



# 香港麻雀大師賽

## 大賽規則

# 目錄

|         |    |
|---------|----|
| 簡則      | 3  |
| 總則      | 5  |
| 麻雀牌的構成  | 5  |
| 麻雀的流程   | 5  |
| 麻雀的組合   | 5  |
| 面子      | 5  |
| 對子      | 6  |
| 糊牌形     | 6  |
| 座位及配牌   | 6  |
| 數般位     | 6  |
| 執位      | 6  |
| 莊家及門風   | 6  |
| 開門      | 7  |
| 配牌      | 7  |
| 桌面區域劃分  | 7  |
| 對局過程    | 7  |
| 打牌流程概要  | 7  |
| 摸打規條    | 7  |
| 鳴牌      | 8  |
| 鳴牌牌組的擺放 | 8  |
| 碰牌      | 8  |
| 上牌      | 8  |
| 開槓      | 9  |
| 食糊      | 9  |
| 搶槓      | 9  |
| 鳴牌優先規條  | 9  |
| 食糊的計分   | 10 |
| 流局      | 10 |
| 犯規與罰則   | 11 |
| 配牌時的犯規  | 11 |
| 摸牌時的犯規  | 11 |
| 打牌時的犯規  | 12 |
| 相公      | 13 |
| 其他犯規行為  | 14 |
| 分數計算    | 15 |
| 基本計分原則  | 15 |
| 得分授受法   | 15 |
| 番種一覽表   | 16 |
| 一番      | 16 |
| 三番      | 16 |
| 五番      | 17 |
| 七番      | 17 |
| 例牌(十番)  | 17 |
| 分數換算表   | 18 |
| 版權聲明    | 19 |

# 簡則

1. 一圈4局,初賽及複賽(包括64強及16強)不設「連莊」,決賽(即4強)設有連莊。
2. 用136張麻雀牌,不採用「花牌」。
3. 四圈為一輪,初賽及複賽一輪限時110分鐘;決賽限時120分鐘。若時限已過但牌局仍在進行,則進行當中的該局的下一局為該輪的最後一局。
4. 對局期間,選手不得使用電子通訊設備。
5. 鳴牌(上、碰、槓、食糊)建議出聲叫鳴,尤其碰、槓可能會改變摸打順序,如不揚聲則不能享有跳過他家的摸牌進行碰牌的權利。「上、碰、槓、食、自摸」以外的發聲,(例如:等一等)均為無效發聲,對手可選擇無視並繼續摸打。
6. 放置明章的位置為暗手的左下方。
7. 如果上牌者已把明順的三張牌亮出並放置在暗手的左下方,則其他二家便失去碰牌、槓牌的權利。
8. 選手需要排好各自的捨牌於牌河內靠近己方的位置。由左至右排列順序,不夠空間時則另開一行於第一行之下方。
9. 開槓:摸牌後(包括東家配牌及補槓後)可以開暗槓或加槓,但上/碰了牌後不能開槓。
10. 暗槓的四張牌會全部公開直至該局完結。
11. 配牌未完成時不得開槓。
12. 糊牌形
  - 基本糊牌形:基本糊牌形為4組面子(順子、坎子或槓子)加一對牌(稱為「眼」)。
  - 特殊糊牌形:「十三么」,在「番種」詳述。
  - 手牌必須符合「基本糊牌形」或「特殊糊牌形」方可以食糊。
  - 只要符合了糊牌形和起糊番數便可以食糊,唯獨在同巡內不能食跟張牌。
13. 流局:若牌牆上最後一張牌已被摸走,並且摸該牌者接着打出的牌無人食出,便作流局。流局時莊家不會連莊。
14. 計分
  - 如果同一手糊牌可以有兩個或以上解讀方法,以番數較高的解讀方法解讀。
  - 食糊後,大會裁判負責計分及記分。選手須請示/呼叫裁判進行計分。
  - 每局記分後,選手必須確認好記分正確,方可開始下一局。一圈打完後,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。
  - 四家風位跟輪莊規定,不會受開門擲骰影響。
15. 包牌:包牌規條包括十二章包(張張包)及大三元包,槓後自摸不用包。
16. 賽制
  - 初賽:初賽採用積分制,打12圈,不設連莊。每場初賽中積分最高的16位選手將會晉級複賽,兩日初賽將一共產生64名晉級者。若名額未滿以致兩日初賽人數不均,將按兩日初賽的人數比例調整出線名額的分配。若出現同分,將會抽籤決定晉級資格。

