

立直麻雀聯賽規則



簡則 (罰則和賽制詳見內文)

設定

1. 半莊:由東一局開始到南四局終止,不設西入。
2. 負點續行: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. 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。
4. 原點、返點:
 - a. 甲組原點為30000點,返點為35000點;
 - b. 乙組則原點為25000點,返點為30000點。
5. 順位點數:甲乙組順位點同為+50/+10/▲10/▲30,同點時分平順位點。平分方式為相關順位馬相加再平分。

流局

6. 王牌:王牌固定為槓尾的14張。
7. 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。
8. 不設途中流局。
9. 莊家和了或宣告聽牌時連莊,宣告不聽則流莊。
10. 沒有流局滿貫。
11. 一本場為300點。

鳴牌

12. 可用中文或日文鳴牌。
13. 只有最新打出的一張牌可以被鳴牌,下一家摸牌且混入手牌後,便不能鳴牌。
14. 河底牌不得鳴取。(榮和例外)
15. 所有副露必須放在手牌的右下方。鳴牌時,須根據被鳴牌者的座位橫置所鳴取的牌。
16. 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。
17. 所有的槓懸賞指示牌(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。
18. 只有加槓可以搶槓,暗槓不可以搶槓,十三么九無特權。

立直

19. 在負點續行的機制下,手持低於1000點者仍可立直。

20. 牌牆無剩餘張數(不計王牌)時, 不得立直。
21. 宣言牌: 宣告立直時打出的牌稱為宣言牌, 須橫置。
22. 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。
23. 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

24. 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。
25. 排列好牌形並申明點數, 是和了者的責任。比賽時會提供點數速查表予參賽者參考。
26. 在確認和牌正確前, 不可弄亂桌上的任何牌, 否則視作擾亂牌局, 需要受罰。
27. 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。
28. 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。
29. 切上滿貫: 4翻30符及3翻60符的得點上調至滿貫得點。
30. 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。
31. 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。
32. 役滿: 聯賽不承認雙倍役滿。大四喜、四暗刻單騎等均為單倍役滿。
33. 無累計役滿: 非役滿牌形的最高得點為三倍滿。
34. 複合役滿: 一副手牌同時達成多個役滿牌形時以多倍役滿計算。
35. 役滿包牌: 大三元、大四喜、四槓子包。
36. 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	和了	11
總則	4	和了的結算	11
麻雀牌的構成	4	鳴牌優先規條	11
麻雀的組合	4	流局	12
面子	4	本場	12
和牌形	5	半莊結束	12
麻雀對局的目的	5	特殊狀況處理守則	14
懸賞牌(ドラ)	5	裁判原則	14
麻雀的程序	5	延賽補賽處置	14
配牌程序	6	通用罰則	15
摸打程序	6	● 罰則總則	15
結算程序	6	常見錯誤行為舉隅及處置指引	16
反應時間	6	A—行牌類犯規	16
座位及配牌	7	B—立直類犯規	18
數骰位	7	C—和了類犯規	18
莊家及風位	7	D—其他犯規	19
開門	7	不正當競爭行為	19
配牌	7	不專業的行為	19
桌面區域劃分	8	私下協議	20
行牌過程	8	攻擊性言詞／習慣／侮辱	20
打牌	8	性騷擾	20
摸打規條	8	歧視和詆毀	20
行牌事件	8	破壞行為	20
鳴牌	8	點數計算	21
碰牌(ポン)	9	點數授受法	21
吃牌(チー)	9	符	21
開槓(カン)	9	役種一覽表	22
搶槓	10	點數速查表	25
立直(リーチ)	10		

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手牌、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手牌，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

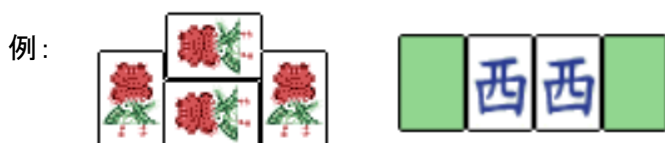
1. 順子、刻子和槓子稱為面子。
2. 順子：三張同色、數字連續的牌組成「順子」。手中三張暗張組成「暗順」，透過「吃牌」（或「榮和」）組成「明順」。



