

# 麻将竞赛规则疑难解析

## 1.坐错位置怎么办？

麻将运动比赛组织委员会的编排组，负责在比赛开始前 30 分钟，公布牌手分组座位表，有的是一局一公布，有的是一次公布全部各位牌手座位表，附在比赛秩序册内。如果出现有的牌手没有按公布的座位表规定，坐错了位置，裁判可以根据以下不同情况，做不同处理：

①在开始比赛第一盘行牌进程中，有人发现自己或别人坐错位置，请示裁判。裁判查明可以宣布此圈停止行牌，按公布座位表调整各牌手座位，重新开始比赛。

②在第二盘行牌过程中，无论谁发现坐错位置，请示裁判。裁判查明后宣布本盘（即第二盘）停止行牌，按公布的座位表调整各牌手座位，重新开始比赛。第一盘比赛成绩有效，第一盘的坐庄者在该圈中不能再次坐庄，由调整座位后的第二南家坐庄。理由是在一圈中一人不能两次坐庄。

③在第三盘行牌过程中，无论谁发现坐错位置，请示裁判。裁判查明后可以指示继续行牌。由于已有一次调换座位，一圈比赛已经过半，不必再按公布的座位表调整位置，按照各牌手位置继续比赛。第一、二盘比赛成绩有效。

④在第四盘行牌过程中，无论谁发现坐错位置，请示裁

判。裁判可以按照③的方式方法裁定。

应该注意贯彻两点：其一，同桌4人应各坐庄一次；其二，同桌4人各占东、南、西、北位置一次。

## 2.谁负责开牌,开错牌怎么处理？

谁负责开牌和开错牌的处理问题，《中国麻将竞赛规则》中没有明确规定。各地区麻将比赛过程中，有两种不同的约定俗成方法：

①一种方法是在第二次掷骰子后，由庄家负责开牌，自己先抓两墩（4张牌）。如庄家第一次掷骰子是5点，第二次掷出的是9点，两次掷骰子的数相加是14点，庄家东方牌墙从右向左数至14墩，先抓第15、16两墩墙，接着是南、西、北3家依次顺时针方向陆续抓牌。

②另一种方法是庄家掷出7点，对门的西家负责在本方牌墙从右向左数18墩，再加南家右边第1墩，错开1道牌缝，庄家先抓南家牌墙的第2、3墩牌。

③还有一种方法是前两种方法随意混合使用。由于《竞赛规则》没有明确规定，在比赛中一旦出现开错牌现象，往往会推脱责任，甲说本不是自己负责开牌，自己只是代劳，乙说谁多手开错牌，就要受罚，由此发生争执。

根据各地区麻将比赛活动的大量实践表明，有必要避免开牌的责任不明确性和随意性，加强规范性。对比这下，以第二种开牌方法为宜，即由第二次掷骰者，就近负责开牌，也便于数清本方牌墙的墩数。



在比赛前已明确这项规定，负责开牌者造成失误，就要受到合情合理的处罚，以保障比赛顺利和有序进行。发生开错牌一般有以下几种情况：

①开错牌后，无一牌手抓牌后翻看牌面，此时发现，如能重新放回牌墙原处再抓牌，可以继续比赛，裁判给负责开牌者第一次开错牌以警告处罚。在一局中同一牌手出现第二次同样情况开错牌，判罚 5 分，第三次开错牌，判罚 10 分。

②开错牌后，已有牌手抓牌后翻看牌面，此时发现，该盘比赛已无法进行，判罚负责开牌者 10 分。在一局中同一牌手第二次出现这种失误，判罚 20 分，第三次又出现这种失误和后果，判罚 30 分。

③开错牌后，无人发现和指明，一盘比赛无论进行到什么时候，无论谁一经发觉，应立即指出，判罚负责开牌者 10 分，并提出警告，一局出现第二次开错牌，给予负责开牌者第二次警告和判罚 20 分。

④开错牌后，无人发现和指明，行牌到有人和牌，负责开牌者按《竞赛规则》规定付给和牌者底分与基本分外，再罚扣 10 分。其他无过错二人，只付和牌者 8 分。（无论自摸或点和）

⑤开错牌后，直到平盘时才有人发现，请示裁判，裁判查明属实，判罚负责开牌者付其他 3 家各 10 分，以补偿延误比赛时间的损失。

⑥开错牌而一直无人发现，乃至形成平盘也无人指出，到下一盘洗牌时，任何人不得再追究开错牌者的责任。



### 3. 关于掷出、收回和转交骰子应有何规范要求?

《竞赛规则》中规定:“采取两次掷骰办法。掷骰者必须手持两个骰,从牌池中央上空20~30厘米高度(同时)掷出。”如果桌垫反弹力较大,可以放低掷骰高度,但不得低于15厘米,防止有人在高度过低的掷骰过程中做手脚。

《竞赛规则》中缺少对收骰和转交骰的必要规定。是否能及时投骰、收骰和转交骰,直接影响着比赛的有序性和规范性,也是行牌程序中一个不容忽视的重要环节。在麻将活动的传统理念中,每一盘的双骰代表着庄家,除第二次掷骰者,其他两家不能随便触动双骰,否则意味着对庄家的不尊重,所以有经验的老牌手都有及时收骰的好习惯。庄家及时收骰,也便于裁判随时观察谁在坐庄,再说《竞赛规则》规定,要求牌手把打出的牌按照6张一行规则地摆放在牌池中,若在牌池中滞留双骰势必妨碍各家打出牌的摆放。

天津市体育总会麻将运动分会,自1997年1月至今连续举办了20次市一级和埠际麻将比赛,在赛前征得各参赛队领队的同意,率先试行收骰和转交骰的补充规定,得到参赛牌手们的共识与支持。规定的具体内容如下:

①庄家在打出第一张牌之前收回双骰,放在本方面前(立牌后)。经过一巡(即“轮”)行牌没收回双骰,裁判判罚扣5分,此后每延误一巡再扣5分,在第三巡行牌后,庄家还没有收回双骰,扣罚15分,裁判提出警告。

②在一局行牌中,一人坐庄出现第二次行牌一巡不及



时收回双骰,判罚扣 10 分,迟误两巡判罚扣 20 分,并提出警告。

③在一局不同盘行牌中,一人第三次坐庄,一巡不及时收回双骰,裁判便可以立即宣布其该盘停和,这是屡犯不改的失误。

④坐庄结束,应将双骰及时放于下家左边,出现移交迟误应向下家表示歉意。

#### 4.补花牌有什么规范要求?

目前各地区,有两钟补花牌现象,一种是庄家手牌中有几张花牌,先从牌墙最后处补抓几张牌,其中又有花牌暂时不补,直到其他 3 家都补抓完,庄家再补新抓到的花牌,其他 3 家也是再补新抓到的花牌。另一种是庄家补花牌,如果又抓到花,继续补花,没有花牌了,再由南家补花,又抓到花牌,像庄家一样继续补花。西家和北家补花也是如此,这样可以一巡补花结束,不必进行两巡或三巡补花。对比之下,第二种补花牌方法为宜。手牌中有花牌,什么时候补花,应根据各牌手自己意愿,别人无权干涉。

#### 5.抓错牌如何处理?

从违反行牌顺序规定处抓错牌,主要有 3 种情况,可以分别判罚。

①从违反行牌顺序规定处抓错牌,只是触及或抓起牌,



而没有看到牌面或没有偷读（即手摸牌面）可向其提出警告,将牌放回原处。

②从违反行牌顺序规定处抓错牌，并已看到牌面或偷读,可向其提出警告,并罚扣10分将牌放原处。

③从违反行牌顺序规定处抓错牌，并将本不属于自己的这张牌插入或混入手牌，经裁判或同桌牌手指明，裁判宣布其在该盘被处停和,并扣罚10分。因为这种违规行为已直接损害了对手的权益。

④在一局不同盘的行牌中，重复发生上述3种抓错牌现象,仍按3种不同的判罚处理。

## 6.过急抓牌如何处理？

过急抓牌是常见的违规现象，尤其是准备向“全不靠”、“七对”、“十三幺”等番种运作的牌手,由于不需要吃牌与碰牌更容易出现过急抓牌现象。可以根据以下不同情况做出判罚:

①不等上家把打出的牌在牌池中放平稳，下家便过急抓牌，若只触及或抓起牌，并没有翻看牌面或偷读，第一次裁判给予警告，将牌放回原处。一盘中出现第二次，裁判给予警告,罚扣5分,第三次起,每出现一次扣罚10分,以此类推。

②过急抓牌已翻看牌面或偷读，裁判罚扣其10分,在一盘中出现第二次过急抓牌，无论是否看到牌面或偷读均可罚扣其20分,第三次罚扣其30分，以此类推。过急抓到的牌



放回原处。

③过急抓牌，并把此牌放入手牌中，裁判可以判其该盘停和。过急抓到的牌不再放回原处。

## 7.怎样体现“慢吃快碰”？

《中国麻将竞赛规则》（第19页）中规定“报吃应慢些”、“碰牌要快，要3秒之内报出”。在麻将比赛过程中，报吃与报碰之间常常出现矛盾，就是在“要3秒之内报出”的限时控制上造成的。就目前国内各种规模的麻将比赛实际情况来看，除了国家体育总局社会体育指导中心举办的4次高规格的麻将比赛，每次每桌都能配备1名裁判，也没有给每一位裁判配备一块秒表。其他省市还没有技术力量和财力做到这点，多是采用现场几名流动巡视裁判，一名裁判重点负责几桌裁判工作，更没有有一定数量的秒表。《竞赛规则》中虽然有种种限时的规则，由于缺乏裁判和专用秒表，很难准确执行种种限时规定。那么规定“报吃要慢些”，“慢”到什么程度？是否要等到3秒再报吃牌，那么“碰牌要快”，快到什么程度，是否迟报1秒、2秒也可以？这也很难把握。因此，在还没有研制出和使用麻将比赛专用计时表之前，我们的意见是尽量充分体现“慢吃快碰”的要求，手牌中有某种对子，又准备碰牌，那么一见出现此牌，应立即报碰。另一方面要求要吃牌者不可以过急报吃又同时亮出吃牌的搭子，应该先报吃，稍后亮明吃牌的搭子，这样可以避免常常纠缠在“3秒”之内或之外引发的争执中。如果过急



亮明吃牌的搭子，应按暴露张的规定，在下巡再打出。这样裁决便有助于体现“慢吃快碰”的基本要求。也就是说要求要碰牌者不要等，要吃牌者不要操之过急。

## 8. 错吃牌怎样辨析与判罚？

根据错吃牌形成的不同情况，在认定后做不同的判罚，必须贯彻《竞赛规则》中的规定：“凡错吃、错碰、错杠者，在该盘中不得和牌。”由于还有附带发生的一些具体问题，也要有明确的具体的规定。典型例子如下：

①用两张不能吃牌的牌，亮明报吃，而手牌确有可吃的搭子，比如本应用一万和三万，吃进上家打出的二万，却错拿一万和四万当搭子吃进二万，如果此牌手手牌中确实有三万，可以在本巡内发现后纠正，亮明的四万，做为暴露张在下一巡开始（即轮到抓牌后）随即打出，如果在第二巡或以后再发现自己错吃，则不允许纠正，若是手牌中根本就没有吃牌的搭子（如一万与三万），也同样判该盘停和。

②报吃牌者亮明可吃牌的搭子。（如有一万和三万，本应及时取回上家打出的二万），却疏忽大意取回其他牌，不能组成一副顺子。在一巡内发现，允许调换取回二万，给予警告，若迟误超过一巡，则不得再调换取回二万，该盘判为停和。

③报吃牌后，亮明自己吃牌的搭子，却没有及时取回上家打出的牌，在本巡内发现，允许立即取回，仍为有效吃牌，给予警告，超过一巡后，不得再取回要吃的牌，判为“相



公”，本盘停和。

（所谓本巡或一巡之内，是指在 1 人出牌后，经过他的下家、对门和上家的行牌，此人在未抓牌之前。如果此人已抓牌，则为新的一巡开始，这个限定应严格执行。）

④一牌手在上家或对门打出牌，一时疏忽报吃，也属于错吃，给予警告如果又亮明吃牌搭子，则判为暴露张打出，但不取消其本盘和牌资格。

## 9. 错碰牌怎样辨析和判罚？

应根据错碰牌不同的情况进行具体分析后，做出不同的判罚：

①亮明两张不是对子的报碰，而手牌中确有另 1 张成对子的牌，比如用二万和三万，报碰别人打出的三万。在本巡内其能发觉允许其调换另 1 张三万，在下一巡开始将二万做暴露张打出，罚扣 10 分。超过本巡不能再调换，判本盘停和。

②报碰牌者亮明 1 对可以碰进的牌（如 1 对三饼），却从牌池中取回二饼，或取回另一家前几巡打出的牌，在本巡内如能发现，允许其及时调换与纠正，给予警告。若超过本巡，得再调换，判该盘停和。

③报碰后，没有立即从牌池中取回所碰的牌，本巡内发现允许及时取回，组成 1 刻，给予警告。若超过本巡，不得再取回牌，判该盘停和。



## 10. 错和怎样辨析与判罚？

《竞赛规则》规定：“和牌没有达到和分( 8 分) 而宣布和牌者，即予停和，并罚向各家支付 10 分，该盘继续比赛。错和者陪打，别人和牌后，按规定付分。”从原则上这项规定是正确的、必要的，不过缺乏其他罚则所贯彻的“视情节轻重判罚”的原则精神。不妨来辨析一下，上述规定所要判罚的错和者，若仅仅是一声报和，并没有对别人造成明显的损害后果，便判罚支付各家 10 分，还要加上被判定为该盘停和，显而易见，处罚过重。

天津市麻协在平时的会员教学比赛，和举办的 20 多次市级以上大型比赛中，坚持贯彻“视情节轻重判罚”的基本法则即根据错和造成的不同后果，进行不同的处罚。

①急于报和，而仅差 1 分或看错别人打出的牌而不能成和，没有亮牌，可扣罚 10 分并提出警告，继续比赛。因其只使比赛一时停顿，并无对别人形成明显损害。

②上述急于报和而不能成和者，并亮明手牌（无论部分或全部手牌），则判为该盘停和，罚付各家各 10 分，继续比赛，本人陪打，亮明的手牌应陆续打出，打出牌的顺序不予限制，后抓进的牌放到另一端。因为，一人暴露张，对其他人会形成损害，又会使人从中获益。不良后果比较明显。

③上述错和者，亮明手牌后未经 3 家确认或裁判核定，便把手牌匆忙混入牌墙或牌池之中，使本盘比赛无法继续进行，这是有意识的严重犯规行为，应判为诈和，罚付 3 家各 20 分，并提出警告。如果被处罚者还强词夺理，则可从重

处罚或取消其继续参加比赛资格。

## 11. 报吃或报碰又改为报杠或报和应如何判处？

报吃或报碰又改为报和的现象时有发生，不同情况应做不同判处。

①报吃或报碰不能改为报和，报告者未亮牌，对其提出警告，罚扣 10 分，本巡不能成和。下一巡开始后，恢复报和权利。

②报吃或报碰改为报和，并随即亮明手牌，可判本盘停和，罚付 3 家各 10 分，亮明的手牌陆续打出。

③报碰不能改为报杠，只能碰牌，碰牌后另一张相同牌立即打出，给予警告。报碰只能碰牌。

## 12. 多次警告应怎样判罚？

为了使警告产生实际处罚效果，可以做以下区别的判罚。第一次警告，对违规的牌手起到提醒和教育作用；在一局中对某一位违规牌手，提出第二次警告，同时可以罚扣 10 分；在一局中对某一位违规牌手，提出第三次警告，同时可以罚扣 20 分。以此类推，自第二次提出警告后，每增加一次警告，则增加罚扣 10 分。这样才能使警告发挥切实有力的鞭策作用，促使牌手对警告予以重视。



### 13. 别人报和时,为什么不应过急亮牌与毁牌?

有人报和后,其他3家牌手应不动各自的手牌,认真观察和听取报和者自报组成的番种和计分,确认是无差错的有效和牌后,才可以拆散变动各自的手牌,推向牌池,准备洗牌。如果不等和牌被3家确认,便过急毁牌(指把自己的牌亮明,与牌墙和牌池中的搅混,或是擅自翻看牌墙的牌,或去看旁边牌手没有亮明的牌等),根据不同情况,做出以下不同的判罚。

①《竞赛规则》中明确规定:“在别人报和牌时,将自己的手牌推倒亮明者,如报和牌成立,即给予警告处罚;如果和牌不成立,则将暴露的牌张打出,并停和陪打,直到别人和牌。”这是指两种违规表现,判以两种处罚。

②报和者由于各种原因不能有效和牌,他可以重新把手牌立起,陪打并罚付给3家各10分,将暴露的手牌陆续打出,该盘比赛仍可继续进行。如果有人不等报和者是否最后被确认能不能和牌,便过急推倒手牌,甚至与牌墙、牌池牌搅混一起,或是擅自翻看牌墙的牌,或是翻看别人的牌,造成该盘不能继续比赛的严重后果,则应做如下判处:罚毁牌者付给无过错的两家各20分,不付给错和者,正是由于该牌手的错和是发生第二种毁牌犯规现象的诱发条件,当然毁牌者的主观因素是主要原因。再说错和者被罚分与停和后,在别人和牌后,仍要按规定付分。出现毁牌后避免他再付分的损失,他便没有资格再享受接受被损害者的补偿权利,他之所以要付后来的毁牌者10分,因为错和是引发的起因,在



处理第一个现象后,再处理第二个毁牌现象,区别先后,各负其责。

#### 14.和牌者多报番、多计分怎么处理？

和牌者多报番和多计分，公议中其他人给予指明和纠正，如有分歧请裁判核定。有的地区的麻将比赛中，把和牌者多报番、多计分判为错和处理，是不恰当的。《竞赛规则》中规定和牌的确认过程必须经过3个环节：自报、公议和裁判核定，公议就是要和牌者听取各家牌手的意见后，才能核准最后的和牌所计分值。

#### 15.有人协助和牌者定番核分行不行？

和牌者多报番、多计分，同桌各家有指明的权利。和牌者漏报番、少计分，各家牌手有权保持沉默，也有权给予提醒，或协助定番、计分，这是值得称赞的牌品和风格，任何人无权阻拦和反对，也是公议赋予牌手的基本权利。

#### 16.补花的时间有没有限定？

除了开牌时按照先由庄家开始补花，以后依顺序补花之外，没有限定时间补花。抓到花牌，可以暂时不亮，放入手牌中，根据自己需要，再亮明花牌从杠上补抓1张牌。



## 17. 打出花牌行不行？

牌手享有对个人13张牌随意运作的权利,如何组合,是舍是留,均为个人权利范围内的行为。所以,抓到花牌,获得补花再抓1张的权利,而个人自愿放弃这个权利,别人是无权干涉的。正如人们所熟悉的常理:是属个人应负的责不能不尽,是属个人权利可以自愿放弃。因为,放弃自己的权力,并不妨害别人。

## 18. 庄家打出第一张牌的限定时间怎样判断？

《竞赛规则》中规定:“首先由庄家补花,再由南家、西家、北家逐次补完,全部时间不得超过30秒。然后庄家打出第一张牌。”这句话并不十分明确,可以产生两种理解:其一是这段表述中“全部时间不得超过30秒”后是句号,接着说:“然后庄家打出第一张牌。”这可理解为各家补花30秒之后,庄家打出第一张牌,“然后”限时多少不明确;其二是庄家打出第一张牌的时间是包括在各家补花共同的30秒之内,《竞赛规则》在后面关于“出牌”的规定中指明:“庄家从第一次抓牌完毕(包括补花)到出牌的限定时间为30秒。”这样有人会产生一种疑问,各家花牌较多,尤其在补花中又抓到花牌,需要反复补花占用的时间会多些,留给庄家理牌和审牌后打出第一张的时间势必少了。如果开牌各家都没有抓到花牌,就不会占有补花时间,庄家理牌和审牌后打出第一张牌的时间,就可以长达30秒,不同坐庄者占用



时间就会有明显的侥幸性和不公平性。

实际上并不存在这样的侥幸性和不公平性，开牌后从抓牌到庄家打出第一张牌，之所以要规定30秒的限定时间，主要是为每一位坐庄者理牌和审牌的必要时间考虑的。庄家第一个抓满14张后就可以开始理牌、审牌和准备好出牌，其他3家花牌多少，均不影响庄家理牌、审牌和出牌。《竞赛规则》中并没有要求庄家必须在各家补花全部结束后，才可以理牌、审牌和出牌。诚然，各家在补花过程中会或多或少分散庄家理牌和审牌的注意力，这是属于庄家个人意志素养上的问题。所以，庄家在开牌后从抓满14张牌，除对牌桌上做必要的观察，便可以冷静从容地理牌和审牌，不一定要等30秒钟才打出第一张牌，提前出牌也可以。第二家（南家）抓牌需要慢些，避免发生有人报碰而过急抓牌的失误。至于《竞赛规则》中有些地方表达不够精确和明确的地方，在以后正式修改中会逐步完善。

## 19. 哪些是报和的有效语言？

《竞赛规则》的第七条行牌规定之一语言规范中指明：行牌过程只能使用“吃牌”、“碰牌”（不能替开杠）、“杠牌”（不能用碰牌代替）、“和牌”、“补花”等词语，凡是吃、碰、杠、和都必须以上述规范语言报牌：不能使用“等等”、“稍等”、“看看”之类词语，出牌不报牌名。

对《竞赛规则》的这段表述，应有全面、深刻和确切的理解，才有切实地防止产生两种极端的看法和态度。



一种是只是单纯地从字句表面上理解《竞赛规则》的规定，缺乏对《竞赛规则》各种规范性要求的精神实质与其针对性的全面和深刻的领会。1999年底，天津市举办四城市、中央两部委麻将友谊赛，在第一桌上天津一位牌手抓到牌报“自摸”停顿一下，又报“和”，推牌后又报“七对和牌”。青岛和北京两位牌手提出，和牌不能成立，理由是没有报“和牌”，应判为“错和”，天津牌手不能接受这种认定。青岛和北京两位牌手自动停止比赛，找来各自领队。两位领队支持各自牌手的意见，却不及时向裁判长和仲裁组长反映，使比赛中止，陷于僵局。仲裁组负责人主动进行了解，征求了同桌的第4位牌手（公安部一位离休老同志）的意见，他说：“咱们搞的健康文明的麻将运动友谊赛，不能像赌场那样斤斤计较，分毫不差，再说天津牌手的牌，实际已经组成七对，报明‘自摸’就是表示和牌，何必只能报‘和牌’才行。何况人家停了一下，也报了‘和’字。”青岛和北京两位领队一起商讨，青岛领队振振有词地坚持表示：“自摸是一个番种，不能表示和牌。”仲裁组负责人请示了裁判长和国家体育总局一位老同志。仲裁组负责人最后表示：“主办单位出于对客队的尊重，暂时不深究自摸能不能表明有效和牌，发生意见分歧的这盘和牌先判定无效，也不判罚为错和，这盘重打，现场有分歧坚持不下，牌手和领队理应主动向仲裁组提出申诉，希望不要再发生擅自中止比赛现象。”

那么“自摸”能不能表明有效和牌呢？我们的回答是肯定的，“自摸”表示和牌，全国各地区的麻将爱好者都十分



清楚，不会产生另一种看法，如果把“自摸”局限于仅仅是一种番种的名称，更是偏面与狭隘，《竞赛规则》中“自摸”的定义是“自己抓进牌成和牌”。这就十分清楚地表明一种有效和牌的的实际状态，何只是番名而已。强调竞技麻将活动中使用语言的规范性，正是《竞赛规则》中各种规定要贯彻的主要精神之一，比赛中努力体现文明、友好、和谐的态度和自觉遵守与维护比赛的正常程序，也是《竞赛规则》要贯彻的主要精神的一部分。擅自中止比赛的行为说明什么？起码是表明缺乏友好协商和不顾大局的态度，背离《竞赛规则》的基本要求，虽然没有在文字上做具体的表述。鉴于这次令人难忘的教训，天津市麻将运动协会在此后多次市级和埠际麻将比赛中，在赛前印发的竞赛规程中附加“补充规定”内，十分明确地提出：“和”、“和牌”、“自摸”均为有效的报和。后来在一些地区麻将比赛活动中，主办单位也在赛前的领队会上声明这一规定，以防患于未然。

另一种是过分强调各自地区长期已经习惯使用的约定俗成的用语，认为可以与《竞赛规则》中规定的规范术语并用。显然，这是对执行《竞赛规则》主要的目的和意义认识不足。执行《竞赛规则》就是要在一定的科学性、道德品格和技艺等方面适当高度上，对参与竞技麻将活动者的语言与行为进行统一规范。因为只有如此，才能使得各地区麻将爱好者有共同一致的认识和行动，才能逐步使长期以来各地区各自为政、各行其事的麻将活动发展为一项健康文明的高品位的竞技运动项目。仅以自己抓进牌成和的自摸为例，各地区的约定俗成的表述语言多种多样，举不胜举，



“提楼”、“蹦”、“坎拉”、“自摸双”、“得喝”、“胡哉”、“得胡”、“自得”、“全煞”、“停”(不是听牌)、“满得”……还有的地区习惯以组成的番种名称后面加一个“和”字宣布和牌,如“钓和”、“坎和”、“边和”、“清龙和”、“清一色和”、“五子登科和”、“绝张和”、“全不靠和”……再加上不同地方语言的字同音不同,真可谓五花八门,千差万别。这仅仅指报和一例而言,如果是再加麻将活动中的其他需要使用的语言,自然更加庞杂难辨。如果不加以严格的规范,不仅在国内不可能发展为一项正规的竞技运动项目,也更难使麻将运动走向世界。那些五花八门,千差万别,又有发音不同的麻将用语,怎么能翻译成外文使各国麻将爱好者能够认同和一致行动的竞技运动呢?所以,不应该也不可能要求全国统一执行的《竞赛规则》迁就某一地区或部分地区约定俗成的某些习惯说法与打法,任何地区举办麻将运动比赛理所当然要执行全国统一执行的《竞赛规则》的各项规定。

## 20.怎样严格规范洗牌方式方法?

在执行《竞赛规则》第三章第六条之五中的有关“洗牌步骤”3项规定的基础上,裁判员有理由要求参赛牌手做到以下几点:

①裁判应提醒指甲过长的牌手,在搓动牌的时候不要运作过大过快,防止划伤其他人的手指,裁判不要以为这种提醒是无足轻重的小事,不在执行《竞赛规则》的裁判职责



之内，可管也可不管，这种看法是不正确的。我们在不同地区的麻将比赛现场，先后两次看到由于一位牌手的指甲过长，在洗牌时划破了对门牌手的手指，而引起争执。其中有一次被划伤的牌手要求对手立即剪去长指甲，否则拒绝比赛。缺乏经验的裁判在《竞赛规则》中，又找不到有关处理这种现象的文字规定，感到十分棘手。其实，各项运动竞赛规则都不可能面面俱到，把所有可预料与不可预料的问题，都用文字表述。但是有经验的高明裁判，都知道任何竞赛规则内都有不成文却能被公众认同与必须遵守“合情合理”的言行准则，其中之一就是不允许本来有能力可以防止而不能有意识地主动防止对他人生理和心理的伤害，对这种现象可以善意地对留指甲牌手进行提醒或警告。保护牌手在比赛过程中身体任何部分不受到伤害，难道不属于裁判的基本职责范围吗？

