

# 中国升级（拖拉机）竞赛规则

## 第一章 总 则

### 第一条 宗 旨

为了推动我国智力竞赛活动的开展，规范传统的升级项目，使其走上科学和健康的轨道，丰富人民群众文化生活，促进全民健身运动的发展，更好地为社会主义精神文明建设服务，特制定本规则。

### 第二条 行为准则

#### 一、运动员

运动员应身体健康，年满 16 周岁，具有良好的文化素质、意志品质和道德作风。自觉遵守《运动员守则》，遵守竞赛规程和赛场纪律，服从裁判。

#### 二、裁判员

裁判员及竞赛工作人员必须遵守《裁判员守则》，根据竞赛规则、规程及裁判法的规定，严肃、认真、公正、准确地执行竞赛裁判任务。

#### 三、礼仪

1. 运动员、裁判员、工作人员要着装整洁，言谈举止文明。
2. 比赛开始前，运动员、裁判员应安静有序地入场。
3. 裁判长宣布比赛开始时，运动员按裁判长的示意起立，互相握手致意。比赛结束时，运动员、裁判员相互握手致谢。
4. 比赛进行期间，不得在场内吸烟，保持肃静。

## 第二章 比赛场地与器材

### 第三条 场 地

场地面积必须能够容纳竞赛规程规定的参赛运动员同时出场。场地环境安静、清洁，高度为由桌面至屋顶垂直 2 米以上，通风良好，室内明亮，运动员背后不得有镜子或其他反光物体，并安排一旦发生意外事故时的安全疏散通道。

### 第四条 器 材

#### 一、牌

采用 54 张一副的扑克牌。一般性比赛，使用由竞赛组织机构确定的一种扑克牌。全国性和省、自治区、直辖市的正规比赛，使用由国家体育总局社会体育指导中心审定或确认的扑克牌。

#### 二、牌套

在复式比赛中，须使用牌套。牌套外部编有牌号，在计副制比赛中还须标示本副牌的庄家 and 所打的级数。牌套内部设有四个分别标明东、北、西、南的插袋，以使一桌四名运动员

打完一副牌后，将每人的牌按各自的位置插入相应的插袋，并将这副牌传至另桌复打。

### 三、牌桌

比赛用桌应高度适宜，平稳牢固，桌下设有隔板，避免运动员之间下肢接触。桌面为正方形，边长 80-90 厘米，基本色为墨绿色或其他不易刺眼的颜色。沿桌面一对角线两角端，安装比赛专用遮挡幕架，遮挡幕就因定在遮挡幕架上。遮挡幕架的高度为从桌面起 60 厘米，遮挡幕的宽度为 35 厘米，二者的长度均与桌面对角线同。

标准比赛用桌的桌面见附件一。

标准比赛用桌的遮挡幕架和遮挡幕见附件二。

### 四、座椅

座椅应与牌桌配套，高度适宜。应根据比赛的规模 and 需要，安排出裁判员的座椅。

### 五、记分表

用于记录比赛成绩。不同赛制的记分表格式分别见附件三、附件四、附件五。

### 六、方向标志

按自然方向或以主席台的方向为东，在赛场的东方设标志明显的“东”字牌，以此为根据确定牌桌摆放和运动员就座的方位。

## 第三章 定义

### 第五条 升级定义

升级是以扑克牌为竞赛器材，由两人组成一对与另两人组成另一对相对抗的社会体育智力竞技项目。可采用一副扑克牌两副扑克牌或三副扑克牌进行比赛。采用一副扑克牌时可称“百分”；采用两副扑克牌时可称“双升”；采用三副扑克牌或三副扑克牌时可称“拖拉机”。以双方得分的多少决定能否升级，以双方升级的高低决定胜负。

### 第六条 术语定义

#### 一、花色

扑克牌中包括四种花色，一副扑克牌每种 13 张。四种花色分别为：黑桃 (♠)、红心 (♥)、梅花 (♣)、方块 (♦)。

#### 二、分

牌面为 5 的牌代表 5 分，牌面为 10 的牌代表 10 分，牌面为 K 的牌代表 10 分。一副扑克牌的总分是 100 分。

#### 三、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。

#### 四、级牌

与庄家所打级数数字相同的所有花色的牌。如，首副牌为 2，所有花色的 2 均为级牌。

#### 五、主级牌

将牌花色的级牌。

#### 六、副级牌

非将牌花色的级牌。

## 七、将牌（又称主牌）

包括大王、小王，主级牌、副级牌和与主级牌花色相同的所有牌张。

## 八、副牌

除将牌外其他花色的所有牌张。

## 九、上家

位于本家左方的对手。

## 十、下家

位于本家右方的对手。

## 十一、一方

组成一对搭档的两名牌手。

## 十二、对家

坐在本家对面的同伴。

## 十三、庄家

主打本方级数，拥有取原始底牌、扣底牌及首引权利的一家。第一副牌由抢亮 2 成功者为庄家。若庄家获胜，由其同伴继续升级坐庄；若庄家失败，由其下家坐庄，以此类推。

在计副制比赛中，采用定庄家、定级数的方法，故不存在主打本方级数、抢庄、继续坐庄和下台由对方坐庄的问题。

## 十四、防家

与庄家方相对抗的防守方之一家。

## 十五、坐庄

指庄家这个人，即由谁坐在庄家的位置上。

## 十六、做庄

指庄家打牌，即为完成庄家的任务而出牌（包括扣底牌）的过程。

## 十七、一手牌

一家一次所出的牌。可能是一张牌，也可能是多张牌。

## 十八、全手牌

在一副牌中一家所抓得的全部牌张。采用一副扑克牌时为 12 张；采用两副扑克牌时为 25 张；采用三副扑克牌时为 39 张。对庄家来说，在扣底牌之前，则包括原始底牌在内。