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」。



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, 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. 手牌: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,正面朝向持有該副手牌的選手。
4. 副露:位於手牌右後方,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的巡目,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

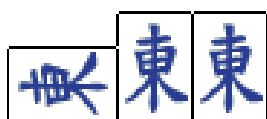
行牌事件

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,下一家摸牌且混入手牌後,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,不得把牌加到手牌裡去。
5. 所有鳴牌必須放在手牌的右後方,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)

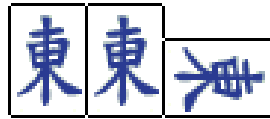
1. 他家打出的牌，與自己手上的對子相同，便可以喊「碰」，並取該牌來組成「明刻」。
2. 這三張牌組成的明刻，要亮明並擺放在自己的手牌的右下方的位置。(擺放位置應方便對手可以看到)，並根據捨出鳴牌者橫置所碰的牌。



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手牌的右下方，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，以後不得收回手牌或改作其他組合。
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，並放在副露位置，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)

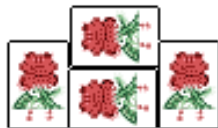
10. 四張相同的牌，透過「開槓」便成為「槓子」。「開槓」有「暗槓」、「加槓」與「大明槓」三種。開槓者應聲明「槓」。「加槓」與「大明槓」同屬「明槓」。
11. 若場上已經出現四個槓，則任何玩家均不能再開槓。
12. 暗槓：整理階段，若手牌裡有四張相同的牌，可以拿出來開暗槓，唯吃、碰了牌後不能(同時)開槓。開暗槓時，先把四張牌亮明給三家對手確認為相同，再將左右兩張翻至背面，然後把四張牌擺放在自己副露位置(如下圖)。之後進行「補槓」。

例：



13. 加槓：整理階段，若手牌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手牌後方的副露位置，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副露位置，之後進行「補槓」。

例：



鳴取對家(橫放中間兩張其中一張)

16. 四張牌一旦組成槓子後，便被鎖定，以後不得收回手牌或改作其他組合。
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，必須把牌清楚放到牌河位置，副露位置，否則不論喊「槓」與否，均可視為搶槓。

立直 (リ一チ)

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
 - 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手牌運用，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(ロン)」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的役(一翻縛)便可以了和，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. 「十三么九」要把牌按三色么九數牌、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(包括明張及手牌)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. 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。莊家不准擺放本場棒，否則按章處罰。
3. 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：採用負點續行規則，即使一家所特點數為負數，牌局仍會繼續。
3. 若有兩家(或以上)在半莊結束後所特點數相同，則順位點數及剩餘供託平分。
4. 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)。
5. 南四局結束時，若莊家沒有連莊，半莊即時結束。
6. 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。
7. 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。
 8. 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。

特殊狀況處理守則

裁判原則

1. 裁判目的
其存在的目的包含了：
 - 1.1. 「解決紛爭」
裁判於任何犯規爭議中應當圓滑且公允解決，協助選手解決犯規事件並且避免衝突致比賽不能順利進行。
 - 1.2. 「維持秩序」
裁判雖然不會主動介入犯規事件，但會在選手提出異議¹後處理，並就事件作出充分合適的處理。
 - 1.3. 「保護權利」
裁判目的乃為了保護所有個人正常進行比賽而不受犯規事件影響的權利。
2. 合理性
 - 2.1. 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，裁判評定其後續處理方式。
3. 暫停原則
 - 3.1. 參賽選手須服從裁判安排。否則視作棄賽處理²。選手若有急迫的突發狀況，可由選手自行暫停。選手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。
4. 犯規事實證明
 - 4.1. 裁判必須運用充分質證來證明犯規事實。
 - 4.2. 裁判不得採用未證事實或未經當事人充分質證的證據等裁定。
5. 推定無意原則：
 - 5.1. 任何犯規事件在未有明顯證據顯示其意圖前裁判組應推定其行為為無心之失。