②有的牌手的洗牌动作随意性很大，不符合《竞赛规则》中关于洗牌动作的基本要求，有人不是先把所有麻将牌翻扣过来，使牌面一律朝下，放平后再搓动，而是先用双手抓起或捧起一部分牌，再放开手像撒碎石子似地洒下来。还有的用手掌贴着桌垫，像用铲子铲饼似的使麻将牌在手背上不停翻转，这些无助于把牌洗均匀的不规范动作，裁判应予提醒、劝告或警告。

③有的牌手一听有人报和，便急忙把坐旁边对手的立牌拨倒查看，或者去翻看牌墙的牌，这都是不规范的举动。如果和牌不成立，则须受到较重的处罚（前面已表述），即使和牌成立，也应该制止这种现象。理由是：任何牌手自己



没有亮明的牌，都有不愿意让对手查明他保留什么牌的权利，防止对手从中发现他运作的战略战术和其他不愿暴露的情况。不经过对手同意便擅自拨倒人家的立牌，不仅不礼貌，也直接侵犯了对手保密和防范的基本权利。没有亮明牌墙所有牌，在有人报和后（无论能否成立），任何人没有权力擅自随意翻看，因为从翻看墙内的牌，使可以查觉对手手中保留的牌，这是间接侵犯了对手的保密和防范的基本权利。被侵犯的牌手可以要求裁判对翻看者提出警告，对多次警告而不改正者加以处罚。

④有的牌手洗牌时双手搓动几次，或是把自己面前的牌翻扣过来，向中央一推，便不再洗牌，只等大家洗均牌，有人码牌后，他再动手码牌，对这种消极态度，裁判应先进行善意提醒，固执不改者，可以提出警告。主动参与洗牌，是同桌4人共同应尽的责任，任何人无权坐享其成。

⑤为了把各家牌手在1盘吃牌、碰牌、杠牌和手牌中集合一起的对子、顺子等牌，在充分的洗牌中分离开，也为了防止有经验牌手，尤其是别有用心者暗按、暗藏和暗记各种牌，裁判有责任认真观察洗牌情况。如果发现洗牌不充分，裁判可以要求牌手继续洗牌，也可以由裁判亲自协助洗牌。不过，裁判协助洗牌不应与4家牌手同时搓动，而是要求牌手暂停后，再动手搓动。

⑥有的牌手在洗牌的时候，常常伸手到别人面前去拨拢牌，引起人家反感，因此向裁判提出要求，反对这种洗牌动作，现由是：“我刚连和两盘牌，这人特意到我面前来拨走我的‘牌运’，我虽然没有封建迷信意识，起码是对我的



不尊重。”有时不经过裁判，直接向拨拢牌者提出意见。拨拢牌者理直气壮地反驳：“《竞赛规则》中没有规定，洗牌时哪些牌允许拨动，哪些牌不允许拨动，所以我有权力在洗牌时拨动 144 张牌中的任何一部分牌。”往往各执一理，发生口角。

裁判在处理这一问题时，不应轻易表示谁对谁错，而要采取耐心劝解的方法，侧重于劝说拨动牌者，注意不要多次到对手面前去拨拢牌，如果发现对手面前的牌搓动不充分，可以友好地给予提醒。同时也要提醒产生反感者，不要介意，别人协助搓动你面前的牌，并无恶意，大家还是要友好相待。总之，裁判应坚持运用耐心说服的方法，使双方心平气和。

## 21. 怎样严格规范码牌的方式方法？

有些地区麻将运动的社会团体组织，对牌手的码牌方式提出一些合理的要求，有的牌手不能接受，认为码牌的方式方法有各自长期形成的习惯，《竞赛规则》中只规定：“每人码 36 张，两张上下摞在一起为一墩，各自码 18 墩，并码成牌墙摆放在自己门前，四人的牌墙左右相接成正方形”，并没有在时间上和具体方式方法上有要求，所以不赞成再增加什么规定。

我们经过长期观察和研究后认为，《竞赛规则》对洗码和码牌只是提出基本的规范性要求，不可能规定得过多过细。裁判在把握和贯彻《竞赛规则》的宗旨和主导思想的基



基础上,完全有理由、有责任和有必要对一些《竞赛规则》中尚无文字规定处理的问题,提出能够体现《竞赛规则》宗旨和主导思想的一些解释和解决方法。这也最能够反映出裁判的实践经验与专业造诣,一个裁判若只会查字典式地翻阅《竞赛规则》条文字句照本宣科处理问题,一遇到《竞赛规则》没有明确的具体条文规定,便束手无策,环顾左右而言它,这委实令人遗憾。

为了比赛中行牌的顺畅,减少码牌时不必要的多次重复和随意性迟缓的动作,杜绝利用码牌进行作弊行为,可以试行以下要求:

①洗牌和码牌在15秒钟内完成,若超过15秒,裁判可以催促和提醒,对有明显故意拖延码牌时间者进行劝告,对屡劝不改者给予警告,理由是影响正常行牌的顺利进行。

②提倡和要求牌手采用的正确码牌方法有两种:其一,手型较小的牌手,可以先把6张牌放成一排,接着摆放6排,然后再一排摞上一排,摞成3排,向左右两边移动,连放成整齐平直的一横排18墩;其二,手型较大的牌手,可以先9张放成一排,接着摆放4排,然后一排摞上一排,摆成2排,向左右两边移动,连放成一横排18墩。实践表明,这种码排方式,动作顺手,有条不紊,干净利落,减少用时,便于彼此观察。

③4位牌手各自把牌码成平直横放一道墙,再向前推成彼此相连的正四方形。应制止有人随意地将自己的牌墙斜放其中,使四道牌墙不能成正方形,直接影响四家打出的牌在牌池中摆放。

凡是码牌动作过慢,牌墙不整齐或不平直,裁判均应给



予提醒,对置若罔闻不及时改正者,给予警告。

## 22. 暴露张的“情节轻重”怎样判别与处罚？

《竞赛规则》第四章罚则中规定：“在行牌过程中，将别人的手牌暴露于桌面，视情节轻重判罚责任者5分~60分给被干扰者，并由裁判员裁决本盘是否继续比赛。”其中所谓“情节轻重”主要是指暴露的牌多少，所造成的后果和责任者有意与无意。判罚人暴露张的责任者多少分，以及裁判决定本盘是否继续进行，都要根据不同的具体情况进行不同的分析与判断。

①某甲由于出牌、推牌或其他无意识运作，使某乙手牌暴露一张或两张，不超过某乙手牌张数6分之一，裁判给予警告，判罚5分或10分给某乙，所暴露的牌是否打出，由某乙决定。

②某甲由于无意识动作，使某乙手牌暴露三张或四张，不超过某乙手牌数的3分之一（如某乙手牌只有7张），裁判可判罚20分或30分，应考虑被损害者某乙的意愿，是否继续比赛。暴露张是否打出，应由某乙自己决定。如果某乙的手牌被暴露超过二分之一，可判罚某甲60分，裁判应决定该盘停止比赛，被罚60分中40分给某乙，所剩20分应分别给间接受到损害的某丙与某丁各10分。原庄不变，本圈增加一盘。

③某甲由于无意识动作（如移动牌桌），使两家或3家对手的手牌暴露，裁判应判本盘停止比赛，原庄不家，本圈



增加一盘,罚某甲赔罚给3家各20分。

④某甲故意使某乙手牌暴露,暴露一张判罚20分,暴露两张判罚40分,暴露三张判罚60分,以此类推。某乙收到罚分后,可以要求是否继续比赛。如果不能继续比赛,某甲还赔罚给间接被损害者各家20分。如果继续比赛,某甲该盘停和,对手和牌,某甲还要按规则付分。故意与非故意违规有着行为性质的区别,对故意违规者应重罚。

⑤有人报碰,却亮出三张相同的牌,不得改报杠,保持碰牌,将多暴露的一张牌判为罚张打出。报碰又改为报杠,即使多余的一张未亮出,也应判为罚张打出,报明与暴露同样都能让大家知道。报碰改为报杠,经查明手牌又无相同的三张牌,则按照《比赛规则》第四章第十四条之三规定的“空杠”判罚。

⑥报吃时过急亮牌,别人报碰并无迟误,过急亮明的两张搭子按暴露张判为罚张,在此后两巡中陆续打出。报吃亮出了搭子牌,不能组成搭子的牌按暴露张判为罚张,吃牌后打出。

⑦报杠时亮错了牌,把不能组成杠子的牌,按暴露张判为罚张,开杠后打出。

⑧由于自己无意的不适当动作,造成自己手牌暴露,尤其是动作不利落的老年牌手,裁判应认真分析,实事求是做出判断,一般不按罚张处理,给予警告。因为确属无意把自己手牌暴露,已经使他受到损失,并没有对别人造成损害。如果是有意识有目的暴露自己手牌,起到传递非法信息的恶劣作用,则按《竞赛规则》关于“非法信息”的罚则严肃



判处。有人固执地认为，暴露张的有意与无意很难识别。如果是缺乏经验的新牌手或裁判新手，有这种为难观点尚可理解，凡是有几年以上打麻将经验者，仍然认为难以识别有意与无意暴露张，不是裁判水平不足，便是缺乏责任感。只要认真查看一下暴露张者的手牌，再巡视其他3家的手牌，以及思索一下暴露张者的精神状态和牌品表现，进行综合分析，便不难找到识别其有意与无意的有力根据。由于有意暴露张是十分严重的违规行为，进行上述一些调查分析工作是完全必要的。不能以避免延误比赛为理由，推诿裁判和仲裁应尽的职责。

⑨有的牌手常常习惯性地不停摆弄自己手牌一端的一两张牌，在倒来倒去时往往容易暴露。凡是有人能指明牌面，这样的暴露张应判为罚张打出，并给予警告。这种不停地倒来倒去的动作，也会影响别人的注意力和心情，裁判应及时劝阻。劝阻无效，应提出警告。

（说明：“手牌”是指牌手未亮明的牌，“一手牌”是指牌手亮明和未亮明的13张牌。）

⑩有的牌手在理牌或从手牌当中取牌时，确实无意碰翻一两张牌，如果当时无人指出，可以不做暴露张处理，牌手和牌时别人不能再追究其暴露张的问题。若有人当时指明，请示裁判审定是否按暴露张处理。



## 23. 准备打出的牌已过牌墙是否可以重新换牌打出？

常见有些牌手出牌的时候，总是犹犹豫豫，好像任何一张牌都舍不得打出，即使打出去又后悔不已，几乎已形成难以克服的习惯。

这不能不说明牌技不高和意志品质不够坚强果断的缺点。也有的是在紧张的关键时刻出现这种顾虑重重的犹豫不决的现象。分析和判断这个问题，也有种种不同的具体情况，《竞赛规则》中的“出牌”规定中没有这类明确要求，所以有必要根据合情合理的公认原则。

①准备打出的牌已过牌墙，只要牌没有触及牌池或没有暴露（即没有人看到牌面），在一盘中是第一次可以收回重新换牌打出。一盘中再出现第二次，则不允许重新调换要打出的牌。

②牌手在自己手牌中调换，有时把牌提出，提出的牌没有伸出过牌墙，不能视为调换一次出牌。所谓已过牌墙是指准备打出的牌，已经明显越过自己面前的牌墙上空，如果自己面前没有牌墙，就以立牌前亮明的和局牌或碰牌为“界”，若没有吃牌或碰牌，则以明显的超过自己立牌向牌池出牌动作为依据。



## 24.能和牌又不想和，伸手去抓牌时听到别人报和，再报和行不行？

常见的有两种具体情况需要具体分析，分别裁定。一种情况是见到某甲打出的牌，某乙能够和牌又觉得和牌番值不高，如果和另一张牌或“自摸”和，所得分值大大增加，因此犹豫不决，虽然没有马上报和，但是也没有不想和牌而去抓牌的明显动作，此时听到别人报和，他马上报和有效。执行《竞赛规则》中规定，庄位靠先者优先和牌。

另一种情况是某乙与某丙能和某甲打出的一张牌，某乙想自摸和或等待和另外一张牌，就获得较多分数，因此，犹豫一下伸手便去抓牌，某丙等待某乙出现明显的抓牌（过牌墙）动作后，当机立断报和，此时某乙听到某丙报和，马上改变原来等高番值和牌的意图，也随即报和。这时应判定某丙报和有效，某乙虽然原来有优先和牌权利，由于做出明显抓牌动作，说明他已经表示出放弃优先和牌权利，不能由于某丙报和而又要报和。

## 25.自摸成和的牌应放在何处？

自摸成和的牌，应在报和后放到手牌的右（或左）边的另一明显地方，便于大家看清。如果抓到一张牌随手放入手牌中或手牌左（右）边，再报和牌，和牌有效，但是不得再算做边（或坎、钓）张。有的地区曾发生过抓到牌没有摆放另一处，而是放入手牌当中，再报和牌，竟判为错和，这是不正



确的。只能取消其边(坎、钓)的计分权利,不能由于自摸的牌放入自己手牌中,而否定实际已具备和牌的牌力和基本条件的和牌。

## 26.被判罚停和后,应受到哪些约束,还保留哪些权利?

被判罚本盘停和后者,是他严重违犯《竞赛规则》中有关规定,明显地妨碍比赛正常秩序,有损害他人正当权益的行为,所受到一盘中最严厉的处罚。他应该受到必要的约束是:在裁判宣布处罚后的行牌中,不得再利用别人的牌和继续影响别人的运作,即失去吃牌、碰牌与开明杠的权利。还保留处理自己手牌的权利,比如凡是属于自己抓进牌形成的补花、补杠和开暗杠的权利,也有自愿放弃这些权利的自由。

## 27.抓牌后延迟多长时间不得报和?

自抓进牌后超过15秒钟,不得再报和,如果延误15秒钟后只是宣布和牌,并没有推倒牌暴露张,裁判给予警告,并判定其本巡不得和牌,从下一巡开始仍有和牌权利。抓牌后延误超过15秒钟,宣布和牌又推倒牌者,报告《竞赛规则》中有关“错和”和“暴露张”和规定判罚。暴露张打出的先后,由被判罚者自己选择,新抓进的牌不能代替暴露张打出。这一要求是提醒牌手和牌或不和牌,应迅速果断决定,



不得延误比赛时间。

## 28.怎样正确处理发现或未被发现的“相公”？

由于一时疏忽多抓牌或少抓牌，成了“大相公”或“小相公”，有时本人早已发觉，别人没有发现，有时本人一时自己没发觉，有时别人早已发现。这些情况都有可能发生，所以不同的情况，应有不同的处理方法。严格地说，任何一位牌手发觉自己的牌已是“相公”或者有人发现别人的牌已成“相公”，都应该主动声明或指明。成为“相公”者自觉遵守《竞赛规则》有关对“相公”的罚则，坦然地接受裁判和3家牌手的合理监督。若发现别人的牌已经形成“相公”，也应及时指明。但是，往往有人在不违背《竞赛规则》规定的前提之下，不无合理地利用发现与未发现“相公”的情况，获得有利于自己运作的机会。

①一般多是开牌后，补花抓牌忘了楼底（即抓第13张牌），楼底忘了补花抓牌，因而形成小相公。往往开始阶段自己没有发觉，而在接近听牌时才发现自己少1张牌，坦然向大家声明，自觉接受应有的判罚与约束。也有人不向大家声明自己已是相公，无人发觉和指明，他也佯装自己并不知道少一张牌，依然进行正常的吃牌、碰牌或开明杠，暗自努力拖延时间，以达到尽快抓荒牌，实现平盘，避免受到任何损失。只要没人发现与指明他是相公，他声明或不声明自己牌是相公，均无可非议，不能指责他不诚实和狡猾。因为在麻将比赛中提倡运用各种战略战术，《孙子兵法》中



说：“兵者，诡道也”。传统的三十六计的第一计就是“瞒天过海”。牌手正是需要努力和运用古代传统的兵法，来提高自己的战略战术水平。所以不能认为不主动声明自己是相公为作弊行为，只怪对手观察力不强。如果有执行裁判在现场发现，有责任指明，并应立即判罚本盘停和。

②某甲没有发觉自己的牌少一张，已是相公，同桌（坐对门）某丙已经发现某甲是相公了，他不知道某甲是不是有意不声明自己是相公，因而也不指明。当坐在某丙上家的某乙打出一张牌，某丙准备吃牌的时候，某甲报碰。某丙此时指明某甲已是相公，没有权利碰牌。某甲不服气问某丙为什么不提前指明自己是相公，某丙理直气壮地回答：“在你报碰前我发现或没有发现，即使发现，我可以立即指明，或者不想立即指明，都属于我个人自由和权利，当你妨碍我的运作时，我指明你是相公，保障我吃牌的权利，这是出于战术需要的考虑，没有违反《竞赛规则》的任何规定，怪不得我。

在比赛现场上同桌比赛的牌手和裁判组内，也产生了两种分歧的观点。一种观点是，某甲已是相公，不能再碰牌，某丙明知某甲是相公却不及时指明，当影响他吃牌的时候，才指明某甲是相公，这是牌品不佳的表现，利用别人漏洞来谋取个人利益，所以，某丙也不能吃这张牌；另一种观点是，某丙发现对手的失误（即相公）暂时不公开指明，在必要的关键时刻，抓住和利用了对手的这个失误，这是某丙富有谋略的反映，不是牌品问题，而是值得肯定和提倡的战略战术意识。正是运用了“出其不意，攻其不备”、“避强攻弱”、



“兵不厌诈”、“真假虚实”……古代兵法名句的指教，麻将比赛与其他竞技运动一样，都是没有炮火硝烟的和平战争，提倡运用计策谋略，因此，某丙有权利吃牌。

我十分赞成后一种观点，在拙作《方城牌谱》一书中专门介绍了竞技麻将运动中，如何巧妙地运用和防范“三十六计”，其中就有“借刀杀人”、“趁火打劫”、“无中生有”、“笑里藏刀”、“混水摸鱼”、“上屋抽梯”……虽然字面上是凶恶阴险的贬义词，做为竞技运动的计策智谋，又具有特定的积极的意义和作用，与社会活动为人处事的道德品质是性质不同的两码事，不能混为一谈。试问在麻将比赛中，《竞赛规则》规定的“抢杠和”，抢杠者趁人家补杠之机，硬是抢过来和牌，岂不是“蛮横霸道”了吗？同桌较量的牌手就是“誓不四立”的关系，不是你千方百计坚决打败对手，就是对手处心积虑最终战胜你。如果在牌桌上没有百花齐放的复杂多变的计策谋略，都是君子的温良恭俭让（麻将比赛变成单纯的联欢会），那样平平淡淡的竞技麻将就不能成为一项高智商、高品位、高情趣的正规运动项目，连一种游戏也不是了。参加比赛的牌手，在牌桌上是针锋相对的对手，在牌桌外是和善相待的朋友。

## 29.和跟张行不行,为什么？

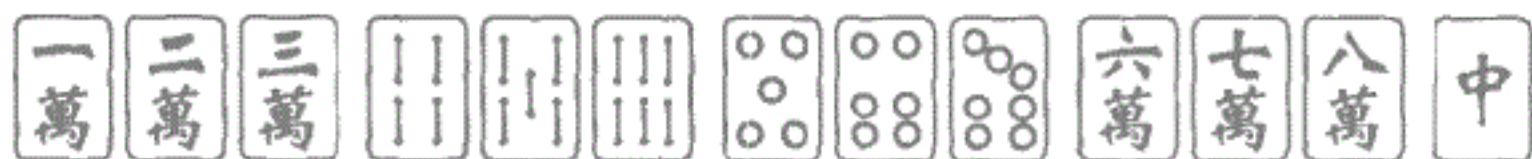
跟张又称随张，是指同桌一牌手打出一张牌，他的下家接着打出一张相同的牌，以此类推，都称跟张。比如某甲打出一张二饼，某乙也随着批出一张二饼，某丙又随着打出一



张二饼，某丁报和某丙打出跟张二饼，这样和牌行不行？

我的观点是完全可以的。从实际牌例来剖析和跟张的依据和理由。

例1：某甲的一手牌是一万、二万与三万，四条、五条与六条，五饼、六饼与七饼三副顺子均已吃牌亮明，手牌剩四张是六万、七万与八万一副顺子，别有单张红中，这时只有自摸红中计2分，再加“三色三步高”的6分才能够8分和牌。图示如下：



这时某甲的下家某乙打出一张红中，对门某丙也打出一张红中，再加上牌池中早已有的一张红中，某甲不能和别人打出的红中，钓将只计1分，加上已组成“三色三步高”，合计只有7分，不够起和分，一时间某甲已没有和牌的希望，他的上家这时打出一张六万，某甲当机立断吃进六万，打出红中，紧接下家某乙误认为某甲已吃进六万，亮明的4副牌中已组成“三色三步高”，不会再单钓六万，因此也跟张打六万，此时某甲报和，这样不仅巧妙地运用“三十六计”之一的“明修栈道，暗渡陈仓”计，改变和牌无望的处境，而且使和牌的番值明显提高，此牌可以计“三色三步高”6分，“全求人”6分，“平和”2分，或获得点炮的某乙付的14分，再加底分（8分）。

例2：某甲的一手牌是白板1副明刻，一饼1副暗刻，二万、三万与四万1副顺子，六条与八条1副搭子，还有1对二饼，图示如下：





明刻白板计2分，暗刻一饼计1分，别人打出或自摸七条，均不够起和分，牌池已经有人打出两张七条，此时某乙打出一张七条，隔一家的某丁跟张也打出一张七条，某甲报和，因为只有要某丁打出的绝张七条，才能达到起和分，即和绝张计4分，七条还是坎张计1分。

例3:在一局最后的一盘，某甲经过精心动作，已组成高番值的听牌状态，两面听六万与九万。图示如下：



此时某乙和某丙相继打一张六万与一张九万，某甲不动声色，因为某乙和某丙两家都已经是输家，他二人的分数较少，与某甲已得分数相差很多，只有某丁所得的分数比某甲多90多分，此时某丁看到前两人打六万与九万，认为这两张牌没有风险，便跟张打出一张九万，某甲立即报和。某丁提出抗议，认为某甲不公正，专门与他作对。最后裁判审定宣布某甲和牌有效。

我的意见是，例1中的某甲是在没有希望和牌情况下，巧妙地运用“暗渡陈仓”计谋，吃六万后再和六万才实现有效和牌。例2中的某甲也是只有得到绝张七条才能达到起和分，他坚定不移的意志值得称赞。例3中的某甲头脑清醒，精于算计，他知道和某乙、某丙打出的牌，没有实际意义，他二人手中分数较少，已经是本小组的第三名与第四名，只有和某丁打出的牌，才能把某丁从得分最高的首位拉下来，使自



已由第二位提升到第一位，可以获得小组第一名，取得4分的标准分，有利于增加比赛最后的累积分数，有利于取得较好的名次。和任何一家对手的跟张，并不违反《竞赛规则》中任何一条规定，有何不可？用社会活动中人应具有的道德品质（如公正、诚实、谦让、无私、互助等）来看待与评议运动场上战略战术的运用是不恰当的，是缺乏对体育运动竞赛本质和目的深刻的确切的认识。一位牌手在参加比赛的全部过程中，用怎样方式、方法和牌，选择什么时候和牌，和哪一张牌，重点干扰和攻击哪一位对手，不愿意和哪一个人的牌，乃至自愿放弃和牌或有意识打出牌让哪一家对手和牌等等，只要不违反《竞赛规则》规定，都是他应享有的自由和权利，不应受到干涉与反对。只有如此，体育竞赛才能称其为体育竞赛，才不失去其特有的重要的意义和作用。

### 30.怎样确认是和“绝张”？

对和绝张基本概念的界定，不同地区有种种不同的观点，跨省市的麻将比赛活动中，往往发生明显的公歧。有的地区裁判认为绝张是指所有听牌的最后一张牌，比如一牌手有二万与三万搭子，听一万与四万，只有牌桌上出现四张一万（或四万），与三张四万（或一万），最后只剩一张一万或四万，才为绝张。又如有二饼、三饼、四饼、五饼、六饼（其他牌已经成副，并有一对将）可以听一饼、四饼、七饼，只有在牌桌亮明这三种牌中的11张后，剩下其中最后的一张牌，才能称绝张。以此类推，如果听四种牌，那就要在牌桌上亮



明15张牌后，剩下其中的一张牌才能称为绝张，如果是五面听、六面听……显而易见，这对和绝张是计2分，怎么会与组成“剑刻”、“圆凤刻”、“门凤刻”、“断幺”的难度相等呢。番种的番值（分）多少与其运作的难度成正比的关系，组成的难度大，其番值就多，反之，组成的难度小，其番值必然少。如果两面听牌，牌桌上需要亮明两种牌中的七张牌，以其和这种绝张的难度来估测，番值至少可以定为6分。三面听牌，牌桌上需要亮明3种牌中的11张，以其和这种绝张的难度来估测，番值至少可以定为8分以上。听牌的张数越多，和这种牌的绝张的难度越大，其番值也越高。

正确的理解绝张的基本概念，是一种牌亮明3张后的最后一张牌，不可能再出现这牌，这才是绝张，而不是两种牌或3种牌亮明其中7张或11张之后的最后一张牌。这也正是《竞赛规则》的“番种分值表”中对“和绝张”基本概念的外延，增加不应有的难度，是违背《竞赛规则》基本要求的。

### 31. “四归一”与和“绝张”能不能兼得？

不能一概而论，有的牌型成和时可以兼得两种番值，有的和牌牌型的组成方式则不可以兼得。

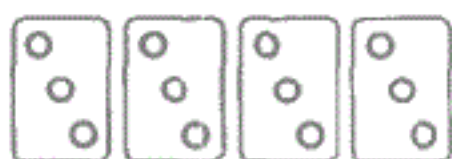
①自己已经碰出一副明刻，后又自摸到这种牌的最后一张没有补杠，而是实现和牌，或者是别人打出这种牌的最后一张，使已碰出这种牌明刻者成和牌（即点炮），属于这两种情况，可以兼得和“绝张”4分，与“四归一”2分。图示如下：





第4张一条,无论是自己抓到的,或别人打出的,和牌后均可兼得两种番的分数。

②已经开了明杠或暗杠,只计明杠或暗杠的番值分数,不能再计“四归一”与“绝张”。图示如下:



已经开过的明杠（或补杠成）或暗杠



成和牌的一手牌牌型

已经开过的明杠包括两种,一是用已有1副暗杠,与别人打出1张相同的牌组成;二是已经碰出1副明刻后,自己抓到相同的1张牌报杠(称补杠)。

③已经有一副暗刻,自摸到相同的一张牌形成和牌,可以计“四归一”,不可以再计“和绝张”。因为《竞赛规则》中“和绝张”的规定,必须是在牌桌面上看到一种牌亮明了三张,再和此牌的第四张。而手牌中的暗刻,其他3家牌手都不能看到。

还有一种情况,手牌中有三张相同牌,分别在各副中,再抓到此牌的第四张,也只计“四归一”,不计“和绝张”。图示如下:

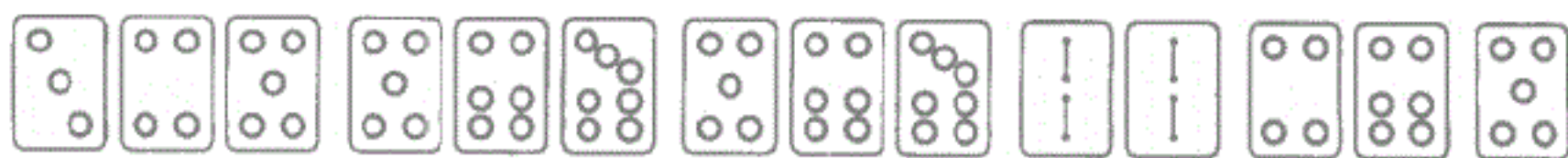


例 1.