## 十九、全副牌

在一副牌中四家所抓得的全部牌张。在庄家扣底牌之前，也包括原始底牌在内。

## 二十、一副牌

四家从抓第一张牌开始到各自打完全手牌并记分结束的全过程。

## 二十一、第 1 副牌

在比赛中编号为“1”的那副牌。

## 二十二、第一副牌

在比赛中最先打的那副牌。

## 二十三、圈

四家按序各出一手牌为出一圈。

## 二十四、局

比赛中双方从打 2 开始按序升级至一方打过 A 为一局。

## 二十五、盘

在计副制比赛中，双方按规定打一定的副数为一盘。通常 16 副牌为一盘。

## 二十六、轮

比赛中两队（对）交锋一次为赛一轮。赛一轮可能是赛一局，可能是赛一盘，也可能是赛一定的时间。

# 第四章 比赛通则

## 第七条 洗牌与抓牌

### 一、洗牌和切牌

比赛开始前，须将牌均匀地洗好后放置牌桌上。第一副牌由任意一家洗牌，并由对方任意一家切牌。第二副牌以后由庄家的同伴洗牌，并由庄家的上家切牌。

### 二、抓牌

第一副牌由任意一家翻牌点，自他开始按逆时针方向来决定由谁先抓第一张牌。第二副牌以后由庄家先抓第一张牌。抓牌时务必牌面向下，按逆时针方向依次抓，每次抓一张。

### 三、重洗和重抓

四家抓牌完毕，底牌张数不符时，须召请裁判员清点每家手中牌张数，若各家张数无误，则换牌重洗重抓。

### 四、洗牌和抓牌的其他方式

根据比赛的方法或要求，裁判员有权事先安排或临时指定洗牌人，或以发牌的方式代替抓牌。

## 第八条 抢庄

在第一副牌的抓牌过程中，抢先将某花色 2 亮在桌面上，并定该花色为将牌争做庄家的行为称抢庄。在采用两副扑克牌或三副扑克牌的比赛中，其他牌手可用两张相同花色的 2 亮在桌面上超抢单 2，也可用三张相同花色的 2 超抢对 2，超抢成功者成为庄家，所亮花色定为将牌。

至抓牌结束没有牌手抢庄时，该副牌重洗重抓。

## 第九条 原始底牌与扣底牌

原始底牌是指在每副牌抓牌后留给庄家使用的并不得暴露给他人的指定数量的牌张。采用一副扑克牌或三副扑克牌时其张数为 6 张；采用两副扑克牌时其张数为 8 张。也可采用一副扑克牌 2 张、两副扑克牌 4 张、三副扑克牌 6 张或一副扑克牌 6 张、两副扑克牌 8 张、三副扑克牌 10 张的留底方法。

扣底牌是指庄家在获取原始底牌后，在首引之前，放置在桌面上的牌面向下的与原始底牌张数相同的牌张。庄家扣置底牌的过程简称扣底。

## 第十条 首引与领出牌的方式

一副牌中，第一圈牌由庄家先出，谓首引。以后每圈牌由上圈牌牌最大的一家先出，谓

领出。首引与领出时，可在以下出牌方式中任选一种。

### 一、单张（简称单）

一张牌。

### 二、对子（简称对）

两张花色和级数都相同的牌，包括两张大王和两张小王。

### 三、刻子（简称刻）

三张花色和级数都相同的牌，包括三张大王和三张小王。

### 四、连对（俗称“拖拉机”）

级数相邻且花色相同的两个或两个以上的对子。表现形式有二连对、三连对等。

在将牌中，对子的大小按以下顺序排列：大王、小王、主级牌、副级牌、A.....

某一级数作为将牌时，其上下相邻的对子亦为连对。例如当级牌为 5 时，同花色的对 6 和对 4 为连对。

### 五、连刻（亦称“拖拉机”）

级数相邻且花色相同的两个或两个以上的刻子。表现形式有二连刻、三连刻等。

在将牌中，刻子的大小按以下顺序排列：大王、小王、主级牌、副级牌、A.....

