

香港麻雀協會
HONGKONGMAHJONGASSOCIATION

日本麻雀聯賽規則

(甲組及乙組)

網上版



©香港麻雀協會, 版權所有
最後修訂於 二零二三年四月三日

簡則 (罰則和賽制詳見內文)

設定

1. 每個半莊皆由東一局開始到南四局終止，不設西入。
2. 負點續行：甲組採用負點續行規則，即使一家所持點數為負數，牌局仍會繼續。
3. 擊飛：乙組採用擊飛規則，一家所持點數為負數時，牌局即時結束；0點時牌局繼續。
4. 三赤有制：使用三張赤牌（五萬、五筒、五索各一），有喰斷，有役牌後付。
5. 原點、返點：甲組原點和返點同為30000點；乙組則為同為25000點。
6. 順位點數：甲組順位點數為+45000/+15000/-20000/-40000，同點時平分；乙組順位點數為+45000/+15000/-15000/-45000，同點時平分。平分方式為相關順位馬相加再平分（如甲組兩位選手同點二位則為每個二位-2500點；乙組三位選手同點二位則為每個二位-15000點）。

流局

7. 王牌：王牌固定為槓尾的14張。
8. 不聽罰符：流局時，宣告不聽者得支付宣告聽牌者合共3000點的點棒。
9. 不設途中流局。
10. 莊家和了或宣告聽牌時連莊，宣告不聽則流莊。
11. 宣告聽牌的次序由莊家開始，依次到南家、西家，最後才到北家。
12. 沒有流局滿貫。
13. 莊家和了或流局時，本場加一。閒家和了時下一局本場歸零。
14. 一本場為300點，多家和牌時只有行牌次序最接近放銃者的和了者可加計本場。

鳴牌

15. 可用中文或日文鳴牌。
16. 只有最新打出的一張牌可以被鳴牌，下一家摸牌且混入暗手後，便不能鳴牌。
17. 河底牌不得鳴取。（榮和例外）
18. 所有副露必須放在暗手的右下方。鳴牌時，須根據被鳴牌者的座位橫置所鳴取的牌。
19. 確認副露正確擺放為四家的共同責任，發現有誤應即時更正，否則會以最終擺放方式為準。如錯誤擺放未有被即時指正，導致捨牌資訊有誤，繼而引起振聽爭議，亦只能按最終擺放方式判定，不得往回追溯。
20. 所有槓懸賞指示牌（包括明槓及暗槓）均在補槓前即時揭示。惟搶槓時因為槓牌不成立，不會計算新的懸賞牌及對應的裡懸賞牌。
21. 只有加槓可以搶槓，暗槓不可以搶槓，十三么九無特權。

立直

22. 在負點續行的機制下，手持低於1000點者仍可立直。
23. 牌牆無剩餘張數（不計王牌）時，不得立直。
24. 宣言牌：宣告立直時打出的牌稱為宣言牌，須橫置。
25. 若宣言牌被鳴去，立直者須橫置其下一張捨牌。若應該橫置的牌被鳴去，則橫置再下一張捨牌。
26. 供託的擁有權：和牌者可獲得場上所有供託。若多家同時和了，則供託給予依行牌順序最接近放銃者的和牌者。若場上有供託但流局，則供託會帶至下一局。若半莊已經結束，但場上仍有供託，則供託歸第一名所有，同點一位時平分。

和了

27. 振聽：捨牌振聽、同巡振聽、立直後見逃振聽。振聽成立時，不得榮和，只可自摸和。

28. 排列好牌形並申明點數，是和了者的責任。和了者依行牌次序由最接近放銃者的一家開始，逐個申明點數。比賽時會提供點數速查表予參賽者參考。
29. 在三家確認和牌正確前，不可弄亂桌上的任何牌，否則視作擾亂牌局，需要受罰。
30. 自摸和了時，請將和了牌橫置於手牌側以標示之。切勿將和了牌插進手牌內。若已將和了牌插進手牌內，則只計算手牌必然可能的最低點數。榮和時無須領取和了牌。
31. 每局結算時，選手必須確認好點棒授受正確，方可開始下一局。點棒交收後，代表四家同意該局結算，此後任何追究，均不受理。
32. 無切上滿貫：4翻30符及3翻60符的得點按公式計算，不會上調至滿貫得點。
33. 高點法：若同一手和牌有兩種或以上解讀方法，取用點數較高者。
34. 頭跳：多家宣告和了時，由行牌次序較接近放銃者優先取得和權。
35. 單倍役滿：聯賽不承認雙倍役滿及複合役滿。大四喜、四暗刻單騎等均為單倍役滿。一副手牌同時達成多個役滿牌形時亦只以單倍役滿計算。
36. 役滿包牌：大三元、大四喜、四槓子包。
37. 大明槓後嶺上開花視為自摸和，不用包牌。

目錄

簡則(罰則和賽制詳見內文)	1	吃牌(チ一)	9
總則	4	開槓(カン)	9
麻雀牌的構成	4	搶槓	10
麻雀的組合	4	立直(リーチ)	10
面子	4	和了	11
和牌形	5	和了的結算	11
麻雀對局的目的	5	鳴牌優先規條	12
懸賞牌(ドラ)	5	流局	12
麻雀的程序	5	本場	13
配牌程序	6	半莊結束	13
摸打程序	6	犯規與罰則	14
結算程序	6	配牌時的犯規	14
反應時間	6	摸牌時的犯規	15
座位及配牌	7	相公	15
數骰位	7	行牌時的犯規	15
莊家及風位	7	其他犯規行為	16
開門	7	點數計算	17
配牌	7	點數授受法	17
桌面區域劃分	8	符	17
行牌過程	8	役種一覽表	18
打牌	8	點數速查表	21
摸打規條	8	參賽者行為準則	23
行牌事件	9	裁判原則	23
鳴牌	9	一般罰則總則	23
碰牌(ポン)	9	常見犯規行為舉隅	23

總則

1. 本規則作為選手的指引及裁判的執法準則。參加本聯賽等同同意本規則。對於一切裁決，裁判有最終決定權。
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的選手施予額外懲罰。
3. 對於大多數的輕微犯規或違反禮儀，一般只有在有選手提出投訴時才會受到裁定。
4. 選手若有犯規行為應即時更正，如接下同桌其他選手已經摸牌並混入暗手、鳴牌或和了以致無法更正，視作該行為成立，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現的一般犯規，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136張的麻將牌。不使用花牌。
2. 136張牌分為數牌、字牌兩大類。
3. 數牌：數牌包含了萬、筒、索三套花色，各色有1至9的九款，共27款，每款四張。
4. 字牌：字牌包含了「東」「南」「西」「北」的四款風牌，及「白」「發」「中」的三款三元牌，合共七款，每款四張。
5. 採用赤牌，五萬、五筒、五索各一枚。