此牌已有一万、二万与三万，二万、三万与四万两副顺子吃进亮明，自摸二万与手牌中一张二万钓将成功实现和牌，可以“四归一”，不可以再“和绝张”。

例 2.



以上牌例图示中有二副顺子未亮明，或有一副未亮明，最后自摸到坎张五饼形成和牌，可以计“四归一”，不可以计“和绝张”。如果前三副顺子都是吃牌后亮明，再自摸到第四张五饼成和牌，则可兼得“四归一”与“和绝张”两种番种分值。

### 32. 怎样确认杠上开花，杠上开花成和后还计不计开杠的番值分数？

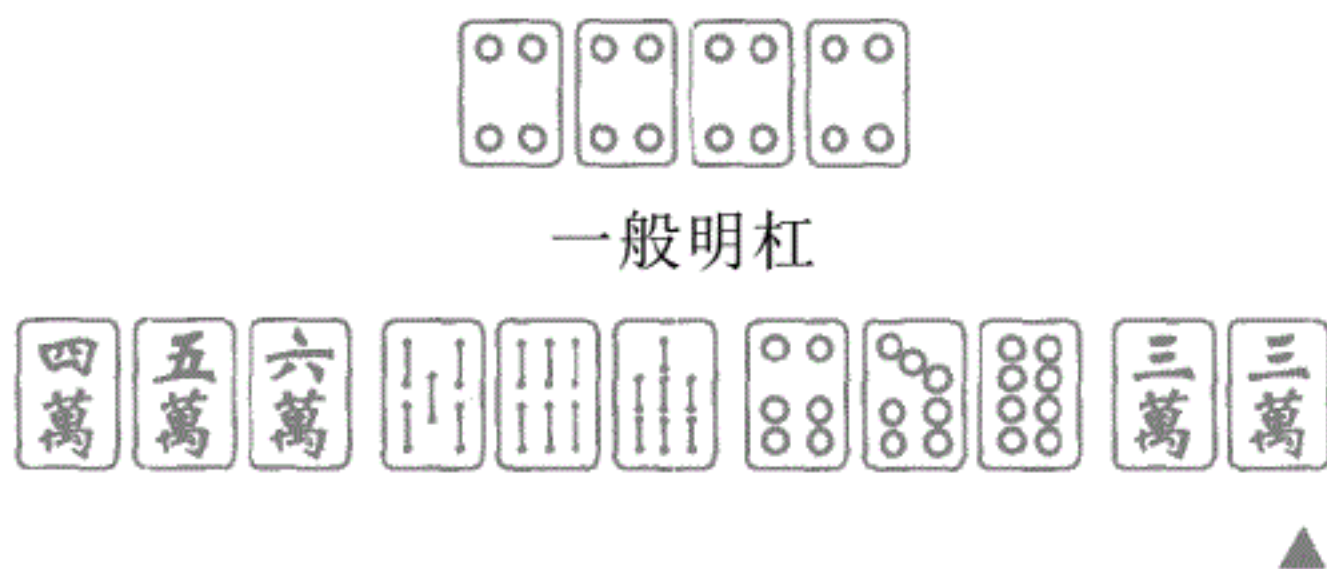
有的地区裁判认为只有碰出一种牌明刻自摸到相同的牌进行补杠，再从杠上自摸到牌形成和牌，才能计“杠上开花”，其直接开明杠或暗杠或自摸牌成和，则不能计“杠上开花。”这样裁定是错误的，缩小了“杠上开花”基本概念的外延。《竞赛规定》对“杠上开花”的定义是：“开杠抓进牌成和牌。”十分简要和明确，“开杠”自然包括直接开明杠或开暗杠，还有补杠，并没有限定只能是补杠才形成杠上



开花。

杠上开花和牌后不再加计一般明杠的番值分数，因为既然是“杠上开花”，必然具备有开杠的基础。《竞赛规则》中的“基本分的计分原则”指明：“对无必然联系的各个番种进行组合，累加计分。”不言而喻，杠上开花是先进行开杠接着从杠上抓牌成和，这样和牌的结果与以开杠为前提之间是必然性联系，而不是“无必然联系”，不过若是么九杠、门风杠、圆风杠、重风杠（如东风东杠、南风南杠等），按照《竞赛规则》规定在各种杠应计的番值分中，减去杠的 1 分（即一般明杠的番值）。图示如下：

例<sub>1</sub>：



某甲手牌中有暗刻四饼，某乙打出一张四饼，某甲报杠四饼从杠上（牌墙最后端）抓得一张三万成和，在计算其他番种分数后，加“杠开花”8分，不再加计四饼明杠番值分。如果四饼是暗杠，加计“杠开花”8分，再加计 1 分（一般暗杠应计 2 分，减去 1 分），另计“三色三步高”6 分，及单钓 1 分，断么 2 分。



例 2:



么九明杠

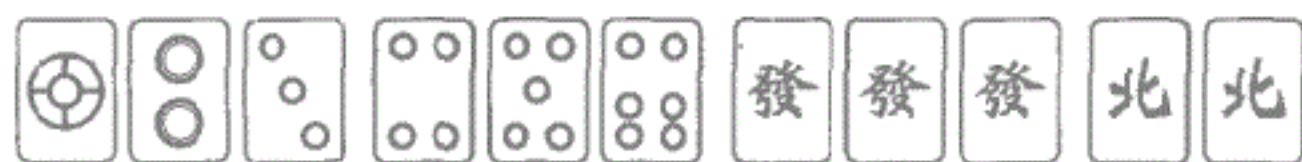
某甲已经碰出一饼一刻，后又抓得一张一饼，补杠时抓到一张七万形成和牌，一饼明杠应计2分，减去1分，可加计1分，“杠开花”另计分，和“无字”1分。



例 3:



圈风或门风明杠



西风圈某甲坐庄，对门某乙手牌中有西风一副暗刻，某甲打出一张西风，某乙报杠从杠抓到一张六饼形成和牌。西风西的明杠计5分，在计时时应减去明杠的1分，只加计4分，“杠开花”另计8分，另外，“连六”、“混一色”、“剑刻”可分别加计分。

例 4:



暗杠红中





某甲开红中暗杠，从杠上抓得一张九条形成和牌。暗杠红中计4分，减去1分，可以加计3分，“杠开花”另计8分，还加“全带么”4分，“么九刻”1分。

例5：

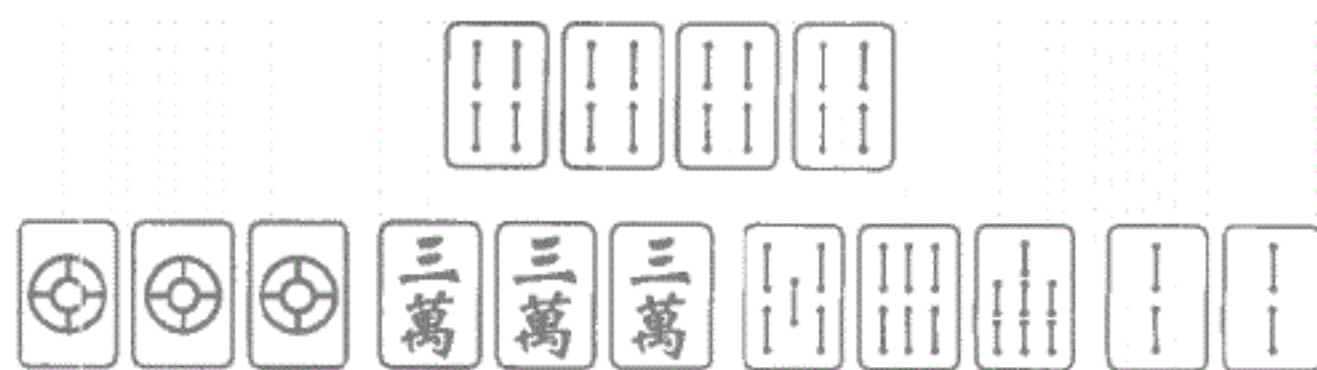


重风暗杠



东风圈坐庄的某甲手牌中有四张东风，开暗杠时抓到一张一饼形成和牌。东风东暗杠计6分，减去1分，计5分，“杠开花”8分，另加计“五门齐”6分、么九刻1分，喜相逢1分。

例6：



某甲打一张四条，某乙用手牌中一刻四条报开明杠，从墙上抓一张七条形成“杠开花”，此系一般明杠，不加计分。



由此常常引发两种不同的计分观点：

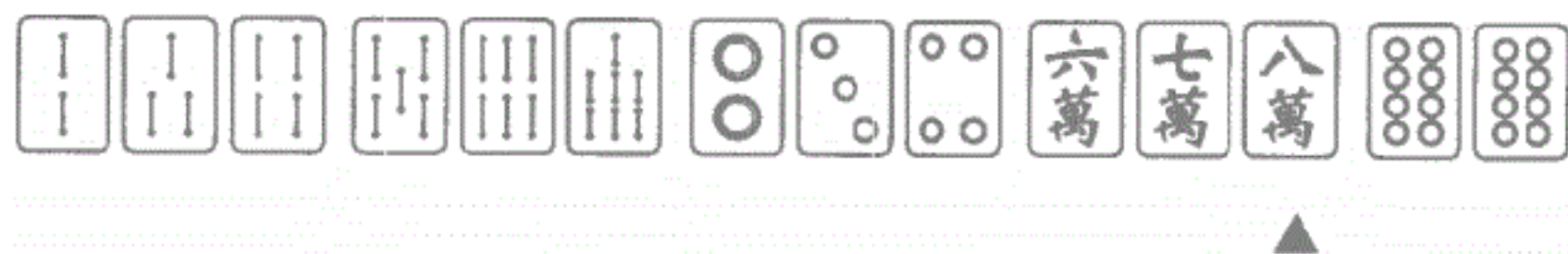
一种观点是某甲应负点炮责任，理由是由于某甲打出的四条，才出现某乙开四条杠后，导致某乙能够形成“杠上开花”；

另一种观点是某甲不负点炮责任，应认定是自摸（虽然不加计分）和牌，理由是根据《竞赛规则》的规定：“点和：和他人打出的牌。”某乙形成的“杠上开花”和牌，不是和某甲打出的四条，而是从杠上自己抓到的七条。也就是说，某甲不是出祸牌点炮直接责任者，某乙开四条杠并没有和牌，而是自己抓到七条才直接形成“杠开花”和牌。这种观点是正确的。（此牌例中还加计“么九刻”1分。）

### 33. 怎样正确认定“抢杠和”？

只有和别人补杠的牌，才能认定为“抢杠和”，别人在准备直接开明杠的时候，可以优先和牌，不可以视为“抢杠和”，以下两种和牌，均不加计“和绝张”。图示如下：

例1.



某甲已经碰出八万一刻，又抓到一张八万，亮明准备补杠。某乙正听五万与八万，恰好可以“抢”得某甲准备补杠的那张八万形成和牌。由于补杠必然是一种牌的第4张牌，不可以再计“和绝张”番值分数。



例 2:



某甲手牌中有三张二饼,见对门某丙打出一张二饼,某甲报杠,某甲的下家某乙正听坎二饼。某乙有意识等某甲亮明三张二饼后取过某丙打出的二饼,伸手准备从杠上抓牌的时候,某乙“抢”过那张二饼报和,自认为这可以算是“抢杠和”,其实不行。虽然《竞赛规则》中没有对这种所谓“抢杠和”有具体说明,但是已表述行牌中常规的顺序,即碰牌先于吃牌,和牌先于杠牌或碰牌、吃牌。某甲报杠,某乙可以形成和牌,尽管故意等到某甲要开二饼杠,表面上看极象是“抢杠和”,实际上是某乙有直接和牌的优先权。所以某甲报杠不能成立,某乙只能报和,不能认定为“抢杠和”。

### 34. 抓到牌墙最后一张是花牌或成杠牌怎么办?

在不同地区麻将比赛过程中,出现抓到牌墙最后一张是花牌,也有的是可以补杠或组成暗杠的牌,总之,都可以再抓一张,但是牌墙已经无牌可抓,有人认为由于抓不到牌,就可以不再打出牌,避免出牌点炮,给别人点炮和“海底捞月”。

这种观点是不恰当的,4家行牌的抓牌与出牌是一个完整的程序,有进必有出,只有形成和牌是只进牌不必再出



牌。任何人抓到牌墙的最后一张牌，无论是花牌或成杠的牌，既然已经抓进一张牌，就有责任打出一张牌，这是一盘牌进行的完整过程。为了避免点炮危险，不出牌是不可以的。

### 35. 裁判员怎样看待同桌3人一致的意见？

由于各地区举办麻将比赛经费并不充裕，很难每桌配备一名裁判员，多是一名裁判员负责几桌。因此常常出现同桌3人意见一致，与另一人发生分歧，裁判员赶过来询问，3人一致指出另一人违反《竞赛规则》，如延误出牌时间或报碰时间过迟、或暴露张没有打出来、报碰改为报和、没有报和便推牌成和、抓错牌不主动声明、打出牌已过牌墙又重新换牌、吃的牌过了一巡多才取回……多数情况中意见一致的3人一方是“原告”，另一人是“被告”，出现这种情况往往使缺乏实践经验和麻将理论修养裁判员左右为难，束手无策，较多的时候是以“少数服从多数”为依据做出判罚，也有很少的时候，是裁判员听了“被告”一方，振振有词表示自己确实受到不应有的歪曲，便以“竞技体育没有少数服从多数的裁判原则”为理由做出裁决。

从上面简单的介绍情况，很难准确地辨析双方的意见哪一方正确，因为缺乏了解实际具体情况。因此临场执行裁判员要详细认真听取双方的实际情况介绍，根据《竞赛规则》的有关规定和精神实质，全面深入分析双方的陈述，一时难下裁判，可以暂时停止比赛三五分钟（以后再补足比



赛用时），请示裁判长共同商议。大量的经验表明从《竞赛规则》与合情合理的准则中，是可找到让双方都能接受的最后裁定的。对《竞赛规则》全面与深刻的领悟，是正确而恰当处理这类裁判难题的关键。

### 36. 牌手怎样请示裁判员？

裁判员不在本桌前，牌手有疑难问题需要立即请示裁判员，可以举手示意，不应高声招呼，更不能擅自离开桌位绕过本桌（避免有偷视对手牌之嫌）去找裁判员。裁判员来到本桌后，牌手可以公开提出自己疑问，注意不要直接对别人提出指责和质问，以向裁判员提出请教的冷静态度为宜，不要直接影响参赛者的友好氛围。有的牌手性格急躁，有了问题便急不可待，大声招呼裁判员，裁判员一来又气冲冲大声说自己的不满和问题，毫不顾忌对别人应有的尊重。裁判员首先要严肃而又耐心地提醒他注意互相尊重，不能影响赛场肃静和谐氛围，裁判员可以向其他同桌牌手示意后，把这位一时大动肝火者请到另外无人的地方交换意见。然后再征求其他人意见，以便做出恰当处理。

### 37. 牌手有没有自动中止比赛的权利？

没有。牌手无论有任何不满意见，均无权利自动中止比赛，因为这不只关系到个人利益的得失，而是影响到同桌其他3位牌手利益的得失，牌手既然自觉自愿报名参加比赛，



就应善始善终参加比赛，这既是应享有的权利，也是应负的责任。擅自中止比赛是不尊重大会和裁判员的表现，是不遵守《竞赛规则》的行为，是直接严重干扰比赛的现象，应给予严肃判罚。

1998年在广州市举行的全国麻将比赛，和近几年的各地区麻将比赛过程中，也时有发生个别牌手擅自中止继续参加比赛的现象。他们自以为是的理由是，我自愿报名来参加比赛，也有自由中途退出比赛的权利。似乎别人不能忽视他的这种所谓的权利和自由。他忘记了做为一个社会人，在社会活动中必须遵守社会行为基本准则。麻将运动比赛就是一种特定的社会性体育文化活动，参与者无一例外必须遵守也属于社会行为基本准则范畴的特定的《竞赛规则》和相关规定，更不能妨害到他人的权益。从一般意义上说参加不参加比赛是个人的自由，一旦自觉自愿报名参加比赛，就表明愿意遵守《竞赛规则》和相关规定，进入比赛就体现着参赛者应有的权利与责任，两者必须兼顾，偏一不可。擅自中止比赛，就是违反了承诺和应负的责任，是不遵守社会行为基本准则和妨害他人权益的表现。不接受劝教，理所当然要从严处理，绝不可姑息迁就。

### 38.被判罚者不接受裁判员裁判怎么办？

被判罚者不接受裁判员的判罚，主要在三种情况下出现：

其一，被判罚者一时不能理解裁判员做出对自己判罚



的依据和理由，要求裁判员进一步对判罚做出解释。这就需要裁判员耐心做出进一步简要明确的分析和说明。多数情况下，被判罚者考虑应该顾大局识大体，最后改变态度服从裁判员的判罚。

其二，被判罚者由于裁判员言态的冷漠生硬，自己自尊心受到伤害后，一时失去必要的理智，心一横，采取硬碰硬的对抗态度。出现这种僵持不下的态势，裁判员不能意气用事，更不应该认为自己的权威受到轻视和挑衅，便轻率地加重判罚，使问题更加复杂化。有经验有较高文化素养的裁判面对这种情况会自觉地意识到自己的基本职责和应有的风格，裁判员不仅仅是赛场上有一定权威的“法官”，同时也是为运动员服务的人员，要千方百计使比赛顺利进行。因此，此时更需要冷静的理智和稳重的态度，认真反思自己有没有草率和生硬的言态，是不是缺乏对判罚依据必要的说明，只要被判罚者不是蛮不讲理，故意坚持抗拒，裁判员需要首先使自己态度和语言平和下来，耐心地说明自己对判罚的理由和依据，要求被判罚者能够理解和接受，即使一时对判罚有异议，先保持比赛继续进行到一局比赛结束后，可以相互再交换意见，也可以向仲裁组提出申诉。

其三，少数缺乏文化教养和性格暴躁者，对《竞赛规则》不甚了解，长期习惯于地区约定俗成的打法与规定；还有个别的老年牌手，原是工作系统的或单位的领导干部，在家庭又是养尊处优的爷爷奶奶，长期唯我独尊，发命令下指示，从来没有接受过什么处罚，参加竞技麻将活动时间不长，虽然也走马观花似地看过《竞赛规则》，理解不深不透。



这两种参赛者常常在受到意外的较重判罚的时候，很难让他冷静地接受，往往会不顾一切暴跳如雷，大声争辩甚至公开宣布退出比赛，扬言要向赛事主办者的上级部门反映等等。裁判员遇到这样的参赛者应不卑不亢，不畏不惧，以事实为依据，以《竞赛规则》为准绳，做到裁判员力所能及的工作，坚定不移地做出严肃的判罚。不能迁就这种唯我独尊的家长式习气，无论是什么级别的干部。

### 39. 参赛者有没有暂停比赛的权力？

在一般情况下，参赛牌手在比赛的行牌过程中，没有自动暂停继续比赛的权利，如果有合理而需要立即解决的问题，可以请示裁判员并获得批准的情况下，暂时停止继续比赛。如自己身体出现无法忍受的不适感觉、或发现别人面部与身体出现病痛的症状、或发现别人有违规现象而又必须立即澄清和解决的问题、或难以忍受赛场出现的某种干扰等等。

### 40. 同桌牌手之间的用语或与裁判员交谈，在语言上有什么要求？

除了使用《竞赛规则》中规范语言，在赛场必须使用大家都听得懂的语言，当然最好是使用普通话。不得用大家听不懂的地方语和外语，以防止利用地方语或外语传递非法信息。1998年，在广州市举行的全国麻将比赛，聘用执行裁



判员多数是当地人,其中有的裁判员在比赛过程中,就出现与当地牌手用广东话交谈,有的地区参赛牌手对此提出不少意见,表示怀疑他们用广东语交谈,不利于公平和公开的进行比赛。因此,在多省市或国际性麻将比赛中,应有使用语言的明确要求。

#### 41. 怎样看待牌手自言自语和拍牌、摔牌、扔牌等现象?

常见一些牌手在行牌顺利的时候,十分兴奋,不时地为自己连连得手和牌低声叫好,有时行牌不顺利的时候,又低声说“倒霉!”每每后悔自己打错了牌,心情不顺畅又自言自语:“该死,怎么又打错了”、“单等一张牌,就是不来”、“刚听,人家又和了”、“怎么办?!”……唠唠叨叨,愁天忧人,牢骚不断,显而易见影响别人集中注意力和平静的心态,也干扰了别人的思考。

根据《竞赛规则》第二条“行为准则”和“运动员守则”中的规定:“讲文明、讲礼貌、讲道德……”显然这种自言自语是不符合规定的要求,裁判员有责任 and 权利提出劝告,若不能改正可以给予警告,警告无效可以判罚,直到停止这种妨碍他人比赛的言态,这也是维护赛场文明、高雅和肃静的氛围。

有的牌手和高番值大牌的时候,把自摸的牌往牌桌上一拍,响声刺耳,有时连连抓不得如愿的牌,出牌往牌池一摔或一扔,虽然随后也把牌重新摆齐,但是这种发泄情绪的



举动，影响别人平和的心态，也是不文明和不尊重别人的行为，是《竞赛规则》制止的行为表现，比那种自言自语现象，更难让人容忍。裁判员应予及时提醒或警告，无效时可以严肃判罚，绝不可姑息迁就。应确保健康文明的竞技麻将活动的环境不断净化和优化。

## 42. 安排“陪打”是否适当？

两年多以来，通过各地区举办麻将运动比赛活动的实践表明，安排“陪打”很难适当。首先是担任“陪打”者很难把握自己的行牌所产生的影响，在这方面，我有切身体会。

1998年，在北京举行的第二届钓鱼台国宾馆名人麻将邀请赛上，我是负责仲裁工作和调研组工作，由于缺席人较多，不少人员被安排充当“陪打”，最后也请我当这个角色。刚打第一圈我和牌两次，同桌的参赛者离开牌桌，找到裁判组提出“抗议”，坚决不同意我去当“陪打”。据后来有人告诉我，人家说：“盛老总和牌，我们怎么能取得好成绩，回到省体委怎么交待；再说他当“陪打”，还怎么执行仲裁工作。”裁判长也不便向我说有人提出“抗议”，便以有事找我商量为由，把我调换下来。

1999年第三届钓鱼台名人麻将邀请，我仍担任仲裁组和调研组工作，又由于缺少“陪打”，再一次让我当“陪打”，有人提醒：“您这次是陪三位老将军打牌，尽量少吃、少碰、少和牌！”打了三圈，我心里十分别扭，明明抓到一手难得的好牌，又是自摸和，却要折毁打出去。一时出牌不慎，



给一家点炮，便遭另外两家的白眼。人家质问：“盛教授总不吃、不碰、不和，岂不成了木偶和摆饰，单纯哄我们玩不行，我想看看你有多大本领。”老将军这句话，使我从“三少”提醒中解脱出来，尤其是当时我手中的分数卡已输得所剩无几，我鼓起精神和勇气，在第四圈我和了三盘，又全是自摸，结果反败为胜。在我上台领按分区第4名奖杯时，有人打趣地低声向我说：“有的老同志提意见，说您当“陪打”还能领奖杯。”木已成舟，大会已宣布领奖名单，我想不计比赛成绩也不行了，只好怀着哭笑不得的心情走下领奖台。总之，当“陪打”很难，和牌不行，影响别人正式参赛的成绩，不和牌也不行，触犯了自尊心较强的参赛者，出祸点炮也不行，使一家得益，两家受损失。也很难专门培训一批专业“陪打”人员，在技术上和心理品质上怎样进行培训？太难。

自2000年开始，天津麻将运动协会在举办市级以上麻将比赛中，试着实行不少地区传统的一种打法，俗称：“3人推磨，”如果临时缺席1人，3人依据有关规定行牌，仍码4道牌墙，只是空一家（请读者参阅我在1996年3月发表的《麻将运动》一书第147页，天津人民出版社出版）。最后根据各自所得比赛分多少核定名次，第一名计标准分4分，第二名计2分，第三名计1分，无第四名。如果一桌临时缺席2名牌手，不能另行安排，两名牌手不能进行比赛，平均分享第一名和第二名的标准分，各计3分。

一年多以来的试行结果表明，大家确实感到采用“陪打”的效果欠佳，很难恰当地发挥“陪打”的作用。在《竞赛



规则》没有正式修改和充实之前，试行天津麻将运动协会的“推磨”打法和合理分享缺席标准分是可以试行的。在其他棋牌运动比赛中，也有缺席一方弃权，另一方不战而胜。

### 43. 坐庄者开牌后抓满14张牌，即成和牌怎么计算分？

坐庄者开牌后抓满14张牌即成和牌，按传统番种的称谓，是“天和”。由于“天和”的形成，偶然性和侥幸性因素的作用很明显，在《竞赛规则》临近出版时，编写组根据领导指示，在反复讨论后才决定删去，目的是有利于增强技艺性和必然性因素的作用。各地区传统的约定俗成的规定，“天和”是最高番值的番种。根据《竞赛规则》规定，坐庄者开牌后抓满14张牌若能有效和牌，可以报和推牌，另计“不求人”4分，能组成其他番种，逐一计分。如果不能达到起和分，则是无效和牌。

### 44. 《竞赛规则》中“大四喜”的牌例2是否漏计“混一色”？

《竞赛规则》中“大四喜”的牌例2，没有漏计“混一色”。图示如下：





分析:此牌型除了“大四喜”,有一对九万作将牌,也符合“混幺九”牌式规定条件,由于一对将九万是序数牌,必然是“混一色”,也不能一对九万将重复定番计分。所以在牌例<sub>1</sub>的是一对剑牌作将,加计“字一色”分,在牌例<sub>3</sub>的是一对三条(也可以是其他花色的二至八序数牌)作将,加计“混一色”分。这正是体现出区别对待的原则。有人对类似这种问题提出“非此即彼”的观点,认为既然肯定一对红中作将是加计“字一色”,不再计“混幺九”。一对九万(或九饼、九条)作将加计“混幺九”,那么剩下只有二至八序数牌作将,则必然是“混一色”,既然是必然性联系,更不应该加计“混一色”。要全面分析 14 张形成特定牌型的和牌,可以加计番种有 3 种不同的可能性,实现其中任何一种可能性,都可以加计不同番种分,而不是只有一种可能性。如果只有一种可能性,那就是必然。不能任意排除其中两种可能性,便认定第三种可能性是必然性结果。试想,如果先认定一对三条作将,可以加计“混一色”,再认定一对九条作将,可以加计“混幺九”,那么只剩下了一对红中作将,还能不能加计“字一色,”按照提问者“非此即彼”的逻辑,显然不妥。

45.《竞赛规则》中“大三元”的番值是否偏高,既然不合理,怎么办?

