行「上牌」。
2. 上牌者應先揚聲叫「上」，後才把明順亮出並擺放在自己的門前，之後再打出一張牌。
3. 當明順完整放妥在適當位置後，上牌確定，其他二家便失去碰牌的權利；而槓牌者有權在上牌者打牌前把該牌槓走。

### 開槓

1. 四張相同的牌，透過「開槓」便成為「槓子」。「開槓」有分「暗槓」、「加槓」與「大明槓」三種，「加槓」與「大明槓」同屬明槓。開槓者應聲明「槓」。
2. 開暗槓可以在自己摸牌後（包括東家配牌後，或補槓後）實行，但上、碰了牌後不能（同時）開槓。
3. 暗槓：暗手裡有四張相同的牌，可以拿出來開暗槓。開暗槓時把四張牌蓋上，然後放於門前，之後進行「補槓」。該局結束後必須打開予其他三家檢查，否則會有處罰。
4. 加槓：暗手裡有一張與自己的明刻相同的牌，可以拿出來開槓。喊「槓」後，把該牌亮明，加到明刻的旁邊組成「加槓」，之後進行「補槓」。一旦參賽者把牌打到牌河，便不能取回來加槓。注意加槓時建議先喊「槓」才亮牌，而且加槓的牌應該清晰地放到牌牆外圍的明章位置，不應於放於牌牆內的牌河位置。不揚聲又動作含糊者，若裁判認為他人足以誤解或難以判斷其動作是加槓還是打牌，裁判可以批准下家可以把牌「上」了去。

5. 大明槓:對手打出的牌,與自己手上的暗刻相同,便可以喊「槓」,並取該牌來與暗刻組成「大明槓」。這四張牌組成的明槓,要亮明並擺放在自己的門前,之後進行「補槓」。
6. 對手打出的牌,與自己的明刻相同,不可以開槓。
7. 補槓:開了槓後,要進行「補槓」,從「牌尾」摸一張。(因為槓子用多了一張牌來構成一組,本應是3張的組合,所以要補回一張牌。)補槓完後,便要打出一張牌。然後是輪到下家摸牌。
8. 明槓必須要先亮明槓子的四張牌,確認清楚後才可以補槓;而暗槓則須先把蓋上的槓子置於門前後才可以補槓。禁止先補槓後亮牌,如有違者裁判有權判作「大相公」。

## 搶槓

1. 當對手「加槓」時,槓的牌正好是自己所聽的牌,便可以喊「食」,並取該牌來食糊,這稱為「搶槓」。搶槓算作開槓者出銃。
2. 只有加槓可以搶槓,暗槓不可以搶槓,十三么除外。對於大明槓,按照「鳴牌優先規條」,食糊優先,大明槓不成立。
3. 十三么不可以搶暗槓。
4. 對手把牌加到明刻時,便可以立即喊「食」搶槓,不應等對手補槓才喊「食」。打牌者如只是想把牌打出而不是想開槓,必須把牌清楚放到牌牆內圍的牌河位置,不可放到門前牌牆外圍的明張範圍,否則不論喊「槓」與否,均可視為搶槓。

## 叮牌

1. 聽牌:手牌只差一張便完成食糊形,稱為「聽牌」。
2. 叮牌:當任何一家聽牌,可宣佈叮牌。叮牌後不得換牌直至該局結束(食糊或流局),以及不得鳴牌(食糊除外)或開槓(包括暗槓)。
3. 叮牌後食糊可得五番。
4. 一發:叮牌後一巡內食糊(不論食打出或自摸),稱作一發,加五番。但若該巡有鳴牌或暗槓,則一發不成立。
5. 搶槓成立時該加槓不成立,不會破壞一發。
6. 叮牌後不得翻看牌牆的牌和他家的手牌。