麻雀的組合

面子

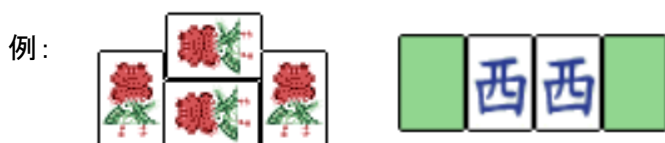
1. 順子、刻子和槓子稱為面子。
2. 順子：三張同色、數字連續的牌組成「順子」。手中三張暗張組成「暗順」，透過「吃牌」(或「榮和」)組成「明順」。



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「榮和」)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」。

例：



和牌形

1. 基本和牌形：基本和牌形為四個「面子」加一個「對子」（稱為「雀頭/眼」）。
2. 特殊和牌形：「七對子」、「十三么九」，在「役種」詳述。
3. 手牌必須符合「基本和牌形」或「特殊和牌形」才可以和了。只符合了翻種的條件，但不符合和牌形的規定，是不能和了的，反之亦然。（均會算作「錯和」）

麻雀對局的目的

選手透過摸牌、打牌，以及鳴牌（詳見〈鳴牌〉章節），讓自己的手牌達成和了形或聽牌形的同時，阻止他家達成和了形或聽牌形（不打出容易被鳴取的牌）。

懸賞牌（ドラ）

1. 懸賞牌：懸賞牌是日本麻雀的一大特色。和牌者的牌中若擁有懸賞牌，則可獲得每張額外一翻。
2. 懸賞指示牌：開門人開門後，翻開槓尾的第三幢牌上方的牌作為懸賞指示牌。懸賞牌由懸賞指示牌決定。
3. 懸賞指示牌為數牌時：若懸賞指示牌為一萬，則懸賞牌為二萬；若懸賞指示牌為二萬，則懸賞牌為三萬，如此類推。若懸賞指示牌為九萬，則懸賞牌為一萬。索子、筒子，亦如是。
4. 懸賞指示牌為風牌時：若懸賞指示牌為東，則懸賞牌為南；若懸賞指示牌為南，則懸賞牌為西；若懸賞指示牌為西，則懸賞牌為北；若懸賞指示牌為北，則懸賞牌為東。
5. 懸賞指示牌為三元牌時：若懸賞指示牌為白，則懸賞牌為發；若懸賞指示牌為發，則懸賞牌為中；若懸賞指示牌為中，則懸賞牌為白。
6. 赤懸賞牌：紅色的五萬、五索、五筒同為懸賞牌。
7. 槓懸賞牌：若有人開槓，則會從王牌的第四、五、六、七幢的上方，根據場上槓的數量，依序翻開新的懸賞指示牌。
8. 裏懸賞牌：若立直後和了，可翻看所有懸賞指示牌下面的牌作為新增的懸賞指示牌。
9. 每張懸賞指示牌和赤懸賞牌獨立計算。例如，如果懸賞指示牌為四索，而和牌者持有一張紅五索，則此和牌額外獲得兩翻。如果有兩張懸賞指示牌且均為四索，而和牌者持有一張紅五索，則此和牌額外獲得三翻。
10. 注意，懸賞牌雖然加翻，但不是役。手牌只有懸賞牌而沒有役的話，是不能和牌的。

麻雀的程序

麻雀的程序分為以下三個部分：

1. 配牌程序；
2. 摸打程序；
3. 結算程序。

其中，各程序的內容如下。

配牌程序

1. 擲骰、洗牌、開門、配牌。(詳見〈座位及配牌〉章節)
2. 任何家均不得在配牌程序進行摸打程序的行動(包括摸打、鳴牌等, 莊家首巡摸牌(又稱跳牌)則不在此限), 違者若影響他家之利益(包括令他家錯過鳴牌機會, 配牌相公未及修正等), 則會被判罰。
3. 以下行動界定配牌程序結束, 進入摸打程序:
 - 確定四家已經完成配牌, 包括但不限於確定牌頭數目, 留意各家配牌階段是否妥當。若發現配牌程序有誤/漏, 各家可選擇提醒該家, 或通過以下方式強制進入摸打程序。
 - 選手執行自己的巡目前, 明確表示自己即將摸牌、打牌, 或鳴牌; 在等候一個合理的反應時間後, 其打牌(若為莊家)、或伸手觸及牆頭牌(若為閒家)、或曝光搭子(若為鳴牌者)時, 若無人提出配牌未完成, 則當刻自動進入摸打程序。惟此前其他家的摸打程序行為亦屬非法, 不會獲得追認。
 - 若無任何一家明確表示, 北家於其首巡目伸手觸及牆頭牌, 或鳴牌後打牌/亮出搭子時, 則往回追認此局東家打出第一張牌的一刻為摸打程序的開始, 所有配牌相公等情況一律不予更正, 前面幾家的摸打、鳴牌等行為亦屬合法。

摸打程序

1. 莊家打出第一張捨牌;
2. 其後進入每家的巡目(詳見〈打牌〉章節), 執行摸牌、打牌, 以及鳴牌的行動, 直至有人和了或流局為止。執行和了為摸牌程序的行動, 進入結算程序後, 所有和了宣言均為無效。
3. 以下行動界定摸打程序結束, 進入結算程序:
 - 某家宣告和了, 並等候一個合理的反應時間後, 則自動進入結算程序。
 - 牌牆剩下14張(王牌)時, 莊家在等候一個合理的反應時間後宣告聽牌或不聽, 則自動進入結算程序。
4. 如欲獲得和權, 各家必須在結算程序前宣告和了方可進入結算程序。如有多於一家和了則按頭跳規則決定和權。錯和的和了宣言亦會令對局進入結算程序, 導致其後的和了宣言均為無效。如欲保有頭跳者錯和下的和權, 被頭跳者亦應在反應時間內緊隨宣告和了。

結算程序

1. 有人和了時, 便進行計分以及點棒交收。
2. 若牌牆剩下14張(王牌)時, 仍無人和了, 便作流局, 未聽牌者得支付聽牌者合共3000點。
3. 確認結算正確後, 方可交收點棒。點棒找逐妥當後, 有關錯和之申訴不予處理。

反應時間

1. 反應時間為界定對局所處之程序階段, 以及鳴牌宣言有效與否的重要指標。
2. 反應時間並非思考時間, 其定義為: 他家作出宣言後, 選手得悉該宣言並以接近條件反射作出抵抗行動宣言(包括但不限於碰牌阻止吃牌、頭跳、表示自己配牌未完成)之間的時間差。作出抵抗行動宣言並不能享有思考時間, 所有思考過程(包括碰牌阻止吃牌的得點期待值、估算和了宣言者的打點等), 均須在反應時間內進行。換言之, 所有鳴牌均須清楚表明意圖, 並需從速叫鳴, 不能以「等等」之類的非正規鳴牌方式中斷牌局進行。
3. 在鳴牌的情況下, 選手有權等待打牌者以正面朝上放好捨牌並且手指完全離開捨牌後, 才作出抵抗行動宣言。如打牌者未放好捨牌而令選手未能清楚看到捨牌, 則有機會導致抵抗行動宣言與他家的先行宣言之間有較大的時間差。此情況下, 抵抗行動宣言仍然有效。