若有選手缺席或因其他原因導致選手數目不能被4整除,大會將會安排工作人員以湊夠四人一桌以確保比賽流程順利。每桌將不會被分配多於一名工作人員。工作人員不會獲得晉級資格,如有工作人員得分在晉級線之上,出線資格將依名次由晉級線以下的第一名遞補。

- 複賽及決賽:複賽的64強戰採用積分制,打8圈,不設連莊。初賽的積分會被清零,積分最高的16位選手將會晉級16強。若出現同分,將以初賽成績高低決定晉級資格。

16強戰採用淘汰制,打4圈,不設連莊。64強的積分會被清零。選手按64強的積分高低以蛇形梯隊配桌,每桌最高分的一名出線決賽。若同桌選手同分,將以64強戰的成績高低決定晉級資格。

4強(決賽),打4圈,設有連莊。16強的積分會被清零。總分高低決定冠亞季殿軍得主。若出現同分,將以16強戰的成績高低決定最終名次的高低。

13. 罰則及禁例
  - 選手宣稱鳴牌後如有相關搭子必須鳴牌,若因沒有相關搭子而噙完唔要,裁判會因應情況酌情判罰,一局裡屢次噙完唔要可被禁止食糊。

- 如選手宣稱的鳴牌行為與實際作出的鳴牌行為不符，如無影響牌局，一般不會判罰。如選手宣稱食糊但未有執行，即為空糊。如因此導致有選手以為牌局結束而觀看了他的手牌或暴露自己的手牌，裁判會因應情況酌情處罰空糊者、露章者和看牌者。
- 食換：又稱偷張，即是碰牌後打出與該個明坎相同的牌或上牌後打出能跟上牌用的搭子形成暗順的牌。如選手違反食換規則，會被判罰。如他家不鳴取或食該張捨牌，則犯規者必須收回非法捨牌改打合法捨牌。鳴取與上一回合捨牌相同的牌並不會違反食換規則，是合法的鳴牌（牽涉包牌責任的情況除外）。
- 蘇州過後無艇搭：如果錯過了食糊的機會，在同巡內（即下一次摸牌前）不能食跟張牌，但碰牌及上牌則沒有此限制（牽涉包牌責任的情況除外）。
- 違規公開手牌或會影響牌局公平性，裁判會因應情況在牌局結束後酌情處罰。
- 如果在配牌理牌時或理牌前無意暴露了少量的牌可以免罰。
- 詐糊：食出「詐糊」者罰扣打出例牌的分數，其他三家不加分，牌局重置，該局重新開始，莊家重新做莊。如果發現刻意詐糊，詐糊者即時取消資格。

## 總則

1. 本規則作為選手的指引及裁判的執法準則。對於一切裁決，裁判長有最終決定權。
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，一般只有在有對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。例如有選手在未到自已摸牌的次序時摸牌，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**136**張的麻雀牌，不採用花牌。
2. **136**張牌分為數牌、番子兩大類。
3. 數牌：數牌包含了筒子、索子及萬子，各色有**1至9**的九款，三色共**27**款，每款四張。
4. 番子：番子包含了「東」「南」「西」「北」的四款風牌，及「中」「發」「白」的三款三元牌，合共**7**款，每款四張。

## 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。多局的得失分合計，來決定勝負。

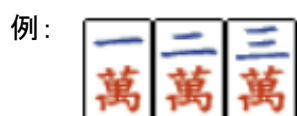
比賽開始時，先「執位」來決定四家座位及起莊。然後打指定局數，每局的流程如下：

1. 洗牌、開門、配牌。
2. 摸牌、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

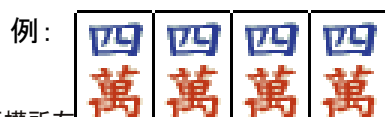
1. 順子、坎子和槓子稱為面子。
2. 順子：三張同色、數字連續的牌組成「順子」。手中三張暗張組成「暗順」，透過「上牌」（或「出銃」）組成「明順」。