## 食糊

1. 自摸:輪到自己摸牌時,從牌山摸牌食糊,稱為「自摸」。
2. 食出銃:對手打牌時,打出自己所叫的扉,便可以喊「食」,並取該牌來食糊。這稱為「食出銃」,打出該牌謂之「出銃」。
3. 花糊:選手如果摸到八張花,可以選擇宣告自摸;或有選手摸到七張花,而另有一名同桌選手摸到一張花,則在最後一張花被摸走時,持有七張花的一家宣告食糊,視為持有一張花的一家打出。
4. 食糊時,要把整手牌揭示給三家對手看,以進行計分。在三家確認食糊正確前,任何選手均不可弄亂桌上的任何牌。
5. 如果食糊者翻開手牌時把手牌弄散了,稱為斷橋。輕微的斷橋一般不用受罰,但若斷橋導致手牌混入門前明章、牌河或他家的牌中,甚至掉在地上,因為有換牌的嫌疑,會禁止食糊。若斷橋太嚴重以至牌局不能還原,會作詐糊處理。
6. 原則上,只要符合了食糊形便可以食糊,但有過水限制,違反過水規則的手牌不得食糊(包括自摸或搶槓)。過水規則如下:
  - 同一巡內,若自摸或他家打出所聽的牌而沒有食糊,則該巡不得食糊。
  - 叮牌後,若有自摸或他家打出所聽的牌而沒有食糊,則該局不得食糊。
7. 若某家加槓的牌為另一家可以食糊的牌但聽牌者沒有食糊,同樣會觸發過水。

## 花糊

1. 當一家摸到八張花;或一家摸到七張花,而令一家摸到一張花時;花糊的條件成立。摸到七張或八張花的一家,被視為滿足食花糊的條件,該家可自行選擇食糊與否。而牌局將會因應滿足食花糊條件的一家的選擇,按以下方式進行。

- 摸到最後一張花時，不補花宣告食糊，或他家摸最後一張花時，即時宣告食糊。牌局結束，當作花糊者食出七搶一30番或自摸兩台花40番，該得點拉落下鋪（後述）。
- 照補花，牌局繼續，該花糊當作即時收錢項目，不能拉。如花糊者最後成功以手牌食出，花牌與牌型的分值會疊加。七隻花計作一台花的10番再加正爛花，八隻花直接計40番。該得點拉落下一鋪。

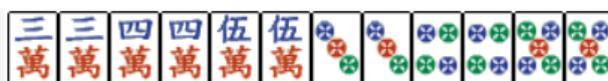
## 食糊的計分

1. 食糊者把手牌公開後，應把手牌按食糊形排好，讓各家確認食糊正確及進行計分。
2. 基本形的牌，要把5組牌及一對眼分放好。
3. 特殊形須按以下方式排列：
  - 嘍咕嘍咕：逐對對子排好，全部同牌相連擺放
  - 十六不搭：按三色、風牌、三元牌排好次序
  - 十三公：按三色、風牌、三元牌排好次序，面子分開擺放
4. 數番是食糊者自己的責任。食糊者可以請求其他三家或裁判員幫忙計番，但任何幫忙的人均不需要對計錯番、計少番負責。
5. 食糊者沒有請求他人幫忙時，其他人不應多嘴，擾亂其注意力。
6. 計算拉半後的總得分是裁判的責任，裁判算好分後會先讓四家過目，四家同意該局計分後不得再追究。
7. 確認食糊者沒有計多了番，是其他三家的責任。他們可以請求裁判員幫忙核對，但裁判員不需要對計錯番負責。如果食糊者計少了番，其他三家或裁判員沒有義務提醒食糊者，但任何人有權指出並要求食糊者正確地計手牌的最高番數。
8. 每一節打完後，四人必須在確認好總分的計算正確後，在記分卡的指定位置上簽名。選手簽了名，即代表已正式同意記分正確並對之負責，免除記分的裁判員或選手對記分錯誤要負的責任。
9. 如果四家對計分有異議，可請求裁判員正式判決。裁判的判決為最終決定。
10. 高點法：如果同一手食糊可以有兩個或以上解讀方法，以番數較高的解讀方法解讀（嘍咕兩食除外）。
11. 單式結算：一個由多副面子構成的（番種）組合，不能跟「該組合所包含的其中一個面子相同的另外一個面子」，加算同一組合的同一番種，詳細例子如下。