座位及配牌

數骰位

在以下「開門」程序中，會用到「數骰位」這步驟，數骰位的程序如下：

1. 擲骰擲兩個六面為1到6點的骰子。
2. 從擲骰者起數作1，然後沿逆時針方向數，按骰點數到最後一家為結果。
3. 即是，擲出5、9點為擲骰者，2、6、10點為其下家，3、7、11點為其對家，4、8、12點為其上家。

莊家及風位

1. 在一局裡，四家各屬一風位，由莊家開始沿逆時針方向分別為東家、南家、西家、北家。
2. 自風：風牌中與自己的風位相同者，稱為「自風」，其他的風牌稱為「客風」。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. 莊家：東家又稱為「莊家」，其餘三家統稱為「閒家」。
4. 起莊：執位時抽到「東位」的玩家會先擲骰，決定下一個擲骰者；下一個擲骰者再擲決定第一個莊家。此時，莊家可擲骰決定開門位置。
5. 輪莊：打完一局後，東家和了或在部分和局的情況下，會繼續擔任莊家；否則輪到之前的南家做下一局的莊家。一圈裡四家各有一次做莊機會。
6. 場風：採用「場風」（圈風），東場時為東風，南場時為南風。場風和自風可疊加計算。
7. 莊家和牌時，所得點數為閒家的1.5倍。但閒家自摸和時，莊家的支付點數為其餘每位閒家的2倍。

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棟作為「槓尾/牆尾」。在這些牌棟以後（左邊）的牌牆作為「牆頭」。
3. 開門人應該在開門後，翻開槓尾的第三幢牌上方的牌作為懸賞指示牌（ドラ指示牌），並將嶺上牌放下。
4. 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。
5. 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. 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。
3. 以上動作重複多二次，此時各家各有12張牌。
4. 東家從牆頭取第一及第五張牌（跳牌），然後南、西、北家順次各取一張牌。
5. 此時東家應有14張牌，閒家應各有13張牌。
6. 配牌完成，由東家開始打牌。
7. 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. 明張：位於暗手右下方，桌面的角落位置，由鳴牌牌組或暗槓組成。

行牌過程

打牌

1. 配牌完成後，由東家先打出一張牌，若沒有人鳴牌，就輪到其右手邊的玩家。
2. 巡目：一名玩家完成摸打的過程，稱為一巡目。一巡目流程如下：
 - 摸牌階段：從牆頭摸一張牌；
 - 整理階段：玩家可進行自摸和、開槓、立直之程序，或選擇跳過之；
 - 打牌階段：打出一張牌；
 - 鳴牌階段：其他玩家決定是否鳴取或榮和這張牌。
3. 巡：一名玩家的巡目結束至該玩家的下一個巡目結束，稱為一巡。
4. 有人「鳴牌」時，直接進行鳴牌者的打牌階段，然後進行其右手邊的玩家巡目，或者下一個鳴牌者的打牌階段。
5. 每局皆依照以上流程進行，直至有人和了或流局為止。

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。未到自己的巡目而摸牌者，是為「先自摸」，需要受罰。
2. 打牌者的下家，應確保上家打了的牌已經擺放好（手指沒有與捨牌接觸且捨牌已經正面朝上），所有玩家理應可清晰看見，才伸手摸牌。
3. 打牌者的下家一旦手碰觸牌山，便當作放棄鳴牌。但其他家仍然有權鳴牌。
4. 如果開槓後忘記補牌，在下家或鳴牌者打牌後，便不能更正，須以小相公繼續該局。若在下家或鳴牌者打牌前發現，則被視為先切牌。（詳見犯規與罰則）
5. 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，或已宣告和了或開槓，其他二家便失去（對前者）鳴牌的權利。
6. 打出的牌，放到檯上中央牌牆圍著的位置（稱為「牌河」）。
7. 打牌者明確把牌打進牌牆中央的牌河時，他家才可鳴取該牌。
8. 捨牌一但明確地被打進牌河範圍，便不可以收回暗手。
9. 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，但會被判罰。
10. 捨牌必須整齊排列，每六張捨牌為一行，排滿兩行後的其餘捨牌皆放於第三行，毋須令留空間予被鳴取的捨牌。
11. 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，會被判罰。
12. 打牌者沒有義務透露所打的牌是否剛剛摸的一張（「自摸切」），或是從暗手中哪一個位置打牌，並有權故意隱藏此情報。對手可觀察並運用該情報來組織策略，但須自負風險，不能以該情報當作任何法定依據。嚴禁兩家「串通」，故意以打牌位置來作暗號。

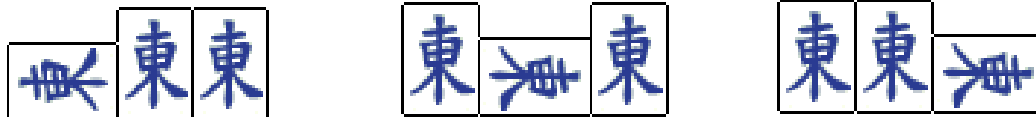
行牌事件

鳴牌

1. 鳴牌：指玩家取去他家打出的牌來和了或完成一組牌的行為，其中包括榮和、吃、碰及大明槓。鳴牌在打出捨牌者的鳴牌階段進行，然後立即進行鳴牌者的打牌階段。
2. 可用中文或日文鳴牌。
3. 只有最新打出的一張牌可以被鳴牌，下一家摸牌且混入暗手後，便不能鳴牌。
4. 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。
5. 所有鳴牌必須放在暗手的右下方，選手可從右至左或下至上放置鳴牌牌組。
6. 獨立的鳴牌牌組不能混合擺放，需要按鳴牌先後次序擺放好，否則可被禁止和了。
7. 鳴牌時，須根據捨出鳴牌者橫置所鳴牌。若捨出所鳴牌者為上家，則橫置所鳴牌於牌組左方；若捨出所鳴牌者為對家，則橫置所鳴牌於牌組中間；若捨出所鳴牌者為下家，則橫置所鳴牌於牌組右方。
8. 暗槓五萬、五索、五筒時，赤牌必須亮明。
9. 河底牌不得鳴取。（榮和例外）
10. 鳴牌有榮和、吃、碰、大明槓四種，以下詳述。
11. 只承認實際的鳴牌宣言，對於其他字句（例如：等等、睇住），選手有權無視。
12. 所有鳴牌均須發聲叫鳴。

