

入局斗牌，必先炼品，品宜镇静，不宜躁率，得牌勿骄，失牌勿吝，顺时勿喜，逆时勿愁，不形于色，不动乎声，浑涵宽大，品格为贵，尔雅温文，斯为上乘。

—— 麻将的旨意与精神

Before playing mahjong, you must refine your character. You should keep a serene character, without being impetuous. Neither be proud when you win, nor be stingy when you lose. Neither be happy when in a favorable situation, nor be anxious when in adversity. Do not change your voice and expression because of emotion. Keep a broad mind and be generous. Moral character is the most important; the best thing is to maintain a gentle and cultivated style in playing.

—— The Tenet and Spirit of Mahjong

参局闘牌に於しては、先ず品格を養うべき、品格を宜し平静に保ち、焦り軽率を戒め、牌を得て驕らず、牌を切るに惜しまず、順調時に喜ばず、不順時に憂えず、顔色を形に出さず、みだりに呼ばず、混濁にありては穏やかに対処し、品格を貴しと為し、穏やか品格に振る舞い、これを上て上乘とする。

—— 麻雀の本旨と精神

麻将源于中国属于世界

于光远

麻将源于中国属于世界

于光远

The Mahjong comes of China, belongs to world.

Yu Guangyuan

マーじゃんはもともと中国に源流を持つ、世界に属する
于光远

麻将竞赛规则

于光远



世界麻将组织 编



中国社会科学出版社

東

于亮遠
甲申春

东

East

東

品

于亮遠
甲申春

品

Pin

品



贺

麻将源于中国属于世界。自诞生以来，麻将在流传的过程中几乎每到一地都会衍生出一些当地特色的地方玩法，在国际上打法的多种多样自然无法同场竞技。世界麻将组织颁布的国际《麻将竞赛规则》和“品级认定制度”的出版，将麻将从人们最喜闻乐见的休闲娱乐活动提升为智力竞技运动，被全世界麻将爱好者广泛认可并接受。由世界麻将组织制定的竞技麻将裁判培训制度的逐渐完善，也对麻将文化的健康蓬勃发展起到了积极而巨大的作用。

麻将作为人类智慧的结晶和非物质文化遗产，一直以来始终扮演着文化大使的角色，它是弥足珍贵的。我们有责任呵护它、爱护它，让它成为世界文化交流的桥梁与纽带。中国奥委会名誉主席李梦华先生为国际《麻将竞赛规则》题字，弘扬奥运精神健全麻将规则为促进世界各国人民的友好交流服务。

让我们携手共同倡导健康、科学、友好的麻将文化！

中国麻将网

<http://www.chinamajiang.com>



静

Quiet

静



序

麻将是人类休闲和游戏智慧的创造物，也是休闲与游戏中的玩耍活动。一切玩耍活动都有游戏规则，麻将游戏也不例外。遵守游戏规则，体现一种教养、一种学问、一种智慧、一种德行、一种秩序；体现对他人的尊重、对自我的尊重、对礼仪的尊重、对公正的尊重。

国际《麻将竞赛规则》的编译与出版，是实践“健康、科学、友好的麻将文化”的基础，是麻将游戏的入场券。

麻将与任何游戏品类一样，是智慧相约，是人格相守，是友谊长存，是相互扶助，是解危济困。同其他游戏一样，麻将游戏与规则应得到我们的呵护和遵守。

中国休闲研究中心
2006年9月

Foreword

Mahjong is a creature of wisdom of leisure and game, it is also one of the play activities of leisure and game.

Rules is necessary for all play activities, Mahjong is no exception. Following the rules reflects people's knowledge, wisdom, upbringing and integrity, and it also shows respect for other people, ourselves, justice and etiquette.

The translation and publishment of international <Mahjong Competition Rules> is the foundation of practice "healthy, scientific and friendly Mahjong culture", it is admission to Mahjong.

As other games, Mahjong is a game of meeting of wisdom, reflection of integrity, long lives the friendship, helping each other and needed. Mahjong's rules should be treated with respect and dignity.

China Leisure Research Center
2006.09

前書き

麻雀は人類のレジャーやゲームの知恵の創造物であり、レジャーとゲームの遊び方でもあります。すべてのゲームはルールを持っています、麻雀も例外ではありません。

ゲームのルールを守る事は一つの教養、学問、知恵、徳性、秩序を体現し、他人に、自我に、礼儀に、公正に尊重することも体現します。

国際《麻雀競技ルール》のコンパイラと出版は“健康、科学、友好的な麻雀文化”の実践基礎であり、麻雀ゲームの入场券でもあります。

麻雀はほかのゲームと同じように、互いに知恵を集める事、互いに人格を守り合うこと、互いに助け合うこと、友情を長く続ける事と難儀に遭っても援助してくれることであり、ほかのゲームと同じく、われわれが麻雀ゲームやルールを保護する事と守るべきであります。

中国レジャー研究センター
2006年9月



目 录

前 言1

第一章 总 则1

 第一条 宗 旨1

 第二条 规则说明2

第二章 行为准则2

 第三条 须 知2

第三章 竞赛通则2

 第四条 基本术语及一般规定2

 第五条 竞赛程序4

 第六条 行牌规定8

 第七条 和牌的规定9

 第八条 番种定义与分值 10

 第九条 竞赛成绩的计算 16

 第十条 名次及品级的认定 18

 第十一条 犯规与处罚 18

 第十二条 申诉 21

 第十三条 申诉案件处理程序 21



附件一 番种定义、牌例、分值与计分 22

附件二 誓约书 47

附件三 编组表 48

附件四 座位调换表 49

附件五 麻将竞赛成绩记录表 50

附件六 竞赛处罚记录表 51

附件七 竞赛成绩统计公布表 52

附件八 番种分类分值表 53

附件九 麻将品级认定制度 55

附件十 智力竞技麻将选手品级认定申请表 60

后 记 61



前 言

麻将文化博大精深，是人类游戏中智慧的结晶，由于其丰富多彩的文化内涵，及其趣味性、益智性、竞技性、联谊性，使它很早就成为世界各国人民的休闲娱乐和智力运动项目。

2005年10月，在北京由中国、日本、美国、德国、法国、丹麦、荷兰、匈牙利等各国麻将组织共同倡议下，成立了世界麻将组织。随着智力竞技麻将运动的发展，其成员和爱好者不断增加。

弘扬奥林匹克精神，倡导健康、科学、友好的麻将文化，增进各国和地区之间智力竞技麻将运动的交流与发展，在各国麻将组织建议和参与下，共同编译了国际《麻将竞赛规则》。

本规则有中英日三种文字合订版本及中文版本，世界麻将组织成员，经世界麻将竞赛中心认定资质后，有权将规则翻译成本国文字。如因翻译和对《规则》的理解不同而出现的差异，以中文版本解释为准。

本规则版权属世界麻将竞赛中心（WORLD MAHJONG CONTEST CENTER，简称WMCC）。

世界麻将组织

第一章 总 则

第一条 宗旨

1.1.1 弘扬奥林匹克精神；倡导健康、科学、友好的麻将文化；增进各国和各地区人民之间的友谊与交流；创办文明、规范、高级、高尚、高雅的麻将竞赛；促进智力竞技麻将运动的普及和提高。