3. 坎子：三張同色、數字相同的牌，或是三張相同的番子組成「坎子」。手中三張暗張組成「暗坎」，透過「碰牌」（或「出銃」）成「明坎」。

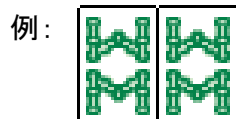


4. 槓子：四張相同的牌，要透過「開槓」才成為「槓子」，視為明坎。手中四張暗張，算作暗坎加一張，不算槓子。



## 對子

兩張相同的牌稱為「對子」，俗稱「眼」。



## 糊牌形

1. 基本糊牌形：基本糊牌形為4組牌加一對子（稱為「眼」）。每組牌可以是順子、坎子或槓子。
2. 特殊糊牌形：「十三么」，在「番種」詳述。
3. 手牌必須符合「基本糊牌形」或「特殊糊牌形」方可以食糊。只符合了番種的條件，但不符合糊牌形的規定，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。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

每一輪都要實行執位程序，以決定四家座位及起莊。

1. 四家先隨意就座。
2. 取東、南、西、北四張風牌翻轉洗勻，四張面朝下排成一豎列。
3. 隨意一家擲骰並數骰位，得出的一家開始取風牌。
4. 取得「東」風牌的人為假莊，坐在該家自選的「東位」。取得「南」風牌的人座在其下家（右手邊）位置，取得「西」風牌的人座在其對家（對面）位置，取得「北」風牌的人座在其上家（左手邊）位置。

### 莊家及門風

1. 在一局裡，四家各屬一風位，沿逆時針方向，為東家、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（別稱「自風」）。輪莊時（下述），四家的門風會隨之變更。（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. 圈：比賽以四局為一圈的單位進行。第一圈為「東圈」，第二圈為「南圈」，第三圈為「西圈」，第四圈為「北圈」。
5. 局：一局由配牌開始直到流局或有人食糊為止。起莊為莊家時，該局為該圈的第一局，假設為東圈，則稱為「東一局」，過莊後便到「東二局」。一輪由「東一局」開始直到「北四局」完結為止。若出現連莊，便會有兩局的稱呼相同（例如「南二局」莊家連莊，下一局仍然是「南二局」），但法理上仍會被視為兩個獨立的局。
6. 起莊：執位時抽到「東位」的假莊會在擲骰開門時按數骰位的方法指定首輪莊家。這個程序稱為請莊。
7. 輪莊/過莊：打完一局後，輪到該局的南家做下一局的莊家，這樣便一圈裡四家各有一次做莊機會。

8. 連莊：莊家食糊時，該局的莊家繼續做下一局的莊家。流局（後述）不會連莊，即使北圈最後一局時，流局仍不會連莊。初賽及複賽不設連莊，決賽設有連莊。
9. 莊家有首先打牌的利益，但在計分上沒有特別利弊。

## 開門

1. 由莊家擲骰，數骰位得出一家為「開門人」。
2. 在開門人前面的牌牆，從右到左（順時針方向）撥走與骰子點數相同數量的牌幢。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。

（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. 執位後首局的莊家為開門人，其餘局數依照過莊規定。
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（俗稱「跳牌」），然後南、西、北家依次各取一張牌。
5. 此時東家應有14張牌，閒家應各有13張牌。配牌完成，由東家開始打牌。
6. 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。每家須從左至右擺放捨出的牌，不夠空間時則另開一行於第一行之下方。
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：明章是指為執行碰、上、槓牌程序而被公開亮明的牌組，包括所有鳴牌牌組及槓子。擺放位置位於暗手左下方，桌面的角落位置。

## 對局過程

### 打牌流程概要

1. 配牌完成後，由東家先打出一張牌，若沒有人鳴牌，就輪到其右手邊的選手。
2. 回合：一名選手完成摸打的過程，稱為回合。一回合流程如下：
  - 摸牌階段：從牆頭摸一張牌；
  - 整理階段：選手可進行自摸食糊、開槓，或選擇跳過之；
  - 打牌階段：打出一張牌；
  - 鳴牌階段：其他選手決定是否鳴取或食該張打出的牌。
3. 巡：某選手的回合結束後直至該選手的下一個回合結束，稱為一巡。
4. 有人「鳴牌」時，直接進行鳴牌者的巡目，然後進行其右手邊的選手的回合。
5. 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. 先打後摸：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。
4. 如果開槓後忘記補牌，會被視為先打後摸。
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，或已宣佈食糊或開槓，其他二家便失去(對前者)鳴牌的權利。
6. 打出的牌，須放到檯上中央牌牆圍著的「牌河」位置。選手需要排好各自的捨牌於牌河內靠近己方的位置。由左至右排列順序，不夠空間時則另開一行於上一行之下方。
7. 不鼓勵打牌時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。
8. 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。