碰牌(ポン)

1. 他家打出的牌，與自己手上的對子相同，便可以喊「碰」，並取該牌來組成「明刻」。
2. 這三張牌組成的明刻，要亮明並擺放在自己的暗手的右下方的位置。（擺放位置應方便對手可以看到），並根據捨出鳴牌者橫置所碰的牌。



鳴取上家

鳴取對家

鳴取下家

3. 碰牌視為跳過摸牌階段和整理階段，碰牌後，須打出一張牌。然後是輪到下家摸牌。

吃牌(チー)

4. 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「吃」，並取該牌來組成「明順」。與碰牌或和了不同，只能在上家打出適當的牌時，才能執行「吃牌」。
5. 這三張牌組成的明順，要亮明並擺放在自己的暗手的右下方，並橫置所吃的牌在牌組左方。三張牌一旦組成明順後，便被鎖定，以後不得收回暗手或改作其他組合。
6. 吃牌視為跳過摸牌階段和整理階段，吃牌後，須打出一張牌。然後是輪到下家摸牌。
7. 吃牌者喊「吃」後，建議先亮出明順及取入要「吃」的牌後才打牌。
8. 吃牌者應先揚聲叫「吃」，後才把明順亮出，並放在暗手右下方位置，並橫置所吃的牌在牌組左方。
9. 吃牌者喊吃後，在合理的反應時間內，他家仍有權碰/槓走該牌。因此吃牌者喊吃後應先等數秒再亮出明順組合。組合亮出後，吃牌確定，他家失去碰槓權利。惟吃牌者如未喊「吃」或喊「吃」後不作停頓直接亮牌，則碰/槓者仍可在合理時差內把牌鳴去。

開槓(カン)

10. 四張相同的牌，透過「開槓」便成為「槓子」。「開槓」有「暗槓」、「加槓」與「大明槓」三種。開槓者應聲明「槓」。「加槓」與「大明槓」同屬「明槓」。
11. 若場上已經出現四個槓，則任何玩家均不能再開槓。

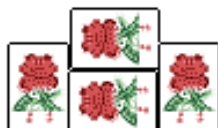
12. 暗槓：整理階段，若暗手裡有四張相同的牌，可以拿出來開暗槓，唯吃、碰了牌後不能（同時）開槓。開暗槓時，先把四張牌亮明給三家對手確認為相同，再將左右兩張翻至背面，然後把四張牌擺放在自己的暗手的右下方的位置（如下圖）。之後進行「補槓」。

例：



13. 加槓：整理階段，若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，嵌入在明刻的橫置牌上方組成「加槓」（如下圖），之後進行「補槓」。

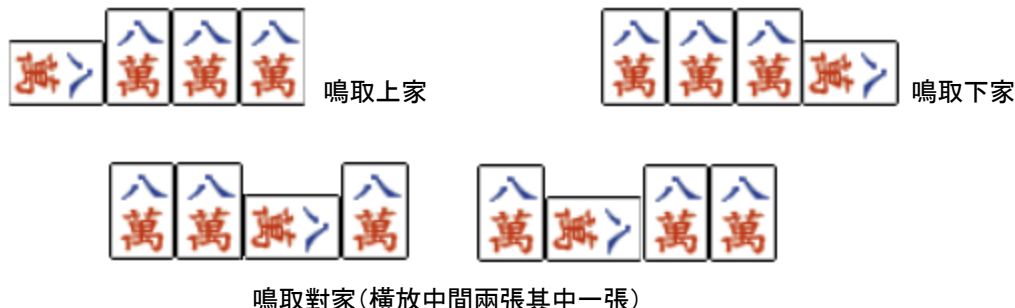
例：



14. 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暗手後方的明張位置，不揚聲又動作含糊者，若另他人足以誤解或難以判斷其動作是加槓還是打牌，下家可將牌鳴去。

15. 大明槓：他家打出的牌，與自家手上的暗刻相同，便可以喊「槓」，並取該牌來與暗刻組成「大明槓」（如下圖）。這四張牌組成的明槓，要亮明並擺放在自己的暗手的左下方的位置，之後進行「補槓」。

例：



16. 四張牌一旦組成槓子後，便被鎖定，以後不得收回暗手或改作其他組合。
17. 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，跳過摸牌階段，進入或繼續整理階段。
18. 所有槓懸賞牌於槓牌時即時揭示，唯搶槓及他家宣告榮和時該張被槓去的捨牌時，槓子不成立，不計算新的懸賞牌及對應的裏懸賞牌。
19. 必須要先亮明槓子的四張牌，確認清楚後才可以補槓。禁止先補槓後亮牌，如有違者裁判有權判作「大相公」。

搶槓

1. 搶槓：當對手「加槓」時，槓的牌正好是自己所聽的牌，便可以喊「食糊（ロン）」並取該牌和了，這稱為「搶槓」。搶槓算作開槓者出銃，且加一翻。
2. 只有加槓可以搶槓，暗槓不可以搶槓，十三么九無特權。對於大明槓，按照「鳴牌優先規條」，和了優先，大明槓不成立。
3. 對手把牌加到明刻時，便可以立即喊「食糊」搶槓，不應在對手補槓後才喊「食糊」，而加槓者亦應在叫槓後確認無人搶槓才補槓。考慮到和了牌形可能很複雜，在加槓者宣告再開槓、和了或打牌前仍會酌情允許他家搶槓和了，但會扣分處理（詳見罰則）。
4. 打牌者如只是想把牌打出而不是想開槓，必須把牌清楚放到暗手前方的牌河位置，不可放到暗手後方的明張範圍，否則不論喊「槓」與否，均可視為搶槓。

立直 (リ一十)

1. 聽牌:手牌只差一張便完成和牌形,稱為「聽牌」。
2. 門前清:任何一家在一局中沒有鳴取過他人打出的牌(榮和除外),稱為「門清」。
3. 立直:整理階段,當任何一家同時符合以下條件,可宣告立直並橫置捨牌:
 - 門清聽牌
 - 持點不少於1000點
 - 牌牆不計王牌還有剩餘張數
4. 若無他家宣告和了,立直者將一支1000點棒(立直棒)置於自家牌河前作為供託。
5. 立直後不得把自摸牌收入暗手運用,直至該局結束(和了或流局)
6. 立直後自摸牌與手中的暗刻相同時,可以開暗槓,但此暗槓不可影響手牌的任何組合方式。
7. 宣言牌:宣告立直時打出的牌稱為宣言牌,須橫置。
8. 若宣言牌被鳴去,立直者須橫置其下一張捨牌。若應該橫置的牌被鳴去,則橫置再下一張捨牌。
9. 若立直宣言牌被榮和,則立直無效,無須支付供託。
10. 立直程序:
 - 摸牌後先宣告立直;
 - 打出並橫置宣言牌
 - (若沒有人榮和)交出供託
11. 立直後和了可得一翻。
12. 一發:立直後一巡內和牌(不論榮和或自摸和),稱作一發,加一翻。但若該巡有鳴牌或暗槓,則一發不成立。
13. 搶槓成立時該加槓不成立,不會有新懸賞牌亦不會破壞一發巡。
14. 裏懸賞牌:若立直後和了,可翻看所有懸賞指示牌下的牌,作為新增的懸賞指示牌。
15. 供託的擁有權:和牌者可獲得場上所有供託。若兩家同時和了,則供託給予依行牌順最接近放銃者的和牌者。若場上有供託但流局,則供託會帶至下一局。若半莊已經結束,但場上仍有供託,則供託歸第一名所有。