某一级数作为将牌时，其上下相邻的刻子亦为连刻。例如当级牌为 5 时，同花色的刻 6 和刻 4 为连刻。

## 第十一条 甩牌 – 特殊的领出方式

领出者将手里某一门花色中两张以上的牌张一起甩出，又不符合第十条所列的各种领出方式，谓甩牌。甩出来的牌张中，允许包括连对，连刻、对子、刻子、单张或单张混杂，且无顺序可言。

但甩牌是有条件的，即在所甩花色中，其他三家手里不能有大于所甩牌的牌张或牌张或牌张组合，否则按甩错牌处理。若甩牌中包括连对，则其他三家手里不能有大于该连对的连对；若甩牌中包括对子，则其他三家手里不能有大于该对子的对子；若甩牌中包括刻子，则其他三家手里不能有大于该刻子的刻子；若甩牌中包括单张或单张混杂，则其他三家手里不能有大于最小单张的牌张。

例如在采用两副扑克牌的比赛中，庄家首引时，可将某副牌花色中的 AAKQQ101099 一齐甩出，因为其他三家在此花色中，不可能有大于对 A 和对 Q 的对子，不可能有大于 K 的单张牌，也不可能有大于对 10、对 9 的连对。

须注意，当甩牌为诸如 88877 时，一定要在领出时声明，是一刻加一对甩，还是连对加一单张甩。

## 第十二条 关于出牌的规定

牌手出牌时由自己手中抽出牌张，牌面向上竖放在本人面前桌上规定的区域内。打出的合法牌张一旦明示给他人便不得收回。打出的牌张清晰地明放在桌面后，在一圈牌出完之前，不能随意移动或打乱牌序。一圈牌出完之后，四家各自将自己该圈出的一手牌改为牌面向下顺序地置放于本人面前桌上规定的弃牌区内。在整个出牌过程中，任何牌手都不得翻查其他三位牌手弃牌区的牌张，也不得将本人弃牌区的牌张再明示给他人。

一家领出后，其他三家遵照同圈牌各家出牌张数相同的出牌原则，按逆时针顺序依次出

牌，不得抢出，也不得拖延出牌时间。

### 第十三条 跟牌与垫牌

领出者领出一门花色的牌，其他三家有这门花色的牌时必须跟出，谓跟牌；只有在没有这门花色的牌时才允许任意垫出其他花色的牌，谓垫牌。

当领出为单张时，其他三家可任意跟牌，没有这门花色的牌时可任意垫牌。

当领出为对子时，其他三家有对子必须跟对子，有多对时可任选一对跟，无对子有刻子时应从刻子中拆出对子跟出，无对子又无刻子时可任意跟牌，跟不出这门花色的牌时可任意垫牌。

当领出为刻子时，其他三家有刻子必须跟刻子，有多刻时可任选一刻子跟，无刻子时跟一对子加一单张，也无对子时可任意跟牌，跟不出这门花色的牌时可任意垫牌。

当领出为连对（二连对）时，其他三家有连对必须跟连对，有多连对时可任选一连对跟，无连对时跟两个对子，无两个对子时跟一个对子加两个单张，一个对子也没有时可任意跟牌，跟不出这门花色的牌时可任意垫牌。当领出为三连对甚至四连对时，其他三家的跟牌方法原则上与二连对同。

当领出为连刻（二连刻）时，其他三家有连刻必须跟连刻，有多连刻时可任选一连刻跟，无连刻时跟两个刻子，无两上刻子时跟一刻加一对一单张，无一刻一对跟一刻加三单张，一个刻子也没有时跟连对加两张牌，无连对时跟两个对子加两张牌，无两个对子时跟一个对子加四个单张，一个对子也没有时可任意跟牌，跟不出这门花色的牌时可任意垫牌。当领出为三连刻甚至四连刻时，其他三家的跟牌方法原则上与二连刻同。

当领出为甩牌时，其他三家根据甩牌中所包含的组合，按照上述不同组合的跟牌方法分别跟牌或垫牌。

### 第十四条 一圈牌比大小

一圈牌中，牌最大的一家获得下一圈牌的领出权。牌的大小依以下原则比较。

1. 在同一花色中，牌的大小按 A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2 排列。相同的牌以先出者为大。
2. 将牌大于副牌。
3. 大小只能在相同的组合之间比较。当领出对子或刻子或连对或连刻时，非跟出对子或刻子或连对或连刻的牌小于领出牌。
4. 垫牌一家的牌小于领出牌。

### 第十五条 将吃与超将吃

#### 一、将吃

当领出为某一副牌花色，一家已无这门花色的牌时可出将牌将吃，将吃为大。

将吃有两个条件：一是与领出牌张相同。即领出的是几张牌，就要用几张将牌将吃。二是与领出组合相同。即领出的是对子或刻子或连对或连刻，就要用将牌对子或将牌刻子或将牌连对或将牌连刻将吃。若领出的是包含多种组合的甩牌，则要用相应也包含多种组合的将牌将吃。

凡不符合以上两个将吃条件的，即使领出后一家出了将牌，也不能称做将吃，只能视做



垫牌。

## 二、超将吃

当领出某一副牌花色一家已将吃后，另一家也无这门花色的牌时可出将牌超将吃，超将吃为大。

超将吃除要符合将吃的两个条件外，用于超将吃的将牌还必须比将吃的将牌更大。在超将吃单张混杂的甩牌时，以领头的一张将牌大于将吃为“超”；在超将吃包含多种组合的甩牌时，以相应也包含多种组合的将牌均大于将吃为“超”。