## 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. 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)，在新一張捨牌出現前，或大明槓者宣告再開槓或槓上自摸前，仍享有優先權。
4. 鳴牌來完成一組牌，必須把整組牌亮明成為明章，不得把牌加到暗手裡去。
5. 鳴牌有食糊、上、碰、槓幾種(部分槓牌不屬於鳴牌)，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下至上放置鳴牌牌組。
2. 獨立的鳴牌牌組不能混合擺放，須按鳴牌先後次序擺放好，否則裁判有權禁止食糊。

## 碰牌

1. 對手打出的牌，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「明坎」。
2. 這三張牌組成的明坎，要亮明並擺放在自己的暗手的左下方的位置。(擺放位置應方便對手可以看到)。
3. 碰了牌後，便要打出一張牌。然後是輪到下家摸牌。
4. 即使錯過了碰牌的機會，抑或是拆牌打出了暗坎組合中的其中一張牌，在下次摸牌前碰跟張牌仍屬合法鳴牌。但若該個碰牌牽涉包牌責任(包括大三元包及十二章包，後述)，則會被禁止。

## 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」，並取該牌來與自己的兩張組成「明順」。與碰牌或食糊不同，只能上上家打出的牌。
2. 這三張牌組成的明順，要亮明並擺放在自己暗手左下方的明章位置，按數字順序從左到右排好。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。
3. 上了牌後，便要打出一張牌。然後是輪到下家摸牌。
4. 上牌者喊「上」後，建議先亮出明順及取入要「上」的牌後才打牌。
5. 上牌者喊上後的數秒內，他家仍有權碰/槓走該牌。因此上牌者喊上後應先等數秒再亮出明順組合。組合亮出後，上牌確定，他家失去碰槓權利。惟上牌者如未喊「上」或喊「上」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。
6. 即使拆牌打出了暗順組合中的其中一張牌，在下次摸牌前上上家的跟張牌(又稱諸張牌)仍屬合法鳴牌。但若該個上牌牽涉包牌責任，則會被禁止。
7. 食換：又稱偷張，即是碰牌後打出與該個明坎相同的牌或上牌後打出能跟上牌用的搭子形成暗順的牌。如選手違反食換規則，會被判罰。如他家不鳴取或食該張捨牌，則犯



規者必須收回非法捨牌改打合法捨牌。鳴取與上一回合捨牌相同的牌並不會違反食換規則，是合法的鳴牌(牽涉包牌責任的情況除外)。

## 開槓

1. 四張相同的牌,透過「開槓」便成為「槓子」。「開槓」有分「暗槓」,以及明槓(包括「加槓」與「大明槓」)。當中只有大明槓屬於鳴牌的一種(符合了取走對手的捨牌以完成一個組合的定義)開槓者應聲明「槓」。
2. 暗槓:暗手裡有四張相同的牌,可以拿出來開暗槓。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。先把四張牌亮明給三家對手確認為相同,然後把四張牌擺放在自己的暗手的左下方的位置。四張全部翻開。之後進行「補槓」。
3. 加槓:暗手裡有一張與自己的明坎相同的牌,可以拿出來開槓。加槓的時機與開暗槓相同,可以在自己摸牌後(或補槓後)實行。喊「槓」後,把該牌亮明,加到明坎的旁邊組成「加槓」,之後進行「補槓」,一旦選手把牌打到牌河,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章位置,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。
4. 大明槓:對手打出的牌,與自己手上的暗坎相同,便可以喊「槓」,並取該牌來與暗坎組成「大明槓」。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」。
5. 對手打出的牌,與自己的明坎相同,不可以開槓。
6. 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。
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. 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」。
9. 「槓後補牌」自摸食糊,稱為「槓上自摸」,加一番。