和了

1. 自摸和:輪到自己摸牌時,從牌山摸牌和了,可以喊「自摸(ツモ)」並攤開手牌宣告「自摸和」。自摸和在整理階段進行。
2. 榮和:他家打牌時,打出自己所聽的牌(或加槓自己所聽的牌時),便可以喊「食糊/榮(口ン)」並攤開手牌宣告和了。此稱為「榮和」,打出該牌謂之「出銃」。榮和在鳴牌階段進行。
3. 和了時,須把整手牌攤開給三家對手看,以進行計分。在三家確認和牌正確前,不可弄亂桌上的任何牌(不論是否故意),否則可能視作「錯和」,要負責並受罰。
4. 莊家和了時,下一局莊家連莊,本場加一。
5. 原則上,只要符合了和牌形和起和的役(一翻縛)便可以了,但有振聽限制,違反振聽規則的手牌,不得榮和,只可以自摸和。振聽規則如下:
 - 捨牌振聽:若自家捨牌中有自己所聽的牌(包括被鳴的牌),則該局不得榮和。
 - 同巡振聽:同一巡內,若有人捨出或加槓自己所聽的牌而沒有榮和,則該巡不得榮和,直到自己摸牌或鳴牌後解除同巡振聽。
 - 立直後見逃振聽:立直後,若有人捨出或加槓自己所聽的牌而沒有榮和,則該局不得榮和。

和了的結算

1. 和了者把手牌公開後,應把手牌按和牌形排好,讓各家確認和牌正確,及進行計分。
2. 基本和牌形的牌,要把4組牌及一對眼分別放好。

3. 「十三公九」要把牌按三色公九數牌、風牌、三元牌排好次序。
4. 自摸和了時，請將和了牌橫置於手牌側以標示之。切勿將和了牌插進手牌內。若已將和了牌插進手牌內，則只計算手牌必然可能的最低得點。榮和時無須領取和了牌。
5. 計算得點是和了者自己的責任。確認和了者沒有計多了得點，是其他三家的責任。如果和了者計少了，其他三家或裁判沒有義務提醒和了者，但任何人有權指出並要求和了者正確地計算手牌的最高得點。和了者可以請求其他三家或裁判幫忙計算，但任何人均不需要對計錯或計少負責。點棒交收後，代表四家同意該局結算，此後任何追究，均不受理。
6. 排列好牌形並申明點數，是和了者的責任。
7. 自摸時，應現報出閒家的損點，再報出莊家的損點。
8. 如有本場，則在申明點數時，應先報出未計算本場的得點，再報出計算本場後的得點。
 - 例：一本場時自摸1300-2600，報點方式為「1300-2600，即是1400-2700」
9. 每局結算時，選手必須確認好點棒授受正確，方可開始下一局。
10. 高點法：若同一手和牌有兩種或以上組合方法，取用點數較高者。
11. 不複合原則：除非規則列明，否則上位役出現時，不加算其對應的下位役。上下位役的關係於役種一覽表中列明。手牌符合多個役種的指定條件時，基本上是把手牌裡所有役種的翻數加起來，再加上懸賞牌的翻數，作為手牌的總翻數。

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：榮和 > 碰牌或開槓 > 吃牌。
3. 多家就同一捨牌宣告榮和，由行牌次序較接近放銃家者優先取得和了權。
4. 只有合法的鳴牌能有享優先權，對於不正確的鳴牌，對手有權取消其優先權來鳴取該牌。
5. 碰/槓/榮和者如想享有優先權，應從速叫鳴。而吃牌者為免曝露手牌，建議喊「吃」後等待一個合理的反應時間才亮出明順組合。如果吃牌者叫鳴後已等待一個合理的反應時間再把明順組合亮出，吃牌確定，他家失去碰槓及榮和權利。惟吃牌者如未喊「吃」，或喊「吃」後不作停頓直接亮牌，則碰/槓/榮和者仍可在合理時差內把牌鳴去。
6. 吃牌者應先叫鳴再打牌，若因先打牌後叫鳴而導致手牌公開，會被判罰。
7. 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。
8. 如果選手叫吃後，另有對手採用「鳴牌優先規條」叫碰或槓，選手有權改叫和了。
9. 如果選手在合理反應時間後，才採用「鳴牌優先規條」宣言鳴牌，會被視為鳴牌取消或空和，需要受罰。

流局

1. 若牌牆剩下14張(王牌)，仍無人和了，便作流局。
2. 流局時，只有達成聽牌形(包括沒有役的聽牌、他家副露及四家牌河已亮出全部所聽的牌的空聽)的參賽者可以宣告「聽牌(テンパイ)」(非必須，裸單騎亦如是)，該參賽者同時要亮牌，讓別家確認是否聽牌。否則參賽者只能宣告「不聽(ノーテン)」，並須蓋上手牌。
3. 純空聽：選手的手牌(包括明張及暗手)包含全部該副手牌所聽的牌時不可以算作聽牌。
4. 不聽罰符：流局時，宣告不聽者得支付宣告聽牌者合共3000點的點棒，此時，根據以下情況決定點棒變動：
 - 只有一家宣告聽牌時，聽牌者獲得其他三家各自支付的1000點。
 - 兩家宣告聽牌時，聽牌者獲得其他兩家各支付1500點。
 - 三家宣告聽牌時，未聽牌的一家向其他三家各支付1000點。
 - 全員宣告聽牌或不聽的情況下，不發生點棒變動。
5. 流局時，供託會帶至下一局。
6. 莊家宣告聽牌則連莊，莊家宣告不聽則過莊。