## 第十六条 分与拣分

牌面为 5、10、K 的牌均为分牌。一圈牌中，牌最大的一家除获得下一圈牌的领出权外，还赢得本圈出现的所有分牌，即赢得相应的分。

一圈牌中，若防守方一家的牌最大，则由防家将本圈牌中的分牌统统拣出，牌面向上置于桌面得分区各家相应的区域内，谓拣分。比赛中任一牌手认为需要时，都可对得分区内的分牌随时查验。

一圈牌中，若庄家方一家的牌最大，则不必将本圈牌中的分牌拣出，只需将包括分牌在内的本圈所有牌张按正常程序改为牌面向下有顺序地置放于各自的弃牌区内即可。双方都理所当然地认为，除桌面得分区内的分数外，出牌过程中已出过的其他分牌自然归庄家方所得。

## 第十七条 保底与抠底

庄家所扣底牌中若有分牌，就存在着保底与抠底问题。

在本副牌的最后一圈牌中，若庄家方一家牌最大，谓庄家方保底，所扣底牌中的所有分数归庄家方所有；若防家方一家牌最大，谓防守方抠底，所扣底牌中的所有分数要成倍地归防守方所得。

表一为采用不同副数扑克牌比赛时因抠底方式不同而应归防守方所得的底牌分数总和的倍数。

表一

	一副扑克牌	两副扑克牌	三副扑克牌
单张抠底	2 倍	2 倍	2 倍
对子抠底		4 倍	3 倍
刻子抠底			4 倍
连对抠底		二连对 6 倍，以后每多连 1 对加 2 倍	二连对 5 倍，以后每多连 1 对加 1 倍
连刻抠底			二连刻 6 倍，以后每多连 1 刻加 2 倍
甩牌抠底	3 倍	3 倍或按其中包含的张数最多的组合计算	

## 第十八条 记分

每打完一副牌记一次分，把每副牌比赛双方的得分记录下来。记分是一副牌赛完的标志，也是双方比赛过程的原始记录和最终判定胜负的文字依据。

由坐东的牌手负责记分。根据需要，裁判员也可指定专人负责记分。记分时要严肃、

认真。分数一旦记录在记分表上，未经裁判员允许，不得更改。不同赛制的记分表分见附件三、附件四、附件五。

## 第十九条 升级与连升

庄家做庄成功则庄家方升级，下一副牌由庄家的同伴继续坐庄。

表二说明了在一副牌中庄家方的得分与升级间的关系。

表二

	一副扑克牌	两副扑克牌	三副扑克牌
升一级	65~80 分	125~160 分	185~240 分
连升两级	85~95 分	165~195 分	245~295 分
连升三级	100 分	200 分	300 分
连升四级	105~120 分	205~240 分	305~360 分
	以后庄家方每多得 20 分 多升一级	以后庄家方每多得 40 分 多升一级	以后庄家方每多得 60 分 多升一级

例如某副牌庄家打 6 连升三级，下副牌轮到他的同伴主打 9。凡一副牌庄家方连升三级以上的，这副牌防守方的得分必定是负分。

## 第二十条 上台与升级上台

庄家做庄失败则庄家方下台，下一副牌由庄家的下家上台坐庄。

表三说明了在一副牌中防守方的得分与上台或升级上台间的关系。

表三

	一副扑克牌	两副扑克牌	三副扑克牌
上台	40~55 分	80~115 分	120~175 分
升一级上台	60~75 分	120~155 分	180~235 分
升二级上台	80~95 分	160~195 分	240~295 分
升三级上台	100~115 分	200~235 分	300~355 分
	以后防守方每多得 20 分 多升一级	以后防守方每多得 40 分 多升一级	以后防守方每多得 60 分 多升一级

例如某副牌防守方在己方本该打 6 时升两级上台，下副牌轮到庄家的下家主打 8。凡一副牌防守方升两级以上上台的，这副牌庄家的得分不是零分就是负分。

## 第二十一条 亮主、反主与定主

从第二副牌开始，庄家是已定的，但将牌仍须通过在抓牌过程中牌手所亮该副牌所打级数牌的花色来确定。

### 一、亮主

抢先将某花色的级牌亮在桌面上，确立该花色为将牌，谓亮主。

在计副制比赛中，不存在抓牌过程，且原始底牌与庄家的全手牌混杂在一起，故其亮主过程是在四家都拿到全手牌之后，第一位有亮主权的牌手定为庄家的同伴，以后按逆时针顺



序四家竞亮。

## 二、反主

在采用两副扑克牌或三副扑克牌的比赛中，其他牌手可用两张相同花色的级牌亮在桌面上反己亮单张级牌，也可用三张相同花色的级牌反己亮双张级牌或直接反己亮单张级牌，重新确立将牌花色，谓反主。反主只能反别人，不能自己反自己。

若自己已亮主，在以后的抓牌过程中又抓到一张与己亮花色相同的级牌，则在别人未反主之前，可将新抓到的这张级牌一并加亮出来，谓防反。

## 三、定主

至抓牌结束没有牌手亮主时，由庄家翻开原始底牌上面的第一张牌，将这张牌的花色定为将牌，谓定主。若第一张牌是大王或是小王，则按序继续翻定。

在计副制比赛中，从庄家的同伴起，连续四家无人亮主时，由庄家的同伴口头确定将牌花色。

# 第五章 竞赛的组织与方法

## 第二十二条 设立竞赛机构

为了保证比赛的顺利进行，应根据各种比赛的需要建立相应的竞赛组织机构，从事比赛的筹备工作，制定有关的章程和补充规则，处理比赛期间和比赛结束后不属于裁判员职责范围内的一切问题。