延賽補賽處置

- 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。

¹ 異議是指選手認為發生了可能對比賽正常進行有影響的事件而向在席裁判提出暫停的行為。

² 視作棄賽者或不能重新參加比賽。

通用罰則

- 罰則總則

此罰則總則應基於某行為對於賽事進行影響程度而應作出的處分³。

- 1 級處分: 影響輕微或禮儀問題
處分為口頭警告, 但不作即時扣分; 記錄在案, 局內若再因同樣原因犯規即處以二級處分。
- 2 級處分: 輕微犯規行為
處分會即時扣除選手總分 2 分。
半莊內若再因同樣原因犯規即處以四級處分。
- 3 級處分: 一般犯規行為
和了禁止令, 一般給予涉及一般犯規行為的選手, 處分局內為和了禁止。
一般會配合其他處分同時執行。
- 4 級處分: 一般犯規行為且有明顯影響其他選手
將給予涉及一般犯規行為且有明顯影響其他選手的選手, 包括重複的二級違規行為, 處分會即時扣除選手總分 8 分及和了禁止令、上限為扣 12 分及和了禁止令。
半莊內若再因同樣原因犯規即處以五級處分。
- 5 級處分: 嚴重犯規行為且嚴重影響其他選手
將給予明顯和嚴重威脅或擾亂比賽的選手, 包括重複的四級違規行為。
處分會即時扣除選手總分 25 分及和了禁止令。
- 6 級處分: 不正當競爭行為
涉及可能危及個人安全和賽事完整性的行為。
處分會導致選手立即被驅逐、禁賽和可能提起的法律行動。

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
發生爭議／ 技術或其他問題		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	硬體狀況由技術人員處理, 排除後回復比賽。若為其他 問題, 由裁判組裁決告知並執行。
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	若有任何異議, 則集合相關人員至指定地點, 了解詳細 狀況, 參賽者提出異議及向在席裁判說明原因
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。

³ 裁判可能處以其它裁判認為合理之處分方式。詳見 <常見錯誤行為舉隅及處置指引>。

常見錯誤行為舉隅及處置指引

A 一行牌類犯規

I. 先摸牌

如選手在未到自家摸牌時先摸牌，判罰二級處分。

II. 違規曝露

如果選手在非捨牌之情況下曝光了自己的非捨出牌，該張/些牌會被視為曝露張。如該/些曝露張在該巡過後仍留在手牌(不包括暗槓)中，則應該視該張/些牌為被違規公開的手牌，且違規公開的手牌不可用於任何鳴牌(包括榮和)。

選手會判處下述懲罰：

違規曝露牌數	處置
1張	2級處分
2張	4級處分
多於2張	4+級處分 ⁴
手牌牌數一半或以上	5級處分

III. 先切牌

如選手在打牌前並未執完成摸牌或補槓程序，在下家摸牌或鳴牌者(如有)摸牌前可補回摸牌，唯此時會被判罰二級處分；在下家已摸牌或鳴牌者已打牌後便不能補回摸牌，即以小相公的狀態繼續該局。

IV. 錯摸牌

如選手從錯誤的地方摸/配牌，應當在揭看前更正。

揭看後，若在打牌前指正判罰二級處分；打牌後則判罰四級處分。

V. 搭子誤鳴

如鳴牌時公開的牌組(不論枚數)不正確，可即時更正搭子，按違規曝露判罰。若有合理懷疑或有明顯證據顯示選手與他家串通(如故意公開聽牌形)，裁判有權判罰五級處分更重的懲罰。若提出異議時其下家已摸牌並混入手牌，或他家已宣告鳴取捨牌。則鳴牌搭子成立，該局處以四級處分。

⁴ 4+級處分是指比4級處分高但低於5級處分的處分，此處指扣12分。

VI. 喰替

若捨牌當刻發現錯誤，選手可收回捨牌並改打合法的捨牌，唯此時會判罰二級處分。若發現選手錯誤時下家已摸牌並混入手牌，或他家已宣告鳴取該捨牌，則捨牌成立，該局處以三級處分。