- 例： 只能算一個相逢和一副般高，而非

兩個相逢和一副般高。因為  不能與其包含的 

相同的另一副  加算多一組 。



- 反例1: 可以算成兩個相逢和雙般高, 因為雖然已算過一次相逢, 但計算另一個

相逢的時候用的  是另一副, 並無重複使用同一個組

合的牌(相同兩個組合  不算是同一個組合), 故算兩次

相逢不違反單式結算原則。

- 反例2:  可以算成兩個三色三

步高, 因為雖  然重複數兩副三色三步高(同一番種), 但

 跟  是不

同的組合, 故算兩次三色三步高不違反單式結算原則。

- 反例3:  可以算

成兩條清龍跟兩副般高。因為  是跟其所

包含的  及  相同的另外兩副面子  及 

(而非一副)組成另一組  。

12. 嘍咕兩食: 如果同一手食糊可以解讀成基本形及嘍咕形, 是為兩食。會先按高點法計算基本形的番數, 再以嘍咕形計算番數, 然後加算兩者, 便是該副食糊的總番數。換言之, 底分、嘍咕及般高以外的番數都可能雙重計算。

13. 不複合原則: 如果達成某個番種必然會同時達成另一個較低番的番種, 不計算較低番的番種。例如: 清一色不計無字, 不搭不計五門。

## 中途獎勵

1. 中途獎勵: 牌局途中即時收取的獎勵, 不論食胡與否, 只要達成條件就可以收取分數, 不受的「拉/踢」制度影響(後述)。中途獎勵的項目如下:

- 一台草: 摸到一、二、三、四的花牌各一, 可以花與四季混合。收每家半底, 一局只可以收取一次。
- 一台花: 摸到一套完整的花或四季。收每家一底。
- 七搶一: 摸到七張花, 而另有一家摸到一張花, 則在最後一張花被摸走時, 可以選擇不宣告食糊, 直接收取持有一張花的一家六底(即30分)。

- 兩台花:摸到八張花,可以選擇不宣告自摸,直接收每家八底(即40分)。
- 暗槓:每次暗槓,收每家一底。
- 追牌:當打出的牌被其他三家於同一巡內同時跟打,第一家打出該牌的人要支付籌碼給其他三家。如果是公九及字牌,罰每人一底;如果是中張數牌,則罰賠每人兩底。

## 鳴牌優先規條

1. 如果打出一張牌時,有兩家以上同時對該牌鳴牌,則按照以下優先順序,只有最優先者的鳴牌成立,其他的鳴牌無效。
2. 優先順序由高至低為:食糊>碰牌或開槓>上牌。
3. 多家就同一張牌宣告食糊,可以同時食出,所有食糊會同時成立,且加計雙響/三響。
4. 只有合法的鳴牌能有優先權。對於不正確的鳴牌,對手有權取消其優先權鳴取該牌。
5. 碰/槓牌者如想享有優先權,應從速叫鳴,如果上牌者叫鳴後已把明順亮出,並放在門前明章位置,則其他二家便失去碰/槓牌的權利。
6. 食糊的限制較寬鬆(因食糊的牌形可能較碰、槓複雜,而重要性又較高),在其他鳴牌者打牌前,或大明槓者宣告再開槓或嶺上開花前,仍享有優先權。但若在大明槓者補槓後才宣告食該張被槓去的捨牌,會遭到扣分(詳見罰則)。
7. 食糊者在槓牌者打牌、宣告再開槓或自摸食糊前,仍然有權食糊或搶槓。
8. 合法鳴牌被對手的較高優先權的鳴牌搶了去,前者即使已經亮牌,亦無需受罰。
9. 如果選手叫吃後,另有對手採「鳴牌優先規條」叫碰或槓,選手有權改叫食糊。

## 流局

1. 若牌牆已無牌可摸,仍無人食糊,便作流局。
2. 流局時連莊,莊家拉莊數+1。

## 莊家連拉莊

1. 莊家食糊或流局時,拉莊數加一。當任何閒家食糊時,下一局拉莊數歸零。
2. 當拉莊數為N時,莊家要在桌上放拉N莊的表示。擺放標示的位置為莊家暗手的左下方。
3. 莊家算1番,拉一莊算2番。莊家出銃/自摸/被自摸時常時加計莊家的1番。拉N莊時,莊家出銃/自摸/被自摸時需要加算2N番。
4. 多家食糊時,若出銃者為莊家,所有食糊者均可加計莊家及拉莊。

