

序

我荣幸地成为罗兴贤副教授《麻将竞赛法》的第一读者，真乃喜不自胜。此书有特色，有创新，有较多“言人之未言”者，拔新领异；很全面，很周详，既可作工具性参考，又可作竞技性指南。这是健康简索万的园地中绽放的一朵奇葩，灿烂夺目，独具芬芳。

年近古稀的罗教授从事了几十年的体育科研、教学和训练，为体育事业的发展，不断输送着新鲜血液。他特别悉心于足球、棒垒球、乒乓球的理论探索，成绩卓然，先后出版4部学术专著，发表30多篇论文，曾参加过一、三、四届全国运动会，先后被国家体委授予“新中国体育运动开拓者荣誉章”和“中华人民共和国体育工作贡献章”。1990年退休后，他开始孜孜不倦地对麻将竞赛法进行研究。特别是国家体育总局将麻将列为体育竞技项目后，罗教授更是坚持不懈，钻坚研微，并不惜资金和精力，多次进行有针对性的实验性比赛，觅道寻理，并广泛搜集了大量的麻将资料。时，不分古今；质，不分正反；地，不分南北；类，不分点面。经过去粗取精、去伪存真、由此及彼、由表及里的分析过程，精义入神地寻求麻将竞技规律。同时，又借助其他体育项目的竞赛理论，结合麻将的自身特点，探赜索隐，寻本逐源，从而诠释了麻将竞技的科学内涵。

全书共7章，对麻将竞赛的组织、编排、裁判法、成绩计算等诸多问题，进行了精辟阐述和举例说明，深入浅出。

可读性、适用性极强，是有志于麻将竞赛组织者、参与者的必读工具书。

突出竞技性，抑制机遇性，是《麻将竞赛法》的第一个特点。任何体育项目的比赛，都必须突出竞技性，突出对技战术的运用和发挥，去拼争，去克敌制胜，方有观赏性，项目本身也才能不断发展。麻将竞赛亦然。本书不设偶然性特强的番种花样，剔除绘牌风牌，保持休闲麻将趣味无穷、易懂易记的特点，这不仅为推广普及奠定群众基础，更重要的是符合体育竞赛竞技性的首要宗旨。

力求竞赛体制的切实可行、完善科学，是《麻将竞赛法》的第二个特点。有人将赛车、赛棋、赛球之法，移植于麻将竞赛之中，这就与麻将自身的特点相悖相离，很难使竞赛首尾圆合，浑然一体。本书精心设计了“以4人赛桌为主，3人赛桌为辅”、“3级赛制”、“多轮赛制”、“非定额淘汰赛制”等四种类型，这就为井然有序地组织和开展竞赛提供了保证。

以比赛番结合赛桌名次番计算成绩，是《麻将竞赛法》的第三个特点。赛桌名次番7个方面、28种表象，设计精当，用和牌番数与赛桌名次番相加，计算成绩，真实反映水平，合情合理，无顾此失彼之弊。

蔡广楮

第一章 概论

麻将运动设备简单，易于开展，是趣味无穷、悬念无穷的高智能的运动项目。经常参加麻将活动不仅可以休闲娱乐，更有强身益智、培养机智灵活、顽强拼搏等优良品质的作用。

由于麻将具有情趣高雅、竞技性强等特点，爱好者遍及社会各个阶层，吸引许多人士倾心为之进行深入广泛的研究，不断创造出许多新的打法和花样。近些年刊出的俗成打法就有几十种、番种花样 100 多项，有的著者根据麻将成牌组合原则创编出 300 多项翻种，还有人用排列组合方法演算出麻将牌可能有上万种花样，百年不同局的论断，在麻将游戏中得到充分体现。

麻将只有几本经谱著作传世，但是在《中国麻将竞赛规则（试行）》以下简称《试行规则》出版前的十多年间就有约 40 多部（近 700 万字）麻将专著填入中国书海，讨论问题既广泛又深入，反映中国麻将运动一派兴旺景象。现在麻将已正式列为体育运动项目，有国家体育总局领导，有广大群众积极参加，有麻将理论工作者的潜心研究，我们相信完成创立麻将竞技运动的科学体系工程的日期不会远了。