VII. 改鳴或取消鳴牌

如果選手在叫鳴後放棄鳴牌會被判處二級處分。

如改作更高優先的鳴牌可免除處分。

VIII. 未發聲鳴牌

如選手在鳴牌時沒有發聲叫鳴以致影響選手／牌局進行，可以被判 2 級處分。

IX. 跌牌

若公認選手未有打出某牌的意圖，該牌可不被視為捨牌，並可以把該牌收回，但重複再犯會被判 2 級處分。若選擇打出該牌則不判罰。

X. 相公

手牌少了的情況稱為「小相公」，選手會被判 3 級處分。

手牌多了的情況稱為「大相公」，選手會被判 3 級處分且於發現當刻按每張多牌罰1000點予各家。

配牌程序完結時手牌不符合應當數量，稱為「配牌相公」。

配牌相公，須在配牌程序內修正，一但進入摸打程序後便不能往回更正。

配牌相公之修正方式如下：

配牌少牌

1. 可以從牆頭補足。

配牌多牌

2. 若未揭知全部手牌，可將該(些)多牌放回牆頭(不限順序)。
3. 若已揭知全部手牌，則以 大相公處罰。

選手一旦相公受罰，即使後來手牌回復了正確數目，亦不會免除懲罰。以上罰則，適用於無意造成的相公。對於故意犯規者(如：故意多摸牌、不肯打牌、或一次打出多張牌)裁判可作出額外懲罰。

XI. 錯誤坐莊

他家應在做錯莊者做錯莊時即時提出。此時，不進入配牌程序並重新由正確東家坐莊擲骰、開門、配牌。

進入配牌程序後，若發現做錯莊可在配牌程序完成前修正。

應修正之情況如以下三種(修正程序如下)：

未有人跳牌：

1. 待四家配牌至12枚時，由正確莊家跳牌，其餘三家各配一枚並完成配牌程序，牌局此後如常進行。各家無需受罰。

錯誤莊家和其餘三家已完成配牌，但並未揭看全部手牌：

2. 在錯莊揭看全部手前，將多出的手牌(未揭看)放回牌山。由正確莊家取走該牌，四家均罰一次警告。

錯誤莊家和其餘三家已完成配牌，各家已揭看全部手牌：

3. 洗牌重配，各家均罰 2 級處分。

進入摸打程序後，錯莊便不能更正，由做錯莊者當莊家繼續這局。

XII. 手牌崩壞

若情況輕微，在不影響牌山的情況下可繼續牌局。選手會被判二級處分。

若手牌已混入捨牌區內或已撞倒牌山，或其它以致他家及裁判均無法辨認的情況下罰 五級處分，另加兩個 4 級處分，該局應處以配牌重洗。

B—立直類犯規

I. 空立直／錯立直

立直當刻若發現無聽牌或不符合立直條件無須即時申告，空立直或立直的選手會於荒牌流局時檢查聽牌時視作 錯和犯規；若裁判認為有合理認為選手妨礙牌局進行或對其他選手造成滋擾或違反體育道德或蓄意的破壞性行為，可判處以 4 級處分更重的懲罰。

C—和了類犯規

I. 手牌崩壞

1.若情況輕微，在不影響點數計算的情況下可繼續結算。

2.若手牌已混入捨牌區內或已撞倒牌山，或其它以致他家及裁判均無法辨認的情況則當錯和論。判處以 5 級處分。

II. 空和

該局洗牌重配，莊家重新做莊。選手會被判錯和。

但在公開手牌前改變主意或發現不能和了，則在和了取消的同時，選手會被判四級處分。

III. 錯和

即使是無意推倒全副或一半或以上的手牌，但手牌卻不能和了，視為「錯和」。宣告和了的選手如果在四家確認和牌成立前把手牌弄亂並與其他牌混在一起（即使是無意），這也是錯和，判處以 5 級處分。