第二条 规则说明

1.2.1 本规则适用于世界麻将组织举办、认可的赛事，以及其成员所举办的各种麻将赛事和授权网上举行的赛事。

1.2.2 本规则执行期间如有变动，由世界麻将竞赛中心另做规定。

1.2.3 本规则解释权属世界麻将竞赛中心。

第二章 行为准则

第三条 须知

2.3.1 凡拥护并遵守世界麻将组织竞赛宗旨及本规则的各国、各地区的麻将组织与爱好者均可报名参赛。

2.3.2 参赛者应以品为上、遵守公德、公平竞争、服从裁判、尊重他人、益智强身。

2.3.3 参赛人员必须着装整洁、文明礼貌，竞赛场地严禁吸烟；不得佩带、携带影响竞赛的物品。

2.3.4 裁判员及竞赛工作人员应经过系统培训取得资质，依据竞赛规则、规程和裁判法的规定，严肃、认真、公正、准确地执行竞赛任务。

第三章 竞赛通则

第四条 基本术语及一般规定

3.4.1 轮：行牌一周为一轮。



- 3.4.2 盘：每次从起牌到和牌或荒牌为一盘。
- 3.4.3 圈：四人各坐一次庄为一圈。
- 3.4.4 局：每打完四圈或达到规定的时间为一局。
- 3.4.5 圈风：每局竞赛圈数的标志。第一圈为东风圈，第二圈为南风圈，第三圈为西风圈，第四圈为北风圈。
- 3.4.6 门风：选手每盘座位的标志。庄家为东风，下家为南风，对家为西风，上家为北风。
- 3.4.7 定位：选手按赛会规程抽签或编排所确定的桌号及方位。
- 3.4.8 庄家、旁家：门风东者为庄家，其余均为旁家。无论是否和牌，庄家不连庄。
- 3.4.9 换位：选手在竞赛过程中按规程的规定进行位置调换。
- 3.4.10 手牌：标准数为13张。包括摆亮在门前的顺子、刻子、杠；未亮明的手牌为立牌；开杠多出的牌及花牌不计算在13张标准牌数内。
- 3.4.11 将牌：按规定牌型和牌时必须具备的单独组合的对子。
- 3.4.12 顺子：三张同花色序数相连的牌。
- 3.4.13 刻子：三张相同的牌。碰出的为明刻，未碰出的为暗刻。
- 3.4.14 对子：两张相同的牌。
- 3.4.15 字牌：指风牌和箭牌。风牌为东、南、西、北，箭牌为中、发、白。
- 3.4.16 幺九牌：序数牌中的一、九牌及字牌。
- 3.4.17 吃牌：上家打出牌后，报吃牌者把自己的两张牌取出，加在一起组成一副顺子摆亮在立牌前。
- 3.4.18 碰牌：他家打出牌后，报碰牌者把自己的对子取出，加在一起组成一副刻子摆亮在立牌前。
- 3.4.19 杠牌：四张相同的牌。
- 3.4.20 补花：拿到花牌后，摆亮在立牌前，并从牌墙末端补牌



- (先上后下)。
- 3.4.21 听牌：只差所需要的牌张即能和牌的状态。
- 3.4.22 和牌：符合规定的牌型条件，达到起和分8分标准。
- 3.4.23 自摸和：拿牌后成和牌。
- 3.4.24 点和：和他家打出的牌。
- 3.4.25 报牌：行牌者宣布吃牌、碰牌、杠牌、补花或和牌。
- 3.4.26 番种：具有一定分值的各种牌张组合的形式或和牌方式的称谓。
- 3.4.27 罚张：被判定受处罚的牌张。
- 3.4.28 单放：自摸成“和”的那一张牌，不可随意放入立牌中，应单独摆放，以便核查。
- 3.4.29 多张、少张：手牌数多于或少于规定的牌数。
- 3.4.30 荒牌：每盘拿完第144张牌后，打出的牌仍无人和牌。
- 3.4.31 错和、诈和：不符合和牌规定而宣布的和牌。
- 3.4.32 牌墙、牌城：四人各自在门前码成18墩牌，即称牌墙。四道牌墙左右相接称牌城。
- 3.4.33 牌池：即四道牌墙围起的区域。

第五条 竞赛程序

- 3.5.1 抽签编排：采用科学的方法，按照公开、公平、公正的原则，进行抽签、组织竞赛。未到抽签现场的队，由赛事委员会指定专人代替抽签，所抽之签有效。也可采用同国家、同地区选手尽量避开原则合理编排、组织竞赛。
- 3.5.2 竞赛形式：竞赛采用每桌四人制，以桌为竞赛小组进行比赛。
- 3.5.3 竞赛项目：个人赛，参赛队和团体赛排名。



3.5.4 竞赛方法：可采用循环制、淘汰制、循环淘汰混合制等方式进行；每次竞赛应不少于六局。

3.5.5 竞赛器材、场地及设施：由世界麻将组织（包括世界麻将组织成员）举办或认可的各种竞赛的器材、场地及设施必须健康卫生环保、安全可靠，具有世界麻将竞赛中心颁发的认证书或符合下述标准，并由世界麻将组织认可的赛事组委会审定或确认。

1. 麻将牌：质地坚实、光滑平整，大小、厚薄均匀，牌面图案花纹及字迹清晰工整，色彩鲜明，背面色泽纹路一致。

(1) 全副牌共有6类42种图案144张。

(2) 序数牌合计108张。

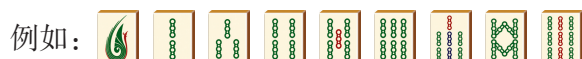
① 万子牌：从一万至九万，各4张，共36张。



② 饼子牌：从一饼至九饼，各4张，共36张。



③ 条子牌：从一条至九条，各4张，共36张。



(3) 字牌合计28张。

① 风牌：东、南、西、北，各4张，共16张。



② 箭牌：中、发、白，各4张，共12张。



(4) 花牌：8种不同图案各一张，共8张。所选用的图文须符合本规则宗旨，并与其它牌张有明显区别。



(春、夏、秋、冬、梅、兰、竹、菊)

2. 骰子：立方体，手掷骰子的规格为1—1.5厘米，质地坚实，平整光滑，六个面分别刻有1—6个点；1的背面为6，2的背面为5，3的背面为4；骰体为实心，重心在中心点。其中1点和4点为红色，其余为蓝色或黑色，各点着色鲜明。

3. 场地：场地面积应能够容纳竞赛规程规定的选手公平出场比赛，场地环境安静清洁、通风良好、室内明亮，选手背后不得有镜子或其它反光物体，比赛场地必须具备安全疏散通道。

4. 牌桌：桌面为正方形，边长为80—95厘米，高度适中，平稳牢固，桌面铺设的桌垫厚度不高于0.3厘米；或使用经过世界麻将竞赛中心审定的自动麻将桌。

5. 座椅：大小、高低应与牌桌相适应。

6. 计分器具：可采用竞赛成绩记录表或组委会审定的电子计分器等记录竞赛成绩。

7. 计时器具：竞赛现场应在明显位置设置计时器具；行牌计时可用秒表或自动计时器具。

8. 场地标志：

(1) “东”：竞赛场地应在自然方向的东方设置“东”字标识，以便确定选手就座的方位。

(2) “品”：品德高尚、诚信公正。

(3) “静”：竞赛场地环境安静、秩序井然、无喧哗、无噪声。

3.5.6 竞赛时间：每局竞赛时间不超过150分钟（中场休息不超



过15分钟)。每局结束前15分钟,裁判长报时提醒选手。竞赛在规定时间内完毕,本局结束;竞赛已到规定时间、尚在进行的竞赛应立即终止,按已取得的分数计算成绩。

3.5.7 赛前检录与竞赛:

1. 检录:选手按竞赛规定时间,到指定地点报到、检录。

2. 选手入场就座:选手按规定时间提前入场,依抽签序号或按编排的号码、轮次表、桌次对号入座,由裁判员检查定桌、定位。总裁判长宣布竞赛开始前,选手按指令起立,相互致敬,礼毕就座。除比赛用语外,赛场应保持肃静。比赛结束时,选手及裁判员相互致谢。

3. 洗牌步骤:

(1) 选手一起把牌全部反扣,使牌面朝下。

(2) 选手双手搓动牌,使牌均匀而无序的运动,避免相同的及相连的牌集拢在一起。洗牌时搓动自己面前的牌,然后把牌推向中央,在牌桌中央搓动。

(3) 裁判员认为洗牌不够均匀,可要求选手继续搓动。使用自动麻将桌除外。

4. 码牌:每人码36张牌,两张牌上下擦在一起成一墩,为18墩,码成牌墙摆在自己门前,四人的牌墙左右相接成方形。如选手对码成的牌有疑义,可举手示意裁判员,一次性调整后开始。

5. 掷骰与开牌:

(1) 采用两次掷骰。掷骰者必须一手持两个骰子,从牌桌中央上空10—20厘米高度掷出。

(2) 庄家首先掷骰,掷得的点数,既是开牌的基数、也是确定第二位掷骰者的点数。庄家掷点、以庄家为第一位,顺序按逆时针方向,庄为东,占数为5、9点;庄下家为南,占2、6、10点;庄对



家为西,占3、7、11点;庄上家为北,占4、8、12点。根据庄家掷骰的点数,再由占点数者第二次掷骰。

(3) 第二掷骰者掷点后,两次掷骰的点数之和作为开牌点数。开牌前,庄家应及时收回骰子。

(4) 开牌:在第二次掷骰者所码的牌墙处,从右向左依次数到与开牌点数相同的那一墩,由庄家开始拿下两墩牌,按牌墙的顺时针方向拿取,直至每个人拿三次共12张牌,此时由庄家先拿上层一张牌,隔一墩再拿上层一张牌,其他人依次各拿一张。庄家共有14张牌,其他人各有13张牌。

6. 理牌、补花:整理手中的牌,先由庄家补花,如补上花牌可继续补花,再由南家、西家、北家依次补花,然后庄家打出第一张牌。全部时间不得超过20秒。

第六条 行牌规定

3.6.1 语言规范:行牌过程中只能用“吃牌”、“碰牌”、“杠牌”、“补花”、“和牌”,或简称用“吃、碰、杠、花、和”报出行牌要求。报牌必须用中文或中文语音。出牌不报牌名。禁止闲话和用各种语言及其他形式交流。

3.6.2 行牌:打牌进行的过程,包括拿牌、出牌、吃牌、碰牌、杠牌、补取花牌直至和牌(或荒牌),其顺序依座次的逆时针方向进行。

3.6.3 拿牌:按逆时针方向进行,顺序是庄家、南家、西家、北家。上家打出牌归入牌池后,才能拿牌。

3.6.4 出牌:凡是拿进牌张或“吃、碰、杠、花”后,不和牌便要打出一张牌。出牌的时限为10秒。允许同时打出与吃进(或碰进)相同的牌。打出的牌应先放在自己立牌前亮明,然后归入牌池内。归入牌池内的牌要有序的从左向右摆放,放置到第六张后,再



向后另起一行依次摆放。

3.6.5 摆牌：凡吃、碰、杠上家的牌，要横放在亮出牌的左边；碰、杠对家的牌，要横放在亮出牌之间；碰、杠下家的牌，要横放在亮出牌的右边。

3.6.6 吃牌：上家打出的牌，如与自己手中的牌可以组成一副顺子，便可以报吃牌，报吃牌应稍慢些。可以“吃、碰、和”跟张打出的牌。

3.6.7 碰牌：他家打出的牌，如与自己手中的对子相同可以组成一副刻子，便可以报碰牌，并组成一副刻子。碰（杠）牌比吃牌优先，碰（杠）牌要快，要在3秒之内报出。

3.6.8 杠牌：报杠牌后，应即在牌墙末端补一张牌；吃、碰牌时，手中有杠牌不能报杠牌，再拿牌后才能杠牌。杠分以下两种：

1. 明杠：别人打出一张与手中暗刻相同的牌时，即可报“杠”；或者拿进一张与明刻相同的牌时，也可报“杠”，并摆亮在立牌前。

2. 暗杠：自己拿到四张相同的牌时，即可报“杠”，并扣放在立牌前。但在和牌或荒牌后必须亮明，以便其他家核查。暗杠不影响“门前清”。

第七条 和牌的规定

3.7.1 和牌的程序：和牌者必须先报和牌，并将手牌整理后亮明，所和的牌张要及时取回单独摆放。在报出自己手牌番种的同时，用打出的牌张码放计分（或电子计分），并经其他家公认，有异议请裁判审定。其他家在和牌被确认前，不得将自己的立牌亮明。和牌优先于“吃、碰、明杠”。

3.7.2 和牌的要求：和牌者的牌型必须符合下列牌型之一：

1. 和牌的基本牌型：



(1) 11、123、123、123、123。

(2) 11、123、123、123、111（或1111）。

(3) 11、123、123、111、111（或1111）。

(4) 11、123、111、111、111（或1111）。

(5) 11、111、111、111、111（或1111）。

2. 和牌的特殊牌型：

(1) 11、11、11、11、11、11、11（七对）。

(2) 1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、11（十三幺）。

(3) 1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1（全不靠）。

（注：1=单张，11=将牌、对子，111=刻子，1111=杠牌，123=顺子。）

3. 和牌的方式：

(1) 自摸和：拿牌后成和牌。

(2) 点和：和他人打出的牌（包括抢杠和）。

4. 和牌者：如有一人以上同时表示和牌时，从点和者按逆时针方向，顺序在前者为和牌者。

第八条 番种定义与分值

本《规则》认定的番种共有81种，分为9个系列，即：字牌系列、序数牌系列、刻系列、七对系列、花色组合系列、全带系列、不靠系列、和牌方式系列和特殊系列（见附件八）。分值是以比赛分为单位，对不同难度组成的番种的量化评价。分值分为12级，依次为：88、64、48、32、24、16、12、8、6、4、2、1分。在符合和牌条件时，不同系列的番种可以按照计分原则，相互组合计分。



3.8.1 番种定义分值表

分值	序号	番种	定义
88	1	大四喜	和牌中，有东、南、西、北四副刻子（杠）。
	2	大三元	和牌中，有中、发、白三副刻子（杠）。
	3	绿一色	由“23468条”及“发”字中的任何牌组成的和牌。
	4	九莲宝灯	由一种花色序数牌按“1112345678999”组成的特定牌型，见同花色任何一张序数牌即成和牌（自摸加计不求人分）。
	5	四杠	和牌中，有四副杠牌（暗杠加计）。
	6	连七对	由一种花色序数相连的七个对子组成的和牌（自摸加计不求人分）。
	7	十三幺	由三种序数牌的一、九牌，七种字牌及其中一对作将牌组成的和牌（自摸加计不求人分）。
64	8	清幺九	由序数牌一、九刻子（杠）、将牌组成的和牌。
	9	小四喜	和牌中，有风牌的三副刻子（杠）、另一种风牌作将牌。
	10	小三元	和牌中，有箭牌的两副刻子（杠）、另一种箭牌作将牌。
	11	字一色	由字牌的刻子（杠）、将牌组成的和牌。
	12	四暗刻	和牌中，有四副暗刻（暗杠）（自摸加计不求人分）。
	13	一色双龙会	一种花色的两个老少副、5作将牌。