7. 宣告聽牌的次序由莊家開始，依次到南家、西家，最後才到北家。

本場

1. 莊家連莊或流局時，本場加一。當任何閒家和了時，下一局本場歸零。
2. 如使用沒有自動計點功能的麻雀桌，當本場數為N時，莊家要在桌上放N支100點棒(本場棒)。擺放本場棒的位置與擺放鳴牌的位置相同。本場棒不是供託，仍為莊家擁有的點。
3. 如使用自動計點的麻雀桌，則本場數為N時，莊家在擲骰子後須確保本場指示燈所指示的本場數與當局的本場數相符，才開始該局。莊家無須擺放本場棒。
4. 一本場為300點。N本場時，和了的點數需要加算 $N \times 300$ 點。自摸和時，所有人各加付 $N \times 100$ 點。

半莊結束

1. 半莊由東一局起至南四局結束。
2. 負點續行：甲組採用負點續行規則，即使一家所持點數為負數，牌局仍會繼續。
3. 擊飛：乙組採用擊飛規則，一家所持點數為負數時，牌局即時結束；0點時牌局繼續。
4. 若有兩家(或以上)在半莊結束後所持點數相同，則順位點數及剩餘供託平分。
5. 若有三名選手同點以致順位點數及場上剩餘供託不能被均分，則會先將順位點數及剩餘供託各自整除三份(而非加算後再整除)，再以行牌次序最接近起莊者獲得餘數。1000點會分為(400/300/300)，2000點會分為(800/600/600)。
6. 南四局結束時，若莊家沒有連莊，半莊即時結束。
7. 半莊的結算：半莊結束後，結算各家分數，流程如下：
 - 結算各家點數。
 - 甲組順位點數：第一名+45000，第二名+15000，第三名-20000，第四名-40000。
 - 乙組順位點數：第一名+45000，第二名+15000，第三名-15000，第四名-45000。
 - 將各家的順位加權點數減去原點(甲組為30000點，乙組為25000點)，然後以將之除以1000，得出分數。
8. 每一個半莊打完後，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。
9. 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：
 - 罰禁止本局和了；
 - 罰X點予其餘各家(X為1000的倍數)；
 - 罰在半莊結束結算後扣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. 禁止一局和了：當任何一家被禁止一局和了時，該玩家即時起直至一局結束都不得再鳴牌、立直或和了。如有違者當錯和論。該家在該局即使聽牌亦會按照不聽的情況支付流局罰符，但還是會視為聽牌。因此立直後被禁止和了者，不會視為沒有聽牌而導致錯立直(如有聽牌)；錯和續行機制被觸發的情況下，莊家宣告聽牌則連莊，宣告不聽則流莊。
4. 初犯：一個半莊內第一次犯某項規則，視為初犯。不同犯規的犯規次數會獨立計算。半莊結束後，除故意犯規及紅牌外，選手會回復到未觸犯任何規則的狀態。
5. 半莊結束結算後：指在半莊結束順位已結算之後，在此時扣分數不會影響順位。
6. 罰X點予其餘個各家：為防止故意的犯規，部份規則犯規次數愈多，則罰點愈多。在以下罰則中，若有「罰X點予其餘個各家」(X為某一數字)的字眼，均指玩家在同一賽場，首次犯規罰X點，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。同桌所有有和了資格的選手會受益於罰則。
7. 黃牌：當一家被判黃牌，黃牌會生效至該半莊結束，被判紅牌者會即時被扣2分。。在黃牌生效的期間，再次被判黃牌，便視為被判紅牌。
8. 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8分。在紅牌生效的期間，再次被判紅牌，便會視為錯和。

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12張牌為止，然後由正確東家跳牌，之後如常繼續。做錯莊者跳牌後，在牌局的第一巡時視為配牌相公。第一巡過後，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，不論和了及聽牌狀況，直接輪到正確東家的下家做莊，本場則歸零，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. 配牌相公：所有配牌相公，均須在配牌程序修正，進入摸牌程序後就不能往回更正。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，可以從牆頭取牌補足牌或把多餘牌放回牆頭。選手在揭看部分或全部手牌(或摸牌的底面)後，如果發覺自己的配牌少了，可以從牆頭取牌補足；但如果發覺配牌多了，則只能從未被揭看(或摸底面)的牌中把多餘牌放回牆頭。如果多出的牌比未被揭看(或摸底面)的牌多，則只能把所有未被揭看(或摸底面)的牌放回牆頭，並以大相公繼續該局。
4. 配牌程序時打牌：如有選手在配牌程序打出了牌，導致其他家錯過了可以鳴的牌或未及更正配牌相公，則可以請示裁判，讓裁判酌情處罰所有已打牌者。配牌相公可以更正，但錯過了的鳴牌機會則不能獲得補償。
5. 洗牌重配：在配牌程序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。若進入了摸打程序，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。
3. 摸錯牌：如果選手從牆頭以外的地方摸牌，並已經揭看摸錯的牌，或摸該牌的底面，則摸錯牌成立。如同桌選手在其打牌前指正，則摸錯的牌必須打出，並會被判黃牌。如選手在打牌後，下家摸牌前指正，則摸錯牌者會被判紅牌。摸錯牌者本應摸走的牆頭牌會由裁判移至選手錯誤摸牌的位置，填補牌牆的崩缺。下個摸牌者之後如常從牆頭取牌。
4. 翻開牌牆的牌：如果選手翻開牌牆的牌，初犯時一張免罰，否則會被判黃牌。同一個半莊內再犯時逐次判黃牌。
5. 違規曝露手牌：如果選手在非合法捨出手牌的情況下曝光了自己的手牌，該張/些牌會被視為曝露張。如曝露張在該巡過後仍留在暗手(不包括暗槓)中，則會被視為違規公開的手牌。違規公開的手牌不能用於鳴牌搭子(包括榮和)，並且會判處下述懲罰；

違規公開的手牌數量	罰則
1	黃牌
2	紅牌
3或以上	黃牌及紅牌
暗手一半或以上(少於4張也算)	錯和

6. 擾亂牌局：如果選手嚴重地弄亂了桌上的牌，或故意錯和，以致牌局無法繼續進行，須在半莊結束結算後罰扣60分。莊家連莊重洗，供託發還，不加本場。

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」，這局會被禁止和了，並且會被判黃牌。
3. 如果手牌多了，稱為「大相公」，這局會被禁止和了，且每張大相公牌罰1000點予其餘各家，以補償聽牌率及自摸率的損失。
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(榮和除外)並公開了該組牌，但立即發現鳴牌不正確(包括就違反喰替的牌組更換鳴牌牌組)，可即時自行更正，但會按照違規公開手牌判罰。
2. 改鳴：如果選手叫鳴後想更改鳴牌的種類(或和了)，會被判黃牌。如果選手叫鳴後，另有對手對同一張牌叫鳴，選手則有權改叫和了並不用受罰。
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. 先切牌：在打牌前沒有執行該執行的摸牌或補槓程序。在下家摸牌或鳴牌者打牌前可以補回摸牌，但會被判黃牌；在下家已摸牌或鳴牌者已打牌後便不能補回摸牌，須以小相公繼續該局。
5. 牌跌入牌河：如果選手不慎將牌跌入牌河中，該張牌不會被視為捨牌，選手可以把牌收回