牌局處置方式有兩種：

如牌山尚餘的牌數（不計王牌）多於或等於20張，該局會處以洗牌重配。

如牌山尚餘的牌數（不計王牌）少於20張或有裁判認為不應該洗牌重配的理由，該局需要繼續至完結。

D—其他犯規

I. 過早打牌

錯過了鳴牌機會的選手並未在打牌當時指正，他並沒有鳴取該牌的權利，但他可以請示裁判，裁判可以酌情對過早打出了牌的選手和所有已打牌者處以二級處分的處罰。

II. 翻倒／翻開對手手牌

若選手翻開了對手的手牌，選手會被判 2 級處分。

III. 翻倒／翻開／崩壞牌牆

選手翻倒／開牌牆的牌，初犯時兩張或以下免罰，再犯時選手會被判 2 級處分。局內再犯時逐次判 2 級處分。

IV. 錯誤開門／錯誤翻開懸賞指示牌

開門或翻開牌牆的指示牌時發生錯誤，初次免罰，再犯時選手會被判 2 級處分。錯誤翻開的懸賞指示牌應視為該局的指示牌，並與原正確位置上的牌交換位置。

V. 錯誤放置 供托／場風牌／本場

場風／供托／本場指示應當為四家之共同責任，若：

因場風錯誤放置導致的錯誤對局，在該局未進入結算程序時可以免罰更正。

進入結算程序後應當處罰四家選手 4 級處分。局結算應按正確的局數結算。

因供托／本場錯誤放置的錯誤對局，在該局未進入結算程序時可以免罰更正。進入結算程序後應按正確的供托／本場結算。四家各處罰 四級處分。

不正當競爭行為

- 是指未在標準對局行為中所列舉的有關行為，選手採取違法手段（不受樂見的行為）以謀取競爭利益。其行為目的為了是妨礙、限制或扭曲在對局上的公平競爭並限制了牌局進行。

不專業的行為

- 若選手嚴重弄亂了桌上的牌或故意錯和，以致牌局無法繼續進行，按嚴重程度判 4 級處分或以上處罰，該局應處以洗牌重配，並於當刻對選手處以扣分。
- 若選手之發言或行為讓裁判合理地認為其目的為構成妨礙牌局進行或對其他選手造成滋擾、有意違反體育道德、蓄意的破壞性行為等。可被判處 5 級處分或以上的懲罰。

- 比賽內禁止任何形式的賭博行為(例如私下對賭)。一經發現, 將被即時判處 6 級處分, 禁止參加以後的活動。嚴重者甚至會移交執法機關處理。

私下協議

- 是指選手間私下協定任何比賽內的相關結果:
- 故意讓一個或多個選手贏或輸一場比賽, 或夥同選手聯合決定比賽的結果。選手不得為了任何原因故意在比賽中失利, 或是企圖誘導、教唆其他選手做這樣的事。或向同謀發送或者接收暗級或者其他內容。一經發現, 可被判處 5 級處分或以上的懲罰。

攻擊性言詞／習慣／侮辱

- 選手不得使用不當言語、任何挑釁、侮辱動作或姿態, 或煽動任何人做相同的動作。
- 對象包含但不限於選手、工作人員、裁判、觀眾、嘉賓、比賽器材甚至麻雀本身, 內容包含但不限於造成猥褻、粗俗、侮辱、威脅、辱罵、毀謗、中傷、具攻擊性、破壞和諧、身體創傷令人反感或煽動仇恨及種族歧視。一經發現, 可被判處 5 級處分或以上的懲罰。

性騷擾

- 選手不得使用或做出不受歡迎的性挑逗、言語、挑釁、動作或姿態, 該評估是基於一個合理的人是否會認為該行為是不可取或反感的, 即以當事人的主觀感受進行評估。一經發現或舉報後證明屬實, 可被判處 5 級處分或以上的懲罰。