近来人们把麻将分为“赌博麻将、休闲麻将和竞技麻将”3类。为使麻将走上健康竞技的轨道，提出“鼓励竞技麻将、引导休闲麻将、禁止赌博麻将”的口号。其实“赌博麻将”的提法不确切，因为赌博与麻将没有必然联系，所谓

赌博麻将的准确提法应该是“利用麻将搞赌博”。打麻将搞不搞赌博，完全是组织者和参加者主观动机决定的，不是麻将游戏方法决定的。我们研究竞技麻将，搞麻将竞赛，为的是弘扬中华民族传统文化，引导群众健康娱乐，满足群众业余文化需要，尽心尽力把麻将运动推进“大雅之堂”，为社会主义精神文明作贡献，无意为利用麻将搞赌博者提供方式方法。

“休闲麻将”实际应当归为活动性游戏，是竞技麻将的基础。当前普遍表现为亲朋聚会、休闲娱乐、正事办完搓几圈麻将。4人一桌、3人也可以玩，人多了再摆一桌，也可以站在旁边搭股“买马”，分享游戏乐趣，各订各的章程，只在本桌计胜负，不与他桌比高低，规则灵活，参加者说了算，自娱自乐，尽兴而散。人们称此类玩法为“休闲麻将”，过去没有哪个协会和部门为他们制订规则，规范他们的游戏行为，他们完全按俗成习惯，自由潇洒地存在若干年。现在我们提倡竞技麻将，就是要用体育运动竞赛学的观点和方法对“休闲麻将”加以改造、充实、提高，创立一整套麻将竞赛的科学体系。其内容主要包括创立符合麻将游戏特点的竞赛组织法，制订一部符合体育运动竞技原则的比赛规则，使麻将运动成为各级运动会的比赛项目。至于能否实现“引导休闲麻将”的美好愿望，关键就看创立的科学体系体现的科学性、竞技性和群众性的程度如何了。如果竞赛组织法比较科学，比赛规则竞技性强，机遇性小，又便于操作，对麻将爱好者会产生很强的吸引力。相反，如果竞赛组织法不合理，比赛方法和内容既多又杂，难懂难记难操作，麻将迷们就很难接受，敬而远之，你在那里高奏“阳春白雪”，他仍

欢唱“下里巴人”，各弹各的调，各走各的道。

现在国家体育总局颁布的《中国麻将竞赛规则（试行）》采用了过去曾出现过的大多数牌张和花样，并又增创一些新的花样番种，把麻将的趣味性和竞技性提到文明高雅的境地。从组办裁判员训练班和邀请赛的实践情况看，已取得显著进步，无疑是一种优秀打法。正如《试行规则》所说，“对有着长期历史沿革的麻将娱乐活动进行科学改造，同样需要一个过程……需要反复归纳、比较、筛选和提炼”，“尚需经过多方推敲和反复检验才能逐步趋于完善”。笔者基于同样认识，对创立竞技麻将科学体系工程提出一些大胆设想，供制订规则的领导、专家和热心麻将改革的人士研讨。

笔者认为，《试行规则》的竞赛组织法把麻将上升到了组办邀请赛表演赛阶梯，组织更大规模的更高级的麻将竞赛法尚待补充完善。例如组办全国运动会，各省级单位都可报名参加参赛，不能因麻将比赛要控制四人分桌、打循环赛、实行标准分排名法而邀请谁参赛不邀请谁参赛。在这类有法定建制的单位组办麻将竞赛会，参赛单位有权决定是否参赛，而组办单位却无权指定参赛者。如果报名不合要求怎么办？竞技运动是无情的，指定陪打不计成绩的方法是绝对行不通的。参赛人数多了少了都难办，处理参赛数是麻将竞赛编排工作多年未解决的难题。把循环赛制、淘汰赛制或其它赛制移植到麻将竞赛中来，如何操作才符合麻将特点等等，仍是当前组织麻将比赛必须解答的课题。为此，笔者研究了大量的麻将资料，组织多次实验比赛，运用“4人赛桌为主，3人赛桌为辅”、“多轮赛制”、“非定额淘汰赛制”、“3级赛制和两级赛制”、“赛桌名次番结合比赛番评定各场成绩”等一