## 兩圈結束

1. 兩圈由東一局起至南四局結束。
2. 打完兩圈後,四人必須在確認好總分的計算正確後,在記分卡的指定位置上簽名。選手簽名即代表同意記分正確,裁判或選手對記分錯誤均無須負任何責任。
3. 如果四家對計分有異議,可請求裁判作出判決。裁判的判決為最終決定。

## 犯規與罰則

1. 以下規則適用於無意或不小心犯的錯誤。裁判有權對於故意犯規施予額外懲罰。
2. 當有選手違規時,裁判可以依照違規的情況及嚴重性判罰。常見的判罰有:
  - 罰X倍底分予其餘各家;
  - 罰扣Y分;
  - 紅牌或黃牌;
  - 取消資格並驅逐離場;
  - 將該參賽者加入黑名單,禁止參加以後的活動;或

- 其他裁判認為恰當的懲罰。
3. 禁止一局食糊：俗稱罰企糊。當任何一家被禁止一局食糊時，該玩家即時起直至一局結束都不得再鳴牌、叮牌或食糊。如有違者當詐糊論。
  4. 罰X倍底分予其餘個各家：為防止故意的犯規，部份規則犯規次數愈多，則罰分愈多。在以下罰則中，若有「罰X底」(X為某一數字)的字眼，均指玩家在同一賽場，首次犯規罰X倍底分，第二次犯同一規則罰2X點，第三次犯同一規則罰3X點，如此類推。同桌其餘選手會受益於罰則。
  5. 黃牌：當一家被判黃牌，黃牌會生效至該半莊結束。在黃牌生效的期間，再次被判黃牌，便視為被判紅牌。
  6. 紅牌：當一家被判紅牌，紅牌會生效直至當天比賽結束，被判紅牌者會即時被扣5分。在紅牌生效的期間，再次被判紅牌，便會視為詐糊。

## 配牌時的犯規

1. 做錯莊：如果有選手做錯莊，他家應在做錯莊者跳牌前即時提出。此時，暫繼續配牌直到各家均取了16張牌為止，然後由正確東家補花，之後如常繼續。做錯莊者補花後，四家須座位順序由做錯莊者的下家繼續補花程序，之後由正確東家開始打牌。做錯莊者摸頭牌後，做錯莊便不能更正，由做錯莊者充當東家繼續這局。這局完後，不論食糊狀況，直接輪到正確東家的下家做莊，正確東家不能獲得補償。做錯莊者若因此多了做莊的機會，其下一次做莊的輪次會被跳過。
2. 拿錯牌：有選手在配牌時拿錯了牌的情形，如果他未揭看手牌(或摸牌的底面)，則可以免罰更正。如果他看了手牌，便要拿取該牌，同時會被判黃牌，下個摸牌者繼續從牆頭取牌。
3. 四家準備好前打牌：如有選手在四家揭看手牌並大致理好牌之前就打出了牌，導致其他家錯過了可以鳴的牌，由於錯過了鳴牌機會的選手並沒有在打牌當時指正，他已經失去鳴取該牌的權利，但他仍然可以請示裁判，讓裁判酌情處罰所有已打牌者。
4. 配牌相公：如果選手在揭看手牌(或摸牌的底面)之前發覺自己的配牌數目不符，可以立即免罰更正，從牆頭取牌補足牌或把多餘牌放回牆頭。選手在揭看手牌後，如果在自己打第一張牌前發覺自己的配牌少了，可以立即免罰更正，從牆頭取牌補足；但如果發覺配牌多了，便不能更正。如果選手在自己打了第一張牌後，才發覺手牌少了，則被視為先打牌。
5. 洗牌重配：在配牌發生無法更正的錯誤，不能繼續公平進行牌局的情形，裁判可以宣佈洗牌重配，把牌重新洗勻，重新擲骰開門。若四家均已打了一巡目，便不能洗牌重配。