竞赛组织机构根据比赛的规模和条件，制定或要求适量的裁判人员管理比赛，并任命其中一人为裁判长，必要时可增设副裁判长一至数人。

重大比赛应设立仲裁委员会。

## 第二十三条 制定竞赛规程和补充规定

### 一、竞赛规程

竞赛规程由主办单位制定。内容应包括竞赛日期、竞赛地点、竞赛项目以及赛制、赛法；应包括报名资格、报名方法、报名日期、报名和参赛费用以及报到日期和方法；应包括所设奖项、奖励方法以及级别的授予方法或升降级方法。

### 二、补充规定

补充规定由裁判长根据竞赛规程精神拟定，赛前发往各报名参赛单位，并在各队报到后的领队、教练员与裁判长赛前联系会议上再仔细说明，让各队运动员都知道并严格执行。

补充规定的内容不可违背《中国升级竞赛规则》。制定补充规定的目的，是根据比赛的目的、规模和特点，对规则中不可能一一阐明的细节，做出详细的说明和规定，以使运动员和裁判员在赛中碰到具体问题时有章可循。

## 第二十四条 三种赛制

### 一、计局制

以赛一局为赛一轮，也可考虑以赛三局（三局两胜）为赛一轮，胜者记 2 分，负者记 0 分。适合于赛时充裕的比赛。

在赛时有限的情况下，可与计时制相结合，当时间已到但一局尚未打完时，以打级数高

的一方为胜。

## 二、计时制

以赛两个半小时为赛一轮，到时以双方所打级数的高低区分胜负，胜者记 2 分，负者记 0 分，打平各计 1 分。

## 三、计副制

以赛 16 副牌为赛一轮，也可考虑适当增减副数，以累计级分多的一方为胜。

这是专为复式赛设计的一种采用两副扑克牌的赛制。每副牌的牌号、庄家和级牌都是固定的。每副牌打完后，都要将这副牌防守方总得分换算成级分（见附件五的附表）并记录下来，然后 4 名牌手把自己的牌分别插入牌套中的指定位置，将这副牌传至另一桌复打。

在 4 人队式团体赛中，两队各派 4 名牌手出场，进行若干副牌的比赛。两队中一队为主队，一队为客队，主、客队或由轮次表决定，或由抽签决定。两队在 A、B 两桌进行比赛，A 桌主队两名牌手坐东西，B 桌主队两名牌手坐南北，客队则正相反。每副牌都要在 A、B 桌各打一次。赛后将一桌东西累计级分与另一桌南北累计级分相加，即得出一队累计总级分。累计总级分多的一队为胜队，两队累计总级分之差即为胜负的多少。

# 第二十五条 淘汰赛

参加比赛的队（对）数较多，时间较紧，可酌情采用单淘汰、双败淘汰或其他淘汰方式。

## 一、单淘汰赛

两队中的负队（对）被淘汰，胜队（对）则进入下一轮并于新对手对抗，负者再被淘汰，如此进行到最后只剩一个胜队（对），该队（对）即为冠军。

应安排  $2N$  个队（对）参赛（ $N$  为正整数），这样在比赛  $N$  轮后会产生冠军。应合理安排各轮对阵的对手，即应按各队（对）的实力或以前一阶段比赛的名次作为参考，采用蛇形排列方法排出单淘汰赛各队（对）的比赛位置。若参赛队（对）不足  $2N$ ，则应让实力占优者第 1 轮比赛轮空。

16 队（对）单淘汰赛轮次表见附件六。

淘汰赛的种子位置表见附件七。

## 二、双败淘汰赛

一个队（对）负两场被淘汰的赛法。

第一轮比赛结束后，会得出一组胜队（对）和一组负队（对），通常称为胜区和负区。胜区继续进行第 2 轮比赛，其中又将有半数告负从而进入负区，直到胜区只剩下一个全胜队（对），即胜区第一名。

在负区中，按原种子相对位置进行单淘汰赛，但第 2 轮是第 1 轮后的负者之间在比赛，而第 3 轮则是第 2 轮负区的胜者与胜区的负者之间在比赛，直到负区也只剩下一个全胜队（对），即负区第一名。

最后，由胜区第一名与负区第一名进行决赛。若胜区第一名胜，即为冠军；若负区第一名胜，两队（对）再进行一场附加决赛，再胜者方为冠军。也可考虑不论谁胜谁负，一场决赛即分出冠亚军。到底采用何种决赛方式，应在赛前就明确公布。