系列麻将比赛专用的组织法，化解了当前存在的诸多难题，从而使麻将运动可以随意组办任何规模的运动会，也可以用任何俗成的麻将打法组办比赛。

本书根据体育竞技理论和麻将游戏特点制订的《竞技麻将比赛规则》，最突出的特点是具有很强的竞技性、可操作性，内涵丰富和易懂易记易普及。

该规则剔除绘牌风牌只采用数牌（筒条万）和箭牌（中发白），均可吃（顺成），可碰（坎成），可杠（杠成），可作将。牌力均匀，组合灵活，可攻可守，比赛动作规范。万子牌和箭牌牌面新图案更为麻将走向世界提供方便。

和牌规则定为首先完成四成牌一对将牌组合并至少有 8 番者，此外不再设其他和牌方式，巧七对、十三么、无番和等均不列入竞技麻将内容。

选用竞技性花样、舍弃天和、地和、绿一色、九连宝灯、推不倒绘牌等对竞技比赛意义不大干扰大的孤立的偶然性番种。

番种价位只分 6 级，大多数番种自身有规律，易识别，易操作。例如独么记 1 番、断么记 2 番、混带么记 6 番，清带么记 10 番；两同顺记 1 番，三同顺记 2 番、四同顺记 4 番；两连顺记 1 番，三连顺记 2 番，四连顺记 4 番，顺子和记 3 番，坎子和记 6 番，杠子和记 10 番。

实践证明，只要有组织的、按科学方法组办的竞技麻将赛场，与其他体育运动赛场一样是文明的、高雅的、健康的。

第二章 麻将竞赛法的基本规则

麻将竞赛是普及和提高麻将运动技艺的重要手段。国家经常组织麻将比赛并建立专项的竞赛制度，对引导群众休闲娱乐，积极参加健康麻将，丰富文化生活、促进身心健康十分有益。为了顺利组办各种类型运动会的麻将比赛，创立符合麻将游戏特点的竞赛组织法，必须遵循下列六条基本规则：

一、比赛项目

可设团体赛（每队可报 2-4 人，正式比赛出场 2 人）个人赛，还可设想试办双人组队的对抗赛。

二、4 人赛桌为主 3 人赛桌为辅

麻将比赛的显著特点就是四方对抗，所以不承认四人对抗是麻将比赛的主要形式就是否定麻将游戏的特殊风格。但是如果认为它是不可改变的无需补充的比赛形式，那就会使麻将运动停滞不前，最多只能组办邀请赛或者表演赛。

可能有人发问，3 人赛桌与 4 人赛桌在同届比赛中评定成绩是否公正合理？我们可以确切的回答，只要按照科学的评定方式，是完全合理的。一是 3 人赛桌安排是麻将竞赛的需要。有这条规则就能处理各种特殊参赛数目的编排问题。二是 3 人赛桌也是每场只打四圈（ 4×3 ）12 局。3 位与 4 位争夺和牌的机会是均等的。三是计算赛桌名次分要加一位无胜负者，从而抑制 3 位只能夺得二等赛桌分。四是同一届比赛 3 人赛桌场数少（多轮赛制：每轮比赛只有 1-3 场、淘

淘汰制只第一轮出现 3 人赛桌），而且每位参赛运动员只有一场比赛机会。进入复赛决赛阶段都不会出现 3 人赛桌。五是 3 人赛桌的运动员是抽签定位，不是人为安排，故不失公正性。六是如果该届运动会的参赛数只有 3 人（队）、6 人（队）7 人（队）或 9 人（队）时，运动会组委会也可特事特办，都打 3 人赛桌，也体现机会均等公平竞争的原则。

三、每场比赛 4 圈、半场换位

4 人赛桌打(4×4) 16 局，打完 8 局换位，3 人赛桌打(3×4) 12 局、打完 6 局换位。如竞赛需要多打牌数，每轮每桌可安排打前场和后场。换位次序见下表：

4 人和 3 人赛制每场比赛座位轮换表

姓名 编号		座位			
		1 号位	2 号位	3 号位	4 号位
场 局					
前 场	1-8 局	罗 一	赵 二	张 三	李 四
	9-16 局	赵 二	罗 一	李 四	张 三
后 场	1-8 局	李 四	张 三	赵 二	罗 一
	9-16 局	张 三	李 四	罗 一	赵 二
前 场	1-6 局	罗 一	赵 二	张 三	
	7-12 局	赵 二	罗 一	张 三	
后 场	1-6 局	张 三	赵 二	罗 一	
	7-12 局	赵 二	张 三	罗 一	