续表

分值	序号	番种	定义
48	14	一色四同顺	一种花色四副序数相同的顺子。
	15	一色四节高	一种花色四副依次递增一个序数的刻子（杠）。
32	16	一色四步高	一种花色四副依次递增一个或两个序数的顺子。
	17	三杠	和牌中，有三副杠牌（暗杠加计）。
	18	混幺九	由字牌和序数牌一、九的刻子（杠）、将牌组成的和牌。
24	19	七对	由七个对子组成的和牌（自摸加计不求人分）。
	20	七星不靠	必须有七个单张的东、南、西、北、中、发、白，加上三种花色数位按147、258、369中的七张序数牌组成的没有将牌的和牌（自摸加计不求人分）。
	21	全双刻	由2、4、6、8序数牌的刻子（杠）、将牌组成的和牌。
	22	清一色	由一种花色序数牌组成的和牌。
	23	一色三同顺	和牌中，有一种花色三副序数相同的顺子。
	24	一色三节高	和牌中，有一种花色三副依次递增一个序数的刻子（杠）。
	25	全大	由序数牌7、8、9组成的和牌。
	26	全中	由序数牌4、5、6组成的和牌。
27	全小	由序数牌1、2、3组成的和牌。	
16	28	清龙	和牌中，有同花色123、456、789相连的序数牌。



续表

分值	序号	番种	定义
16	29	三色双龙会	两种花色两个老少副、另一种花色5作将牌的和牌。
	30	一色三步高	和牌中，有一种花色三副依次递增一个或两个序数的顺子。
	31	全带五	每副牌及将牌中必须有5的序数牌。
	32	三同刻	和牌中，有三副序数相同的刻子（杠）。
	33	三暗刻	和牌中，有三副暗刻（暗杠）。
12	34	全不靠	由三种花色147、258、369不能错位的序数牌及东、南、西、北、中、发、白中任何14张单张牌组成的和牌（自摸加计不求人分）。
	35	组合龙	和牌中，有三种花色的147、258、369不能错位的序数牌（特殊顺子）。
	36	大于五	由序数牌6、7、8、9组成的和牌。
	37	小于五	由序数牌1、2、3、4组成的和牌。
	38	三风刻	和牌中，有三副风刻（杠）。
8	39	花龙	和牌中，有三种花色的三副顺子连接成123、456、789。
	40	推不倒	由牌面图形没有上下区别的牌组成的和牌。包括“1234589饼”、“245689条”、“白板”。
	41	三色三同顺	和牌中，有三种花色三副序数相同的顺子。
	42	三色三节高	和牌中，有三种花色三副依次递增一个序数的刻子（杠）。



续表

分值	序号	番种	定义
8	43	无番和	和牌后，数不出任何番种分（花牌不计算在内）。
	44	妙手回春	自拿牌墙上最后一张牌和牌（不计自摸分）。
	45	海底捞月	和打出的最后一张牌。
	46	杠上开花	杠牌时，从牌墙补上一张牌成和牌。杠牌加计，不计自摸；杠来花牌再补花成和，不计杠上开花，可计自摸分。
	47	抢杠和	和他人自拿开明杠的牌（不计和绝张）。
	48	双暗杠	和牌中，有两副暗杠。
	49	碰碰和	由四副刻子（杠）、将牌组成的和牌。
	50	混一色	由一种花色序数牌及字牌组成的和牌。
6	51	三色三步高	和牌中，有三种花色三副依次递增一个序数的顺子。
	52	五门齐	由三种花色序数牌、风牌、箭牌组成的和牌。
	53	全求人	四副牌组全是吃、碰（明杠），和他家打出的牌。
	54	双箭刻	和牌中，有两副箭刻（杠）。
4	55	全带么	每副牌及将牌中都有么九牌。
	56	不求人	没有吃牌、碰牌、明杠，自摸和牌。
	57	双明杠	和牌中，有两副明杠（一明杠与一暗杠计6分）。
	58	和绝张	和牌池、桌面已亮明三张所剩的第四张相同的牌。



续表

分值	序号	番种	定义
2	59	箭刻	由中、发、白三张相同的牌组成的刻子（杠）。
	60	圈风刻	与圈风相同的风刻（杠）。
	61	门风刻	与本门风相同的风刻（杠）。
	62	门前清	没有吃牌、碰牌、明杠，和他家打出的牌。
	63	平和	由四副顺子及序数牌作将牌组成的和牌。
	64	四归一	和牌中，有四张相同的牌（不包括杠牌）。
	65	双同刻	和牌中，有两副序数相同的刻子（杠）。
	66	双暗刻	和牌中，有两副暗刻（暗杠）。
	67	暗杠	自拿四张相同的牌开杠。
	68	断幺	和牌中没有一、九及字牌。
1	69	一般高	由一种花色的序数相同的顺子组成。
	70	喜相逢	由两种花色的序数相同的顺子组成。
	71	连六	由一种花色六张序数相连的顺子组成。
	72	老少副	由一种花色的123、789的顺子组成。
	73	幺九刻	由三张相同的一、九序数牌，字牌组成的刻子（杠）。
	74	明杠	他家打出一张与暗刻相同的牌开杠；或拿进一张与明刻相同的牌开杠。
75	缺一门	和牌中缺少一种花色序数牌。	



续表

分值	序号	番种	定义
1	76	无字	和牌中没有字牌。
	77	边张	只能听和123的3或789的7。
	78	坎张	只能听和顺子中间的牌。
	79	单调将	调单张牌作将和牌。
	80	自摸	拿牌后成和牌。
	81	花牌	每张花牌计1分，不计在起和分内，和牌后才能计分。补花成和牌计自摸，不计杠上开花分；未补的花牌允许打出。

第九条 竞赛成绩的计算

3.9.1 盘的计分：

每盘计分以和牌为前提条件，以比赛分为基本计算单位，根据计分原则，参照分值表进行计分。

1. 和牌的前提：

- (1) 必须符合规则规定的牌型。
- (2) 番种分值之和至少为8分。
- (3) 符合规定的和牌方式。

2. 和牌分数的组成结构：

由底分、基本分及罚分组成。

(1) 底分：指和牌后，未和牌方必须向和牌方所付的比赛分，分值为8分。

(2) 基本分：指和牌后，各个番种分数的总和。



(3) 罚分：指裁判员对选手在竞赛时犯规所判罚的分，应在每盘或每局结束时结清或扣除。

3. 分数的计算

每盘和牌后按以下公式计算分数：

(1) 自摸： $(\text{底分} + \text{基本分}) \times 3$ 方（未和牌方）。

(2) 点和： $\text{底分} \times 3$ 方（未和牌方）+ $\text{基本分} \times 1$ 方（点和方）。

4. 计分程序：自报、公认。如有异议，裁判核定。和牌者或他人不得再重新审核或追补漏报番种。裁判员按规定要求，在《麻将竞赛成绩记录表》中记录竞赛有关事项，并要选手、裁判员签字。