16 队（对）双败淘汰赛轮次表见附件八。

## 第二十六条 循环赛

在时间较为宽裕时，为给参赛者更多的比赛机会，可酌情采用大循环、分组循环、单循环、双循环或其他循环方式。

大循环赛指每个参赛者与其他参赛者都相遇。适用于参赛者不多的场合。

分组循环赛指将参赛者分成若干组进行预赛，通过各组循环赛从各组选出一定名额参加复赛或决赛。分组时，应根据参赛者级别或比赛成绩安排各组种子。适用于参赛者较多的场合。

单循环赛指参赛者之间循环赛一次。适用于各种类型的比赛。

双循环赛指参赛者之间循环赛两次。适用于邀请赛、训练赛等参赛者很少的比赛。

不同参赛者的循环赛轮次表见附件九。

## 第二十七条 积分编排赛

在参赛者较多、赛程较短的情况下，可以采用积分编排赛。

积分编排赛的最少比赛轮数，是  $2N$  个参赛者时赛  $N$  轮。通常应在  $N$  轮的基础上至少增加两轮比赛。

积分编排赛第 1 轮对阵的理想方式是强者对弱者，可按蛇形排列方法排出第 1 轮对阵情况。如果对各参赛者的实力不清楚，可抽签决定第 1 轮对阵情况。每轮赛后，由裁判人员根据比赛积分进行下一轮的对阵编排工作。从第 2 轮起，比赛按高分对高分、低分对低分的原则安排对阵，但任何两参赛者只能相遇一次。

全部比赛结束后，按各参赛者的累计积分排定名次，累计积分高者名次列前。如遇积分相等的情况，先比获胜轮数的多少，多者名次列前；次比对手分的高低，对手分即所遇到过的所有对手的累计级分之总和，高者名次列前；再比赛中的被记违例次数的多少，少者名次列前；最后根据原始记录比各局、各赛时、各盘中胜率的高低，高者名次列前。

在计副制积分编排赛中，为使比赛更为公平，按标准分的形式记录级分。先计算出双方的累计总级分，再根据双方的累计总级分之差换算成标准分。16 副牌标准分换算表见附件十。

也可把标准分的记分形式运用到循环赛中。

## 第二十八条 运动队（对）退出比赛

运动队（对）不得无故退出比赛。确需退出者，须向竞赛机构申明正当理由并征得同意。

在比赛开始前退出，如系循环赛且剩余为双数，应重新抽签；如系积分编排赛，可考虑补足双数。

在比赛中途退出，处理办法如下：

在不采用标准分计分的循环赛中，凡已赛对手不足半数者，则所有已赛结果一概注销；如达到或超过半数，则其成绩有效，其余未赛轮次均作弃权，判其对手获胜。

在采用标准分计分的循环赛中，凡已赛对手不足半数者，则所有已赛结果一概注销；如达到或超过半数，则其成绩有效，其余未赛轮次均作弃权，判其对手得：①非弃权方已赛平均标准分，②20 减去弃权方平均标准分，③12 标准分。

在积分编排赛中，不论比赛是否过半，已赛结果均有效，其余未赛轮次均作弃权，判其对手得 12 标准分。

## 第六章 违例、犯规及判罚

### 第二十九条 处罚方式

#### 一、警告

有违例犯规或干扰比赛的言行，但性质轻微，又未造成非违规方损失的，由裁判员当场郑重口头给予警告。

#### 二、记违例

明显有违例犯规或干扰比赛的言行，但未造成非违规方损失的，由裁判员笔记违例一次，并当场郑重宣布。

在同轮比赛中，第二次给予警告的，由裁判员笔记违例一次，并当场郑重宣布。

#### 三、罚分

罚分的目的不是为了进行惩罚，而是为了对非违规方所造成的损失给予补救。表四说明了采用不同副数扑克牌比赛时，在一副牌中因犯规而判罚的 4 个罚分级别。

表四

罚分级别	犯规表现	一副扑克牌	两副扑克牌	三副扑克牌
1	造成非违规方一般性损失，不影响牌局正常进行的	5 分	10 分	15 分
2	造成非违规方一般性损失，但影响牌局正常进行的	10 分	20 分	30 分
3	造成非违规方较大的损失，并影响牌局正常进行的	20 分	40 分	60 分
4	造成非违规方较大的损失，使牌局无法正常进行的	40 分	80 分	120 分

#### 四、判负

有意犯规、性质恶劣的，或不服从裁判、态度恶劣的，或在同轮比赛中三次被记违例的，由裁判长宣布此轮比赛判负，判其对手：在不采用表准分记分的比赛中为胜；在采用标准分记分的比赛中，或得已赛平均分，或得 20 分减去判负方平均分，或得 12 分、或按原始记录上已有成绩结算得分。

#### 五、停赛

有意犯规、性质极为恶劣的，或不服从裁判、态度极为恶劣的，或第二次被判负的，由裁判长宣布取消其继续参赛的资格，并通报停赛处罚。本轮其对手的得分，按其判负论。以后各轮，按其中途退出比赛处理。

### 第三十条 迟 到

以裁判长宣布比赛开始计，一方迟到超过 5 分钟，给予该方警告；双方迟到都超过 5 分钟，给予双方警告；一方迟到超过 15 分钟，算该方弃权，记 0 分，其对手得分按其判负论；双方迟到都超过 15 分钟，算双方弃权，双方都记 0 分。