各地区竞技麻将活动,牌手们普遍认为“大三元”组成难度远远低于其他 6 个最高番值(88 分)番值,也低于 64 分的几个番种。这也是大量实践中所证实的问题。如果说这种

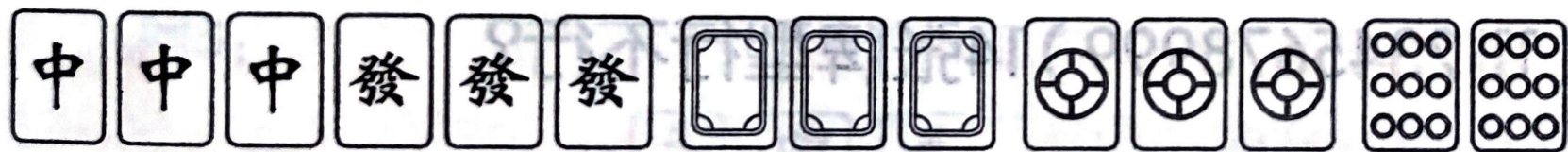


番定分值不合理,便不应该执行,也欠妥当。是否可以一分为二来看待,“大三元”所定番值与同档次最高番种的番值比较,是不够合理,欠公平,但是“大三元”所定番值高,谁都有同样动作组成的机会,不是只有某个人才有这样的机会,相对而言,凡是参赛者组成“大三元”机会都是平等的,这样看又是公平合理的。像运动组成其他番种一样,谁的牌技水平高,有机会动作的成功率就多。虽然,我这样解释,可以肯定的是在将来修改《竞赛规则》的时候,会更科学地重新核定一些番种的分值。

“大三元”番值偏高,怎么办,我个人看法是:一、按照《竞赛规则》继续执行;二、在本省市举行的麻将比赛,在补充规定中明确规定“大三元”番值,只要参赛者普遍认同,未尝不可以试行,为将来修订《竞赛规则》提供可贵的实践经验。

#### 46. “大三元”还有没有定番核分的典型牌例?

除了《竞赛规则》中“大三元”的3个典型牌例,还可补充一个典型牌例,图示如下:



此牌可以加计“混幺九”和“混一色”。



47. “绿一色”加计“清一色”番值,为什么不加计“混一色”?

“绿一色”不是我国传统番种,50年代先后出现在美国、日本和港台地区。原牌型是二、三、四、六、八条和绿发。

《竞赛规则》选定原来牌型,番值计88分。又考虑到如果没有绿发,组成的难度明显增大。原型“绿一色”组成是规定牌24张中的14张,其限定牌占有率是58.3%。没有绿发的“绿一色”规定牌20张中的14张,其限定牌占有率是70%。一个番种组成的规定中限定牌占有率越多,则组成的难度越大,因此,显而易见,没有绿发的“绿一色”组成的难度很高,所以加计“清一色”番值。

“绿一色”还有个典型牌例图示如下:



此牌可以另计绿发一刻（或明暗杠）分值。

48. 和牌后再摆放成“九莲宝灯”  
(1112345678999)14张牌型行不行?

不行。“九莲宝灯”是传统的古老番种,又称“九朵莲花开”、“九灯九亮”等,主要含义是同花色一至九都是听张,即九面听。如果行牌吃牌或碰牌,就不可听同花色一至九的9张牌,也就不能成“九朵莲花开”。所以行牌中不能吃



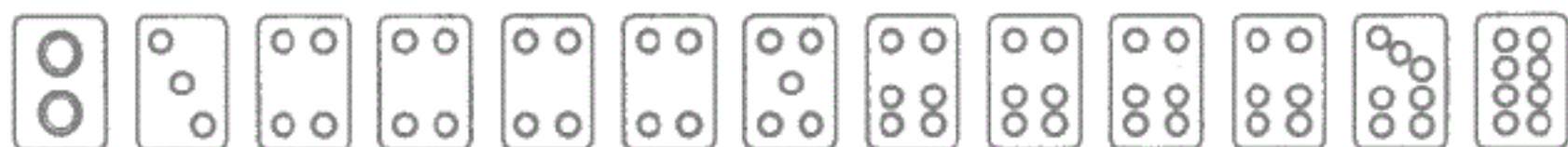
牌或碰牌。即使是别人点炮的牌或是自摸的牌，若能成和，也要明显摆放另一处，以便大家审视一手牌的牌型对不对，能不能听一至九的9张。

容易混淆的牌型，图示如下：

例1：



例2：



例3：



例4：



以上4例牌型，都能听相同花色序数一至九的9张牌。但是由于听牌的牌型不符合规定，不能定为“九莲宝灯”，不过它们也有传统的番名，称“亚九莲宝灯”、“处处亮”。

例5：





此牌中三万、四万与五万是已经吃进的一副顺子，手牌中有3张一万，二万、六万、七万、八万各一张，3张九万。此时自己抓到或别人打出一张三万，形成和牌后可以摆放成“九莲宝灯”牌型，但是不能定为“九莲宝灯”，因为这种牌型不能听一万至九万的9张牌，只能听二万和三万。

例6.



明刻



手牌

此牌中3张一万是碰出的明刻，手牌中有二至八万各一张，3张九万的暗刻。此时，自己抓到或别人打出一张一万形成和牌，十分相似是“九莲宝灯”，实际上不符合《竞赛规则》的规定，表面上只看牌型是没有差别，若检查听牌的张数，便可发现不能入听一万至九万的9张牌，而是只能听一万、二万、四万、五万、七万、八万等6张牌，所以，不能定为“九莲宝灯”。

**49. 组成“四杠”和牌，有暗杠或明刻或暗刻是否可以累加计分？**

《竞赛规则》中“四杠”的定义是“四个杠”，没有说这种杠有明暗的特定的区别。这就表明无论其中有没有或有



几个暗杠都在“四个杠”范围之内，自然不可以加计“暗杠”的分值。既然不区分明杠与暗杠，也就不应该再区别明刻与暗刻的累加计分。试举一例有助辨析，比如有人有东风、南风、西风、北风等四杠(无论明杠或暗杠)和牌后，可计“大四喜”，加计“四杠”。若是这4种风牌是4个刻子，和牌后计“大四喜”，不能计“四杠”，可见同样牌的杠可以包括刻子，刻子不能包括增值的杠。同样牌的杠与刻子是两个可以各自分别单独计分的不同番种，而同样牌的杠与刻之间有着必然性联系。从逻辑学意义上说，一个基本概念的内涵越简要，它的外延就越宽广。《竞赛规则》中“四杠”的定义只是3个字：“四个杠”，它内容与范围便相当宽广。既然不分几个明杠与几个暗杠，也就不应该再分有几个暗刻与几个明刻，所以在确认“四杠”和牌后，不加暗杠中的“四暗刻”、“三暗刻”、“双暗杠”等分值。从严格意义上说，“四杠”可以泛指所有的杠牌，如果这样又过于宽泛，会产生过于简单化缺憾，因此在不分明暗杠的前提之下，区别对待有特定性质的杠牌。出现在“四杠”的和牌之中，有其他特定的杠牌，一律减去以一明杠为基分(1分)，可以加计其番值分，如“幺九杠”加计1分；“双同杠”加计2分；“三同杠”加计13分；“剑杠”加计2分；“双剑杠”加计4分；“圈风杠”加计1分；“门风杠”加计1分；“双风杠(东风东，南风南等)”加计3分；“三风杠”加计9分等。以下典型牌例的定番计分：

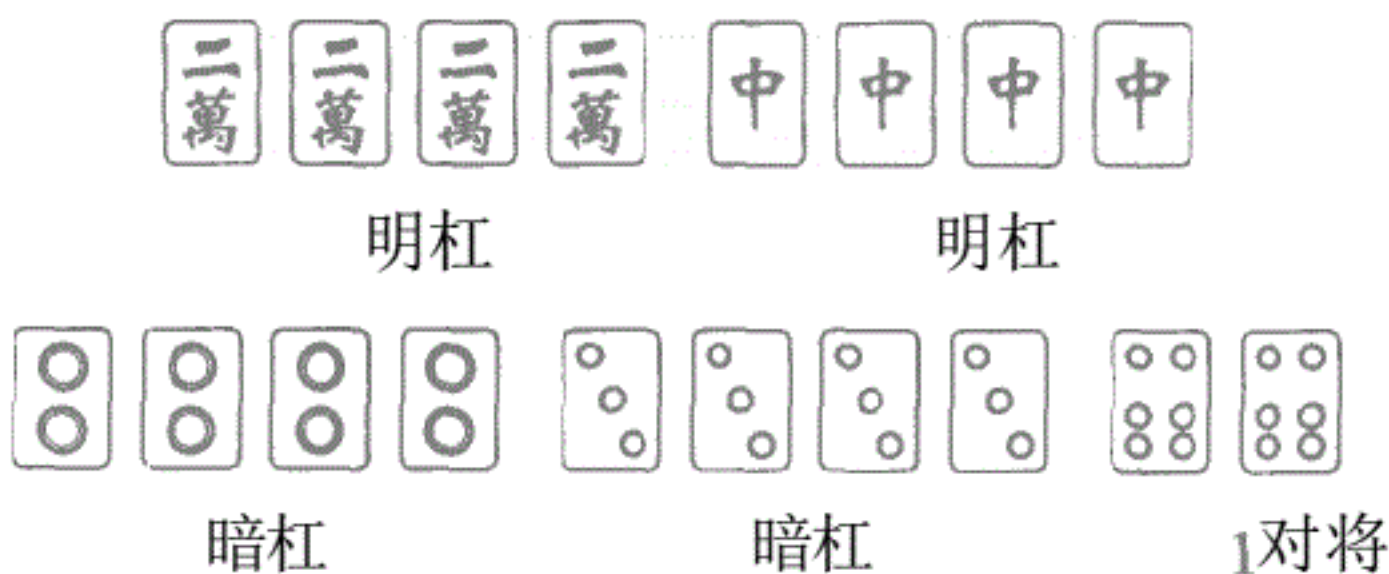


例 1.



此牌中一万、四万、六万、八万是4副暗杠，一对将是九万。和牌后可计“四杠”64分，“清一色”24分，“么九杠”1分，若是自摸、钓将或“抢杠和”、“妙手回春”等，可逐一加计。

例2



此牌二万与红中是两副明杠，二饼与三饼是暗杠，一对将是六饼。和牌后可计“四杠”64分，“缺一门”1分，二万杠与二饼杠“双同杠”计2分。其他可加番计分的番种同例1。

例 3.







暗杠

暗杠

1对将

此牌中有四万与一饼两副明杠，四饼与四条是两副暗杠，二万是一对将。和牌后计“四杠”64分，“三同杠”13分，“小于五”12分，其他加计番种分值同例1。

例4:



明杠

明杠



暗杠

暗杠

1对将

此牌中有绿发与一条两副明杠，白板与三条两副暗杠，一对七饼作将。和牌后可计“四杠”64分，绿发与白板“双箭杠”4分（不论明暗杠，各减去一般明杠的基分，即1分）还可计“缺一门”1分，“么九杠”1分，若有其他可加计番种分值同例1。

例5:



明杠

暗杠



暗杠

暗杠

1对将



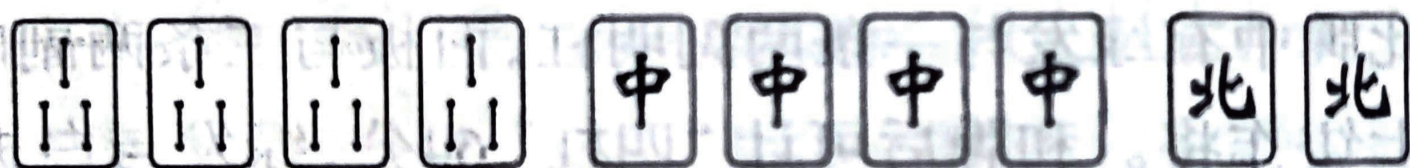
此牌中南风杠是明杠，西风与北风、九万是3副暗杠，一对将是九万。和牌后可计“四杠”64分，“混幺九”32分，三风杠9分，南风杠3分（因为是南风圈，坐南家牌手和牌）“缺一门”1分，若有其他定番计分同例1。这里需要补充说明南风杠为什么可以加计分，重风刻指东风东、南风南等，按《竞赛规则》规定可计4分，又是明杠牌应计5分，应该减去本身是三风杠之一，减去明杠的基分1分，全牌又是“混幺九”的基本番种，再减去1分，所以只能计3分。若有其他可计的番种，定番计分与例1相同。

例6：



明杠

明杠



明杠

明杠

1对将

此牌中五万、二饼、三条、红中是4副明杠，单钓北风和牌，此牌计“四杠”64分，剑杠红中2分，“五门齐”6分，“全求人”6分，若有其他番种的定番计分同例1。

我认为尽管注意“四杠”和牌后，按照《竞赛规则》对此番种的定义，不细分明杠与暗杠，都归为“四个杠”，减少了许多定番计分的问题，又注意避免过于简单过于笼而统之地不加区别的某些非一般杠牌与有特定杠牌之间的差异。但是我在研究中，想到多数牌手在和牌后仍会感到复杂而又繁琐。因此，在目前执行这些定番计分的规定，还需要



继续深入探索，探索更加简明而又适当的方式方法。既不简单化，也不繁琐是应该坚持的准则。

## 50.怎样正确地判定“不求人”番种？

自1998年7月《中国麻将竞赛规则》正式出版后，不久在哈尔滨市举办全国首届麻将裁判培训班上，主讲人在解释“不求人”番种的时候，除了讲解其基本定义：“4副牌及将中没有吃牌、碰牌（包括明杠），自摸和牌。”并指出一些本来不可能吃牌、碰牌（明杠）的番种，即使最后自摸和牌，也不能加计“不求人”番值，同时还举例了如“四暗刻”、“全不靠”、“七对”、“十三幺”等和牌。

两年多以来，无论在全国性的麻将比赛，还是在各省市的麻将比赛中，都是执行的这种补充规定的规定。在有些地区的麻将比赛与裁判员培训上，有些爱刨根问底的同志对这种补充规定提出疑问，并提出不同看法，最后总是以“全国裁判培训班的主讲人就是这样说明的，各地区都是这样执行的”为理由和依据做回答。

如果我们冷静下来反思，实事求是地探讨，不难发现主讲人介绍的这种硬性的补充规定欠妥，与《竞赛规则》对“不求人”的定义有矛盾。因为补充规定的说明，即使某些符合《竞赛规则》规定的和牌，也不认定为“不求人”，岂不是既肯定又否定。那么，就以讲师提出的“全不靠”、“七对”、“十三幺”、“四暗刻”等番种的和牌来做辨析，这些番种之所以不能吃牌与碰牌，以及不能钓将牌，是《竞赛规



则》对组成这些番种运作过程的要求，也是这些番种组成的难点与特点，尤其是最后实现和牌，不是只有惟一的（即必然性的）可能，而是有两种可能性，即自摸和牌与别人点炮和牌都可以。比如要达到某一个终点，如果只有一条道路，那么可以说这条道是必然要走的道路，有另外一条道路同样可以达到目的，这样的两条道路，哪一条都不是必然性要走的惟一道路。

既然主攻“全不靠”、“七对”、“十三么”、“四暗刻”等番种，经过相当难度的运作，最后自摸和牌，与其他难度有高有低番种运作的过程中，不吃不碰（杠）最后自摸和牌，同样都符合《竞赛规则》中“不求人”的规定，有什么经得住推敲的充分理由和根据，而不给予公平认定呢？！《竞赛规则》最重要的特点之一，就是公正与公平，补充规定同样要公正与公平，合情合理，更不能与《竞赛规则》有出入、有不一致的地方，只能是有利于贯彻《竞赛规则》更准确、更切实、更深入和更周详，否则所抽出的补充规定不仅大可不必，还会使裁判与牌手观念模糊，似是而非，左右为难。

我认为只要符合《竞赛规则》的具体规定，应该核定加计多少分，就要加计多少分，不能凭任何人主观臆测，甚至带有意气用事的情绪成分来看待累加计分，只要是在一盘中不曾吃牌碰牌，最后自摸和牌，表明始终没有利用过别人的牌。勿庸置疑，就应该加计“不求人”。



### 51. 有没有“清么九”的“七对”？

没有。《竞赛规则》中“清么九”的定义是“由序数牌一、九刻子组成的和牌”、“七对”的组成不可能有刻子。

### 52. 有没有“字一色”的“七对”？

没有。“字一色”必须由刻子（或杠）和 1 对将组成和牌，“七对”中不可有刻子。

### 53. “一色双龙会”的番值是否偏低？

《竞赛规则》颁布三年多以来，大多数地区的竞技麻将实践活动表明，出现“一色双龙会”和牌的次数明显少于“大三元”与“十三么”和牌。在传统的约定俗成的打法中，“大三元”与“十三么”总是与“大四喜”相提并论，都归为最高番值的番种。大量实践证实，并非如此。从动作的实际难度来看，“一色双龙会”可以提升为最高番值的番种，“大三元”与“十三么”应该划入第二档次番种。这留待《竞赛规则》修改时考虑和订正。

### 54. “三杠”和牌可以累加哪些番种？

请参阅前面对“四杠”和牌的诠释。



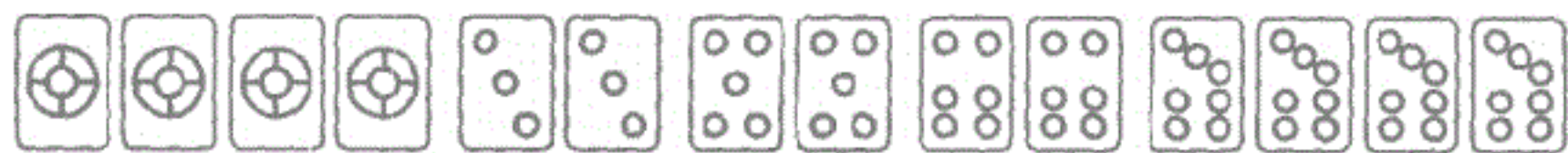
## 55. 有没有“混幺九”的“七对”？

没有。《竞赛规则》中规定“混幺九”，必须是由一、九序数牌与文字牌的刻子、将牌组成。

## 56. “七对”可以累加哪些番种？

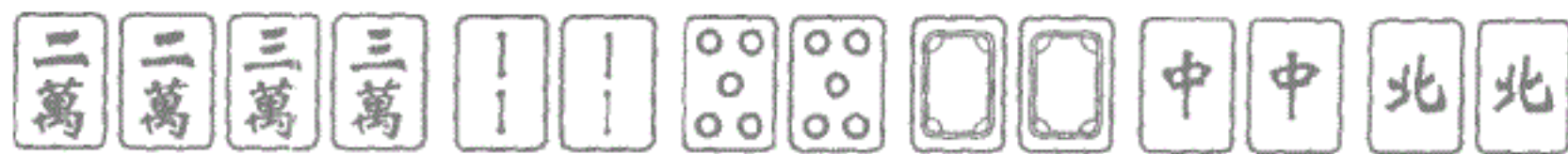
“七对”和牌后，若有“清一色”、“混一色”、“五门齐”、“四归一”、“断幺”、“无字”、“不求人”、“海底捞月”、“妙手回春”等番种，可以累加计分。图示如下：

例1：



此牌成和后，可计“七对”24分，“清一色”24分，一饼与七饼两副“四归一”4分，若有“不求人”、“海底捞月”、“妙手回春”等番种可以累加计分。

例2：



万子牌      条子牌      饼子牌      剑牌      风牌

此牌成和后，可计“七对”24分，“五门齐”6分，若有其他番种可以加计分值。



## 例 3:



此牌成和后,计“七对”24分,“混一色”6分,三条“四归一”2分,自摸和牌加计“不求人”4分,若是抓牌墙最后1张牌成和加计“妙手回春”8分,若和牌池出现最后的1张牌,则可加计“海底捞月”8分。

## 例 4:



此牌成和后,计“七对”24分,加计“断么”2分,其他可以加计番种同例1。

## 例 5:



此牌成和后,计“七对”24分,加计“无字”1分,若有其他番种累加计分同例1。

57.《麻将规则》中有几种牌型的“全不靠”,怎样累加计分?

共有3种牌型的“全不靠”。一是“七星全不靠”,二是“组合龙全不靠”(此番种在《竞赛规则》的“番种分值表”中没有单独明确列出),三是一般牌型的“全不靠”。图示如下:



## 例 1.



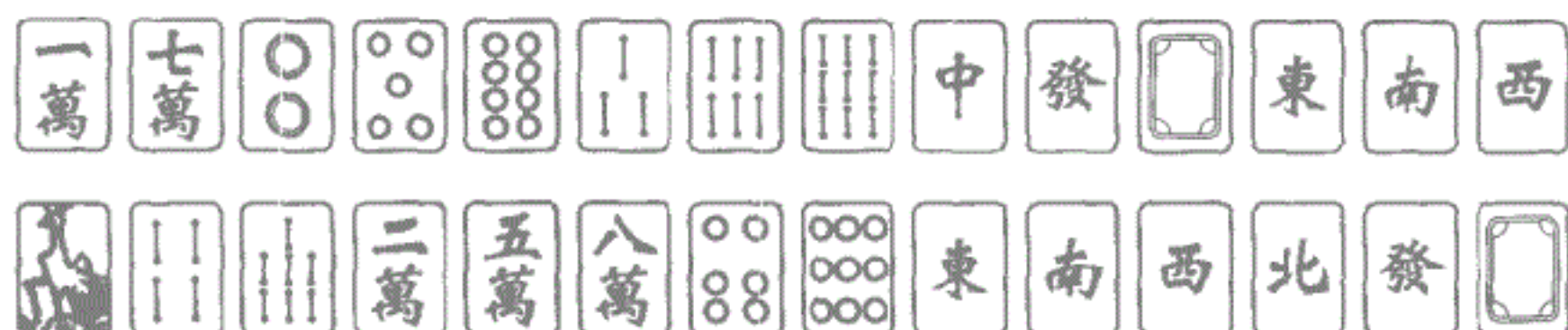
“七星”是指 7 张不同文字牌。和牌中这样 7 张文字牌，还有三种花色序数牌各占一、四、七；二、五、八；三、六、九的数位。组成这种和牌计“七星全不靠” 24 分，自摸成和可加计“不求人”，若是“和绝张”或“抢杠和”、“妙手回春”、“海底捞月”等番种，都可以累加计分。

## 例 2.



“组合龙全不靠”是指有 9 张 3 种花色序数牌，各占一、四、七；二、五、八；三、六、九 数位，其他 5 张牌是不同文字牌。和牌此番计 24 分，若有其他番种可以累加计分同例 1。

## 例 3.



这是普通牌型的“全不靠”计 12 分，它在序数牌的规定数位上缺少 1 张，在 7 种文字牌中也少 1 张。自摸和牌可加计

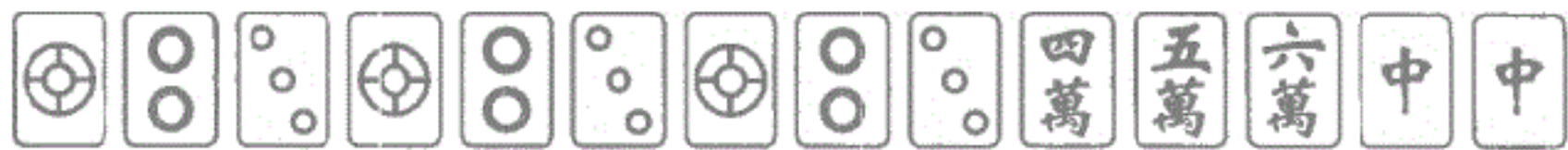


“不求人”4分，其他可以累加计分的番种同例1。

（在传统番种有“十三不靠”各地区打法和约定俗成的规定不同，一种“十三不靠”，只是指听牌状态而言，和牌的时候也必须是14张不同的牌，序数牌只要间隔两个数就行。另一种“十三不靠”是13张不靠的牌，形成和牌时可以有1对将牌，实际上是13张牌之间不靠。而且13张不靠的牌，序数牌之间可以相隔两位以上的数，也没有数位规定的要求。《竞赛规则》中的“全不靠”继承了传统“十三不靠”的基本特点，加强了技艺性、明确性和有序性，消除了它原有的随意性和模糊性。）

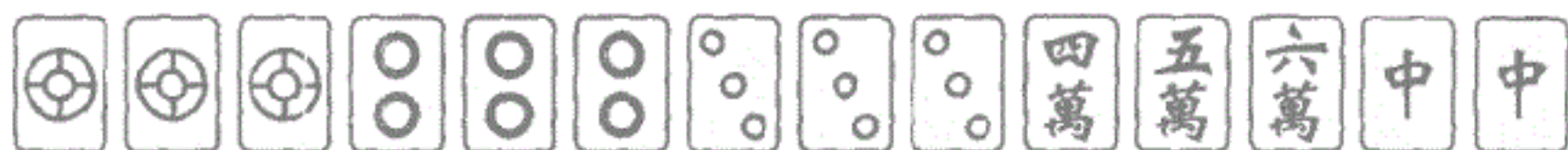
58.“一色三同顺”中为什么不提“不计一色三节高”？可以另计哪些番种？

《竞赛规则》的“番值种分值表”中，在注明“一色三同顺”定义后，指出“不计一色三节高”，这是手牌中9张这样的牌，如下图所示：



有一饼、二饼与三饼3副相同的顺子，如果其中有1副顺子吃出亮明，和牌后自然只能认定是“一色三同顺”，若这3副相同的顺子，在手牌一直没有亮明，和牌后可以组成“一色三同顺”，也可以组成“一色三节高”并计“三暗刻”。如下图所示：





《竞赛规则》的基本分的计分原则之一不重复原则规定：“当某个番种，由于组牌的条件所决定，在其成立的同时，必然并存着其他番种，则其他番种不重复计分。”计分原则之二不拆移原则规定：“确定一个番种后，不能将其自身再拆开互相组成新的番种计分。”根据这两条计分原则，3张一饼，3张二饼，3张三饼，和牌后确定为“一色三同顺”后，便不能再折移组成“一色三节高”，重复计分。选定哪一种番计分，只要没有亮明牌（加吃牌、碰牌），是拥有此牌牌手个人的自由与权利。

如图示的牌例，“一色三同顺”或“一色三节高”只可计其中一种番的24分，“缺一门”1分，是否还有“自摸”、“门前清”、“不求人”、“全求人”、“钓将”、“坎当”、“抢杠和”、“妙手回春”、“三暗刻”、“海底捞月”等番种，符合计分原则，均可逐一累加计分。

**59. 有没有“全大”或“全中”、“全小”的“七对”？**

没有。《竞赛规则》中“全大”、“全中”、“全小”的和牌，必须符合规定：应该由“顺子、刻子（杠）将牌”组成。



## 60.各地区牌手普遍认为“三色双龙会”番值计分偏低怎么办?

在《竞赛规则》没有重新正式修改前,在全国性或埠际麻将比赛中,还是应该继续执行《竞赛规则》规定。在各省、市举办本地区麻将比赛,可以征得各队代表同意执行对“三色双龙会”修订的番值订分,为修改《竞赛规则》时提供经验。