四、每场成绩计算法

评定运动会参赛选手名次，应以各场比赛成绩为基础。对各场比赛成绩过去曾有多种计算方法，主要有：

1. 按输赢顺序分别记0、1、2、3，即输得最多的计0分，赢得最多的记3分，经过多轮比赛最后按积分排定名次。

2. 凡是输家记0分，三人赢者记1、2、3分，二人赢者记4、6分，一人独赢者记10分。

3. 按每场得分排出1-4名名次，分别套上6、4、2、0的序分，若干轮比赛结束后，以总序分高低确定名次。

4. 各组按每轮得分排出名次，并换算成标准分，各轮比赛结束，按所得标准分的总和排定名次。

……。

以上4种计分法虽然比较贴近麻将竞赛，但是，由于对赛桌名次核定的价位不准，仍然可能发生成绩与名次倒挂的不合理现象。笔者发现麻将比赛4人赛桌有7种比赛结果28种表象，3人赛桌有4种比赛结果12种表象，每位选手赛后必居其一。因此以每场比赛得番结合赛桌名次番才能全面准确地核定麻将选手的比赛成绩，才是麻将比赛最科学的成绩计算法。实施方法是制定运动会竞赛规程时，首先要根据该运动会采用的打法所规定的花样番值选（制）定赛桌名次得番表，给进入各位表象的选手合理的价位——赛桌名次番。赛桌名次番数要充分体现得番多名次好成绩好和得番少名次低成绩差的法则。本书推荐4种比较可行的竞技麻将各场比赛名次得番表供选用。

第五章推荐的竞技麻将打法采用表（一）

《试行规则》打法番值大 可采用表二)

成都等地方打法番值较小,可采用表(三),表(四)

每场比赛成绩按下列公式计算:

胜家成绩 = 赛桌名次番 + 胜番

负家成绩 = 赛桌名次番 - 负番

无胜者成绩 = 赛桌名次番

表(一) 竞技麻将各场赛桌名次得番(分)表

得番数 名次 比赛结果	第一名	第二名	第三名	第四名
	一胜三负	42	15	9
二胜二负	30	24	12	6
三胜一负	27	24	21	0
四无胜负	18	18	18	18
一胜二平一负	30	18	18	6
一胜一平二负	36	18	12	6
二胜一平一负	27	21	18	6

表(二) 竞技麻将各场赛桌名次得番(分)表

得番数 名次 比赛结果	第一名	第二名	第三名	第四名
	一胜三负	70	25	15
二胜二负	50	40	20	10
三胜一负	45	40	35	0
四无胜负	30	30	30	30
一胜二平一负	50	30	30	10

一胜一平二负	60	30	20	10
二胜一平一负	45	35	30	10

表(三) 竞技麻将各场赛桌名次得番(分)表

得番数 比赛结果	名次			
	第一名	第二名	第三名	第四名
一胜三负	14	5	3	2
二胜二负	10	8	4	2
三胜一负	9	8	7	0
四无胜负	6	6	6	6
一胜二平一负	10	6	6	2
一胜一平二负	12	6	4	2
二胜一平一负	9	7	6	2

表(四) 竞技麻将各场赛桌名次得番(分)表

得番数 比赛结果	名次			
	第一名	第二名	第三名	第四名
一胜三负	28	10	6	4
二胜二负	20	16	8	4
三胜一负	18	16	14	0
四无胜负	12	12	12	12
一胜二平一负	20	12	12	4
一胜一平二负	24	12	8	4
二胜一平一负	18	14	12	4