5. 计分形式：可采用《麻将竞赛成绩记录表》，也可选用由世界麻将竞赛中心认定的，或授权举办赛事的组委会认定的比赛计分器具，以公开公正、科学准确的方法记录统计各项竞赛成绩。

6. 计分原则：《番种定义分值表》是和牌计分的依据。和牌后，首先确定主体番种，并对无必然联系的各个番种进行组合，累加计分。其原则如下：

(1) 不重复原则：当某个番种，由于组牌条件所决定，在其成立的同时，必然并存着其它番种，则其它番种不重复计分。

(2) 不拆移原则：确定一个番种后，不能将其自身再拆开互相组成其它番种计分。

(3) 不得相同原则：凡已组合过某一番种的牌，不能再同其它一副牌组成相同的番种计分。

(4) 就高不就低原则：有两副以上的牌，有可能组成两个以上的番种，而只能选其中一种计时，可选择分值高的番种计分。

(5) 套算一次原则：如有尚未组合过的一副牌，只可同已组合过的相应的一副牌套算一次。

3.9.2 局的计分：

1. 局分：一局竞赛中，每盘得失的比赛分之和为局分；局分不



带入下一局竞赛。

2. 标准分：4、2、1、0制。即每局竞赛同组的四人按比赛分的高低排序，分别获得该局的标准分4分、2分、1分、0分。

3. 每局结束后，选手、裁判员须签字确认。

第十条 名次及品级的认定

3.10.1 名次的认定原则：按竞赛规定，竞赛局数标准分之和较高者列前，标准分相同时比赛分之和较高者列前。

3.10.2 品级的认定原则：参加世界麻将组织认可的竞赛并获得一定名次和达到规定的技术标准的选手，经本人申请，授权机构认定即授予相应的品级证书。品级认定权（包括网上）由世界麻将竞赛中心认可的机构发放。

第十一条 犯规与处罚

选手在竞赛中违反本规则或有关规定时，将视情节给予警告、罚分、停和、停赛、取消录取名次、比赛资格及通报的处罚。

3.11.1 警告：有违例、犯规或干扰竞赛的言行，由裁判员当场给予警告。

3.11.2 罚分：

1. 迟到：宣布竞赛开始后，迟到10分钟以内扣罚10分、15分钟以内扣罚20分。超过15分钟按自动弃权处理，本局为0分。

2. 违例：违例者被判罚的分数，应在每盘积分中扣除。依据情节轻重，分别扣除5、10、20、30、40、50、60分七种罚分。

3.11.3 停和：即取消本盘和牌的权利。

3.11.4 停赛：即取消继续参加本次比赛的资格，严重者给予通报。停赛的决定由裁判员、裁判长向赛事委员会提出报告。



3.11.5 取消录取名次或比赛资格：是对犯规情节严重或非法获得利益的选手做出的处罚。

3.11.6 违例行为及处罚：行使处罚时，应依《规则》规定视违规情节的轻重给予处罚。

1. 换牌、偷牌、藏牌或其他作弊行为：裁判员有权处以此类行为停赛的处罚。

2. 错吃、错碰、错杠、错补花：判该盘停和陪打。

3. 空吃、空碰、空杠、空补花：一盘之内第一次警告、第二次扣罚5分、第三次扣罚10分、第四次扣罚20分，以此类推。

4. 拿牌：上家打出的牌归入牌池后，才能拿牌。如提前拿牌一盘之内第一次警告、第二次扣罚5分、第三次扣罚10分、第四次扣罚20分，以此类推。拿错牌张者未放入立牌的，归回原位；已放入立牌的，该盘停和陪打。

5. 碰牌：超过三秒钟碰牌视为犯规，一盘之内第一次警告、第二次扣罚5分、第三次扣罚10分、第四次扣罚20分，以此类推。

6. 错和与诈和的处罚：

(1) 错和：和牌没有达到起和8分、或误以为他人打出的牌是自己的和牌，而宣布和牌者，判该盘停和陪打，并向每家各罚付10分。

(2) 诈和：尚差一张（或以上）才能听牌，却误以为已经听牌，在他人打出牌时宣布和牌者，判该盘停和陪打，并向每家各罚付20分。

7. 暴露张的处罚：

(1) 在行牌过程中，将手中立牌明显暴露于桌面的牌张须作为罚张，应在轮到自己出牌时，将罚张打出。

(2) 在他人报和牌时，将自己手中立牌推倒亮明者，如报和牌成立，给予警告；如和牌不成立，则须将所暴露的牌张依次打出，并判该盘停和陪打。别人和牌后，按规定付分。如有人将手牌或牌墙推乱、致使本盘竞赛无法继续进行的，经裁判确认后，向每家各



罚付30分。

(3) 在行牌过程中，将他人手中立牌暴露于桌面的，视情节轻重判罚责任者5—60分给该人，并由裁判员裁决本盘是否继续比赛。

(4) 报和牌者如和牌不成立，所亮之牌不按暴露张处理。

8. 牌张数目错误：如果手牌多于或少于规定张数，该盘停和陪打。

9. 非法信息：在行牌过程中，选手以提示、表情、动作、说明等方式向同桌其他选手进行暗示，诱惑或传递信息的，无论是否获益，本盘都可给予罚分或本盘停和陪打的处罚。

10. 严重干扰竞赛：有明显犯规，经劝告仍不服从裁判并无理取闹者，将取消比赛资格并给予通报。

11. 其它规定：

(1) 吃、碰、开明杠的牌张应及时取回，如果此后有他家打出的牌张放入了牌池，则不能再取回，判该盘停和陪打。

(2) 所和的牌张应在算分前取回，否则按错和处理。

(3) 报吃、碰、杠又改报和牌者，或未用规范语言报和牌者，该盘停和陪打。

(4) 先亮手中立牌后报和牌者，判该盘停和陪打。

(5) 已伸手进入牌池拿牌者，即为放弃吃牌、碰牌（杠）、和牌的权利。

(6) 和牌后，应用牌池里打出的牌张计算番种分值，明放一张牌表示1分、扣放一张牌表示10分。如将所和的牌与其它牌张混在一起计算分的，经裁判确认后，判该盘停和陪打。

(7) 不追诉原则：竞赛中，发现问题应及时指出并申请裁判解决，事后追诉无效。

(8) 每局提前结束比赛的选手须尽快离开赛场，不要围观、影响其它桌的比赛正常进行。违规者裁判有权警告，对于影响其它桌比赛正常进行的，裁判有权作出罚分处理。



第十二条 申诉

3.12.1 选手的申诉权：选手或其领队对裁判员在其比赛桌上所作的任何裁决，有提出申诉的权利。

3.12.2 申诉时限：对于裁判员的裁决或相关事宜的所有申诉，均必须在本局比赛结束后的30分钟有效时限内。由当事人以书面形式提出，并交200美元（或组委会指定等值货币）申诉费，胜诉全额退款，败诉全款上缴。