## 61.明杠还算不算暗刻?

不算。比如手牌有1副暗刻,别人打出1张与暗刻相同的牌,此时放弃一明杠的权利(即多一次从杠上抓1张牌的机会,并可能有“杠开花”的机会),这就能保持暗刻的特点。如果选择开杠,就是多了上述机会,随之也就失去暗刻的意义与特点,开明杠后大家都看到了什么牌,还有什么“暗”可以保持。所以,原有的暗刻一旦开了明杠,便不算做暗刻。

## 62.“组合龙”有几种和牌的牌型?

“组合龙”有4种基本牌型,一种是“平和”型,第二种是“五门齐”型,第三种是“全不靠”型,第四种“半随意”型。有人曾对选定“组合龙”提出疑问,认为《竞赛规则》中有“清龙”与“花龙”就可以了,说“组合龙”牌型杂乱,又使用了现代词“组合”,不伦不类,不古不今。其实这个番种



不是推荐者个人凭空杜撰出来的，而是选自我国古老的传统番种“跳平和”(见以下图例1)，吸收了其主体牌式的结构，即三种序数牌各占了3个规定的数位，初看似乎是没有严格明确的牌序性，实际上与“花龙”是3种花色序数牌，各占一二三、四五六、七八九。“组合龙”与之相似，区别只是所占数位不同，“花龙”是3种花色序数牌，每副顺子各占一段“组合龙”，是3种花色序数牌，每一张牌要占严格规定数位，由于花色均匀分布，推荐者提名是“变色龙”(也实有这种动物)，编写组有人认为这种番名有贬义性，改名为“组合龙”。麻将运动是我国龙文化的一部分，依我拙见，希望大家创编出更多新的结构巧妙龙系列番种，有助于丰富麻将运动的技艺性和情趣性，不要武断“组合龙”是生编生造出来的不伦不类、不古不今的番种。凡是有传统麻将知识和实际活动经验者，断不会提出这种无知的质问。三年多以来，这一番种已被各地区广大牌手所认同。4种“组合龙”典型牌式如下：

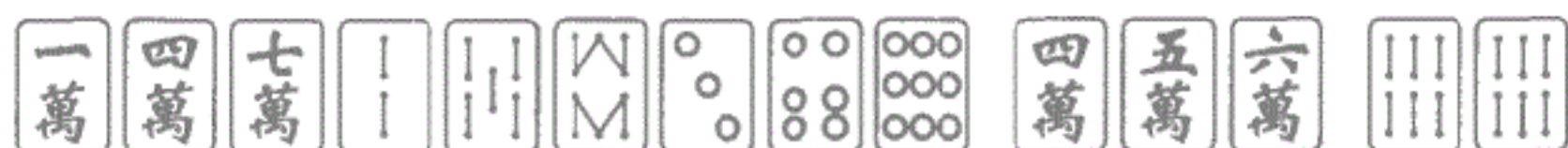
### 第一种“平和”型的“组合龙”头

是由3种花色序数牌，各占一、四、七；二、五、八；三、六、九的数位，还有一另顺子和1对序数牌的将组成的和牌，图示如下：

例1：







组合龙

1副顺子

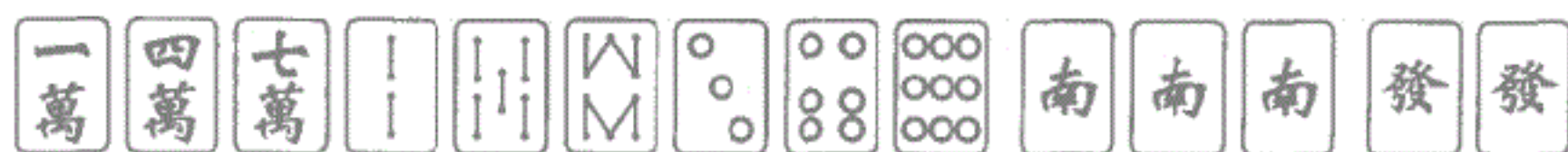
1对将

此牌成和后“组合龙”12分，“平和”2分，若“自摸”、“门前清”、“钓坎钓”、“绝张”、“不求人”、“全求人”、“抢杠和”、“妙手回春”、“海底捞月”等番种，可累加计分。

第二种“五门齐”型的“组合龙”

是由“组合龙”9张牌、剑牌或风牌1刻与风牌或剑牌1对作将。图示如下：

例2.



组合龙

1副顺子

1对剑牌



组合龙

1刻剑牌

1对风牌

此牌成和后“组合龙”12分，“五门齐”6分，南风刻1分（或2、4分），若有其他番种同例1，累加计分。

第三种是“全不靠”的“组合龙”

由“组合龙”9张牌与5张不同的文字牌组成。图示如下：



例3:



此牌成和后,“组合龙”的“全不靠”24分,如有“不求人”、“和绝张”、“抢杠和”、“妙手回春”、“海底捞月”等番种可以累加计分。

第四种是“半随意”型

由“组合龙”9张牌,与任何1副牌(3张或4张)和1对将组成。图示如下:

例1:



此牌和牌后,“组合龙”12分,二饼“四归一”2分、“无字”1分,若有其他番种同前各例,可以累加计分。

例2:



此牌和牌后,“组合龙”12分,若有其他番种同前各例,可以累加计分。



### 63.《竞赛规则》中“大于五”与“小于五”的牌例,为什么出现“全大”与“全小”图示?

《竞赛规则》第77页、第78页,在介绍“大于五”图示中例1与例2出现“全大”牌型,介绍“小于五”图示中例1是“全小”牌型,确实欠妥,会造成读者误以为和牌后,可以计“大于五”又能重复计“全大”,计“小于五”又有重复计“全小”。这是《竞赛规则》编写组和出版社编审的疏忽,应向广大读者致以歉意和说明。

### 64.“大于五”和“小于五”有没有“七对”?

没有。《竞赛规则》中规定,“大于五”和“小于五”,是序数牌六至九、一至四的顺子、刻子、将牌组成的和牌。

### 65.“三风刻”的番值是否偏低,怎么办?

这也是很多牌手提出的疑问,三年多以来竞技麻将活动证实了“三风刻”订为12分,确实是明显偏低。天津麻将协会科研人员,在1999年1月至6月,对会员进行的3072人·盘次中各种番种出现的情况做统计与分析,这里挑出几个番种与“三刻风”的出现次数进行比较。组成“大三元”4次,“小三元”17次,“清一色”(20分)和牌85次,“清龙”(168分)是166次,“三暗刻”(16分)是126次,“小于五”(12分)是138次,“大于五”(12分)145次,“全不靠”(12



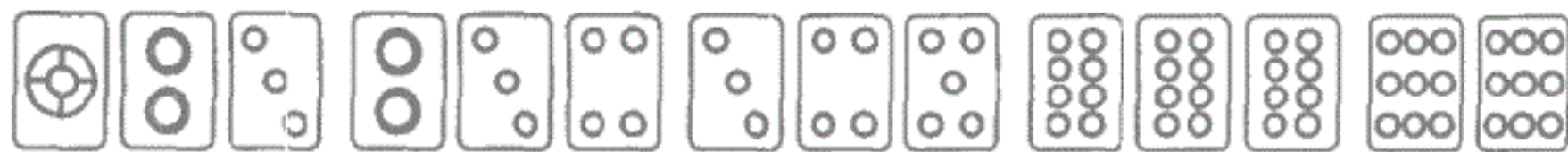
分)是67次,而也是计12分的“三风刻”仅仅出现3次。显而易见,“三风刻”的番值应有较大的增加。

我的意见还是在全国性和埠际麻将运动比赛中,坚持全面执行《竞赛规则》各项规定,在各地区本省市的麻将运动比赛,可以在征得参赛牌手代表同意,在补充规定中试行提高某些番值明显偏低番种的分值,“三风刻”就属于其中的番种。

## 66. “推不倒”和牌可以加计哪些主要番种分值?

“推不倒”和牌可以加计的番种较多,常见的主要番种有“清一色”、“混一色”、“七对”、“一色三步高”、“一色三同顺”、“一色三节高”、“平和”、“碰碰和”、“不求人”、“全求人”、“门前清”、“断么”、“无字”等,若有“杠上开花”、“抢杠和”、“妙手回春”、“海底捞月”、“三杠”、“四杠”等番种,均可加计番值分。图示如下:

例1:



此牌和牌后,计“推不倒”8分,“清一色”24分,“一色三步高”16分,“不求人”4分,“钓将”1分。

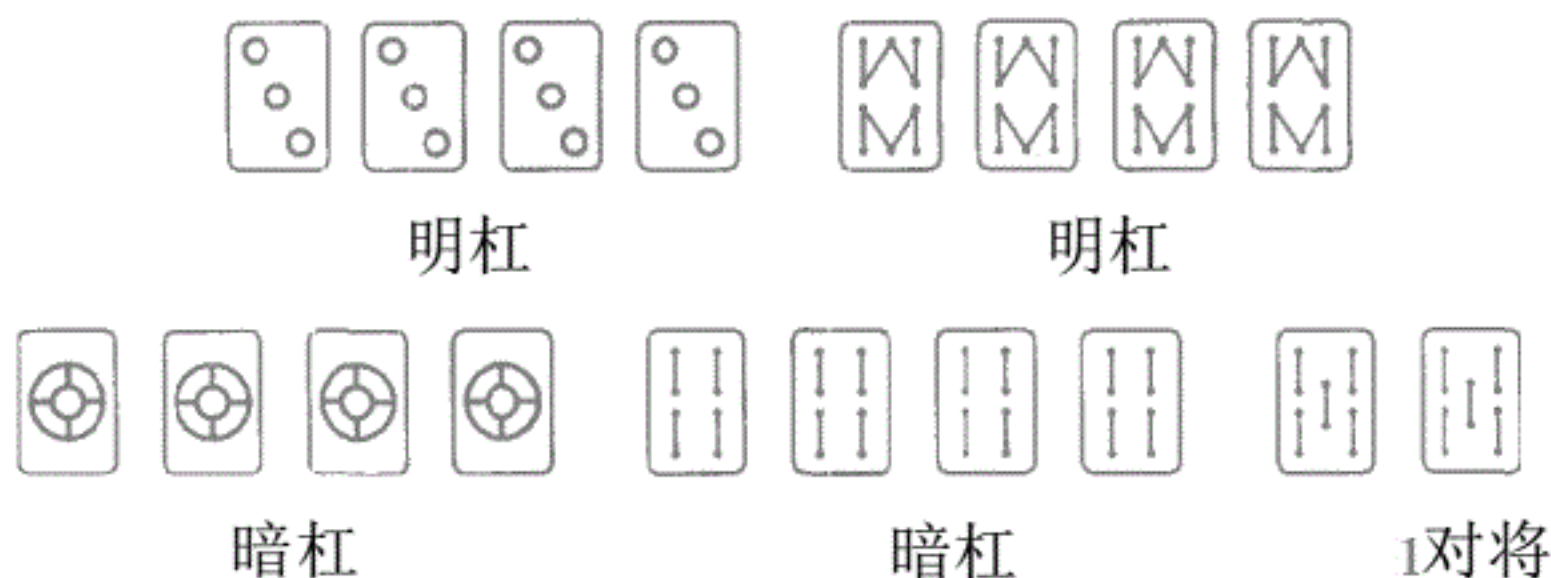
例2:





此牌和牌后,计“一色三节高”24分,“推不倒”8分,“混一色”6分,“碰碰和”6分,“自摸”1分,“钓将”1分,若有其他番种可累加计分。

例3:



此牌和牌后,计“四杠”88分,一饼暗杠2分原应计4分,减2分,“无字”1分,“自摸”1分,“缺一门”1分,若有其他番种可以累加计分。

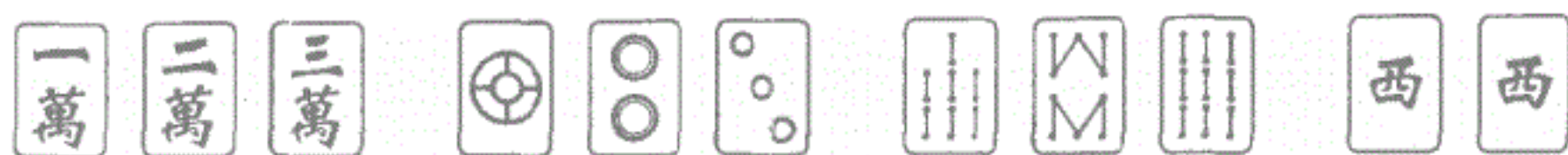
## 67. “杠上开花”的杠牌怎样计分?

顾名思义,“杠上开花”必须有杠牌,所以一般明杠或暗杠不应该加计分,若是非一般杠牌(么九牌、门风杠、圈内杠、剑牌杠等),可以加计分(减去一般杠的分),如么九杠加计1分。图示如下:

例1:

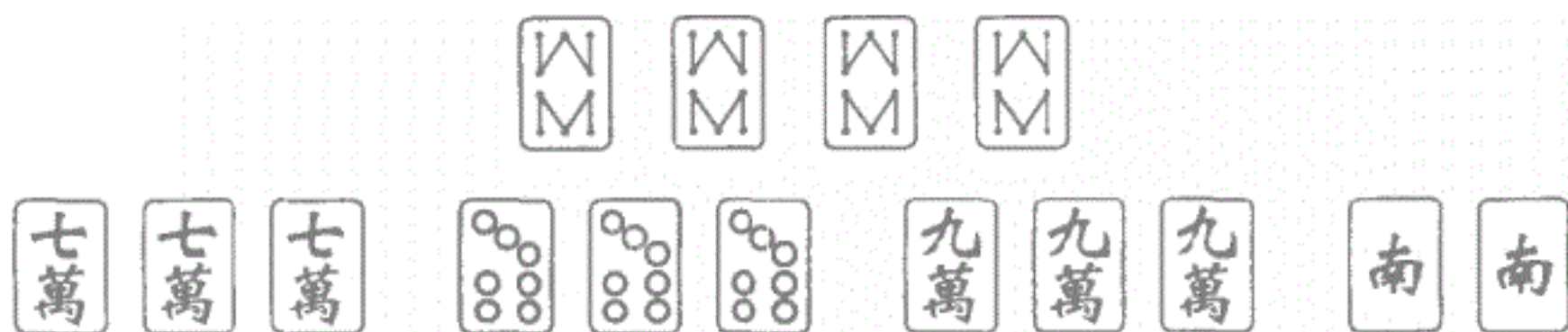






此牌是某甲有3张红中,见别人打出1张红中报杠,从杠上抓到1张西风,钓将成和。计“杠开花”8分,“五门齐”6分,“全带么”4分,“喜相逢”1分,钓将1分,明杠红中2分(红中明杠原是计3分,减去必然性基分的明杠1分)。

例2:



此牌是明刻八条,后抓得1张八条补杠,从杠上抓得1张九万成和牌。计“杠开花”8分,“三暗刻”16分,“碰碰和”6分,“三色三节高”8分,七万与七饼的“双同刻”2分,若有“妙手回春”可累加计分。

这里不难发现有两个相关番种,容易引起大家探讨的兴趣,八条是原已碰出的明刻,后抓到的1张八条补杠,形成“杠开花”和牌,最后这张八条算不算“和绝张”,算不算“四归一”?

我的意见:最后形成和牌的牌不是八条,而是从杠上抓到的九万导致和牌,八条不能算做绝张,4张八条已组成明杠,不能再计“四归一”。

例3:







此牌已碰出八条与三万各1副,抓到三万补杠,从杠上又抓到1张八条形成和牌。计“杠开花”8分,八条是绝张,所以可以加计“和绝张”4分与“四归一”2分,还有“坎当”1分,明杠三万1分,“无字”1分。本例抓到的八条与例2中抓到的八条,有明显的不同作用。

68. 牌墙还剩一摞(2张)牌,开杠或补花时应该抓哪一张牌?

应该抓最后一张底下的那张牌,因为底下的那张牌是牌墙最后面的1张牌。如果抓错牌按错抓牌规定处罚。

69. 手牌中一副4张相同的序数牌,还有一张可以组成一副搭子,成和后计边(或坎)行不行?

从以下牌例进行分析和判断

例1:



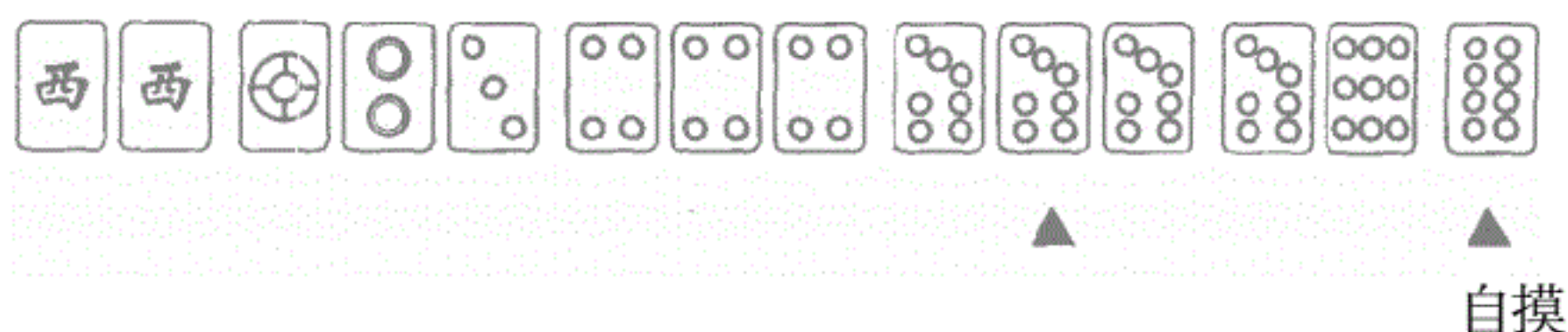
自摸或别人打

此牌中有4张八万,牌手放弃开暗杠权利和“杠上开



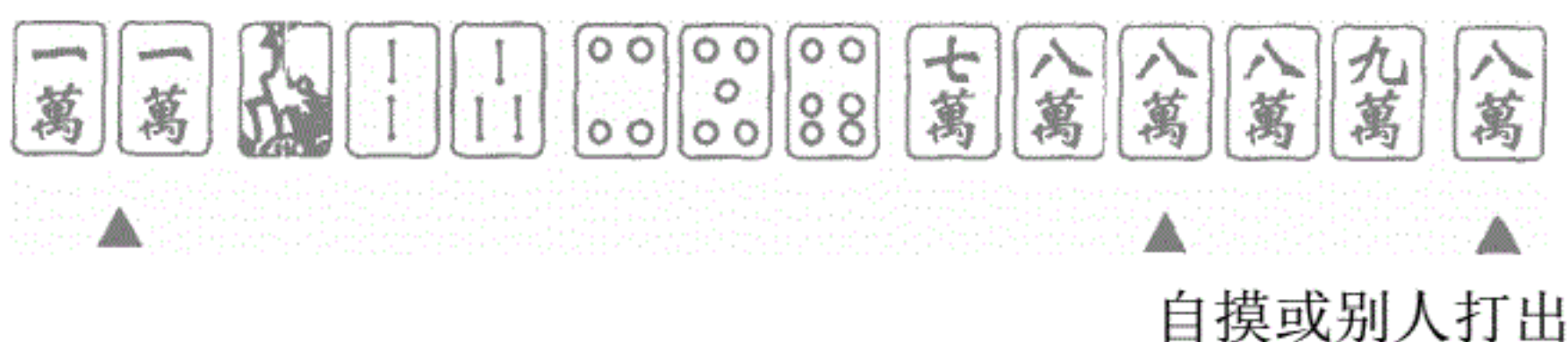
花”的机会,只听1张边七万,没有两张和牌的可能性。因此抓进或别人打出七万成和牌,可计边张和。

例2.



此牌中有4张七饼,牌手放弃开暗杠权利和“杠上开花”的机会,只能听1张坎八饼,没有两张牌成和的可能性。因此抓进或别人打出八饼,八饼可计坎张和。

例3.



此牌中有3张八万,抓进或别人打出1张八万成和牌,不能计“坎张和”,虽然也是放弃开杠权利,但是如果开明(或暗)杠,没有“杠上开花”的机会,尤其是原牌型可听一万与八万对倒成和,不是只听1种牌,不符合《竞赛规则》中关于“坎张和”的规定。

例4.





此牌中有 3 张七条,抓进或别人打出 1 张七条成和牌,不能计“边张和”,虽然也是放弃开杠权利,但是如果开明(或暗)杠,没有“杠上开花”的机会,尤其是原牌型可以听三万与七条对倒成和,不只是听 1 种牌,不符合《竞赛规则》中关于“边张和”的规定。

70. 开杠后抓到花牌,再从杠上抓到一张牌成和牌,算不算“杠上开花”?

无论是开明杠、暗杠或补杠,从杠上抓到 1 张牌又成明杠、暗杠、补杠或花牌(1 张或数张),又从杠上抓到 1 张牌成和,均加计“杠上开花”。

在传统的麻将打法中,凡是从杠上抓到的牌成和,不论是明杠或暗杠、补杠、花牌(原称“花杠”)均为“杠上开花”。研制《竞赛规则》过程中,编写组为了尽量减少竞技麻将活动中偶然性因素的作用,把抓到花牌可以形成“杠上开花”的原来打法取消了,也没有吸收“杠连杠”、“三连杠”、“四连杠”等分值偏高的传统番种。但是不是首先由于补花直接成和,其他不下杠抓到的杠上牌成和,均计“杠上开花”。其中包括先抓花牌、补花时抓到 1 张非花牌,这张非花牌又与手牌中明刻或暗刻组成明杠或暗杠,此时如果再抓到 1 张牌能够成和,仍可计“杠上开花”。这不是由补花直接形成的和牌,实际上从杠上抓到非花牌才是形成和牌的直接因素。判别时注意以下几点:

①一般行牌中抓到花牌,在补花时又抓到花牌,第二补



花时抓到的牌形成和牌，不计“杠上开花”，只要是由补花直接形成和牌，无论补花多少次，均不计“杠上开花”。因为《竞赛规则》规定：“花牌补花成和计自摸分，不计杠上开花。”

②非花牌（即序数牌与文字牌）组成杠牌，牌手就获得可能实现“杠上开花”的权利，不论杠上抓到1张或连抓数张花牌，间隔几次，也不能中途取消牌手享有的上述权利。只要是保持在杠上抓的牌成和，就可以计“杠上开花”。

③认真辨识一般行牌抓的花牌，与由于开杠或补杠在杠上抓到的花牌的区别，直接形成和牌与间接形成和牌，两者的区别。

④补花抓到的1张牌，与手牌中1副刻（明或暗）子，形成明杠或暗杠，再从杠上抓到的牌成和，可计“杠上开花”。

## 71.为什么自摸也不算“无番和”？

“无番和”又称“穷和”、“鸡和”等，是传统的番种之一，其所以称之为“无番和”，直白的意思是，无论如何也算不出1番的和牌，自摸和牌计1分，就是有1番，则不符合“无番和”的规定。也正因为不能有任何可计的番种，才形成有一定运作难度，所以可计起和分的8分，这也有利于运用技巧战术的机动性与变通性，也体现了“物极必反”、“穷则思变”的思维方式，也常常产生出奇制胜的效果。从番名的文字语言上看，似乎实现“穷和”十分容易，实则不然，它需左躲右闪，千方百计防止出现的较容易组成某种低番值番



种,如“喜相逢”、“门前清”、“无字”、“断幺”、“平和”、“幺九刻”等,不经过一番冷静而机智的努力运作,实现“无番和”不是轻而易举的。正如从文字上看组成“全求人”比“不求人”容易,实际上恰恰相反。

## 72. 声明“妙手回春”能不能等于报和?

声明“妙手回春”,不能代替报和的有效语言。有些地区不少牌手和裁判员强调自己的观点,认为“妙手回春”、“海底捞月”、“杠上开花”、“抢杠和”也应该属于报和的有效语言,理由是这 4 种番的定义就是表明和牌,对所有会打麻将的人们来说,不需要经过任何解释,都会知道一个意思:宣布自己和牌,不会理解为其他意思,尤其是当有人能实现这 4 种和牌的时候,常常会一时兴奋,先报出这种番的番名。

这些同志抽出这种观点与理由,反映出一些客观存在的实际情况,是可以理解的,不过仍是希望保留一些长期形成习惯的打法和说法,总觉得《竞赛规则》某些规定的要求过严、过于刻板,一下子就硬性要求把已经长期习惯的打法与说法全部改掉,马上正确地使用新的打法和名称,缺少必要的循序渐进的过渡阶段。

在这里我谈谈个人的意见:《竞赛规则》的种种规定,大部分是继承了我国各地区传统的约定俗成的打法与用语,进行了综合、分析和提炼,使竞技麻将使用语言更规范更精准,使打法更符合现代运动竞赛学和裁判学中必要的



规范性与集约性，以及其他有关的体育学科的基本原理与法则，能使中国古老的传统体育文化的国粹——麻将运动，迅速健康地发展成为具有现代体育科学基本特征的高品位的竞技运动项目。《竞赛规则》编写组的专家学者，在国家体育总局有关领导干部指导下，始终坚持把继承麻将运动中的民族传统文化的精华，作为第一要务，体现“越有鲜明的民族性作品，也越具有国际性”准则。刚刚发表三年多时间的《竞赛规则》，有些人（尤其是参加麻将活动时间较长的老年牌手）一时不习惯，乃至不甚理解，这是正常的现象。《竞赛规则》的出现，是体育文化领域中的新事物，是中国麻将运动改革事业的重大科研成果。然而它毕竟尚在襁褓时期，必然需要有一个接受哺育和抚养阶段，也有待广大爱好者学习、认识、实践与修正，使之充实严谨日致完善。

使用什么语言能简明恰当地表明有效和牌，这是一个表面看起来是小问题，却是各地区竞技麻将活动中经常出现要抛弃旧习惯地难题。我在前面已经回答了什么是报和的有效语言。这里指出的“妙手回春”等 4 种番种名称，不适宜代替报和。在《竞赛规则》中有 21 种番名都可以直接表明和牌，难道都以番种的定义和长期习惯为理由，采用 21 种番名报和？岂不给麻将运动走向世界增多了不必要的难题。希望大家能对《竞赛规则》有更多的理解和支持。

有一个仅供各地区裁判员参考的拙见，在本省市的比赛过程中，发现有人组成“妙手回春”或“海底捞月”、“杠上开花”、“抢杠和”，先以番名报和。第一次给予警告，第二次罚扣 10 分，第三次罚扣 20 分，罚扣分后应予有效和



牌。不要轻率地断然以“错和”罚处。因为毕竟是实际上已经实现了这些难以组成番种的和牌，不同于一般的错和，应区别对待。不过在跨省市的大型比赛中，还是严格执行《竞赛规则》为宜。

### 73.“清龙”与“混龙”有什么不同？

“清龙”与“混龙”是传统的两个不同的番种，“清龙”是在和牌中“一条龙”，另外一副牌和 1 对将的 5 张牌中没有文字牌。“混龙”不是“花龙”、“草龙”，在和牌中有“一条龙”另外 5 张牌中有文字牌。图示如下：