歧視和詆毀

- 選手不得做出蔑視, 歧視或使用貶低言語或動作損害任一種族、膚色、國籍、社會出身、性別、性取向、語言、宗教及政治、一個國家的人民尊嚴和領土完整性、財務狀況、健康狀況、職業、星座、血型 and 學歷等。情節嚴重者可被判處 5 級處分或以上的懲罰。

破壞行為

- 破壞或企圖破壞比賽用設備, 包括惡意強打等不正當使用之行為, 造成設備毀損或比賽不能正常進行, 該選手將被判決罰款(金額為該設備之維修費用), 情節嚴重者可被判處 6 級處分。

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。
 - 包先不包後：包牌只會由第一位包家負責。
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30符或3翻60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	2符

役種一覽表

一翻役

1. 立直：門清限定。見上文「立直」。
2. 一發：門清限定。立直後第一巡內和牌，若中途有人鳴牌或暗槓，便不成立。
3. 門前清自摸和：門清限定。門前清的自摸和牌。
4. 平和：門清限定。和牌時，和牌沒有任何額外的「符」，自摸/門前榮和符例外。即：
 - 四面子全為順子。
 - 必須為兩面聽牌。
 - 雀頭不能是役牌，但可為客風字牌。
 - 例：



5. 斷么九：和牌時，和牌沒有任何么九牌，么九牌包括一、九的數牌及所有字牌。

例：



6. 一般高/一盃口：門清限定。和牌時，手牌有兩個相同的順子。

例：



7. 役牌：有一個場風、自風或三元牌（役牌）的刻子。場風和自風可以疊加計算。
8. 嶺上開花：槓後補牌馬上自摸。
9. 搶槓和：他家加槓的牌正好是自己和了的牌。十三么九無特權，不可搶暗槓。
10. 海底摸月：自摸王牌前的最後一張牌和了。槓尾的牌不算在內。
11. 河底撈魚：任何一家摸到王牌前的最後一張牌時，捨出的牌放銃。

兩翻役

1. 三色同順：非門清減一翻。三個相同數牌，但不同花色的順子。

例：



2. 一氣通貫：非門清減一翻。擁有相同花色的123、456、789三組順子。

例：



3. 混全帶么九：非門清減一翻。和牌中所有組合均含有一、九的數牌和字牌。

例：



4. 七對子：特殊和牌形。七個不同的對子（雀頭）。固定為25符。

例：



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

例：



9. 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。

例：



10. 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。

例：



11. 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

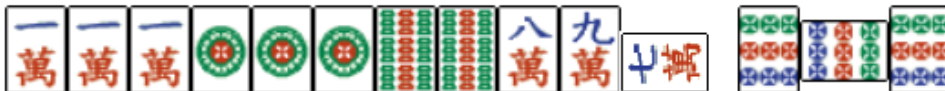
1. 混一色：非門清減一翻。手牌全由一色的數牌加上字牌組成。

例：



2. 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。

例：



3. 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。

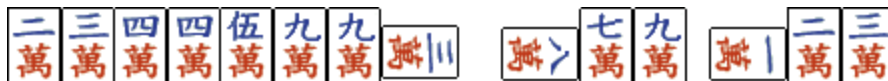
例：



六翻役

1. 清一色：非門清減一翻。手牌全由一色的數牌組成。

例：



役滿役(例牌)

1. 十三么九:特殊和牌形。擁有十三種么九牌各一張, 再加上任意一張么九牌組成和牌。
2. 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。

例：



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。

例:



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。

例:



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)	満貫 8000 (2000,4000)					
4番飛	- (1300, 2600)	6400 (1600, 3200)									
5番飛											
6番飛 7番飛	跳満 12000 (3000,6000)										
8番飛 9番飛 10番飛	倍満 16000 (4000,8000)										
≥11番飛	三倍満 24000 (6000,12000)										
役満	役満 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)	満貫 12000 (4000)											
4番飛	- (2600)	9600 (3200)															
5番飛																	
6番飛 7番飛						跳満 18000 (6000)											
8番飛 9番飛 10番飛						倍満 24000 (8000)											
≥11番飛						三倍満 36000 (12000)											
役満						役満 48000 (16000)											