3.12.3 申诉材料：申诉材料必须书面提出并由当事人及负责人签字方为有效。

3.12.4 申诉方式：所有申诉材料可直接呈报仲裁委员会。

第十三条 申诉案件处理程序

3.13.1 与规则有关的申诉：凡涉及本规则或竞赛规定一类的申诉，由（总）裁判长听取申诉并裁决。若对裁决不服，可书面形式向仲裁委员会提出上诉。

3.13.2 其他申诉：所有其他申诉，由赛事委员会指定有关部门处理。

3.13.3 对上诉的裁决：在裁决上诉时，仲裁委员会可行使本规则赋予裁判长的一切权利进行复核，但不得否决裁判长根据本规则和竞赛规程以及为维持纪律所作的判罚。



附件一

番种定义、牌例、分值与计分

- ①. 番种定义是本规则所规定的番种组合条件。
- ②. 所列举的牌例计分只限牌例，不包含番种组合的其它变化，如有其它变化，则按计分原则计分。
- ③. 在定义后面所列的不计番种，是组成该番种必然并存的番种，所以不计分。

1. 大四喜（88分）：

和牌中，有东、南、西、北四副刻子（杠）。不计三风刻、碰碰和、圈风刻、门风刻、幺九刻分。

牌例1：

此牌可加计混一色分。

牌例2：

此牌可加计混幺九、混一色分。

牌例3：

此牌可加计字一色分。



2. 大三元（88分）：

和牌中，有中、发、白三副刻子（杠）。不计双箭刻、箭刻分。



此牌可加计混一色分。



此牌可加计混幺九、缺一门分。



此牌可加计字一色分。

3. 绿一色（88分）：

由“23468条”及“发”字中的任何牌组成的和牌。可加计清一色、混一色分。



此牌可加计一色三节高、碰碰和、混一色、箭刻分。



此牌可加计一色三同顺、清一色、断幺分。



此牌可加计七对、混一色、不求人分。



4. 九莲宝灯（88分）：

由一种花色序数牌按“1112345678999”组成的特定牌型，见同花色任何一张序数牌即成和牌（自摸加计不求人分）。不计清一色、门前清、幺九刻分。



此牌可加计清龙、不求人、四归一分。

5. 四杠（88分）：

和牌中，有四副杠牌（暗杠加计）。不计单调将分。



此牌可加计五门齐、箭刻分。



此牌可加计大三元、字一色分。

6. 连七对（88分）：

由一种花色序数相连的七个对子组成的和牌（自摸加计不求人分）。不计清一色、门前清、单调将分。



此牌可加计断幺分。



25. 全大 (24分) :

由序数牌7、8、9组成的和牌。不计无字分。



此牌可加计三色三同顺、平和、一般高分 (或喜相逢分)。



此牌可加计双同刻、四归一、喜相逢分。

26. 全中 (24分) :

由序数牌4、5、6组成的和牌。不计断幺分。



此牌可加计一色三节高、缺一门分。



此牌可加计七对分 (自摸加计不求人分)。

27. 全小 (24分) :

由序数牌1、2、3组成的和牌。不计无字分。



此牌可加计三色三同顺、平和、一般高分 (或喜相逢分)。



此牌可加计三色三节高、碰碰和、双同刻、幺九刻分。



28. 清龙 (16分) :

和牌中, 有同花色123、456、789相连的序数牌。



此牌可加计平和、喜相逢分。



此牌可加计箭刻、缺一门分。

29. 三色双龙会 (16分) :

两种花色两个老少副、另一种花色5作将牌的和牌。不计平和、无字、喜相逢、老少副分。



30. 一色三步高 (16分) :

和牌中, 有一种花色三副依次递增一个或两个序数的顺子。



此牌可加计无字分。



此牌可加计平和、断幺、喜相逢、缺一门分。



31. 全带五（16分）：

每副牌及将牌中必须有5的序数牌。不计断幺分。



此牌可加计三色三步高、平和、喜相逢分。



此牌可加计全中、三色三同顺、四归一分。

32. 三同刻（16分）：

和牌中，有三副序数相同的刻子（杠）。





42. 三色三节高（8分）：

和牌中，有三种花色三副依次递增一个序数的刻子（杠）。



此牌可加计无字分。



此牌可加计碰碰和、双同刻、断幺分。

43. 无番和（8分）：

和牌后，数不出任何番种分（花牌不计算在内）。



（花牌）（吃上家牌）（碰对家牌）（碰下家牌）



说明：可加计花牌分；所“和”的2或5条不能是绝张与自摸。

44. 妙手回春（8分）：

自摸牌墙上最后一张牌和牌。不计自摸分。牌例：略

45. 海底捞月（8分）：

和打出的最后一张牌。牌例：略



46. 杠上开花（8分）：

杠牌时，从牌墙补上一张牌成和牌。杠牌加计，不计自摸；杠来花牌再补花成和，不计杠上开花，可计自摸分。牌例：略

47. 抢杠和（8分）：

和他人自拿开明杠的牌。不计和绝张分。牌例：略

48. 双暗杠（8分）：

和牌中，有两副暗杠。



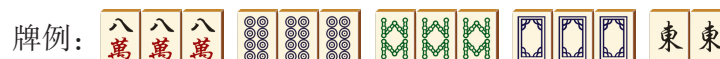
（双暗杠扣放不亮）



此牌可加计和绝张、四归一、幺九刻、缺一门、无字、自摸分。

49. 碰碰和（6分）：

由四副刻子（杠）、将牌组成的和牌。



此牌可加计三同刻、五门齐、箭刻分。

50. 混一色（6分）：

由一种花色序数牌及字牌组成的和牌。



此牌可加计一色三步高、连六分。



51. 三色三步高（6分）：

和牌中，有三种花色三副依次递增一个序数的顺子。



此牌可加计平和、断幺分。

52. 五门齐（6分）：

由三种花色序数牌、风牌、箭牌组成的和牌。



此牌可加计箭刻、幺九刻分。

53. 全求人（6分）：

四副牌组全是吃、碰（明杠），和他家打出的牌。不计单调将分。



（花牌）（碰上家牌）（杠对家牌）（碰上家牌）（吃牌）



此牌可加计四归一、断幺、明杠、缺一门、花牌分。

54. 双箭刻（6分）：

和牌中，有两副箭刻（杠）。不计箭刻分。

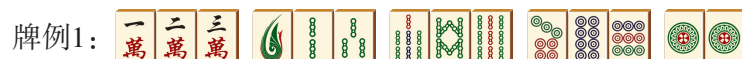


此牌可加计老少副、缺一门分。



55. 全带幺（4分）：

每副牌及将牌中都有幺九牌。



此牌可加计平和、老少副、两个喜相逢分。



此牌可加计箭刻、老少副、喜相逢、缺一门分。

56. 不求人（4分）：

没有吃牌、碰牌、明杠，自摸和牌。



此牌可加计平和、断幺、连六、坎张、喜相逢分。

57. 双明杠（4分）：

和牌中有两副明杠（一明杠与一暗杠计6分）。



（碰牌）（双明杠）



此牌可加计碰碰和、双同刻、箭刻、幺九刻、缺一门分。



58. 和绝张（4分）：

和牌池、桌面已亮明三张所剩的第四张相同的牌。

牌例：（吃牌）（碰牌）

立牌：一萬 一萬 点和

此牌可加计四归一、连六、无字、缺一门分。

59. 箭刻（2分）：

由中、发、白三张相同的牌组成的刻子（杠）。

例如：或 或

60. 圈风刻（2分）：

与圈风相同的风刻（杠）。

例如：东风圈有 西风圈有

牌例：

说明：东风圈坐北；此牌可加计碰碰和、箭刻、缺一门分。

61. 门风刻（2分）：

与本门风相同的风刻（杠）。



例如：南家有 北家有

牌例：

说明：南风圈坐南；此牌可加计混一色、圈风刻分。

62. 门前清（2分）：

没有吃牌、碰牌、明杠，和他家打出的牌。

牌例：

此牌可加计平和、断幺、两个连六分。

63. 平和（2分）：

由四副顺子及序数牌作将牌组成的和牌。不计无字分。

牌例：

此牌可加计三色三步高、连六分。

64. 四归一（2分）：

和牌中，有四张相同的牌（不包括杠牌）。

牌例：

此牌可加计大于五、三色三同顺分。



65. 双同刻 (2分) :