注：1. 得番相等的名次按均数加番。

2. 3人赛桌加一位无胜负者然后按比赛结果加番。

五、每局比赛和牌付番规则

每局比赛和牌者自摸和牌、余家都付番，点炮和牌，由点炮者付番。违例犯规罚番分送 3 家，当场入帐，筹码兑现。

六、竞技麻将比赛制度

3 级赛制、多轮赛制和非定额淘汰赛制是竞技麻将的基本赛制。三者可以单独实施、也可配搭使用，制定竞赛规程时，根据实际情况选定。

七、竞技麻将必须在裁判员主持下进行比赛。

八、必须始终贯彻同队选手不同桌比赛的原则（试办的双人对抗赛除外）。

第三章 竞赛组织法

第一节 3级赛制和两级赛制

3级赛制包括预赛、复赛和名次决赛，适用于参赛单位只有1人或1队进入决赛的比赛，两级赛制包括预赛和决赛，适用于参赛单位报多人或多队参加同一项目的比赛。

预赛可根据参赛数和本届大会提供的时间经费场地等具体情况选用多轮赛制或非定额淘汰赛制，录取积分较多的前12名或16名参加复赛。个人赛与团体赛合并预赛时，个人赛的复赛可在规程中规定凡是比赛成绩进入前12名或16名的选手都可以参加复赛，也可规定各队只限得番较高的1名选手才有资格参加复赛的名额评选。前者只进行预赛和决赛，按积番排定名次。后者用3级赛制排定名次。

3级赛制的复赛是按积分顺序采用蛇形排法分桌比赛1-3轮。每轮比赛1场。第1轮按预赛积番顺序分桌比赛，第2轮按第1轮得分顺序分桌比赛，第3轮按前两轮积番顺序分桌比赛。然后按积分排出复赛名次顺序。允许参赛单位报多人（队）参赛时，只进行预赛和决赛。对有可能出现同单位选手不只1人（队）进入决赛的情况，为了将其合理分开，可根据比赛成绩顺序采用按赛桌数目分段，逐段抽签编桌的办法比赛1-3轮，然后按积分排出决赛名次顺序。

名次决赛：名次决赛按复赛排出的名次顺序分为1-4

名、5-8名、9-12名、13-16名赛桌。各赛桌成绩不再交叉计算。最好打前后两场（也可只打一场），两场比赛积分排名为本届比赛名次。两场比赛积分多者名次列前，积分相等时通常按复赛积分多者名次列前，再相等时预赛积分多者名次列前，再相等时名次并列，如不准名次并列的场合则用抽签法确定名次。但是处理不准名次并列或积分相等选手超过规定赛位局面的方法以抢位比赛更为妥当。

3级赛制和两级赛制的预赛积番不带进复赛，复赛积番不带进名次决赛。均只作分配桌次和处理平分之用。

3级赛制要注意分桌分组的合理性、充分体现公平竞争、机会均等、回避人为参与可能发生的不公正因素、最后赛出的成绩都是选手们经过多轮反复较量和直接同桌比赛的结果，应该说是最合理的。

第二节 多轮赛制（含循环赛制）

一、多轮赛制和多轮赛制的比赛方法

循环赛制要求参赛者相互循环比赛后按累积分评定名次。这种赛制是抑制偶然性增强竞技性能反映参赛者真实水平的举世公认的好赛制。但是为什么笔者把此类赛制称为多轮赛制呢？这是因为循环赛制要求参赛者相互循环比赛，相互循环比赛一次的叫单循环，相互循环比赛两次的叫双循环。在双方对抗的体育运动项目中实现循环比赛甚至再附加主客场比赛在组织编排上是轻而易举的事，然而麻将四方对抗，一场比赛有3位对方，要实现参赛者相互循环比赛在编排技术上就很困难。由于运动会规模不一，大部分参赛数

目就根本不具备相互循环比赛的条件，请看下表，据推算参赛数目在 40 桌（160 位）以内只有 4、7、10 桌等 12 个参赛数能实现循环赛，而且编排规律性很差，比赛轮次大部分多到参赛运动员和组办比赛者不能承受的地步。其余参赛数目不是有重赛就是有缺场、根本不具备相互循环比赛的条件。所以笔者从麻将比赛的实际出发称此类赛法为多轮赛制。这样组办比赛就可结合运动会的实际情况选择比赛轮数，安排比赛日程，并使用多种编排方法化解编排技术方面的难题。