## 食糊

1. 叫糊:手牌只差一張便完成糊牌形,稱為「叫糊」。
2. 自摸:輪到自己摸牌時,從牌山摸牌食糊,稱為「自摸」。
3. 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」。
4. 食糊時,要把整手牌揭示給三家對手看,以進行計分。在三家確認糊牌正確前,不可弄亂桌上的任何牌,否則可能視作「詐糊」,要負責並受罰。
5. 原則上,只要符合了糊牌形和起糊番數便可以食糊。唯獨在同巡內不能食跟張牌。

## 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. 搶槓當自摸:搶槓視為開槓者出銃,加計一番,但支付分數時按「包自摸」計算,並取代原本其他家對食糊者的包牌責任(因為視為出銃,所以原有包則不成立)。
3. 只有加槓可以搶槓,暗槓不可以搶槓,十三公除外。對於(大)明槓,按照「鳴牌優先規條」,食糊優先,(大)明槓不成立。
4. 對手把牌加到明坎時,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,必須把牌清楚放到暗手前方的牌河位置,不可放到暗手後方的明章範圍,否則不論喊「槓」與否,均可視為搶槓。

## 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 槓牌(大明槓) > 上牌

3. 兩家或以上同時喊「食」,可以同時食出,稱為「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來鳴取該牌。碰、槓牌以揚聲為準,對手可無視不及時揚聲者的動作而繼續摸打。
5. 碰牌、槓牌者如想享有優先權,應從速叫鳴。而上牌者為免曝露手牌,建議叫「上」後稍候數秒才亮出明順組合。如果上牌者叫上後停頓數秒再把明順組合亮出,上牌確定,他家失去碰槓權利。惟上牌者如未喊「上」或喊「上」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。
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),在打牌者下家或其他鳴牌者打牌前,或大明槓者宣告再開槓或槓上自摸前,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. 合法鳴牌被對手的較高優先權的鳴牌搶了去,前者當然無需受罰(即使已亮牌等)。
8. 如果選手叫上後,另有對手採「鳴牌優先規條」叫碰或槓,選手有權改叫食糊。

## 食糊的計分

1. 食糊者把手牌公開後,應把手牌按糊牌形排好,讓各家確認糊牌正確,及進行計分。
2. 基本糊牌形的牌,要把4組牌及一對眼分放好。
3. 「十三么」要把牌按三色、風牌、三元牌排好次序。
4. 計分是裁判的責任,每局食糊後,應請示/呼叫裁判進行計分,但四家也有核對的責任,須確保計分正確。當裁判詢問四家確認計分無誤後,便會把分數記錄在「記分卡」上並請示四家洗牌。任何選手均不得在四家確認計分正確前洗亂桌上的牌。而當四家確認計分正確並已洗亂桌上的牌後,所有更正計分的要求均不獲受理。
5. 每一輪打完後,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。此後,所有更正計分的要求均不獲受理。
6. 如果同一手糊牌可以有兩個或以上解讀方法,須以番數較高的解讀方法解讀。

## 流局

1. 若牌牆上最後一張牌已被摸走,並且摸該牌者接着打出的牌無人食出,便作流局。
2. 流局時莊家不會連莊,即使是北四局亦如是。

## 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：
  - 罰禁止本局食糊；
  - 罰扣X分；
  - 紅牌或黃牌；
  - 取消資格並驅逐離場；
  - 將該選手加入黑名單，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：當任何一家被禁止一局食糊時，該選手即時起直至一局結束都不得再鳴牌或食糊。如有違者當詐糊論。
4. 初犯：一輪四圈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。一輪結束後，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. 黃牌：當一家被判黃牌，黃牌會生效至該一輪結束。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**96**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

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作出糾正或施予額外懲罰。

1. 做錯莊：如果有選手做錯莊，從牌牆開始取牌，若在揭看手牌(或摸牌的底面)前發現，則改由正確莊家先取牌。若在四家取其**12**張牌之前發覺，便暫繼續配牌直到各家均取了**12**張牌為止，然後由正確莊家跳牌，之後如常繼續。若做錯莊者跳牌之後才發覺，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，由做錯莊者充莊家繼續這局。這局完後，照常輪到正確莊家的下家做莊，正確莊家不能獲得補償。
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(或摸牌的底面)，會被判黃牌。
3. 配牌完成前打牌：如有選手在配牌完成前就打出了牌，導致其他家在完成配牌後就已經錯過了可以碰的牌，由於錯過了碰牌機會的選手並沒有在打牌當時指正，他已經失去碰取該牌的權利，但他仍然可以請示裁判，所有已打牌者會被判黃牌。
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。選手在揭看部分或全部手牌(或摸牌的底面)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，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，則須把所有未被揭看(或摸底面)的牌放回牆頭，並以大相公繼續該局。如果選手在自己打了第一張牌後，才發覺手牌少了一張，則被視為先打後摸。如果選手在自己打了第一張牌後，才發覺手牌少了兩張或以上；或是手牌多了，則相公成立，不能更正。
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，裁判員可以宣佈洗牌重配。把牌重新洗勻，重新擲骰開門。在四家均已打了一巡牌之後，便不能洗牌重配。