和牌中, 有两副序数相同的刻子 (杠)。



此牌可加计碰碰和、断幺分。

66. 双暗刻 (2分) :

和牌中, 有两副暗刻 (暗杠)。



此牌可加计门前清、老少副、单调将、缺一门、无字分。

67. 暗杠 (2分) :

自拿四张相同的牌开杠。



开明示)

68. 断幺 (2分) :

和牌中没有一、九及字牌。



此牌可加计三色三步高分。



69. 一般高 (1分) :

由一种花色的序数相同的顺子组成。



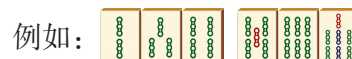
70. 喜相逢 (1分) :

由两种花色的序数相同的顺子组成。



71. 连六 (1分) :

由一种花色六张序数相连的顺子组成。



72. 老少副 (1分) :

由一种花色的 123、789 的顺子组成。



73. 幺九刻 (1分) :

由三张相同的一、九序数牌, 字牌组成的刻子 (杠)。





74. 明杠 (1分) :

他家打出一张与暗刻相同的牌开杠；或拿进一张与明刻相同的牌开杠。

例如： (明杠下家打出的牌)

75. 缺一门 (1分) :

和牌中缺少一种花色序数牌。

牌例：

此牌可加计清龙、箭刻分。

76. 无字 (1分) :

和牌中没有字牌。

牌例：



此牌可加计花龙、幺九刻分。

77. 边张 (1分) :

只能听和123的3或789的7。

牌例：

此牌可加计全带幺、老少副、两个喜相逢分。

说明：类似于和不计边张分。



78. 坎张 (1分) :

只能听和顺子中间的牌。

牌例：

此牌可加计花龙、五门齐、箭刻分。


说明：类似于和不计坎张分。

79. 单调将 (1分) :

调单张牌作将和牌。

牌例：

此牌可加计双箭刻、喜相逢、缺一门分。

说明：类似于和或不计单调将分。

80. 自摸 (1分) :

拿牌后成和牌。

81. 花牌 (1分) :

每张花牌计1分，不计在起和分内，和牌后才能计分。补花成和牌计自摸，不计杠上开花分；未补的花牌允许打出。

说明：漏补的花牌不许打出，错补了花牌停和陪打。



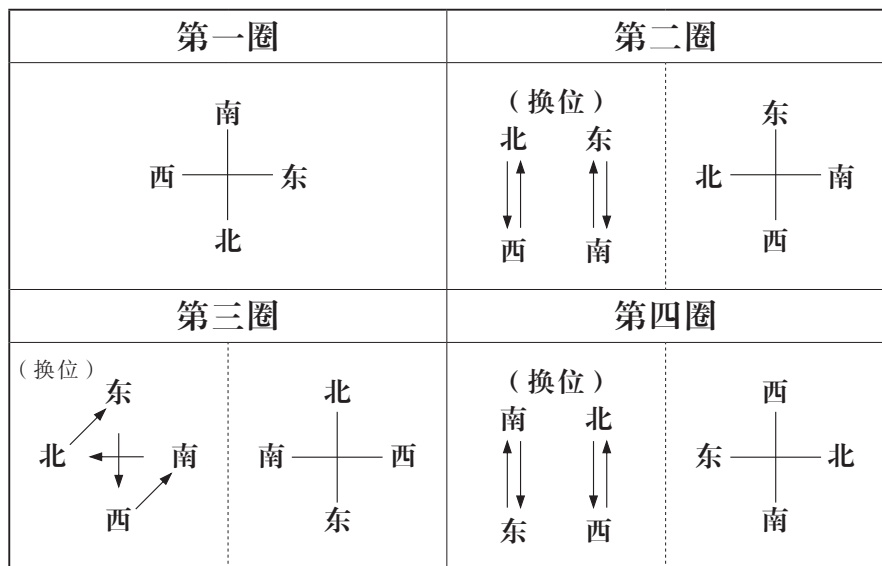
附件四

座位调换表

每打完一圈按以下座位调换表调换一次座位。使每家都坐一次东、南、西、北位置。

圈数	方位			
	东	南	西	北
第一圈 (东风圈)	东 (1)	南 (2)	西 (3)	北 (4)
第二圈 (南风圈)	南 (2)	东 (1)	北 (4)	西 (3)
第三圈 (西风圈)	西 (3)	北 (4)	南 (2)	东 (1)
第四圈 (北风圈)	北 (4)	西 (3)	东 (1)	南 (2)

座位调换表示意图



附件五

麻将竞赛成绩记录表

第 局 (Round) 第 桌 (Table) 20 年 月 日

选手编号 Player's Number									
选手姓名 Player's Name									
开局座位 Position	东 East		南 South		西 West		北 North		
每圈座位 Seat Position	东.南.北.西 E. S. N. W		南.东.西.北 S. E. W. N		西.北.东.南 W. N. E. S		北.西.南.东 N. W. S. E		
牌序 Order	得失分 Score	累计 Total	得失分 Score	累计 Total	得失分 Score	累计 Total	得失分 Score	累计 Total	
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
备注 Extra									
比赛分 Competition Points									
标准分 Table Points									
选手签名 Signature									

说明：认真记录仔细核对——正分负分相抵为“0”。(Please calculate it carefully)

裁判员签名：

裁判长签名：



附件八

番种分类分值表

系列 \ 分值		88	64	48	32
字牌系列		大四喜 大三元	小四喜 小三元 字一色		
序数牌系列	步步高类				一色四步高
	同顺类			一色四同顺	
	龙类				
	老少类		一色双龙会		
刻系列	刻类		四暗刻 清幺九	一色四节高	混幺九
	杠类	四杠			三杠
七对系列		连七对			
花色组合系列		绿一色 九莲宝灯			
全带系列					
不靠系列					
和牌方式系列					
特殊系列		十三幺			
合计		7	6	2	3



24	16	12	8	6	4	2	1
		三风刻		双箭刻		箭刻 圈风刻 门风刻	
	一色三步高			三色三步高		平和	
一色三同顺			三色三同顺				一般高 喜相逢
	清龙	组合龙	花龙				连六
	三色双龙会						老少副
一色三节高 全双刻	三同刻 三暗刻		三色三节高	碰碰和		双同刻 双暗刻	幺九刻
			双暗杠		双明杠	暗杠	明杠
七对							
清一色				五门齐 混一色			缺一门 无字
全大、全中 全小	全带五	大于五 小于五			全带幺		
七星不靠		全不靠					
			杠上开花 抢杠和 妙手回春 海底捞月	全求人	和绝张 不求人	门前清 断幺	边张 坎张 自摸 单调将
			无番和 推不倒			四归一	花牌
9	6	5	10	6	4	10	13