## 摸牌時的犯規

1. 翻開對手的牌：如果選手翻開了對手的手牌，會被判黃牌。
2. 先自摸：如果選手在上家尚未打牌時摸牌，會被判黃牌，且則該局失去食糊資格。
3. 摸錯牌：如果選手從牆頭以外的地方摸牌，會被判黃牌。
4. 翻開牌牆的牌：如果選手翻開牌牆的牌，會被判黃牌。
5. 擾亂牌局：如果選手嚴重地弄亂了桌上的牌，或故意詐糊，以致牌局無法繼續進行，須在半莊結束結算後罰扣320分。莊家連莊重洗，拉莊數不變。

## 相公

1. 如果選手被發現手牌數目不符正確數目，「相公」成立，需要受罰。
2. 如果手牌少了，稱為「小相公」，這局失去食糊資格。
3. 如果手牌多了，稱為「大相公」，這局失去食糊資格。
4. 一旦被確認為相公，便需受罰，即使後來手牌又回復了正確數目，也不能免除懲罰。以上罰則，適用於無意疏忽造成的相公。裁判有權對於故意犯規(例如故意多摸牌、不肯打牌、或一次打出多張牌)作出糾正或施予額外懲罰。

## 行牌時的犯規

1. 誤鳴：如果選手鳴牌(食糊除外)並公開了該組牌，但立即發現鳴牌不正確，可即時自行更正，會被判黃牌。但如果選手有串通之嫌(例如故意公叫食糊形)，裁判有權判更重

的懲罰。

2. 改鳴:如果選手叫鳴後想更改鳴牌的種類(或食糊),一般不用受罰。改鳴免罰規則不適用於空糊。
3. 不發聲鳴牌:如果選手在鳴牌時沒有發聲叫鳴,其他選手可以無視,該個鳴牌亦不能按「鳴牌優先規條」享有優先權。如其他家選擇允許該鳴牌進行,則鳴牌者在鳴牌組合鎖定後,會被判黃牌。
4. 如果選手叫吃後,另有對手採「鳴牌優先規條」叫碰或槓,選手有權改叫食糊。
5. 先打牌:在打牌前沒有執行該執行的摸牌或補槓程序。在下家/鳴牌者打牌前可以補回摸牌,但會被判黃牌;在下家/鳴牌者打牌後便不能補回摸牌,須以小相公繼續該局。
6. 牌跌入牌河:如果選手不慎將牌跌入排河中,該張牌不會被視為捨牌,選手可以把牌收回,但會被判黃牌。
7. 補槓後搶糊:如果選手於大明槓者補槓後按鳴牌優先規條食該張被槓去的牌;或在加槓者補槓後宣告搶槓,會被判黃牌。
8. 鳴牌取消:如果選手已叫鳴後欲放棄鳴牌(食糊除外),要罰一底。
9. 錯誤牌組:如果選手鳴牌並公開了該組牌,但後來(打出的牌被鳴牌,或下家已摸牌,或自己已補槓後)發現明張有錯誤,不符順子、刻子或槓子的規定,則不得更正,且本局失去食糊資格。補槓後發現槓子錯誤者,同樣失去食糊資格。
10. 喰替:不得在碰牌後打出同一張牌或吃牌後打出能跟吃牌用的搭子形成暗順的牌。如參賽者違反喰替規則,可收回非法捨牌並改打合法捨牌,此時會被判黃牌。若發現選手違反喰替規則時下家已摸牌並混入暗手,或他家已宣佈鳴取該非法捨牌,則該捨牌成立,喰替者該局失去食糊資格。
11. 詐糊:如果有意地推倒全副手牌,但手牌卻不能食糊(包括振聽),即使能在其他家發現前收回(不論宣告食糊與否),也視為「詐糊」。如果選手把自己一半以上的暗手牌弄倒及亮明(即使是無意),導致有一半以上的暗手牌被其中一家記住,這也是「詐糊」。該局洗牌重配,且扣160分作為懲罰,莊家連莊,拉莊數不變。
12. 空糊:如果選手宣佈食糊,但在公開手牌前改變主意或發現不能食糊,則在取消食糊的同時,該局禁止食糊,兼罰一底。
13. 錯暗槓:如果選手開暗槓,但在該局結束時被發現暗槓有誤(並非四張相同牌),或沒有打開暗槓予三家檢查,即屬錯暗槓。需發還已收的一底,並罰多賠一底予其餘各家。
14. 確認食糊者有正確的食糊形,是三家對手的責任。在對手確認食糊成立前,不應推亂桌上的任何牌或翻亂牌山,以免妨礙他家判斷食糊形和得點。違例者有機會遭到處罰。