## 第三十一条 越序抓牌与越序出牌

### 一、越序抓牌

1. 抢先抓上家或他家里应抓的牌但并未看到的，一经发现马上退回。
2. 越序抓牌已经看到牌张但尚未插入手牌中的，除马上退回外，由裁判员根据该牌张的重要程度决定是否给予处罚，严重的按表 4 第 1 级别罚分。
3. 越序抓牌并已插入手牌中的，其退回方式为由理应轮到的抓牌者从违规者手中任意抽出多余的牌张，并由裁判员根据实际情况决定是否给予处罚，严重的可按表 4 第 1 级别或第 2 级别罚分。以下按正常顺序继续抓牌。

### 二、越序出牌

凡不按规定的出牌顺序，过早地将牌亮在桌上，称为越序引牌（越序领出）、越序跟牌或越序垫牌。越序引牌按暴露张处理。对越序跟牌或越序垫牌，由裁判员根据实战情况决定是否给予处罚，严重的按表 4 第 1 级别或第 2 级别罚分。

## 第三十二条 多牌或少牌

### 一、在未扣底牌前发现

一家多牌、一家少牌，原始底牌多牌、一家少牌，一家多牌、原始底牌少牌，都属于多牌或少牌的范畴。发现多牌或少牌后，首先由裁判员判定错误家和非错误家，给予错误家记违例一次。

当错误家和非错误家各为一方时，由非错误家决定是否任意抽出多余牌张继续比赛或这副牌重洗、重抓。当错误家和非错误家同为庄家方时，决定者是错误家的下家。当错误家和非错误家同为防守方时，在庄家未看原始底牌之前由庄家决定，在庄家看原始底牌之后由庄家的同伴决定。

### 二、在已扣底牌但尚未首引前发现

由少牌者从多牌者手中任意抽出牌张，并由裁判员视情给予错误方警告或按表 4 第 1 级别、第 2 级别罚分。

### 三、在首引之后的牌局进行中发现

打牌继续，原拣分有效。由裁判员根据这副牌的进程决定是否让少牌者从多牌者手中抽牌。由裁判员根据这副牌的实战结果对错误方和多牌方作出给予警告、记违例或按表 4 罚分原则处罚的决定。

### 四、在计副制积分编排赛中发现

#### 1、在记录每副牌全副牌牌张的比赛中发现：

每名牌手从牌套中取出自己的牌，再看全手牌之前，应仔细数一下牌张数是否正确。

在未看全手牌之前发现多牌或少牌，由裁判员按照全副牌记录调整，对多牌或少牌者不予处罚，但对插错牌的责任方要给予扣除 0.5 标准分的处罚。

在看过全手牌之后但在所多牌张尚未打出或尚未作为底牌扣出之前发现多牌或少牌，由裁判员按照全副牌记录调整，已出牌张有效，但除对插错牌的责任方给予扣除 0.5 标准分的处罚外，还要追加扣除多牌人一方 1 标准分，追加扣除少牌人一方 0.5 标准分。

在所多牌张已经打出或已经作为底牌扣出之后发现多牌或少牌，则该副牌成绩取消，除对插错牌的责任方给予扣除 0.5 标准分的处罚外，还要追加扣除多牌人一方和少牌人一方各



0.75 标准分。

2、在不记录每副牌全副牌牌张的比赛中发现：

该副牌在先打的一桌中发现多牌或少牌，参照本条 1、2、3 所列处理。

该副牌在后打的一桌中发现多牌或少牌，参照本条四（1）所列处理。但此时裁判员无法按照全副牌记录调整牌张，其调整依据只能是根据先打的一桌 4 名牌手的回忆。若先打的一桌实在回忆不起来，则只好取消该副牌成绩。

### 第三十三条 牌插错方向

在计副牌比赛中，每轮赛完后，双方须统计出各自的累计总级分，在积分编排赛中还须再换算成标准分，然后经双方代表签字，将两队的比赛记分表交给裁判员。

在双方签字后发现本轮某副牌因牌套中的牌插错方向导致出现较大的误差的，经裁判员核实后，扣除责任方 0.5 标准分，但该副牌成绩继续有效。

在签字前发现某副牌插错方向的，经裁判员核实后，或判取消该副牌成绩并扣除责任方 0.5 标准分；或判追加责任方该副牌的罚分，以该副牌追加罚分后的得分重新统计级分、总级分和换算标准分，并扣除责任方 0.5 标准分。

### 第三十四条 出错牌

包括甩错牌、跟错牌、垫错牌、错将吃等多种表现形式。

#### 一、甩错牌

即其他三家任何一家手里有大于所甩牌的牌张或牌张组合。

每甩错一牌张或牌张组合，按表 4 第 1 级别或第 2 级别罚一次分，且甩牌不再成立，按规定出所甩错的牌张或牌张组合。当甩错的牌或牌张组合为多种时，由甩错者的下家指定其中的一种出牌。当甩牌包含多种组合而甩牌者的同伴有大于所甩牌的牌张或牌张组合时，由甩错者的下家在甩牌包含的牌张和牌张组合中任意指定一种出牌。甩错者亮在桌面上的其他牌张或牌张组合按暴露张处理。