例 1：



例 2：



《竞赛规则》中“清龙”的定义不够严谨和准确，适合做“一条龙”的定义。“混龙”不同于“花龙”与“草龙”。

### 74.有一个明杠和一个暗杠应计多少分？

1999 年，在广州举行的全国麻将运动比赛的时候，裁判组在领队会上宣布的补充规定中，有 1 个明杠和 1 个暗杠定为 3 分，后来各地区麻将运动比赛都执行这个规定。三



年多以来，有些裁判员和牌手认为这一规定欠妥。《竞赛规则》规定“双明杠”计 4 分，“双暗杠”计 6 分，一个明杠 1 分，一个暗杠 2 分，众所周知，暗杠比明杠的难些，一个明杠和一个暗杠反而比“双明杠”分值低，令人费解。天津市麻将运动协会在组办麻将比赛的时候，实行有 1 个明杠和 1 个暗杠的分值，介于“双明杠”与“双暗杠”之间，定为 5 分。不少地区也实行这项补充规定。

### 75. 有没有“全带幺”的“七对”？

没有。《竞赛规则》中“全带幺”是指和牌的每副牌和将牌都有序数牌一或九、或文字牌。“七对”中没有将牌，所以没有“全带幺”的“七对”。

### 76. 怎样准确认定“边、坎、钓”和牌？

《竞赛规则》中对“边、坎”番种的解释，只有牌例，没有简明的定义，所以在各地麻将比赛中常常出现不同的理解，造成认定上的分歧。甲说甲的理，乙说乙的理。这是需要日后修正《竞赛规则》时补充的。不过，我们可以从“单钓将”的定义中，来理解和掌握“边、坎”的准确尺度。“钓单张作将成和”。这时明确表示：只能钓 1 种牌成和牌，才能认定为“单钓将”。由此推断：只能听 1 种牌的边张或坎张，成和牌才能认定为边张和或坎张和，若能听两种牌或多种牌的和牌，就不能认定为“边”或“坎”。总之，“边、坎、钓”



共同的特点是：只能听 1 种牌，又称“和单张”。

有的牌手在和牌后，理直气壮地说：“我虽然听的是三饼与六饼，可是只有和三饼才能算做边张和，计 1 分，一手牌加起来才够 8 分，我绝不能和六饼，那样才有 7 分，我总不会和错和，所以表明我只有一种可能，就是边张和。”这位牌手忘记一个客观性准则，那就是和牌的定番按分，不是以和牌者个人主观意愿来评定的。

还有的牌手手牌只有 3 张一饼与 1 张二饼（或者是 3 张一万与 1 张三万），自摸或别人打出 1 张三饼（或二万），他报和后，认为三饼是边张和（二万是坎当和），行不行呢？不行，因为既然能和三饼，又能和二饼（既能和二万，又能和三万），就是说能和两种牌，就不能认定为“边、坎、钓”和牌的番种，以此类推。

**77. 有人抓错牌，别人没有立即指明，以后抓错牌者不承认怎么办？**

应该及时指明，否则经过几巡行牌以后，再指出来，很难找到依据使失误者心服口服，其他人也难以判断，造成不必要的麻烦。



78.有人无意中多抓或少抓牌，成了“相公”是不是应该马上指出来？

有人的牌成了“相公”，别人可以立即指出来，是防止失误者再碰牌与吃牌，继续影响到别人。有人发现别人的牌已成了“相公”，没有及时指明，当妨碍他的时候再指出来，是无可非议的，不能认为这是缺少友善的不道德表现。

79.庄开牌后，最后跳牌时却多抓了两墩（4张牌）怎么判罚？

按抓错牌判罚，有以下几种情况，区别对待。

①庄家多抓了两墩，没有翻看到牌面，裁判员对其提出警告，及时把牌放回原处。在一局中一人出现第二次这种现象，罚扣 10 分。

②如果已经翻看到牌面（多是两张牌），尚未放入手牌之中，判罚 10 分，同时提出警告，把牌放回原处，跳抓两张牌，在一局中一人出现第二次这种现象，罚扣 20 分。

③如果已经翻看 4 张牌面，尚未放入手牌中，罚扣 20 分，把牌放回原处，重新跳抓两张牌。

④无论多抓的牌有 1 张或多张已经放入手牌中，应判该盘停和，罚扣 20 分，判为“相公”，本盘停和，陪打。

因为一人抓牌又看到了牌面，对其他 3 家牌手是在一定程度上的伤害，表面上对别人没有什么影响，试想此人多抓的牌，可能是别人十分需要的牌，由于一人抓了牌，使其



他人从牌墙抓牌的顺序被打乱,可能需要的牌被错过。当然这是从可能性的“黑箱”方式方法来推断,既然有这种可能性存在,这种推断便不是毫无根据的,因此多抓牌,尤其是翻看牌面并放入手牌中,无法挽回的失误造成的后果,施以较严厉的处罚,是理所当然。

80. 一人报和成立, 别人能不能翻看牌墙的牌和别人的牌?

不能。一盘牌无论进行到什么程度,即使抓荒了牌,有人获得“海底捞月”和牌的机会,3家仍然有各自手牌没有暴露。每一位牌手都有保护个人战略战术秘密的权利,何况牌墙上牌也是与各家牌手战略战术有关系,任何人也无权单独查看。只要是未公开亮明的牌,谁也无权擅自窥视。这是牌手应自觉遵守的行为准则和常识。尤其是未征得对方同意,径自去查看别人的手牌,更是明显不尊重对手的失礼行为。如果出现这种翻看墙牌与别人的牌,裁判员可以严肃提出警告,强词夺理,不以为然者,应当即给予第二次警告,罚扣10分。屡犯不改者,以多次警告无效,累加罚扣。

81. 麻将运动比赛的主办者或团体单位的竞赛组, 能不能拟定或执行补充规定?

在当前《竞赛规则》公布不久的试行阶段,以执行《竞赛规则》为主,结合各地区麻将活动现实的具体情况,拟定



和实行一些补充规定，目的在于更有利于《竞赛规则》更切实、更全面、更准确得以贯彻，使得《竞赛规则》尚未十分明确的地方，得以补充，不仅可以有补充规定，而且值得赞扬。尤其是经过实践检验，既有创新意义又符合《竞赛规则》宗旨和基本要求的补充规定，无疑是对推广竞技麻将活动有重要作用。

## 82.一局比赛时间能不能调整一下？

《竞赛规则》规定每局比赛限定时间是3个小时，包括两圈后中间休息10至15分钟。从执行的实际情况来看，这种赛时规定比较适宜，老年牌手更为满意。有不少中青年牌手认为用时过长，缺乏比赛的紧凑感，尤其是对每次抓牌到出牌规为限时15秒，使人感到比赛出现拖延而不顺畅，希望改订为10秒，每局改订为2个半小时，还有的牌技水平较高的青年牌手建议，每局规定为120分钟，中间休息10分钟。

根据我们到各地区举办的不同运动比赛现场观察和征求牌手的意见，还有平时大量麻将爱好者来信和来电各种建议中包括比赛时间的意见，以及我们亲自组织牌手进行各种实验活动的测试与分析，概括出以下几点看法：

①《竞赛规则》规定每局比赛时间为180分钟是适宜的，每次从抓牌到出牌为15秒钟，也比较适当。至于以后修改《竞赛规则》的时候，可以考虑根据划分不同的年龄组，规定不同的比赛时间，有利于体现出一定科学性和针对性



的安排。

②各地区举办的不同规格、不同品位的麻将运动比赛，主办单位可以根据本地区实际情况和需要，调整比赛时间，这并不应该视为违反《竞赛规则》的举措。比如 2000 年初，天津市麻将协会曾举办“天津杯”麻将快牌赛，规定每一局 100 分钟，由于参赛牌手是经过选拔出来的有较高牌技水平的牌手，其中有一位 70 多岁的市级退休干部，比赛进行十分顺利，一天比赛 4 局，每局都打满 16 盘。这样科研性的测试比赛，能为将来充实《竞赛规则》提供第一手资料。

③在举办多省市参加的大型麻将运动中，还是坚持执行《竞赛规则》各项规定为妥，防止发生不必要的分歧。如果赛前征得各省市牌手代表同意，实行某些适当的必要的高速性规定，亦无不可。我们认为需要突出强调的是，赛事主办者切不可单凭自己主观意愿，没有经过与各队代表协商，取得一致意见，便硬性执行某些新规定，这是不够妥当的，是对各省市牌手的不尊重，也违背了《竞赛规则》宗旨和基本精神。

### 83. 参加比赛牌手是不是应该按照年龄和性别分组进行比赛？

按照参加比赛牌手的年龄和性别，适当划分出组别进行比赛，是体现现代运动竞赛学、裁判学与训练学的基本原理，更能体现公平合理的比赛原则。《竞赛规则》中虽然对这方面没有明确的具体规定，但是在第一条的“宗旨”中指



出：“……引导麻将运动逐步走向科学、规范、健康的轨道”；在第二条“行为准则”中规定：“运动员应为年满 18 岁的非在校学生”。在其中就包涵着对麻将运动参赛者不同的身体状况方向的关注。按参赛者年龄和性别划分不同的组别，符合“宗旨”中这一句话的要求。

各地区举办麻将运动比赛活动，可以根据各自的组织能力和参赛者人数多少，适当划分组别进行比赛是值得提倡的举措。下面介绍 1996 年，天津市人民出版社的《麻将运动》（此书获得香港炎黄文化研究学会举办的“2000 年国际龙文化征文大赛”金奖一等奖）中有关年龄和性别分组的部分内容，供大家参考。

#### 性别分组项目

1. 男子组：单打、双打和团体；
2. 女子组：单打、双打和团体。
3. 混合组：男子双打和团体。

#### 年龄分组项目

1. 少年组：17 周岁以下；
2. 青年组：18 至 22 周岁；
3. 成年组：23 至 55 周岁；
4. 老年组：56 至 70 周岁；
5. 寿星组：71 岁以上；
6. 无限组：报名参赛不受年龄和性别限制，均可同桌比赛。

此书还详细介绍单打、双打、混合双打和团体赛的具体方法。



84. 目前各地区麻将运动比赛中，换算标准分的方法计分不一致，应以哪种方法为准？

我们也发现各地区换算方法和计分不一致的情形。应该遵照《竞赛规则》第三章第十条之二中的规定：“按运动员在该局所得的局分多少排出名次进行核算。标准分的换算方法是，同组第一名得分等于参赛选手的人数，其他人得分为参赛选手数减本人所得名次。”

如果以 4 人同桌为 1 组，比赛一局获得局分最多的牌手为小组第一名，计标准分 4 分，第二名计 2 分，第三名计 1 分，第四名 0 分。

这样换算标准分的意义与作用是：突出获得比赛最佳成绩的第一名牌手，与同组其他牌手在成绩上拉开应有的距离，比赛成绩最低者不应得分，对争取最佳成绩有积极的激励作用。

有的地区麻将运动比赛，没有执行这项规定，而是按小组比赛局分多少评定第一、二、三、四名后，按第一名计标准分 4 分，第二名计 3 分，第三名计 2 分，第四名计 1 分。

## 85. 竞技麻将中“变”的哲理

客观事物发展变化没有静止固定不变的方式方法，但是可以发现其中发展变化的基本特点和活动规律。根据通常普遍使用的方式方法，结合已经发生变化情况加以改进，就可以使方式方法的变化更加多种多样，乃至无穷无尽。一



种已经付诸实践、取得一定效果的方式方法，如果一再使用，往往它的效果逐渐消失直至行不通，这是由于任何方式方法必须适时有所变化。凡是已经行不通的方式方法，应该适时努力促使其变化，这种再次变化是由于人们认识和把握了其中变化的规律。

对竞技麻将活动中的变的认识与把握，首先要对变与不变两者之间的关系与联系有明确的认识。因为变是由于不变相对的存在而存在，没有不变就没有变，反之没有变也就有不变。两者相互对立而又互相依存。变中有不变，不变中有变。变是普遍的、绝对的、永恒的；不变是特殊的、相对的、一时的。

变，贯彻和渗透在竞技麻将活动技战术和战略方针的整体与各个部分，每一场、每一局、每一圈、每一盘、每一巡、乃至每 1 张牌的留与舍，每次碰牌或吃牌、开杠牌都有变的因素和契机。只有变才能使技战术具有朝气蓬勃的生命力。

其次，变，时时可能出现，处处可以存在，在不同的时空条件下，有不同的变的内容、变的形式和变的作用。同桌的 4 位牌手，各有不同的 13 张牌，轮流每抓 1 张牌，都可能引起大变或小变，局部的变或全局的变。即便抓进 1 张牌不变换马上打出去，没有人报吃报碰，这只是暂时的、表面上没有变化，却是下一次变化的前奏。哪怕连抓几张牌都随即顺手打出去，也无人吃碰，这是两次变化中间的一个过程。只有明显的变与不明显的变（几乎察觉不出来）的区别。有时有集中 1 张牌的变，也有分散在几张牌的变；有深刻的变，也有肤浅的变；有明变实不变，也有明不变实变；有数变，也



有质变。各种各样的变都能运用到竞技麻将的不同技战术中去。

其三，牌手在竞技麻将活动中，有时主动积极地变，也有被动消极地变。高明的牌手对各种牌势早已预见，所以随机应变都是主动地积极地进行变换打法。缺乏预见性往往被牌势所迫不得不变换打法，这是被动和消极的变。比如教练训练牌手，在训练内容和训练方式方法上，总是老一套——打。牌手感到无味，练习的积极性逐渐降低。这时教练不得不想方设法研究新的训练内容与方法，这就是被动地变。笔者在拙作《方城捭阖》中提出 30 多种麻将训练的内容和方法，如果教练能够主动地变或牌手在比赛中能主动地变，表明有较高的专业造诣和智力品质。

其四，固执己见不肯随机应变，或缺乏主见轻易地变东变西，这两种极端思想方法均不可取。当变则变，不当变坚决不变，变与不变都有适当的“度”。哲学家明确指出：“所谓‘度’，就是一定事物保持自己的质与数的限度、幅度、范围，是和事物的质相统一的限度。任何‘度’的两端都存在着极限或界线。”“事物的变化是发生在‘度’的范围之内，还是超过‘度’的范围，这是区别事物的量变和质变的根本标志。”也就是说超越了变的恰当“度”，便失去随机应变的意义和作用，势必无利有害。

其五，随机应变不是有预见性对策，而是随时随地根据机会的出现，所采取应对变化的手段取得理想的效果，如俗话所说：“眉头一皱计上心来。”随机应变多是这种突变现象，突变又是灵感思维活动的反映。我们牌手应对这种思维



活动有深刻的认识。

## 86. 为什么要把局分换算成标准分？

把局分换算成标准分主要有两方面原因，一是使每一位参加比赛的牌手所获得成绩决定最后的名次更为公平合理；二是便于计算和评定团体比赛的最后成绩与名次。这种方法是借鉴了现代竞赛学中关于评定团体总成绩的基本法则。

在麻将运动比赛中，常常会出现以下有明显偶然性和侥幸性因素造成不公平的现象，比如一组 4 位牌手的牌技水平都比较高，一局比赛成绩相差不大，获得第一名的局分是 300 多分，最后的第四名局分也是 250 分左右。而另一组或两组，组内只有一、二名高水平牌手，其他两名牌手的牌技水平较低，这样比赛结果，往往出现他们之间各所获得的局分相差很大，如小组第一名的局分是 800 分、900 分，而第四名的局分可能仅有 30 分、40 分。如果这些牌手各自带着这样的局分进入下轮次比赛，不言而喻，是不公平不合理。前一小组的第一名带着 300 多分，而另一小组第一名带着 800 多分，这样会形成这两位小组第一名的牌手，在新的一轮比赛中，不能在同一起跑线开始比赛。换算标准分也是为了避免发生这种不公平不合理的现象。



87. 《竞赛规则》中有 10 多种不同名称的“分”,有的重复有的概念模糊,为了便于使用,是否简明精确一些?

这个问题值得研究。有人提出具体建议:“起和分”与“底分”虽是表示两种意思,实际上用“起和分”就可以表明。“基本分”这个名词在麻将运动中使用,就会使人概念上模糊,可以理解为形成和牌基本要求的分,也使人理解为每 1 种番的基本分值,如果改为和牌中组成各种番种的分,简称“组番分”,既简明、准确,又通俗,一说就清楚,一听就明白,也不会影响学术研讨方面的使用。还有“基础比赛分”,基本概念模糊,实际上根本不存在。因为每一位参加比赛牌手,都是从“0”开始,手中没有能体现获得比赛成绩的分值卡片。若有 300 分或 500 分的分值卡片,确切地说实际上是竞赛组预支给各位参赛牌手的。还有的地区举办的麻将运动比赛(如 2001 年 6 月,宁波市举办的中日 10 城市麻将对抗赛)根本不用分值卡片,每盘每局都用记录表,也就不存在什么“基础比赛分”,全部比赛过程始终也没什么错漏,是值得提倡使用的好方法。

## 88. 罚分究竟应该给谁?

按照《竞赛规则》规定“罚分”包括“扣分”和“赔付分”(又简称“赔分”)。由于违规言行,而没有直接伤害别人的权利,裁判处以各种罚分,这种罚分是由裁判员宣布处



罚后，在一局结束结算成绩的时候，从违规牌手所得成绩中扣除，所以称“扣分”，如迟到、过急抓牌、庄家没有在第一次出牌前收回骰子、延误出牌时间等等。

“赔分”由于违规言行，直接损害了某一位或大家的权利，判违规者要赔偿性付给受到损害者的罚分，所以称“赔分”，如错和、诈和，造成对手的手牌暴露等等。

### 89.和牌后定番计分有没有时间限制？

在《竞赛规则》的第八条“和牌的规定”中没有和牌定番计分的时限要求，显然这是疏漏。有些地区在举办麻将比赛的补充规定中，提出和牌者推牌后 15 秒钟内完成报番报分，超过限定时间，裁判或同桌牌手可以提醒，若超过 5 秒钟，裁判给予警告，超过 10 秒钟，裁判可以以故意延误比赛时间为由，判处该盘和牌无效。3 家牌手的公议时间不得超过 5 秒。这项补充规定合理。

90.和牌者定番核分时只报了基本分（即组番分）别人是否可以只付基本分？

确实有些牌手在和牌后，只报明基本分，认为别人都会自动再加上底分（8 分），一起付给他，似乎是习惯性和常识性的问题。往往遇到喜欢斤斤计较的对手，就会以“你报多少分，我只能给多少”为依据，少给和牌者 8 分，自以为是在认真执行《竞赛规则》，实际上是站不住脚的。



裁判员应正确地看待这种现象，经核实后有效和牌是事实，不同于漏报组成番种，不予指出或不予追补。只报基本分没有加计底分，对和牌者提出劝告，其他人应有对和牌者自动加付底分是众所周知的常识。所以，谁也没有理由不加付底分。

## 91. 有违规现象的牌手，不服从裁判员的判罚怎么办？

裁判员遇到牌手不接受合理判罚的时候，首先需要更加冷静，绝不要由于感到个人自尊心受到伤害而恼怒，马上宣布加重处罚，也不要被对方傲慢的固执言态所吓倒，不可作出迁就性的改判。应该严肃地提醒对方服从现场执行裁判的判处，有不同的意见，可以在赛后由本队领队正式向仲裁组提出申诉。对方如置若罔闻，立即向裁判长汇报，裁判长找领队通知牌手不服从裁判员判罚的情况，要亲自到现场听取被判罚牌手的意见。必须正告对方，现场不服从裁判员的判罚，会明显影响比赛正常进行和赛场秩序，是对大家的不尊重。如果不肯接受判罚而妨碍比赛继续进行，则以严重干扰比赛论处，必要时宣布取消他继续比赛资格，令其退出赛场。由大会竞赛组把仲裁组对这一事件的处理决定，如实向全体参赛牌手公开宣布，并发函向拒不接受裁决的牌手所在工作单位介绍这一情况。当然，在做出这一系列决定的时候，大会有关部门的负责人员应该十分慎重和果断。慎重不是优柔寡断，果断也不是匆忙草率。



## 92. 裁判员对和牌者“报多要纠正,报少不管”是否不公正、不认真负责?

裁判员对和牌者报番核分所持的态度,是出于以下几种实际情况的考虑:

①牌手参加正规的比赛活动,都应该熟悉《竞赛规则》的各项规定,自己和牌理所当然由个人独立完成报番与计分,没有理由依赖别人来完成。这样有利于促进参赛牌手自觉努力熟悉《竞赛规则》,增强竞赛的能力。

②相对而言,牌手个人和牌为数较少,裁判员面对和牌为数最多,比如在一局中,每一位牌手和牌的机会,一般情况少则和牌一二盘,多则七八盘,和牌者对有关自己切身利益的和牌,势必十分认真仔细地核查计算,疏漏的可能性较少。而裁判员面对一局是 16 盘的全部和牌,如果就目前大多数情况来看,一位裁判员往往在负责 4 组(桌)、6 组(桌)……一局中面对的是 64 盘或 96 盘的和牌,甚至更多,疏漏可能性显而易见会多些。如果裁判员对一位牌手和牌定番核分的疏漏,给予了提示与补正,对另一位牌手和牌定番核分的疏漏,可能没有发现,也就不可能给予提示和补正,这样很容易引起参赛牌手产生一种错觉,误以为裁判员厚此薄彼,不公正,不能一视同仁,有意识偏袒某些牌手。裁判员蒙受这样的误会,不利于裁判员心态平衡,只有在没有任何思想负担地执行工作,才能保证工作理想的效率。

③和牌者定番核分中有疏漏,同组其他牌手可以给予提示,裁判员无权阻拦。和牌者定番核分超过了《竞赛规



则》的规定,多报了番种和番值分,其他 3 名牌手都会考虑个人的得失,势必要指明与纠正,执行裁判责无旁贷要予以提醒和纠正。定番核分的疏漏,虽然也不符合《竞赛规则》规定,但是不属于侵害别人权利的违规行为,裁判员可以不管,这不是不公正和不认真负责的工作态度。

### 93.两人或多人的标准分相同,怎样评定名次?

全部比赛结束,如果出现两人或多人所得的标准分相等,第二步就要根据各自的各局比赛分相加的总累积比赛分多少,来评定比赛的名次。总的累积比赛分相等,第三步要根据牌手各自单局最高分多少评定名次。如果仍然相等,第四步要根据牌手各自的单盘最高分多少,评定名次。若单盘最高分还是相等,第五步就要根据积各自单盘最高分的和牌中,谁的主体番种的分值最多,多者名次优先。经过这五个步骤的评审,仍不能分出名次,则可以为并列名次。

(局的比赛分指各局每盘和牌的基本分加底分的总计分)

### 94.裁判员怎样看待参赛者一些不文明言态?

竞技麻将活动是一项古老而新生的竞技运动项目,必须强调一定要在高雅、文明、和谐、肃静的氛围中进行。营造这种氛围的首要条件是人,也就是所有参与竞技麻将活动人员,要表现出高雅、文明、友善和端庄的言行举止。裁判员以身示范体现出这些精神风貌,才能规范参赛牌手的言行



举止和仪表。《竞赛规则》不同于其他竞技运动的竞赛规则，特别在“总则”的第二条有行为准则的规定，还有礼仪的4点要求。《竞赛规则》不可能对各种形形色色有悖于文明礼貌的现象，一一做出具体的要求。裁判员掌握《竞赛规则》的宗旨和原则性的精神，就有责任有权力维护竞技麻将活动所必要的文明高雅的氛围，制止一切不利于这种氛围的现象。比如，有一次一位牌手在行牌过程中，从怀里掏出特制的扁酒瓶，趁人不注意喝酒，在一局中间休息时也喝酒，当裁判员提出批评时这位牌手还振振有词说：“《竞赛规则》中规定禁烟，没有不准喝酒。”缺乏经验的年轻裁判员被反问得张口结舌。后来这位嗜酒牌手被同桌比赛一位牌手指出，请来裁判长处理。这位满嘴酒气者仍以《竞赛规则》没有明文规定不准喝酒为借口。裁判长严肃冷静地质问：“任何需要文明高雅活动的公众场合，任何正式的棋牌运动比赛场所，没有任何明文规定，谁都知道不能吸烟喝酒，这样最起码的公德性的常识、常理与常规你也不知道吗？竞技麻将要求高雅、文明、健康的氛围，你酒气熏人，令人难以忍受，你不能自爱，又不接受对你善意的劝告，你妨碍了比赛进行，根据《竞赛规则》总则的要求，我现在正式宣布：取消你这一局比赛资格！下一局比赛，如果你满嘴酒气未消，仍不能参加比赛”。被罚者目瞪口呆，无言以对。

《竞赛规则》对某些现象，虽然没明文规定，但是对这些现象中不文明不健康的言态并不难分辨，再说参加比赛的牌手都是成年人，都能清清楚楚知道什么样的言态是不文明不礼貌。



还有一些不尽人意的表现,如口嚼口香糖、穿衬衣敞着怀、带着开机的传呼机(手机、随身听)、披着上衣、怀中抱着小狗、玩弄打火机、高声报吃(报碰、报杠、报和)、嘴里不停自言自语、没病故意多次去厕所(使比赛多次停顿)、唉声叹气不断、头上顶着太阳镜、说话中带脏字……都应属于必须劝阻与制止的范围内言态。不要认为这不是裁判员基本职责内应管的事情,更不能认为这是无足轻重的鸡毛蒜皮的小问题。当然,有些不文明现象在赛场之外出现,不应由大会有关工作人员负责,一旦出现在赛场上,裁判员都有责任有权力负责管理和教育。只有人人负责,人人敢管、会管,适应高雅、文明、和谐和肃静的竞技麻将活动的氛围,才能得以营造和维护。

## 95. 一炮三响,谁先和牌?

一炮三响是俗说一家打出的牌,其他三家都能和牌。按《竞赛规则》规定,下家有优先和牌权利,如果下家不想和牌,迟疑不决超过3秒或是伸手去抓牌,手超过牌墙,出现这种明显动作,对门可以报和,出牌的下家不得反悔报和。若是对门也无意报和,当出牌的下家从牌墙上抓起牌的时候,则出牌的上家(即第三家)有权报和,因为出牌的下家和对门都表现无意和牌的态度,所以能和牌者要沉着,可以不急于报和,要看清对手动作,急不得,慢不得,抓准时机。一旦发生意见分歧,裁判根据贯彻《竞赛规则》的时效性原则进行判断。



## 96.和牌定番计分应注意什么？

和牌时应注意以下几点基本要求：①自摸和牌要把抓到的牌放到离开手牌的另一处，以便查明是否有边、坎、钓番种，如果插入手牌中，则不计边、坎、钓。②和别人打出的牌，应及时取回，放在另一处。③和牌者用清晰的声音，逐一报明所组成的番种和相应的计分。④不能只用语言定番核分，应以自己面前牌池中的牌计分，1 张牌代表 1 分，满 10 分用翻扣 1 张牌表示，这样便于其他 3 家核对。不能利用牌墙上的牌计分，万一是错和，使比赛无法继续进行，错和者这种犯了错上加错违规行为，则应向 3 家各付 30 分的赔罚。⑤和牌者在 20 秒时间内完成定番核分的过程，不可反反复复拖延时间，其他三家无异议，才能推牌，若有裁判员在场，应由裁判员翻扣 1 张牌表示本盘结束。和牌不应自顾自定番核分。⑥用记录表，由庄家填写各家得失分数，任何一家都有查看权利。若用记分卡，应在洗牌前向和牌者付清分数。