## 摸牌時的犯規

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作出糾正或施予額外懲罰。

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. 先打後摸：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。
3. 先摸牌：如果選手在上家尚未打牌時摸牌，會被判黃牌。

- 摸錯牌:如果選手從牆頭以外的地方摸牌,並已經揭看該摸錯的牌(或摸該牌的底面),摸錯的牌必須打出,並會被判黃牌。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。
- 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。
- 擾亂牌局:如果選手嚴重地擾亂了桌上的牌,以至牌局無法繼續進行,裁判員會酌情判罰。此情形一般會重判。

## 打牌時的犯規

以下罰則適用於無意或不小心的錯誤。裁判有權對於故意犯規作出糾正或施予額外懲罰。

- 誤鳴:如果選手鳴牌(上·碰·槓)並公開了該組牌,但立即發現鳴牌不正確(例如嘗試上對家的牌),則可即時自行更正,一般誤鳴導致的露張視為違規公開的手牌,會被判黃牌。但如果選手有串通之嫌(例如故意公開聽牌形),裁判有權判更重的懲罰。
- 食換:如果選手於碰牌後打出與該個明坎相同的牌或上牌後打出能跟上牌用的搭子形成暗順的牌,會被判黃牌。如下家未摸牌且他家不鳴取或食該張捨牌,則犯規者必須收回非法捨牌改打合法捨牌;如果下家已摸牌,抑或他家鳴取或食該張捨牌,則犯規者會被禁止食糊。
- 改鳴:如果選手叫鳴(上·碰·槓)後想改變主意,改為其他種類的鳴牌(或食糊),一般不用受罰。
- 如果選手叫鳴後,另有對手採「鳴牌優先規條」叫鳴,則選手有權改叫食糊。
- 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。
- 先打後摸: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。
- 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,但會被判黃牌。
- 翻開手牌:如果選手不慎翻開了自己的手牌,選手可以把牌收回。初犯時兩張或以下免罰,再犯或初犯即翻開三張或以上手牌的話會被判黃牌。若翻開的手牌過多,或會被視為詐糊。
- 補槓後食糊:如果選手於大明槓者補槓後按鳴牌優先規條榮和該張被槓去的捨牌;或在加槓者補槓後宣告搶槓,會被判黃牌。
- 鳴牌取消:如果選手喊了上·碰·槓(大明槓)並且手上有可以合法鳴牌的牌組,則必須鳴牌;但若叫鳴後發現無可以合法鳴牌的牌組,則在取消鳴牌的同時,會被判黃牌。
- 如果選手叫鳴而且手上有相關搭子,必須鳴牌,開槓除外。
- 錯誤牌組:如果選手鳴牌(上·碰·槓)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)發現明章有錯誤,不符順子·坎子或槓子的規定,這不能更正,這局會被禁止食糊。補槓後發覺槓子錯誤者,同樣會被禁止食糊。
- 詐糊:如果選手有意地推倒全副手牌,但手牌卻不能食糊,即使能在其他家發現前收回,也視為「詐糊」。如果選手把全副不能食糊的手牌弄倒(即使是無意),並且讓其至少一名其他選手能記得該副手牌的一半或以上,這也是「詐糊」。一般「詐糊」者罰扣例牌分數(即512分),牌局重置,該局重新開始,莊家重新做莊。
- 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,會被判紅牌。
- 確認食糊者有正確的糊牌形,是三家對手的責任。對手在確認食糊成立前,不應公開自己手牌或推亂桌上的任何牌。如果為空糊,牌局便要繼續,違例公開了牌或推亂了桌上的牌便有機會遭到處罰,同時空糊者亦會被判罰。