附件九

麻将品级认定制度

1. 总则

制定并执行本制度的宗旨是：

1.1 麻将的旨意与精神：“入局斗牌，必先炼品，品宜镇静，不宜躁率，得牌勿骄，失牌勿吝，顺时勿喜，逆时勿愁，不形于色，不动乎声，浑涵宽大，品格为贵，尔雅温文，斯为上乘。”

1.2 麻将是人类智慧的结晶，是非物质文化的活化石，其文化博大精深。以弘扬奥运精神，倡导健康、科学、友好的麻将文化为原则，继承和发扬麻将蕴含的文化道德理念，规范智力竞技麻将竞赛，推动科学的智力竞技麻将竞赛制度和认定制度，促进智力竞技麻将的普及和提高，让麻将为世界各国人民的友好交流服务。

1.3 以世界麻将组织颁布的国际《麻将竞赛规则》为依据，制定规范和统一的智力竞技麻将水平评定标准和认定方法，使广大智力麻将爱好者及选手的竞技水平和成绩获得公开、公平、公正的评定和确认，对其在麻将方面的成就和造诣给予充分的肯定。

1.4 鼓励智力竞技麻将爱好者和选手积极参与各种正式比赛，认真钻研牌艺，努力创造优异成绩，提高竞技水平和竞赛能力，并且养成良好的比赛作风和道德，不断增进文化修养，塑造良好的形象，共同促进智力竞技麻将运动健康、科学、友好的发展。

2. 品级定义

2.1 品 (Pin)，含义是：性质、等级、甄别和区分。

它表示麻将应有的文化、道德理念的追求。

它是麻将选手及爱好者的技艺水平的证明。

2.2 品级认定，是对智力麻将爱好者和选手的竞技水平和成就进行公正评价的一项制度。



3. 品级的构成

3.1 品，一共分为九级，分别为：一品，二品，三品，四品，五品，六品，七品，八品，九品；九品为最初级别，一品为最高级别。

3.2 凡是品级获得者，行为准则应符合国际《麻将竞赛规则》第2.3.1，2.3.2和2.3.3条的要求。

3.3 凡是品级获得者，都表明在智力竞技麻将文化和道德方面有良好的修养和追求。无论品级高低，在麻将文化和道德修养等方面的要求是一致的。

品级的高低，仅表明在竞技水平、比赛成绩和学术方面的成就不同，并不等于文化和道德修养有所差别。

3.4 根据国际《麻将竞赛规则》的规定，品级的评定包括三个技术标准：“标准分、比赛分、比赛名次”。

3.5 品级标准分为适用于常规比赛记录的“品级标准”，和适用于网络比赛记录的“网络品级标准”；由于比赛方法不同，因此两种标准是各自独立的，不能等同。

4. 品级认定标准的计算方法

4.1 标准分：是选手在历次正式竞赛中获得标准分的总和。

4.2 比赛分：是选手在历次正式竞赛中获得比赛分（正分）的总和。

4.3 比赛名次：是选手在正式竞赛中的排名，是选手比赛成绩的指标。

4.4 以上积分和成绩，必须是在世界麻将竞赛中心注册或授权认可的赛事上获得，并在世界麻将竞赛中心有存档记录，方为有效。

4.5 当选手的各项标准达到一定水平，即可申请相应品级的认定。各项标准不能缺少或互相替代。



4.6. 品级标准一览表:

NO.	品级	累计标准分	累计比赛分	比赛个人、团体、参赛队名次
1	9品	20		
2	8品	30		
3	7品	40		
4	6品	60	1000	个人前16名或团体、参赛队季军成员
5	5品	80	1500	个人前12名或团体、参赛队亚军成员
6	4品	100	2000	个人前8名或团体、参赛队冠军成员
7	3品	120	3000	A级比赛个人前6名
8	2品	160	4000	A级比赛个人前3名
9	1品	200	5000	A级比赛个人第1名
说明:	1. 比赛分只累计正分, 负分不计。 2. 以上1品—6品的3项标准应同时达到, 不能缺少或互相替代。			

4.7. 网络品级标准一览表:

NO.	网络品级	网络比赛积分	获得网络个人比赛名次
1	网络9品	1000	
2	网络8品	3000	
3	网络7品	5000	
4	网络6品	10000	前24名
5	网络5品	15000	前16名
6	网络4品	20000	前12名
7	网络3品	30000	前8名
8	网络2品	40000	前6名
9	网络1品	50000	前3名
说明:	1—6品的比赛积分和名次应同时达到, 不能缺少或互相替代。		



5. 关于比赛等级

世界麻将竞赛中心将注册或认可的麻将比赛划分为A, B, C三级; 各级比赛都须执行国际《麻将竞赛规则》。

5.1 A级:

5.1.1 参赛人数不少于80人, 比赛局数不少于8局。

5.1.2 是世界麻将竞赛中心主办、授权或注册认可的世界锦标赛、洲际锦标赛、或世界性比赛。

5.2 B级:

5.2.1 参赛人数不少于60人, 比赛局数不少于6局。

5.2.2 是世界麻将竞赛中心授权或注册认可的洲内或多国之间的比赛, 国家级的比赛, 国家之间的双边、多边比赛。

5.3 C级:

5.3.1 参赛人数不少于40人, 比赛局数不少于6局。

5.3.2 是各国国内地区性的比赛和地区间、国际间双边的友谊比赛。

5.3.3 在世界麻将竞赛中心注册或授权的网络比赛。

5.3.4 网络比赛必须在公开的互联网络上进行。

6. 品级认定机构

6.1 世界麻将竞赛中心设立麻将品级委员会; 品级委员会由取得资质的麻将竞赛专家组成。

6.2 品级委员会负责受理品级认定工作。

6.3 品级委员会负责研究制定、修订和解释品级认定标准。

7. 品级认定程序

7.1 选手可以在任何时间以邮件方式或比赛后书面向品级委员会提出品级认定申请。

7.2 选手申请品级认定时, 须填写《智力竞技麻将选手品级认定



后 记

在世界麻将组织主席于光远先生主持下，在众多国际麻将爱好者热切关注参与下，世界麻将组织于2006年颁布了国际《麻将竞赛规则》中英文版。此后于光远主席建议国际《麻将竞赛规则》要不断完善，使参与者体验到竞技中智力的角逐。2007年首届世界麻将锦标赛期间举行的世界麻将组织会议，一致通过中、英、日文为大会官方用语。经过近几年比赛的实践和完善，按照世界麻将组织会议决议，颁布了国际《麻将竞赛规则》中英日文版。

国际《麻将竞赛规则》中英日文版由世界麻将竞赛中心主持，在各成员组织和麻将爱好者的关注参与下，总结吸取了历年来麻将竞赛实践的经验，征询、采纳了专家、学者和广大麻将爱好者的意见，并搜寻归纳了网上反馈的意见，科学的规范了智力麻将的竞技比赛。编译的国际《麻将竞赛规则》中英日文版本的出版，扩大了世界各国和地区人民国际间的文化体育交流，增进了了解和友谊。在此，谨向积极弘扬奥林匹克精神，倡导健康、科学、友好麻将文化的，各国和各地区麻将组织及爱好者表示衷心感谢，并对为本规则编译作出贡献的世界麻将组织技术规则品级委员会、中华麻将公开赛组委会及各界参与人员表示感谢。

麻将文化蕴含丰富，博大精深。我们将继续努力，在实践中使国际《麻将竞赛规则》更趋完善。

世界麻将竞赛中心

2013年