- ，但會按照違規公開手牌判罰。
6. 鳴牌取消: 如果選手已叫鳴後不執行鳴牌行動(榮和除外), 會被判黃牌。
 7. 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, 該局會被禁止和了, 並且會被判黃牌。
 8. 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, 並會按照違規公開手牌判罰。若發現選手違反喰替規則時, 下家已摸牌並混入暗手, 或他家已宣告鳴取該非法捨牌, 則該捨牌成立, 喰替者該局會被判黃牌及禁止和了。
 9. 錯立直: 如果選手宣告立直, 且立直生效, 但流局檢查手牌時卻發現未有聽牌, 或立直者宣告不聽, 又或者立直後所開的暗槓不符規定, 即視為「錯立直」。錯立直等同錯和, 按錯和罰則判罰, 而錯立直的立直宣言巡目若為最後四巡內(選手主動執法時)或牌山的非王牌剩餘張數少於16張時(裁判主動執法時), 或有他家立直的情況下, 則會按聽牌/和了狀況結算。錯立直者的供託不會被發還。
 10. 空立直: 如果選手宣告立直, 但在他家打牌前改變主意或發現已經副露/尚未聽牌, 則在取消立直的同時, 會被判紅牌。他家打牌後, 立直便不能取消。
 11. 錯和: 如果有意地推倒全副手牌, 但手牌卻不能和了(包括振聽), 即使能在其他家發現前收回(不論宣告和了與否), 也視為「錯和」。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「錯和」。宣告和了的選手如果在四家確認和牌成立前把暗手牌弄亂並與其他牌混在一起(即使是無意), 這也是錯和。一般而言, 錯和會令該局洗牌重配, 供託發還, 且在半莊結束後扣25分作為懲罰, 莊家重新做莊, 本場數不變。惟有他家/立直/牌山的非王牌剩餘張數少於16張/或其他裁判認為不宜洗牌重配的情況下, 錯和後牌局會以錯和者被禁止和了下繼續; 有他家欲宣告合法和了時則進入結算程序, 但錯和者仍會被扣25分。
 12. 空和: 如果選手宣告和了, 但在公開手牌前改變主意或發現不能和了, 則在取消和了的同時, 該局會被禁止和了, 並會被判紅牌。
 13. 確認和了者的和牌符合規定, 是四家的共同責任。在確認和了成立前, 不應推亂桌上的任何牌或翻亂牌山, 以免妨礙他家判斷和牌合法性和得點。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動作滋擾其他對手, 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。嚴重者甚至會移交執法機關處理。

點數計算

點數授受法

1. 和牌時，首先計算和牌的「翻」和「符」，然後得出相應的點數。
2. 全銃制：榮和時由出銃者包付所有點數。
3. 自摸公二制：閒家自摸和時，莊家支付和牌者應得點數的一半，其餘兩閒家各支付和牌者應得點數的四分之一。莊家自摸和時，閒家各支付和牌者應得點數的三分之一。
4. 單倍役滿：聯賽不承認雙倍役滿及複合役滿，大四喜、四暗刻單騎等均為單倍役滿。一副手牌同時達成多個役滿牌形時亦只以單倍計算。
5. 役滿包牌：當發生以下情況時：
 - 大三元包：當一家的三元牌兩副露時，剩下的一張三元牌被打出且被碰或槓；
 - 大四喜包：當一家的風牌三副露時，剩下的一張風被打出且被碰或槓；
 - 四槓子包：當一家開了三個槓，因任何一家的捨牌而再開槓時，則打出牌讓其副露至役滿確定者須包牌。
6. 若包牌成立，且役滿成功和了，則：
 - 若役滿自摸和了，包牌者支付全部點數。
 - 若役滿是榮和，則包牌者和放銃者各支付一半點數。
7. 大明槓後嶺上開花視為自摸和，不用包牌。
8. 和牌時，首先計算和牌的「翻」和「符」，然後得出相應的點數，點數計算後述。
9. 本聯賽不採用切上滿貫，4翻30符及3翻60符的得點按公式計算。

符

1. 所有標準和牌形都會有基礎的20符。
2. 和牌方式：門清榮和加10符。自摸和加2符。
3. 聽牌方式：邊張、嵌張、單吊的聽牌加2符。假獨計算在內（高點法）。
4. 組合加符：根據和牌中的刻子、槓子和雀頭加符，順子不加符，詳見下表。
5. 最後，若符的尾數不是0，則將之無條件進至十位，得到最終的符數。（七對子例外）
6. 若為自摸平和，則此牌固定為20符。
7. 若和牌為七對子，則此牌固定為25符。
8. 若和牌非門清，但又沒有任何額外的符，則此牌總計30符。
9. 若和牌達5翻、4翻40符或3翻70符，則此牌已達滿貫，無須再計符。

組合加符

面子	中張	么九	
明刻	2符	4符	
暗刻	4符	8符	
明槓	8符	16符	
暗槓	16符	32符	
對子	非役牌	役牌	連風牌
	0符	2符	4符

- 對對和：四個刻子。
- 三暗刻：三個暗刻。
- 三槓子：三個槓子。
- 三色同刻：三個相同數牌，但不同花色的刻子。



- 混老頭：和牌中所有組合均只有一、九的數牌和字牌。必然加計對對和或七對子。



- 小三元：擁有兩個三元牌的刻子並以剩餘的一種三元牌為雀頭。必然加計兩個役牌。



- 雙立直：第一巡時立直。但若在此前有鳴牌，則不算雙立直，只算立直。是立直的上位役。

三翻役

- 混一色：非門清減一翻。手牌全由一色的數牌加上字牌組成。



- 純全帶幺九：非門清減一翻。和牌中所有組合均含有一、九的數牌，沒有字牌。



- 二般高/二盃口：門清限定。和牌時，手牌有兩個一般高，是一般高的上位役。由於牌形被視為基本形（不能拆成七個對子），不能同算七對子。根據高點法，只會算較高點數的二般高。

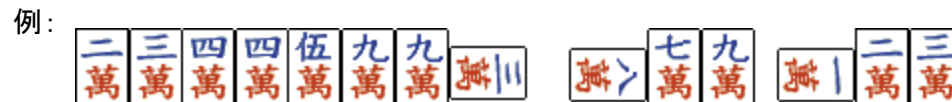


四翻役

- 人和：在第一巡時，未摸過牌就已和牌，若此前有鳴牌或暗槓，則人和不成立。可複合其他非役滿役。

六翻役

- 清一色：非門清減一翻。手牌全由一色的數牌組成。



役滿役(例牌)