## 相公

- 如果選手被發現手牌數目不符,這局便失去食糊資格,這稱為相公。
- 選手的暗手與明章,非自己打牌時應合計共有13張牌,自己打牌前應合計共有14張牌。在這裡,槓子數作一組3張的牌。
- 如果手牌少了,稱為「小相公」,這局會被禁止食糊,並且會被判黃牌。

4. 如果手牌多了,稱為「大相公」,這局會被禁止食糊,並且會被判黃牌。且須就每張大相公牌罰64分。
5. 一旦被確認為相公,便會被禁止食糊,即使後來手牌又回復了正確數目,也不能再食糊。
6. 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。

## 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. 對局期間,若選手因緊急原因欲使用電子通訊設備,須通知裁判。於裁判認為選手在非緊急情況呼叫裁判以使用電子通訊設備,或使用頻率過頻,有權判黃牌或更重的懲罰。
4. 本大賽禁止任何出千、串通他家或裁判,抑或有任何形式的賭博行為。一經發現,將被即時取消資格,並將該選手加入黑名單,禁止參加以後的活動。嚴重者甚至會移交執法機關處理。



# 分數計算

## 基本計分原則

1. 只有食糊才計分,食糊者向其他三家按「得分授受法」收取應得的分數。
2. 完全複合原則:手牌符合多個番種的指定條件時,基本上是把手牌裡所有番種的分數加起來,作為手牌的番數。除非規則列明,所有必然並存的番種都可以複合,例如:海底撈月可以加計自摸,大三元可以加計三元牌。
3. 三番起糊:手牌必須有三番以上才可以食糊。
4. 例牌及上限番數:以**10**番為上限,例牌一律算**10**番。

## 得分授受法

1. 全銃:食出銃時由出銃者包付所有分數。
2. 包牌:為懲罰打出關鍵牌促成他家具威脅性的手牌的行為,本比賽採用包牌規則。包牌成立時,包牌者一力承擔被包牌者自摸時三家合共的失分,其餘兩家免去失分的責任。惟出銃時仍然由出銃者獨力承擔失分。包牌規則包括以下幾種。
  - 十二章包(張張包):當某家達到十二章,即是已經有四組明章組合(包括明坎、明順、以及所有種類的槓子),供給第四個明章組合的一家包付自摸分數。若第四個明章組合為暗槓,則沒有人需要包。
  - 大三元包:當某家的明章組合有齊中、發、白的坎子/槓子時,供給第三副三元牌的一家包付自摸分數。若第三個明章三元牌組合為暗槓,則沒有人需要包。
3. 包後不包先:一局糊牌最多只由一家負責包牌。如一局糊牌中有多於一項牌型包則成立,只承認較後成立的包則。
4. 搶槓當自摸:搶槓視為開槓者出銃,加計一番,但支付分數時按「自摸」計算,並取代原本其他家對食糊者的包牌責任(因為視為出銃,並不是真的自摸,所以原有包則不成立)。



# 番種一覽表

## 一番

### 1.1 平糊

手牌有四個順子,沒有坎/槓。(以番子做眼或叫單扉均可算平糊。)

### 1.2 門前清

食糊時所有手牌皆為暗手,沒有明章。(暗槓屬於明章)