## 97.谁负责对比赛发生矛盾作出最后的裁决？

《竞赛规则》中规定：“仲裁委员会对《中国麻将竞赛规则》赋予裁判长的一切权力进行复核，但是不得否决裁判长依据《中国麻将竞赛规则》和比赛规程以及维持纪律所作的判罚。”显而易见，这一规定的内容不严谨，前后不一致，值得商榷。



既然肯定“仲裁委员会对……裁判长的一切权力进行复核”，却又规定“不得否决裁判长……所作的判罚”。那么仲裁委员会进行复核有什么实际意义和作用？所谓“进行复核”岂不是一句空话、废话。这样设置的仲裁委员会，岂不是聋子耳朵——摆设而已。有人提出以《体育竞赛仲裁条例》为依据，强调不得否决裁判长所作的判罚。

在我国从《宪法》到各种法律，以及各行业的不同层次不同专业的法规，都要坚持体现实事求是最基本的原则，体育领域中各项法规与条例，亦概莫能外。现代体育竞赛场上增设了仲裁人员与仲裁专职部门，正是进一步体现了科学与民主的精神，保障贯彻公正、公平、认真、准确等竞赛原则，实质上就是为了体现实事求是精神。在比赛进行过程中，裁判长所作出的判罚决定，为了比赛不中断，赛场上应该执行裁判长的判罚，被判罚的运动员及其教练与领队不得拒绝执行。但是，赛后可以以正当的程序向仲裁委员会提出书面申诉。仲裁委员会对申诉材料进行慎重研究和分析，听取裁判和裁判长决定判罚的依据，再与提出申诉的领队和教练充分核实情况和交换意见，最后经仲裁委员会集体讨论作出复议复审的决议。先向赛事组委会主要负责人汇报，得到指示后，分别向裁判长和提出申诉的领队与教练宣布仲裁委员会复议复审的依据和决议，要公正和坚决地贯彻实事求是与有错必究的基本原则。凡是违背这一基本原则的任何条例和判处，都是错误的，不可取。尤其是目前正处于麻将改革初期，更需要坚持贯彻实事求是和有错必究的基本原则。



## 98. 麻将比赛能否增设双打和团体赛项目？

我在 1996 年发表《麻将运动》一书中，就提出增加设置双打、男女混合双打和团体赛等项目的意见。1999 年，河北省体委在石家庄举办的京、津、冀麻将友谊赛中，就有双打项目。参赛者颇感新颖有趣，普遍反应较好。

以个人技艺较量是麻将的传统打法，开拓一些新的比赛项目，使麻将比赛活动内容更加新颖丰富，以创新的精神试行一个阶段，总结经验再决定取舍。至于研制相应的竞赛规则和裁判法，并非难事。这里仅提出 3 点拙见：

①双打比赛，双方牌手各坐对门，不能和本方牌手打出的牌。

②团体赛有两种方式：其一，双打团体赛，一队选派三对双打牌手参赛；其二，一队选派两位单打和一对双打参赛。

③双打赛一方中一位牌手先和牌，按《竞赛规则》定番计分，即为该盘一方所得比赛分，另一方为 0 分。16 盘的一局结束，哪一方所得累积分较多获胜，胜者计标准分 4 分。团体赛中的两位单打牌手，在比赛中按《竞赛规则》规定的计分方法，即同组 4 人中，按名次 4、2、1、0 计定标准分。



## 99.何谓《竞赛规则》的精神实质,为什么要把握它?

《竞赛规则》的精神实质也就是《竞赛规则》的主导思想,包括它要实现的目的、基本要求、执行原则、保护裁判员和牌手各自的基本权益,以及一切能够有利于麻将竞赛活动顺利进行的规范性要求。裁判员只有通过不断深入学习和认真实践,才能领悟到《竞赛规则》的精神实质,使自己具有临场工作的高水平判断能力。即使是《竞赛规则》中文字没有明确表述的内容和要求,也能根据其精神实质,做出公正和准确的裁决。比如本书前面所说关于庄家收骰子的要求,《竞赛规则》中没有明确的相关规定,但是,客观地分析庄家要不要及时收双骰子,判断其利与弊,提出适当的规定,继承麻将传统打法的长处,明显有利于麻将竞赛活动进行,也是麻将竞赛活动中牌手应有的规范的言行,无疑是体现了《竞赛规则》的精神实质,这种精神实质的核心就是实事求是。

我在 1989 年发表的《裁判学》一书中,提出了竞技运动裁判工作的 8 项基本原则:①准确性原则;②公正性原则;③全面性原则;④一致性原则;⑤时效性原则;⑥独立性原则;⑦教育性原则;⑧可证性原则。这 8 项原则也完全适用于麻将比赛的裁判工作。裁判原则不同于裁判工作的注意事项,裁判员在执行工作过程中必须自觉地一丝不苟地贯彻这些原则。这些原则之间有内在的必然性联系和关系,在执行过程中,不可能孤立地贯彻某一项原则,而有悖于其



他原则，也就是说正确地执行某一项原则，也能正确地体现其他原则。反之亦然。

## 100. 能不能研制和执行番种少一些的麻将竞赛规则？

自 1998 年 7 月，国家体育总局审定和颁布《中国麻将竞赛规则》以来，从全国各省市执行情况来看，这部《竞赛规则》得到普遍的认同和赞赏。实践证明，它具有一定的科学性、规范性、集约性和普适性。能得到这种客观的肯定性反映，不是偶然的。因为这部《竞赛规则》在公开发表之前，1997 年 3 月，在首都钓鱼台国宾馆举行的第一届竞技麻将名人邀请赛，执行的是 64 种番的竞赛规则（草案）。此后编写组收集了各方面意见，进行了一年多时间的修改和补充，再研究再实验，反反复复多次，逐渐明确一个重要理念，即《竞赛规则》要体现“难度适当，高度合理”的原则。在 1998 年初的北京香山宾馆举办的全国各省市体委、体总代表参加的《麻将竞赛规则研讨会》上，才确定了 81 种番。与会者一致观点是：没有一定技战术的难度，很难使麻将发展为高品位的竞技运动项目。

有人对我说：“围棋已经是国际公认的高品位的竞技运动项目，而它的竞赛规则可以概括为一句话，谁占的棋盘面积大，投子多，谁就算取胜。”我同样可以用简单的一句话，概括麻将竞赛规则主要的规定：“谁先组成 4 副 1 对将就能和牌。”3 年多以来，全国各地举办的数百次麻将比



赛和平时的大量活动情况表明，凡是有一般打麻将的知识和体会，学会和执行《竞赛规则》并不十分困难。以天津麻将运动协会为例，经常参加协会活动的 60 多位会员，平均年龄是 63.6 岁，最年长的是 79 岁，都是参加一次 4 小时的培训班，就初步掌握了《竞赛规则》的主要规定。大多数熟悉休闲娱乐麻将打法者，学会和执行《竞赛规则》主要的规定并不困难，要达到熟练程度，当然需要经过一段实践。

尽管如此，有些人提出建议，为了便于更多麻将爱好者能顺利参与竞技麻将活动，减少一些不为大家熟悉的番种。尤其是日本麻将界几位专家，他们一方面十分重视《中国麻将竞赛规则》，多次组织大批牌手到中国参加麻将比赛，支持执行这部《竞赛规则》，并在日本国内积极地宣传这部《竞赛规则》，组织培训班，另一面多次友好地向《竞赛规则》编写组的专家建议，为了能更多更快吸引各国（尤其是欧美）麻将爱好者来参加比赛，把麻将运动早日推向世界，简化一些番种和要求。这些建议是合理的，也是十分必要。1999 年以来我一直在《裁判学》和《麻将学》两部拙作基础上，反复研究如何编制一部适合初学者的竞赛规则，以满足许多热切希望参加竞技麻将活动人们的要求，现将我个人意见介绍如下：

首先要介绍的是，《中国麻将竞赛规则》选定的 81 种番，是国内外流传的 460 种番中，反复精心筛选出来的，其中包括百余种是麻将爱好者独具匠心创编的。不同系列的各番种之间都有内在关联，有的是对应关系，如“清幺九”与“混幺九”、“全幺九”、“全带幺”；“清一色”与“混一



色”；“四同刻”与“四同顺”；“全求人”与“不求人”；“全大”与“全中”、“全小”等。有的是递进关系，如“三色三步高”与“一色三步高”、“一色四步高”；“三色双龙会”与“一色双龙会”；“大四喜”与“小四喜”、“三风刻”；“双明杠”与“双暗杠”、“三杠”、“四杠”等。还有番种之间横向、纵向和交叉的多种联系，由此使《竞赛规则》所选定的 81 种番，形成一个有机性网络的整体。这绝不是任凭一些人个人的兴趣，随意挑选或杜撰的。因此要减少《竞赛规则》所选定的番种，不能简单化地挑选，而要慎重考虑所选用的番种之间的关系和联系。

其次，要根据 3 年多来，普遍反映对《竞赛规则》规定的一些番种的分值偏高或偏低的实际情况，可以慎重地试着趋于合理的调整。这里试编的简化竞赛规则，可称为《普及型的麻将竞赛规则》。只在选定种番数量上减少，调整为 36 种，“自摸”是和牌方式，仍计 2 分，也是报和的有效语言，不做为番种名称。其他一律严格按照《中国麻将竞赛规则》各种规定执行。

建议《普及型麻将竞赛规则》番种分值如下：

第一档，88 分，有 3 个番种

“大四喜”、“绿一色”、“连七对”

第二档，64 分，有 5 个番种

“十三么”、“大三元”、“清么九”、“小四喜”、“字一色”

第三档，32 分，有 3 个番种

“小三元”、“混么九”、“三风刻”



第四档, 24 分, 有 2 个番种

“七对”、“七星(或组合龙)全不靠”

第五档, 12 分, 有 5 个番种

“一条龙”、“全不靠”、“大于五”、“小于五”、“全带五”

第六档, 6 分, 有 4 个番种

“花龙”、“碰碰和”、“混一色”、“巧和”

第七档, 2 分, 有 7 个番种

“箭刻”、“门(或圈)风刻”、“门前清”、“平和”、“暗杠”、“断么”、“和绝张”

第八档, 1 分, 有 7 个番种

“双同顺”、“连六”、“老少副”、“明杠”、“无字”、“缺一门”、“和单张”

调整说明:

①根据番种组成的难度, 和竞技麻将活动中某些番种出现的情况, 对以下番种分值试做以下增减, “大三元”和“十三幺”由 88 分减为 64 分; “小三元”由 64 分减为 32 分; “三风刻”由 12 分增为 32 分; “一条龙(即“清龙”)”和“全带五”由 16 分减为 12 分; “花龙”和“巧和”由 8 分减为 6 分; “和绝张”由 4 分减为 2 分。

②“巧和”是特殊和牌方式的“妙手回春”、“海底捞月”、“杠上开花”、“抢杠和”的综合一起的统称, 因为这种番种的组成有相对较多的偶然性, 分值均减少 2 分。

③“和单张”是“边张和”、“坎张和”、“钓将和”的综合一起的统称, 可以避免和牌时定番容易发生混淆的现象。



又可以由 1 个番种代表 3 个番种。

为便于对照和参考以上疑难解析的意见，特附《中国麻将竞赛规则》番种分值表如下：

番种分值表

| 分<br>值 | 序<br>号 | 番 种   | 定 义                                                     |
|--------|--------|-------|---------------------------------------------------------|
| 88     | 1      | 大四喜   | 由 4 副风刻(杠)组成的和牌。不计圈风刻、门风刻、三风刻、碰碰和                       |
|        | 2      | 大三元   | 和牌中,有中发白 3 副刻子。不计箭刻                                     |
|        | 3      | 绿一色   | 由 23468 条及发字中的任何牌组成的顺子、刻子、将的和牌,不计混一色。如无“发”字组成的和牌,可计清一色  |
|        | 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 1 张序数牌即成和牌。不计清一色 |
|        | 5      | 四杠    | 4个杠                                                     |
|        | 6      | 连七对   | 由一种花色序数牌组成序数相连的 7 个对子的和牌。不计清一色、不求人、单钓                   |
|        | 7      | 十三幺   | 由 3 种序数牌的一、九牌,7 种字牌及其中一对作将组成的和牌。不计五门齐、不求人、单钓            |
| 64     | 8      | 清幺九   | 由序数牌一、九刻子组成的和牌。不计碰碰和、同刻、无字                              |
|        | 9      | 小四喜   | 和牌时有风牌的 3 副刻子及将牌。不计三风刻                                  |
|        | 10     | 小三元   | 和牌时有箭牌的两副刻子和将牌。不计箭刻                                     |
|        | 11     | 字一色   | 由字牌的刻子(杠)、将组成的和牌。不计碰碰和                                  |
|        | 12     | 四暗刻   | 4个暗刻(暗杠)。不计门前清、碰碰和                                      |
|        | 13     | 一色双龙会 | 一种花色的两个老少副,5 为将牌。不计平和、七对、清一色                            |



| 分<br>值 | 序<br>号 | 番 种   | 定 义                                                                          |
|--------|--------|-------|------------------------------------------------------------------------------|
| 48     | 14     | 一色四同顺 | 一种花色 4 副序数相同的顺子, 不计一色三节高、一般高、四归一                                             |
|        | 15     | 一色四节高 | 一种花色 4 副依次递增一位数的刻子, 不计一色三同顺、碰碰和                                              |
| 32     | 16     | 一色四步高 | 一种花色 4 副依次递增一位数或依次递增二位数的顺子                                                   |
|        | 17     | 三 杠   | 3个杠                                                                          |
|        | 18     | 混幺九   | 由字牌和序数牌一、九的刻子及将牌组成的和牌, 不计碰碰和                                                 |
| 24     | 19     | 七 对   | 由 7 个对子组成的和牌。不计不求人、单钓                                                        |
|        | 20     | 七星不靠  | 必须有 7 个单张的东西南北中发白, 加上 3 种花色, 数位按 147、258、369 中的 7 张序数牌组成没有将牌的和牌。不计五门齐、不求人、单钓 |
|        | 21     | 全双刻   | 由 2、4、6、8 序数牌的刻子、将牌组成的和牌。不计碰碰和、断幺                                            |
|        | 22     | 清一色   | 由一种花色的序数牌组成的和牌。不计无字                                                          |
|        | 23     | 一色三同顺 | 和牌时有一种花色 3 副序数相同的顺子。不计一色三节高                                                  |
|        | 24     | 一色三节高 | 和牌时有一种花色 3 副依次递增一位数字的刻子。不计一色三同顺                                              |
|        | 25     | 全 大   | 由序数牌 789 组成的顺子、刻子(杠)、将牌的和牌。不计无字                                              |
|        | 26     | 全 中   | 由序数牌 456 组成的顺子、刻子(杠)、将牌的和牌。不计断幺                                              |
|        | 27     | 全 小   | 由序数牌 123 组成的顺子、刻子(杠)、将牌的和牌。不计无字                                              |



| 分<br>值 | 序<br>号 | 番 种   | 定 义                                                                |
|--------|--------|-------|--------------------------------------------------------------------|
| 16     | 28     | 清龙    | 和牌时,有一种花色 1~ 9 相连接的序数牌                                             |
|        | 29     | 三色双龙会 | 2种花色 2 个老少副、另一种花色 5 作将的和牌。不计喜相逢、老少副、无字、平和                          |
|        | 30     | 一色三步高 | 和牌时,有一种花色 3 副依次递增一位或依次递增二位数字的顺子                                    |
|        | 31     | 全带五   | 每副牌及将牌必须有 5 的序数牌。不计断幺                                              |
|        | 32     | 三同刻   | 3个序数牌相同的刻子(杠)                                                      |
|        | 33     | 三暗刻   | 3个暗刻                                                               |
|        | 34     | 全不靠   | 由单张 3 种花色 147、258、369 不能错位的序数牌及东南西北中发白中的任何 14 张牌组成的和牌。不计五门齐、不求人、单钓 |
|        | 35     | 组合龙   | 3种花色的 147、258、369 不能错位的序数牌                                         |
|        | 36     | 大于五   | 由序数牌 6~ 9 的顺子、刻子、将牌组成的和牌。不计无字                                      |
|        | 37     | 小于五   | 由序数牌 1~ 4 的顺子、刻子、将牌组成的和牌。不计无字                                      |
|        | 38     | 三风刻   | 3个风刻                                                               |
| 8      | 39     | 花龙    | 3种花色的 3 副顺子连接成 1~ 9 的序数牌                                           |
|        | 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。不计缺一门                 |
|        | 41     | 三色三同顺 | 和牌时,有 3 种花色 3 副序数相同的顺子                                             |
|        | 42     | 三色三节高 | 和牌时,有 3 种花色 3 副依次递增一位数的刻子                                          |
|        | 43     | 无番和   | 和牌后,数不出任何番种分(花牌不计算在内)                                              |



| 分值 | 序号 | 番 种   | 定 义                                |
|----|----|-------|------------------------------------|
| 8  | 44 | 妙手回春  | 自摸牌墙上最后一张牌和牌。不计自摸                  |
|    | 45 | 海底捞月  | 和打出的最后一张牌                          |
|    | 46 | 杠上开花  | 开杠抓进的牌和牌(不包括补花)。不计自摸               |
|    | 47 | 抢杠和   | 和别人自抓开明杠的牌。不计和绝张                   |
| 6  | 48 | 碰碰和   | 由一种花色序数牌及字牌组成的和牌                   |
|    | 49 | 混一色   | 由 4 副刻子(或杠)、将牌组成的和牌                |
|    | 50 | 三色三步高 | 3种花色 3 副依次递增一位序数的顺子                |
|    | 51 | 五门齐   | 和牌时 3 种序数牌、风、箭牌齐全                  |
|    | 52 | 全求人   | 全靠吃牌、碰牌、单钓别人打出的牌和牌,不计单钓            |
|    | 53 | 双暗杠   | 2个暗杠                               |
|    | 54 | 双箭刻   | 2副箭刻(或杠)                           |
| 4  | 55 | 全带幺   | 和牌时,每副牌、将牌都有幺牌                     |
|    | 56 | 不求人   | 4副牌及将中没有吃牌、碰牌(包括明杠),自摸和牌           |
|    | 57 | 双明杠   | 2个明杠                               |
|    | 58 | 和绝张   | 和牌池、桌面已亮明的 3 张牌所剩的第 4 张牌(抢杠和不计和绝张) |
| 2  | 59 | 箭刻    | 由中、发、白 3 张相同的牌组成的刻子                |
|    | 60 | 圈风刻   | 与圈风相同的风刻                           |
|    | 61 | 门风刻   | 与本门风相同的风刻                          |
|    | 62 | 门前清   | 没有吃、碰、明杠,和别人打出的牌                   |



| 分<br>值 | 序<br>号 | 番 种 | 定 义                                                                         |
|--------|--------|-----|-----------------------------------------------------------------------------|
| 2      | 63     | 平和  | 由 4 副顺子及序数牌作将组成的和牌,边、坎、钓不影响平和                                               |
|        | 64     | 四归一 | 和牌中,有 4 张相同的牌归于一家的顺子、刻子、对子、将牌(不包括杠牌)                                        |
|        | 65     | 双同刻 | 2副序数相同的刻子                                                                   |
|        | 66     | 双暗刻 | 2个暗刻                                                                        |
|        | 67     | 暗杠  | 自抓 4 张相同的牌开杠                                                                |
| 1      | 68     | 断幺  | 和牌中没有一、九及字牌                                                                 |
|        | 69     | 一般高 | 由一种花色 2 副相同的顺子组成的牌                                                          |
|        | 70     | 喜相逢 | 2种花色 2 副序数相同的顺子                                                             |
|        | 71     | 连六  | 一种花色 6 张相连接的序数牌                                                             |
|        | 72     | 老少副 | 一种花色牌的 123、789 两副顺子                                                         |
|        | 73     | 幺九刻 | 3张相同的一、九序数牌及字牌组成的刻子(或杠)                                                     |
|        | 74     | 明杠  | 自己有暗刻,碰别人打出的一张相同的牌开杠;或自己抓进一张与碰的明刻相同的牌开杠                                     |
|        | 75     | 缺一门 | 和牌中缺少一种花色序数牌                                                                |
|        | 76     | 无字  | 和牌中没有风、箭牌                                                                   |
|        | 77     | 边张  | 单和 123 的 3 及 789 的 7 或 1233 的 3、7789 的 7 都为边张。手中有 12345 和 3,56789 和 7 不算和边张 |
|        | 78     | 坎张  | 和 2 张牌之间的牌。4556 和 5 也为坎张,手中有 45567 和 6 不算坎张                                 |
|        | 79     | 单钓将 | 钓单张牌作将成和                                                                    |
|        | 80     | 自摸  | 自己抓进牌成和牌                                                                    |
|        | 81     | 花牌  | 即春夏秋冬、梅兰竹菊,每花计一分,不计在起和分内,和牌后才能计分。花牌补花成和计自摸分,不计杠上开花                          |



## 麻将经

谚语、格言、警句、俗语都是民间广泛流传的多种语言形式,用十分简练通俗的一句话,揭示人生与社会事物中,能迅速引起人们共鸣的深刻道理。在民间麻将活动中,也流传着这些不同内容的俗语,如“入局看三家”、“先手三招”、“引上、顶下、盯对门”等等,不过多是限于牌技方面的内容。这些话一说就清楚,一听就明白,易记易用,是无数牌手经验的积淀和智慧的结晶。多年以来,我在参与和研究麻将活动中,将一些亲身所见所感,模仿着谚语、格言等形式记录下来,曾撰文发表一部分,并在一些地区的不同场合介绍给许多牌友,同时征求他们的意见,得以不断修改、揣摩、提炼与验证,希望能在大家打牌过程中,有一点提醒和劝告的作用。现挑选一百句,敬请大家教正。

### 1.人打牌,牌打人。

人们参加文明健康的竞技麻将活动过程中,能够得到麻将运动内涵的文化价值的“打造”,即审美情趣的体验,活跃逻辑思维,发展智力(包括观察力、想像力、记忆力、分析力、判别力、联想力、知觉力等),优化思想修养,陶冶情



趣,扩大社会交往,净化心理,增强意志品质,增进健康。

## 2.牌瘾过头,就成“毒瘾”。

无论什么爱好,如果超过合理的限度,即使是正当的爱好,也会产生不良的作用,所谓物极必反。参加竞技麻将活动,是一种高雅文明和健身益智的文化活动,如果不顾工作、生活和休息,不分白天黑夜,废寝忘食,痴学其中,势必损害健康,贻误工作,影响家庭的正常生活。旷日持久,这种过头的牌瘾,就会造成犹如毒瘾一样的危害。

## 3.竞技麻将越打越亲,赌博麻将越打越凶。

竞技麻将是经过科学改革的健康文明的运动项目,较量的是牌技,交流的是友谊,竞争的是净化的荣誉,得到的是高雅审美的体验,越打越感到亲切与愉悦。赌博麻将是被严重污染和扭曲的犯法勾当,拼争的是金钱,巧取豪夺不管他人死活,谋求的是他人的血汗,越打越感到对方的凶恶与残忍。

## 4.打牌要虚,为人要实。

在竞技麻将中运用战略战术要虚虚实实、真真假假,迷惑对手,让对手上当受骗,这是值得学习和称赞的智谋。头脑简单,直来直去,被对手随意摆布,屡战屡败,只会令人感



到遗憾,不会得到同情。在牌场上凭实实在在的智力、意志、品质、经验和过硬的战术取胜,赛场外待人接物要真诚实在,光明磊落,豁然大度。

## 5.赢牌要赢人,输牌不输人。

在麻将运动比赛中,在赢得胜利的时候,也要赢得对手心悦诚服,赢得大家的友谊。在遭受挫折和失败的时候,不能让别人感到你同时也输掉了品格和意志,不能遭到别人的轻视。

## 6.输得起,赢得起。

违反竞赛规则的时候,自觉坦然接受处罚,不狡辩,不推委。失败了不怨天尤人,不灰心丧气,虚心总结经验教训,以利再战。取得优胜成绩,不得意忘形,不骄傲自满,不盛气凌人,友善看待别人的失利,叮嘱自己“从零开始”。

## 7.十能八不能。

这是指在开牌后确立主攻方向的时候,首先要冷静地审查自己的一手牌,具备不具备运作组成主体番的基础条件。一般情况下,有10张属于组成主体番的限定牌,便可以下决心向主攻方向一步一步耐心运作,成功的可能性较大。如果一手牌中只有8张以下的限定牌,便非常难运作成功。



比如主攻“全不靠”开牌后有10张（不同的文字牌和三色序数牌的各种花色的数位牌），这样调整3张牌即可听牌。如果开牌只有8张这样的限定牌，需要再抓进5张限定牌才能听牌，很难实现和牌了。为什么不提“九”呢，因为开牌后有9张限定牌，可以运作，也可以不运作，这要看需要再抓进加以调整的牌，可能性大小，以及对手是不是比较容易打出的牌。还有运作“十三么”、“清一色”、“全大”、“全小”等主体番，都可以参考“十能八不能”的提示。

## 8.不贪不险。

又可以说：不贪不惹祸。在紧张的最后决战阶段，不一味贪图实现高番值的和牌，也就不会冒险打出祸牌给别人点炮。

## 9.上大等大，下大出大。

通过观察发现上家连连打序数较大的牌，如七、八、九，你就要趁机调整你的牌力，尽可能向“大于五”或“全大”方向运作，因为上家还可能继续打出大数牌，岂不正是你之所需。等到上家发觉你专吃或碰大数牌，他再改变运作方向，势必会破坏前一阶段的运作的牌式，再想和牌为时已晚。如果你的下家接连舍出大数牌，你要尽可能也打出大数牌，注意下家很可能是舍大求小，在运作“小于五”或“全小”，所以提高警惕，尽可能舍出大数牌，使下家不能如愿。



利用你的牌。

这句话反过来说也可以，“上小等小，下小出小”。上家连出小数牌(一、二、三序数牌)，你注意利用这些小数牌，下家连舍小数牌，你就顺势也出小数牌。

## 10 规则熟，路无阻。

告诫参加比赛的牌手，只有熟悉《竞赛规则》，行牌中就容易克服各种困惑，进行有效的运作，不会错过有效和牌的机会，也不会在和牌的定番核分中感到困难。

## 11.快进快出是逼人的风。

每次都能适时抓牌，迅速审牌和出牌，无形中是对下家的一种催促，如果一直如此快进快出，会形成一股逼迫下家心慌意乱的“风”势。

## 12.审牌靠智力，舍牌靠意志。

牌手审牌依靠的是智力，智力包括直觉力、观察力、想像力、联想力、记忆力、分析力、判断力等。经过审牌决定的留与舍，则要依靠是否坚决果断的意志品质。



### 13.吃碰三张,对手必慌。

吃牌和碰牌,亮明三副,手牌只剩4张,呈现随时可以推牌报和态势,3家对手势必苦费心机、分析判断你的听张,随之会心慌意乱,左右为难。

### 14.打牌用心,越打越精。

在竞技麻将活动中时时用心去观察、思考、分析和判断,善于不断用心去总结经验教训,必然会逐步提高技术水平,越打越精明。

### 15.点炮输三家。

提醒牌手要认识到,表面上点炮只是付给和牌者基本分加底分,与其他两家没有输赢的得失关系,其实不然。其他两家只付给和牌者底分,比点炮者少付出基本分。从对比角度来看,点炮者比其他两家多损失了基本分,这便表明,这一盘较量的结果,点炮者损失最多。岂不就是输给了三家对手。