- 十三幺九：特殊和牌形。擁有十三種幺九牌各一張，再加上任意一張幺九牌組成和牌。
- 四暗刻：四個暗刻。

3. 大三元：擁有三種三元牌的刻子。
4. 小四喜：擁有三種風牌的刻子，並以剩餘的一種風牌為雀頭。



5. 大四喜：擁有四種風牌的刻子。
6. 字一色：和牌的所有組合均為字牌。
7. 綠一色：只有2、3、4、6、8索和三元牌「發」組成的和牌。



8. 清老頭：和牌中只有一、九的數牌。
9. 九蓮寶燈：門清限定。由同花色的1112345678999的數牌，再加上任何一種同花色數牌組成的和牌。



10. 四槓子：四個槓子。
11. 天和：莊家配牌後直接和了，若有暗槓，則天和不成立。
12. 地和：閒家第一巡摸牌時自摸，若此前有鳴牌或暗槓，則地和不成立。

點數速查表

計算和牌的「翻」和「符」後，按下表得出對應點數：
閒家得點表（括號內依次為自摸時閒家和莊家應付點數）

	20符	25符	30符	40符	50符	60符	70符	80符	90符	100符	110符
1番飛	-	-	1000 (300, 500)	1300 (400, 700)	1600 (400, 800)	2000 (500, 1000)	2300 (600, 1200)	2600 (700, 1300)	2900 (800, 1500)	3200 (800, 1600)	3600 (-)
2番飛	- (400, 700)	1600 (-)	2000 (500, 1000)	2600 (700, 1300)	3200 (800, 1600)	3900 (1000, 2000)	4500 (1200, 2300)	5200 (1300, 2600)	5800 (1500, 2900)	6400 (1600, 3200)	7100 (1800, 3600)
3番飛	- (700, 1300)	3200 (800, 1600)	3900 (1000, 2000)	5200 (1300, 2600)	6400 (1600, 3200)	7700 (2000, 3900)	滿貫 8000 (2000,4000)				
4番飛	- (1300, 2600)	6400 (1600, 3200)	7700 (2000, 3900)								
5番飛											
6番飛 7番飛	跳滿 12000 (3000,6000)										
8番飛 9番飛 10番飛	倍滿 16000 (4000,8000)										
11番飛 12番飛	三倍滿 24000 (6000,12000)										
≥13番飛	役滿 32000 (8000,16000)										

莊家得點表(括號內為自摸時每位閒家應付點數)

	20符	25符	30符	40符	50符	60符	70符	80符	90符	100符	110符
1番飛	-	-	1500 (500)	2000 (700)	2400 (800)	2900 (1000)	3400 (1200)	3900 (1300)	4400 (1500)	4800 (1600)	5300 (-)
2番飛	- (700)	2400 (-)	2900 (1000)	3900 (1300)	4800 (1600)	5800 (2000)	6800 (2300)	7700 (2600)	8700 (2900)	9600 (3200)	10600 (3600)
3番飛	- (1300)	4800 (1600)	5800 (2000)	7700 (2600)	9600 (3200)	11600 (3900)	滿貫 12000 (4000)				
4番飛	- (2600)	9600 (3200)	11600 (3900)								
5番飛											
6番飛 7番飛						跳滿 18000 (6000)					
8番飛 9番飛 10番飛						倍滿 24000 (8000)					
11番飛 12番飛						三倍滿 36000 (12000)					
≥13 番飛						役滿 48000 (16000)					

參賽者行為準則

此準則方便各選手及裁判進行判決。如有任何衝突，一概以〈犯規與罰則〉章為準。

裁判原則

- 若比賽過程中發生需要暫停的狀況，選手立即示意裁判，並向裁判解釋暫停理由。裁判評定暫停合理性，原則上需由裁判暫停比賽，參賽選手須服從裁判安排。否則視作棄賽處理。
- 但若有急迫的突發狀況，可由選手自行暫停，但須於暫停後立即和裁判說明理由，並由裁判評定暫停合理性，以及決定是否繼續暫停，參賽選手須服從裁判安排。

延賽補賽

- 若因天災或其他不可抗力因素導致無法正常進行賽程，大會(或)會將無法進行的比賽延後，時間將另行公告。

賽事爭議處置流程

若於賽事進行期間產生爭議，裁判依照以下流程依序處理：

事件	參與人員	說明
爭議／技術／問題發生		硬體障礙或其他突發狀況導致無法正常比賽，參賽者暫停比賽並示意裁判處理
初步裁決	裁判組、技術人員	硬體狀況由當值技術人員處理，排除狀況後回復比賽。若有其他異議，由裁判組當下載決告知並執行。
恢復比賽		初步裁決若皆無異議，裁判通知恢復比賽。
異議溝通	裁判組、參賽者	若任一參賽者有異議，則集合相關人員至指定地點，賽事方了解各方詳細狀況，提出異議和原因向在席裁判說明
裁決會議	裁判組、異議相關人員	由裁判組與其他相關人員內部討論，做出最終裁決。
最終裁決	裁判組、異議相關人員	裁判組告知最終裁決並執行且不得異議，比賽恢復進行。

一般罰則總則

此處列舉常見罰則處理方式以供參考。包括但不限於：

- 警告
即時生效，不扣分，一局內因同原因兩次警告即出罰一張黃牌。
- 黃牌警告
即時生效，扣總分 2分，一局內兩次黃牌即出罰一張紅牌。
- 紅牌警告
即時生效，扣總分 8分，一局內三次紅牌即罰禁賽。
- 失去和了資格
當局內生效。
- 錯和 / 當 錯和論
即時生效，扣總分 25分。
- 禁賽
即時生效。

罰則疊加計算(如罰出第二張黃牌被判罰紅牌，總罰分為 10 分)。

常見犯規行為舉隅

犯規行為	特殊情況	犯規罰則及處理機制
大相公		罰 黃牌 和了禁止 牌局繼續
小相公		罰 黃牌 每張大相公牌罰 1000 點予同桌三家 牌局繼續
空和 (誤鳴榮和)		罰 紅牌 和了禁止 牌局繼續
錯和	他家立直、非王牌 牌山少於16張、裁	罰 錯和 和了禁止

	判認為不應洗牌 重配等	牌局繼續
	其他情況	罰 錯和 牌局作廢・洗牌重配 供托發還、本場數不變
錯立直		罰 錯和
鳴牌取消		黃牌 牌局繼續
改鳴	他家叫鳴後改叫 和了不在此限	黃牌 牌局繼續
不發聲鳴牌		黃牌 牌局繼續
先自摸		黃牌 牌局繼續
摸錯牌	打牌前指正	黃牌 牌局繼續
	打牌後指正	紅牌 牌局繼續
喰替(1)	該非法捨牌未有 被其他家叫鳴	黃牌 牌局繼續
喰替(2)	該非法捨牌被其 他家叫鳴	黃牌 失去和了資格 牌局繼續