### 1.3 自摸

食糊牌由自己摸牌所得。

### 1.4 三元牌

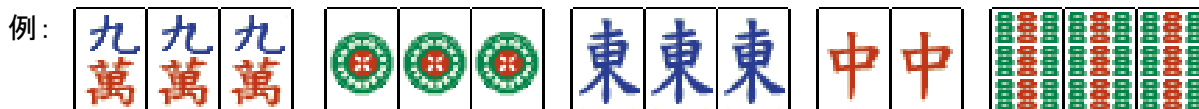
紅中、發財、白板的坎子

### 1.5 風牌

拿到與座位對應的風牌(一般稱為「門風」)或與該圈對應風牌(一般稱為「圈風」)的坎。門風及圈風重疊時計兩番。

### 1.6 花么

只有一、九、番子。加計對對糊。



### 1.7 搶槓

他家開槓的牌正好是自己食糊的牌。一般牌型只可以搶加槓,十三么才可以搶暗槓。

### 1.8 槓上自摸

槓後補牌馬上自摸。

### 1.9 海底撈月

自摸牌牆最後一張牌食糊。

## 三番

### 2.1 混一色

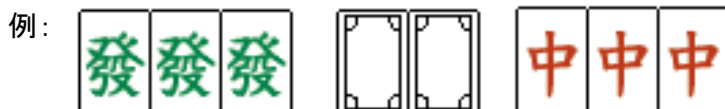
手牌全由一色的數牌加上番子組成。

### 2.2 對對糊

手牌有四個坎/槓,沒有順子。

### 2.3 小三元

有二個坎/槓的三元牌,再加上一對三元牌做眼,另外加計三元牌,實為五番。



## 五番

### 4.1 大三元

有三個坎/槓的三元牌，另外加計三元牌，實為八番。

## 七番

### 5.1 清一色

只有一種花式(筒、索或萬)，沒有番子的糊牌。

## 例牌(十番)

### 6.1 全番子

手牌全由番子組成。

### 6.2 小四喜

有三個坎/槓的風牌,再加上一對風牌做眼。

例：

### 6.3 大四喜

有四個坎/槓的風牌。

### 6.4 坎坎糊

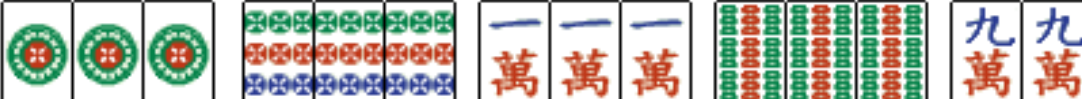
又稱四暗坎，有四個暗坎的糊。可理解為門前清的對對糊，不可有槓，單吊可以食出銃，對碰必須自摸。

### 6.5 十八羅漢

手牌有四個槓。

### 6.6 清么九

手牌全由么九數牌組成。

例：

### 6.7 天糊

東家配牌直接食糊，暗槓後不算天糊。

### 6.8 地糊

閒家配牌的13張已叫糊,食出東家首張打出的牌。東家若開了暗槓,便不算數。

### 6.9 十三么

十三種么九,番子裡,其中一種有一對,另外十二種各一張。

### 6.10 槓上槓自摸

連續開兩個槓之後食糊。

### 6.11 九子連環

門清集齊同花式 **1112345678999** 另加任何一隻同花式牌食糊。自摸集齊牌型就可以食，食出銃必定要叫九扉。

例：

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 一 | 一 | 一 | 二 | 三 | 四 | 伍 | 六 | 七 | 八 | 九 | 九 | 九 | 九 |
| 萬 | 萬 | 萬 | 萬 | 萬 | 萬 | 萬 | 萬 | 萬 | 萬 | 萬 | 萬 | 萬 | 萬 |

## 分數換算表

分數按**100**底半辣上計算，以下為分數對照表。

| 番數 | 分數  |         |
|----|-----|---------|
|    | 出銃  | 自摸      |
| 3  | 32  | 16 x 3  |
| 4  | 64  | 32 x 3  |
| 5  | 96  | 48 x 3  |
| 6  | 128 | 64 x 3  |
| 7  | 192 | 96 x 3  |
| 8  | 256 | 128 x 3 |
| 9  | 384 | 192 x 3 |
| 10 | 512 | 256 x 3 |

# 版權聲明

除註明外，香港麻雀協會（下稱「本會」）是本規則所有內容的版權擁有人。

所有載於本規則內由本會擁有版權的內容及資訊，可供自由瀏覽、列示、下載、列印、發佈，但必須保留本規則內容原來的格式，及須註明有關內容原屬本會所有，並複印此版權告示於所有複製本內。

本會保留所有本版權告示沒有明確授予的權利。

如要舉辦任何形式的麻雀比賽而需複製本規則任何內容，敬請於該比賽進行宣傳前以主旨

[麻雀規則借用申請]: [主辦方名稱][活動名稱][活動日期]

電郵至 [info@hkmahjong.org](mailto:info@hkmahjong.org) 以作申請。

一般而言，本會不會拒絕任何借用申請，唯經發現任何人仕未有申請而直接取用本規則內容，本會會保留追究權利。

任何人士需要使用前述的內容作任何其他並非上述所批准的用途，亦須事先得到本會的書面同意。有關申請可電郵至 [info@hkmahjong.org](mailto:info@hkmahjong.org) 處理。