## 其他犯規行為

1. 在對局中,選手不應發出除叫鳴外的發言。若選手的發言讓裁判認為妨礙牌局進行或對其他選手造成滋擾,會被判黃牌或更重的懲罰。
2. 如選手以言語攻擊或擾人的動作干擾其他對手,會被判黃牌或更重的懲罰。
3. 本聯賽禁止任何出千、串通或任何形式的賭博行為。一經發現,將被即時取消資格,並將該參賽者加入黑名單,禁止參加以後的活動。嚴重者甚至會報警處理。

# 分數計算

## 授受法

1. 食糊時，首先計算手牌的番數，番數就是該副牌的分值。
2. 全銃制：食打出時由出銃者包付整份食糊牌的分值。
3. 自摸收三家：自摸時其餘三家各付整副食糊牌的分值。
4. 港式台牌不設上限番數及包牌。

## 拉

1. 拉：「拉」，是港式台牌的一大特色，食糊的分數不會即時結算，而是會「拉」落下一局。
2. 假設A食B打出，該副牌的籌數不會直接結算。而是先記下，之後會發生以下的情況：
  - a. A跟B以外的人食糊，或B食其他兩家打出，A便把剛才記下來的分數收下；
  - b. A食B以外的兩家，分數繼續記下，直至出現 a 或 d 的狀況；
  - c. A再食B或A自摸，B記下的分數會乘上1.5，再加上該局食糊的分數繼續記下，直至出現 a 或 d 的狀況；
  - d. B食A或者B自摸，B付A記下分數的一半。

## 番種簡表

門清	3	莊家連拉	$1+2n$	平糊	5	槓子	1(2)
叮	5	無字	1	大平	15	小三色連刻	8
門叮	10	字牌刻	1	相逢	2	三色連刻	15
一發	5	正字	1	三相逢	8(15)	二連刻	5
自摸	1	無花	1	雜龍	8(15)	小三連刻	10
門摸	5	花牌	1	清龍	10(20)	三連刻	20
半求人	15	正花	1	雜步高	5(10)	二同刻	5
全求人	30	無字花	5	清步高	15(30)	小三同刻	15
海底	10	一台花	10	連環套	10(20)	三同刻	30
搶槓	10	七搶一	30	一般高	5	對對糊	30
花摸	2	兩台花	40	雙般高	15	二暗刻	5
槓摸	5	將眼	2	一色三同順	30	三暗刻	15
尾牌連摸	$10(n-1)$	對碰	1	一色四同順	120	四暗刻	30
雙響	5	假獨	1	混一色	30	五暗刻	80
三響	10	獨獨	2	清一色	80	坎坎糊	120

斷么	5	四歸二	5(10)	人叮	20
----	---	-----	-------	----	----

混帶么	20	四歸三	10(20)	地叮	30
全帶么	40	四歸四	20(40)	天叮	40
混么	60	八歸	10(20)	十子	10
清么	160	十二歸	40	七子	20
老少上	3	小三元	30	四子	40
老少碰	5	大三元	60	人糊	80
缺一門	5	小三風	20	天/地糊	120
小五門	10	大三風	40	嘍咕嘍咕	40
大五門	15	小四喜	80	十六不搭	50
小七門	15	大四喜	120	不搭三相	20
大七門	20	字一色	80	不搭雜龍	30
缺五	10	大雞	30	十三么	120
混滿庭芳	20	大鴨	10	四絕	5
純滿庭芳	40			真絕	10

## 番種詳表