麻将比赛参赛数目可实现循环比赛的情况表

参赛人数	16	28	40	52	64	76	88	100	112	136	148	160	……
比赛桌数	4	7	10	13	16	19	22	25	28	34	37	40	……
对手数	15	27	39	51	63	75	87	99	111	135	147	159	……
比赛轮次	5	9	13	17	21	25	29	33	37	45	49	53	……
总比赛场数	20	63	130	221	336	475	638	825	1036	1530	1813	2120	……

多轮赛制仍贯彻循环赛制的比赛原则。即一是要求参赛者相互循环比赛后按累积积分评定名次。这是公认的合理的比赛原则。二是由于麻将有四方对抗的特点，必须采取辅助的和特殊的编排方法、使参赛者经过多轮比赛后按累积积分评定名次，这是相对合理的比赛原则。

个人赛和团体赛可混合进行、也可分别比赛。也可只进行个人赛、同队选手不同桌比赛、实行 3 级赛制、按各队队员每场成绩累积积分，排出个人名次和团体名次。

二、多轮赛制编排方法

多轮赛制编排方法有多种，组织比赛时应根据大会竞赛规程和报名参赛数目选择，现就各种类型参赛数的编排方法

举例说明如下：

例一：4桌（16位）5轮循环比赛：

4桌（16位）五轮循环比赛次序表

运动员号 桌次 \ 轮次	第1轮	第2轮	第3轮	第4轮	第5轮
第1桌	1 2 3 4	1 5 9 13	1 8 11 14	1 7 10 16	1 6 12 15
第2桌	5 6 7 8	2 6 10 14	4 5 10 15	3 5 12 14	2 5 11 16
第3桌	9 10 11 12	3 7 11 15	3 6 9 16	2 8 9 15	4 7 9 14
第4桌	13 14 15 16	4 8 12 16	2 7 12 13	4 6 11 13	3 8 10 13

注：此表取自《麻将入门——刘辑熙著》

4桌（16位）是麻将运动最理想的参赛数目，除直接组办4桌（16位）的麻将比赛外，在参赛数目巨大时如以4桌为分组基数则能解决许多项参赛数的编排难题。

例二：4桌5轮分组循环赛

如有8桌（32位）参赛者，如不分组通排就编不出循环赛，每位运动员有31位对手，按每场排3位计算。10场比赛也只能安排30位还余1位，如11场比赛则可安排33位对方，又有两位是重赛，且不说编排技术的难度，漏场和重场的问题就很难处理。但是如果把8桌分为两组，各组照4桌（16位）循环赛法编排。一切编排技术问题就迎刃而解了。

例三：4桌5轮分组循环赛

如有28桌（112位）参赛者，据推算可以编排循环赛，但是单循环就要进行37轮1036场比赛。这样大的活动量，

参赛者和组办者都很难承受。如将他们分为 7 组每组 5 轮 20 场比赛，总共有 140 场比赛，这种编排方案的可行性就强多了。

例四：4 桌 5 轮以满位补缺位分组赛

如有 19 桌（76 位）参赛者，据推算单循环要进行 25 轮 475 场比赛，如照例二例三搞分组比赛，则分 4 组多 3 桌，分 5 组又少一桌，处理这样特殊的参赛数目就可采用分五组，其中只有一组少一桌，用以满位补缺位的办法，使每位参赛者均打满五轮与 15 位不同对手比赛，然后按累积分排定名次、编排方法如下：

1-4 组各 4 桌按例一编排，第 5 组只有 3 桌 12 位运动员，编为 1-12 号位、缺 13-16 号位，第一轮各组照表编排次序比赛。从第 2 轮起，每轮从 1-4 组中抽出第 4 桌 4 位运动员填补第 5 组 13-16 号位空缺，这样就保证参赛者均打满 5 轮，与 15 位不同对手比赛。5 轮比赛编排方法如下表：

19 桌参赛者分 5 组赛 5 轮第一轮比赛次序表

组别 运动员号 桌次	第 1 组	第 2 组	第 3 组	第 4 组	第 5 组
1 轮	1 轮	1 轮	1 轮	1 轮	1 轮
第 1 桌	1 2 3 4	网左 1-1			1 2 3 4
第 2 桌	5 6 7 8		网 1-1		5 6 7 8
第 3 桌	9 10 11 12			网 1-1	9 10 11 12
第 4 桌	13 14 15 16				(13)(14)(15)(16)