#### 二、跟错牌、垫错牌、错将吃

错误轻微，立即纠正，且未造成非错误方损失的，可不作判罚。

错误严重或较为严重的，按藏张处理。

### 第三十五条 暴露张

在抓牌和打牌过程中，过早暴露牌张或牌张组合，把牌牌面向上放在桌上，或持握的方式使他人有意、无意地看见牌面，或有意、无意地掉在地上让人看到牌面，均属暴露张。

暴露张分为轻罚张和重罚张。

#### 一、轻罚张

所露牌张轻微，不足以向其同伴提供非法信息，且对其对手不可能造成实质性损失的，给予警告处分，轻罚张收回。

#### 二、重罚张

凡所露牌张比较重要，足以向其同伴提供非法信息，且完全可能对其对手造成实质性损失的，为重罚张。



重罚张一旦成立，应牌面向上置于桌面本家弃牌区内。重罚张一家跟牌时，须在合法出牌的第一时间跟出重罚张。重罚张一家领出时，其下家可指定是否出重罚张花色，是否出该重罚张。一俟重罚张一家领出后，重罚张或自行消失或收回。

对出现重罚张的一方，裁判员视情给予警告、记违例或按表 4 第 1 级别罚分的处罚。

### 第三十六条 藏 张

应出而未出的牌张或牌张组合称为藏张。

藏张于当圈一经发现，允许马上改正，其所出错的牌张按暴露张处理。

藏张如果于下一圈出牌后才发现，为藏张成立。藏张一旦成立，必须予以判罚。裁判员依据其情节轻重，可按表 4 第 2 级别、第 3 级别或第 4 级别罚分，此后比赛继续进行。情节特别严重的，可考虑给予判负处罚。

### 第三十七条 传递非法信息

合法信息是在出牌过程中传递的正常技巧的信息，或者是同伴间的某些公开约定。

凡不是通过合法信息传递的牌情信息均属非法信息，如通过异常的表情、动作、手势、眼神、出牌速度和牌张摆向等。

对传递非法信息，根据其情节轻重，裁判员可给予警告、记违例、罚分处罚。对屡教不改、情节特别严重的，可考虑给予判负甚至停赛处罚。

### 第三十八条 拖延比赛时间

一副牌的正常比赛时间，采用一副扑克牌是 6 分钟，采用两副扑克牌是 10 分钟，采用三副扑克牌是 12 分钟。因此，要求牌手出牌快，不得拖延。

在一副牌中，领出或首引的时间不超过 20 秒，跟牌或垫牌的时间不超过 10 秒，庄家取底牌加上扣底牌的时间不超过 60 秒。超过了上述时间，便被认为拖延，裁判员可给予警告，严重的可直接记违例一次。

在记时制比赛中，每轮结束前 30 分钟或在结束前一定的时间，应由裁判长向全场统一宣布，自宣布之时起手中正在打的这副牌不算，之后各桌必须打满三副牌，以避免领先一方终场前故意拖延时间。

### 第三十九条 判罚的程序与时限

#### 一、指出违规

比赛中，一旦发生违规，同桌的 4 名运动员均有权立即指出。

#### 二、召请裁判员

在指出违规的同时，应立即召请裁判员。在裁判员未说明有关纠正办法及裁定判罚前，运动员不得自行采取行动。

#### 三、判罚的裁定

只有裁判员有裁定判罚的权利。违规一经指出，运动员无权自行裁定或放弃判罚。对运动员之间自行接受或放弃的处罚，裁判员有权予以承认或撤销。

#### 四、处罚权的丧失

1. 非违规方的领队、教练员、非本桌运动员或由非违规方负责的观众率先指出违规，

对违规的处罚权可能丧失。

2. 在召请裁判员之前，非违规方运动员若自行采取行动，对违规的处罚权可能丧失。当非违规方因违规方对判罚不了解而采取获胜行动时，裁判员可裁决处罚权丧失，且行动无效。

3. 当某运动员被裁定有权选择罚则，但其不独自选定而与同伴商量时，对违规的处罚权可能丧失。

4. 出现违规但无运动员指出，或本应本圈牌指出违规的下圈牌才指出，或本副牌出现的违规下副牌才指出，对违规的处罚权可能自动丧失。

## 第七章 申诉与解释权

### 第四十条 申诉

#### 一、申诉的指出

1. 运动员及其领队对裁判员在其比赛中所作的任何裁决，有提出申诉的权利。
2. 对裁判员的裁决及其相关事宜的申诉，须在该轮比赛结束后 90 分钟内的有效时限提出。
3. 申诉以书面形式提出，经领队签字有效。
4. 申诉材料直接呈报仲裁委员会。未设仲裁委员会的，呈报组织委员会。

#### 二、申诉的处理

1. 凡涉及比赛规则或比赛规定一类的申诉，由裁判长负责听取并裁决。如对裁判长的裁决不服，可向仲裁委员会上诉。
2. 凡非直接涉及比赛规则或比赛规定的所有其他申诉，由组织委员会负责处理。
3. 仲裁委员会可行使仲裁权利对裁判长的裁决进行复核，但不得否决裁判长根据本《规则》或竞赛规程、补充规定以及为维持纪律所作的判罚。
4. 对申诉的处理不得违背国家体育总局颁布的《体育竞赛仲裁条例》。

### 第四十一条 解释权

本《规则》的解释权属国家体育总局社会体育指导中心。

(2002 年于北京)