### 16.死卡必败。

这句话是警告一些惯以能卡住牌,不让下家吃牌与碰牌而沾沾自喜的牌手,其实不可自鸣得意,死卡下家的结



果,固然能使下家产生一些困难,但你也会因卡牌而影响自己牌式的形成,也就是受到了一定的损失,这恰好给其他两家牌手提供渔翁得利的机会,自己也会受到损失。打牌是以和牌取胜,不是以卡牌取胜的。

## 17.给一给二不给三。

这句话与上句话是相关的,不死卡牌,在不影响自己的运作前提下,可以打出下家可能吃的牌。不过不是放松戒备地随意舍牌,卡牌要有一定限度。长期实践告诉我们,不必过早地过严格控制下家吃牌,先根据自己运作的需要,力争尽快进入听牌状态,打出牌让下家吃了牌,也不必顾虑重重,心慌意乱。当下家吃进两副牌,可能进入听牌,这时一定要严加防范。这就是“给一给二”之后,要缜密控制,即“不给三”,以防造成出祸牌点炮。

## 18.看牌看人,看人看牌。

有时先看到某人打牌的情况,后认识了此人;有时先认识了某人,后看到此人打牌的情况。这是强调一点,就是在竞技麻将活动中,通过观察、分析、判断和验证的过程,合面认识对手,应该人与牌兼顾。通过打牌了解对手和行牌特点,通过对手的性格与牌风表现,掌握对手的行牌规律。

还有另一种意见,通过打牌观察一个人的性格与智力,通过一个人的性格与智力表现,判断他打牌的特点与规律。



## 19. 牌无情，人有品。

有两层意思：其一，牌势发展有其内在的变化规律，不会由于牌手主观意志随意摆布，只有发现掌握和运用这种规律，才能提高牌技水平，不断取得好成绩，这是牌的无情；牌手有思想感情，在竞技麻将活动中必然表现出自己的思想修养和品格特点。

其二，麻将牌是无生命、无意志的玩具，像球、棋子、扑克牌一样，可以用做高雅文明竞技运动的用品，也可以被赌徒用做巧取豪夺他人财物的赌具。关键在于使用者的思想修养和品格，为什么使用，怎样使用。正如手枪在武警战士手里，是捍卫正义的武器，手枪在歹徒手里，是行凶犯罪的凶器。一提到打麻将，有人就看作是赌博，这种看法是片面的，其实麻将与赌博之间没有必然联系。

## 20. 慎碰慎吃，对手没制。

慎重碰牌与吃牌，不轻易暴露自己牌力和意图，对手难于判断，也就很难控制你。

## 21. 吃菜吃味道，打牌讲门道。

炒菜讲究色、香、味、形，其中味道最重要，也最有学问。色、香、形再好，没有味道，只能看不好吃，也失去菜的价值。打麻将也是这个道理，坐在那里，不知道打麻将的技战术和



战略，只知道能吃就吃，能碰就碰，不知道为什么吃牌与碰牌，吃牌与碰牌对自己实现和牌有利还是无利，犹如瞎猫碰死耗子，这就不知道打牌的学问，即门道。所以，不论旁观别人打牌，还是自己打牌，都要动头脑，看出别人打牌的门道。不仅要勤学勤练，更要领悟和运用其中特点和规律，才能不断提高打牌的技战术水平和成绩。

## 22. 卡五能断三。

卡住一种花色序数牌五，能破坏这一种花色牌三种较高番值的番种组成，这三种番种是：“一色三步高”、“一色四步高”和“一条龙”。请读者摆牌，试以验证。

## 23. 被卡不烦，被截不怨。

遇到上家一直卡牌，不让吃牌，不可烦躁反感；和牌遭到对手拦截，也不必抱怨别人。俗话说：十年河东，十年河西，你也可以卡牌，不让下家吃牌，你也可能截住别人和牌。卡牌和截和，是所有参赛者的自由和权利。聪明者自会坦然看待，愚昧者只会怨天尤人，自己搅乱自己的正常心态。

## 24 顺时抓牌，逆时开杠。

每巡依次顺时针抓牌，逆时针开杠，即从杠上抓牌，包括补花抓牌。这是《竞赛规则》的规定。有时常发现抓错牌



的现象，尤其是在比赛比较紧张的时刻，抓错牌现象更多。牌手在一时犹疑时，心里默记这句话，会有提醒作用。

## 25.痴必败。

完全凭着主观愿望和兴趣，向某种高番值的番种运作，而不顾自己牌力，不观察对手牌势的变化与进展，这种不顾一切缺乏理智的“痴”状态，事与愿违，十有九遭到败北。

## 26.虚提一招，常用常鲜。

在竞技麻将活动中，虚提一招的动作很多，如根本不想吃牌，上家打出牌后，故意做出准备吃牌的动作，提出两张牌，犹疑一下，又如抓进一张五饼或其他牌，又从手牌中另一处提出一张五饼或同样一张牌打出去，这些动作都会引起对手的注意，往往会产生错觉，做出错误的判断，不要轻视这种简单而有效的动作。

## 27.自摸单放，心明眼亮。

《竞赛规则》要求，凡是自摸成和的那张牌，应该另放一处，便于裁判员和对手审核，是不是属于边（坎、钓）的牌。插入手牌当中，虽然仍然可以和牌，却失去边（坎、钓）定番计分的机会，所以自摸单放，大家心明眼亮。



## 28.越嘀咕,越糊涂。

有的牌手行牌中形成了习惯性的犹疑不决的心态，吃牌犯嘀咕，碰牌也犯嘀咕，开杠不开杠又嘀咕，舍牌又是总嘀咕，没完没了地嘀嘀咕咕，越是犯这种嘀咕，往往难免紧张，越是容易打错了牌，吃错了牌，不该碰的牌也碰。这种犹疑不决心态，正是缺乏冷静和理智，到头来总是一阵接一阵犯糊涂。奉劝爱嘀咕的牌友，改掉这种弱点为好，不然打牌何乐之有？！

## 29.打出风格,打出水平,还要打出美感。

在一般运动比赛的时候，都会提出“打出风格，打出水平”的口号，对于老年人参加麻将比赛活动来说，还要加一句十分重要的口号，那就是要“打出美感”。老年人参加麻将比赛，主要的目的是实现益智健身的效果。只有打出美感才能愉悦身心，也可以说，只有打出美感，才能打出健康。这不是忽视打出水平，争取获得优秀比赛成绩，对老年牌手来说，健康是第一位的。

## 30.剩一张也不轻易放弃。

这句话有两层意思。其一，只要牌墙上还有一张牌，对手要打出最后的一张牌，此前就不能失去和牌的信心，否则，《竞赛规则》就不会规定有“妙手回春”与“海底捞月”



的番种。

其二，即使自己所听的牌，还剩下一张，还应有信心等待，不然，也就不会有“和绝张”的番种。

这两层意思都是提醒牌手任何时候不要失去信心。

### 31 顺勿骄，逆勿躁。

行牌十分顺利的时候，不要骄傲自满，得意忘形；行牌屡屡受挫十分困难的时刻，也不心烦气躁，灰失信心。这不仅是在比赛上坚持运用技战术，力争摆脱困难的需要，也是不断提高思想修养、增强意志品质和益智健身的需要。

### 32. 骗非骗，奸非奸。

在麻将比赛活动过程中，任何牌手在技战术和战略上施展的“骗”术和“奸”计，绝不能视为道德品质上的欺骗与奸诈，而是值得学习和赞赏的聪明才智。

### 33 小和紧推，分卡成堆。

这句话提醒牌手，不要轻视得分较少的和牌，如果不断实现小和，同样可以得到成堆（形容多的意思）的分值卡（标明分数的卡片）。



### 34.大和险,小和淹。

想和高番值的大牌,必然会有一定风险,如果确实有了和大牌的牌力和机会,就要勇敢坚定地把握住,不可前怕狼后怕虎,优柔寡断,迟疑不决,随随便便以低番值得小和,使难得的大牌的牌力和机会轻易地被淹没。

### 35.号牌似摸脉。

有意识有目的地打出试探性的牌(称“号牌”或“试张”),犹如医生为患者摸脉,诊断病情,观察对手有什么反应,从而窥测和分析、判断对手和牌力和意图。

### 36.牌拧要三哄。

行牌不顺利的时候,想要的牌得不到,无用的牌连连抓来,多次很容易入听的牌就是不能听牌,刚听牌别人就和牌,多次比较容易成和的牌,偏偏阴差阳错不能成和,好像自己一手牌故意与自己闹别扭。这时候需要耐心冷静,像对待任性不听话的孩子,要“哄一哄”,使之温顺乖巧下来,能听话。“一哄”是随牌造势,顺其自然,不勉强做牌;“二哄”是不贪心做大牌,能听就听,能和小牌就和,缓和一下不顺的牌势;“三哄”是暂时少吃牌、少碰牌,少暴露手牌的情况,对自己的一手牌多进行调理也让对手一时难于判断和防备。这种做法有两方面重要作用:一是自我调节心态,磨



练耐性和韧性，增强坚毅的意志品质；二是实行战略性的防守和反攻的准备。

### 37. 不见的先打，见了的后打。

这是开牌后打文字牌的经验谈。开牌后多数牌手习惯先舍无对子的文字牌，“不见的先打”是指不要随着别人先打同样的文字牌，而是先打出别人还没有打出的文字牌，比如见到别人打出红中、南风、北风，虽然自己手牌也有这种文字牌需随着打出，有绿发或东风、西风的话，便先打出。这样舍牌为的是避免有此牌对子的牌手碰出；一来自己不需要这些文字牌，早晚均要打出去，以防别人先打有人报碰会隔断自己抓牌；二来凡碰出文字的一家牌手，比较容易引起大家的注意，有人报碰文字牌，又对企图运作组成“全不靠”、“十三么”的牌手，是沉重打击。“见了的后打”与前半句话相对应，见到别人先打出的文字牌，无人报碰，自己暂时可以不打，往后打出也常会无人报碰，有安全张的作用。

### 38. 双风先舍。

“双风牌”是指既是圈风牌又是别人的“门风”牌，即东风圈的庄家，又称东风东；南风圈的南家，又称南风南；西风圈的西家，又称西风西；北风圈的北家，又称北风北。《竞赛规则》对这种“双风”刻子计4分，明杠计5分。因此，凡是



不属于自己的“双风”牌，尽早打出，不要延迟到对手形成对子或暗刻之后再打出。

### 39. 自顾自，自骗自。

这句话是告诫牌手，在比赛过程中，随时要提醒自己，不要只凭着主观愿望，想吃就吃，想碰就碰，只顾低头看自己的一手牌，而忽略对整个局势变化和三家对手的动态，到头来，自己在蒙骗自己，别人突然报和，才如梦初醒。往日大家熟悉的一句话：“不能低头拉车，要抬头看路。”在竞技麻将活动中，还要加一句话：“还要看别人行车的路，否则会撞车。”

### 40. 牌强要弱，牌弱要强。

我在拙作《方城牌谱》一书中曾说过：“牌兴要焉，牌弱要强。”其中“焉”字是我国北方地区民间的俗语，是不言不语和缺乏振作精神的意思，如“发焉”、“精神上打焉”……后来湖南、广东、浙江等地区牌友提出建议，把这个南方同志不甚了解又不好发音的“焉”字，改为“弱”字。所以，这次改为“牌强要弱，牌弱要强”。这也符合《孙子兵法》中所说“兵者，诡道也，故能而示之不能，用而示之不用”这句名言的道理。也就是说，当自己牌力较强，牌势发展比较兴旺和顺利的时候，要不露声色，表现出牌势发展并不顺利，牌力还是处于弱势的神态。在牌力较弱，牌势发展



受挫的时候，却要冷静沉着，表现出牌力充足，信心十足的精神状态，使对手产生错觉。这都是无声的神态语言，能够制造迷惑对手的“烟雾弹”，使对手做出错误的判断和错误的运作。

#### 41. 要看到黑暗的亮点。

无论是在怎样困难处境中，都要想到摆脱困境的一线希望，犹如在伸手不见五指的黑暗中，要寻找，要有坚定的信心寻找一个亮点，即使眼睛不能直接发现，在精神上也要找到一个亮点，那就是永远不失去信心。有信念有意志的优秀牌手的心灵上，永远不会失去这个闪光的亮点。

#### 42 稳为高，和为贵。

这句话中的“和”念“胡”，即和牌的意思。无论牌势发展顺利或不顺利，都要沉稳冷静，这是牌手在技艺和思想修养两方面表现出较高境界。无论牌手技战术多么高明，运用得多么巧妙，最后不能和牌，一切徒劳。和牌是最有实际意义，也最重要。

#### 43. 得寸进尺，适可而止。

自己有一手可以入听计8分的牌，抓进一张牌，整理一下可以入听计10分的牌。此后吃进一张牌，可以变成差一张



牌，可以入听计16分的牌，此时又抓进一张牌，把另一张牌替换下来补杠，就可能有意外的惊喜——“杠上开花”和牌。这种得寸进尺的想法和做法，大多数牌友都会如此，有机会能够取得更高番值的和牌，是顺理成章的事，无可非议。不过有一点非常重要，就是不能贪得无厌，要根据整个牌势发展的状况，三家对手牌力的变化，审时度势，冷静地果断地适可而止，把一步一步得寸进尺的收获落到实处，这才是高明牌手的明智表现。

#### 44. 和牌计分,先报西瓜后捡芝麻。

和牌后定番核分，先报主体番的计分，这像是先抱住大西瓜。然后再报次一级的番种与计分，这像收香瓜、菜瓜，最后逐一报2分与1分的低值番种，别忘了加计每一张花牌，这像仔细捡着小芝麻。防止忙着捡小芝麻，忘记了抱大西瓜。有的牌手和牌定番核分时，不分大小轻重，不按一定顺序报番，有时担心超过规定时间，匆匆忙忙捡了芝麻，忘了抱瓜。

#### 45. 胡吃乱碰,瞎子点灯。

有的牌手缺乏打牌实践经验，毫无目的随意吃牌、碰牌，每盘中看上去自己立牌前都有两三副牌亮着，到头来不仅不和牌，还常常给别人点炮。这样胡吃乱碰，等于水中捞月，什么实际成绩也得不到。



## 46.行牌不变,作茧自缚。

开牌后根据自己牌力,初步确立运作的主攻目标,随着牌势变化,应善于随机应变,当变不变,而认为自己是坚定不移,实际上是作茧自缚,坐以待“毙”。比如有人起初确定主攻目标是“五门齐”,手牌中有一对风牌和一张剑牌,这需要碰出风牌一刻,等抓进一张相同的剑,其他三副牌,还必须是三种花色。他并没有算计清楚这样要舍出几张牌,抓进几张牌,这样大调换需要多长时间,能不能如愿实现。实际上抓进的牌来看,虽然对组成“五齐门”没有用,却有组成其较高番值番种和牌的机会,由于认准一条道,固执不变走到头,往往“五门齐”运作不成,别的机会也白白失去。

## 47.场上是对手,场外是朋友。

在比赛场上,同桌四人是“势不四立”的对手,尽可能使用阴谋诡计或阳谋强攻,绝不手软地使对手上当受骗,节节败退,丧失斗志,这是理所当然的,不必讲丝毫“仁义惻隐”之心。比赛结束,在赛场之外,彼此之间真诚宽厚相待,相互尊重,同是麻将改革事业的战友和社交活动中的友好的伙伴。场合不同,时间不同,对手之间关系不同,道德的理念也不同。



## 48.和牌前动脑，和牌后动眼。

和牌前动作要勤于动脑，深思熟虑，千方百计。和牌后要精打细算，看清组成的每一种番的分值，以防有任何疏漏。

## 49.和牌三部曲：一看、二报、三推。

宣布和牌的时候，一要看清所和的牌，看错了就会造成错和并被判罚；二要正确报和，不能说“等待”、“我看看”、“我想想”非规范的报和语言，否则也要受到判罚；三要随即推倒亮牌，让大家核实。

## 50.怨天、怨地、怨人、怨自己，实属没出息。

有的牌手在参加竞技麻将活动中，总是喋喋不休，抱怨天气太冷或太热、太闷，抱怨比赛场地光线太刺眼、空气流通不够，嫌牌桌高、椅子低或高、供应茶水没有味，抱怨这位对手太卡人，抱怨那位对手乱碰牌，抱怨另一位长相不顺眼，抱怨自己手气不佳，抱怨自己没有睡好觉、没有精神……这种人来参加比赛，别人也会感到劳累不堪，与其说他是患心理障碍，自寻烦恼，莫不如说这种牌手太没出息。



## 51. 点炮是失手,放和是高手。

出祸牌是一时不慎失手,有意打出祸牌,让选中的一家和牌,不是高明的牌手做不到,因为这需要精明的算计,准确的判断与选择,是有胆识的策略。放和不是一般牌手所能做到的果断行为。放和是出祸牌点炮,自己不仅主动放弃和牌,还要比其他两家多付给和牌者分数。表面上看是干了对自己无利有害的蠢事,实际上是战略战术上十分高明的抉择。在一局临近尾声,某甲比某乙的积分多出几十分,某甲判断某乙已进入某种番值的听牌状态,如果某乙和牌,无论是自摸和或别人点炮和,积分便会大大超过某甲,某甲便拿不到小组第一名,也就得不到标准分的4分进入下一轮比赛。因此,某甲发现某丙运作的是较低番值的小牌,放出祸牌让某丙和牌,只损失二三十分,仍能稳居小组第一名。因此,通过观察、判断与精确计算,毅然决然出祸牌给某丙点炮。所以说,有意识点炮放和是高明的牌手。(请读者参阅拙作《方城牌谱》一书中,对和牌的收与放辩证论述。)

## 52. 一厢情愿是水中捞月。

有的牌手在行牌过程中,总是按照自己主观愿望和想当然的方法去运作,比如自己打出一张牌,便认定上家必然会被引诱跟着打出自己所需要的牌。又比如自己碰出一副刻子,对手必然会折掉需要这种牌的搭子,这正是自己所需要的牌,如此凭着想当然的主观判断行牌,就是一厢情愿。



行牌的态势变化并不是按照谁的主观判断出现，结果犹如水中捞月。麻将运动比赛过程中，牌势千变万化，不能单凭想当然的主观判断进行运作。一张牌的取舍，往往引起全局的微妙变化，而且无论各个牌手的一手牌变化发展，还是全局的牌势变化，都有它们内在的特点和变化规律，谁能意识到并能顺利运用这些特点和变化规律，谁就能有主动权，而取得比赛的优秀成绩。遗憾的是，不少牌手悟不出这些道理，甚至否认这些特点和变化规律的存在，固执地认为打牌完全靠自己的意愿、兴趣和手气。

### 53.老人打牌能防孤防呆。

老年人心情平和，打麻将，有助于防止与缓解孤独忧郁症和老人痴呆症的发展，并能在健康文明的竞技麻将活动中愉悦身心智脑健体，密切社会交往，开扩心胸，相互关心，彼此照应。

### 54.开牌收骰，免受制裁。

庄家开牌后，立即把散落在牌池中的双骰收回，放到自己一方的桌面上，防止因误时收骰，影响大家打出的牌整齐摆放，也免受裁判员的判罚。



## 55. 审自己的牌,要看出“三个三”。

有经验的牌手都知道,审牌水平的高低,是施展技战术和战略成功的先决条件,是能否取得出色的比赛成绩的关键因素之一。审牌包括两个方面:一个方面是审视三家对手已经打出的牌、吃牌、碰牌与开杠等亮明的牌,审视和判断三家对手的主要牌力情况与运作方向;另一个方面是审视自己的一手牌。审牌要能看前三后三,意思是能审视出自己的13张牌中,每一张牌与相关的“三个三”的联系。

所谓“三个三”是指一张牌的前三、后三、横三。比如一张一饼的前三是九饼、八饼、七饼;后三是二饼、三饼、四饼;横三是与本身相同的另外3张一饼。如果是文字牌,由东联想到南、西、北三张牌,和三张东风,是剑牌,联想另两张剑牌,和三张相同的剑牌。审自己的牌要做如此广泛的联想的重要意义和作用是什么呢?在中国象棋活动中,民间流传一个说法,一般水平的棋手只能看出每个棋子下一步棋,水平较好的棋手能看出每个棋子的下两步棋,高水平的棋手能看出下三步棋,能看出下面可能走的棋步越多,技术水平就越高。打麻将也是如此,由看到的一张牌,能联想到相关的牌越多,就能越加有利于发现它们之间前后、左右的联系,在头脑中形成13张牌的网络图像,这样就不会孤立地审视一手牌中的每一张牌。一般牌手看不出一万与九饼或三条与红中之间,可能有什么内在的关系,头脑中有13张牌的网络图像的牌手,就能发现在运作某些番种的时候,一万与九饼或三条与红中之间内在的必然联系。这样说是不是故弄



玄虚,是不是达到这种水平很困难,笔者回答:否。只要坚持勤于观察和思索,头脑中会逐渐出现这种网络图像的。

在竞技麻将活动中,我们经常可以发现有的牌手,在牌中一直保留着一张或两张,一时表面上与其他多数牌没有什么关系的牌,往往宁肯拆搭子或拆对子,也不肯轻易打出这样的孤张牌。可是在牌势不断发展变化中,这样的孤张牌会突然显示它的重要作用,往往是形成和牌的有决定性作用的关键牌。这正是有较高审牌水平的具体反映。有这样审牌能力的牌手并不少见。绝非故弄玄虚的无稽之谈,也不是可想而不可及的水平。

所以我们说,竞技麻将活动有利于发展智力,智力中就包涵着联想力、想像力、分析力和判断力等品质。高水平的牌手抓满13张牌后,头脑里会很快像电脑映像一样,出现与13张牌相关的几十张牌,乃至近百张牌相互联系相成的网络图像。试想一下,这样审牌的实际效果如何?可笑的是,有的牌手每次抓牌后,总习惯性地眼珠转来转去对自己手牌表面看几遍,打出牌之前,又对牌池中的牌左看右看,眼珠转了又转,煞似十分老练地仔细谨慎地在审牌,严格地说,实际上这位牌手什么都没有看清楚,更不用说发现了什么。正如一位学者所说:“不动头脑观察事物,只能看到平面的、孤立的东西,从科学意义上说,这样观察事物等于盲人。”



## 56.玩奸不玩赖。

这句话原是儿童游戏时常常说的一句话，有十分淳朴的道理，用在竞技麻将活动场上也很贴切。“玩奸”是说在麻将运动的比赛场上，提倡和赞扬千方百计斗智斗勇，使用任何计谋，体现“兵不厌诈”的战略战术，越是能使对手上当受骗，损失惨重，越是值得重视和鼓励的聪明才智。“不玩赖”是说不能不遵守大家一致同意的各种规定，出错就要接受合理的处罚，玩输了就应该认账，不能反悔和抵赖。这在竞技麻将活动中也同样如此，必须遵守《竞赛规则》，犯规就要承认，不能狡辩，要接受处罚。比赛失败，就要认输，不要找任何借口不承认失败，打肿脸充胖子，也变不成胖子。

## 57.牌不顺要养，心不顺要稳。

在一盘、一圈、一局或一场，乃至接连几场麻将比赛的一段时期内，一直不顺利的情况下，心情势必不痛快。这时在牌搜索引擎上和心理上需要加强自我修养，要冷静沉稳，不要烦躁不安，不能失去自信心，不能怀疑自己还能不能提高技战术水平，更不要怀疑自己性格适不适合继续竞技麻将活动。把自己在竞技麻将活动中的一切都否定，看成一无是处，恰恰反映过去是不是把自己牌技水平估计过高，或是对夺取比赛成绩的期望过高。因为期望值越高得不切实际，失望后的不快心情越沉重。说到底，麻将运动比赛是一种体



育文化娱乐活动，应该看待实际一些，超脱一些。只能怀着这样的心态，在麻将运动比赛过程中，直到最后的胜或负，都能享受到不同的审美体验。

## 58. 宁不和，不点炮。

这句话是告诫参加麻将运动比赛的牌手，在胜负攸关的时刻，要有宁可放弃和牌，也要努力做到不出祸牌点炮的坚定决心。每当进入决战阶段，呈现出明争暗斗的高潮，时刻都能分胜负见分晓的紧张状态下，各家针锋相对地对峙着，谁都是慎之又慎出牌，也越来越接近抓完牌墙的牌，也就是即将实现手盘结局，此时切切不可怀着期盼自己能“妙手回春”、“海底捞月”的侥幸心理，而不惜冒点炮的风险。大量的经验表明，正是有这种心理的牌手，自己在麻痹和欺骗自己，功亏一篑，给对手点了炮。应该做到的是更加注意保持清醒的头脑，和坚持不懈的意志，在牌墙上还只剩下10张左右牌的时候，力争促成和平，大家互不得失。所以宁可拆对子、拆成副的牌放弃听牌与和牌的机会，尽可能打出比较保险的牌，不抱任何侥幸心理的幻想，坚持不点炮。

## 59. 以小引大，以大引小。

打出序数小的牌，引诱上家出序数大的牌；反之亦然，打出序数大的牌，意在引诱上家出序数小的牌。比如手牌中有2张一万，还有二、三万、五万、六万、七万、八万、九万各1



张,只缺少 1 张四万,若有四万便可以组成“一条龙”。不能只等自己抓得四万,此时舍出 1 张一万,使上家误以为你没有二万与三万搭子,可能随张打出四万,于是正中下怀。如果有 2 张四万,缺少的是 1 张一万,你打出四万,上家有可能打出一万。这样分析和推测,是提醒牌手领悟出以牌引牌的策略,上述牌例只是引牌策略中一个典型模式。在麻将运动比赛中,应随机应变,灵活运用。

## 60.打牌专注,胜似练功。

许多人颇有切身体会地说:由于练书法和绘画全神贯注,摈弃杂念,犹如练气功有益于健身。那么由于麻将活动本身有很浓厚的情趣性,活动起来很快能够进入全神贯注状态,排除无关的杂念,绝不逊于写字作画时候“入定”似的意境,显然,更能收到胜似练气功健身的效果。日本 83 岁的企业家笠原夫人,多次赞助日本健康麻将协会的牌手来中国进行友好访问赛,她经常向别人介绍自己打麻将增强身体健康的亲身体会,十分风趣地说:“许多人说我不像 80 多岁老太婆,这是长期打麻将给我的快乐,也给了我青春。”老年人如果能心境平和,不刻意于胜负,超脱一些,活动有适当时间,打麻将有利于健康长寿,并不是不实之词。



## 61.小和冲大和。

发现对手在积极动作高番值的大牌，这就需要运用多种方式方法进行控制与破坏，其中最有积极的切实的作用是以实现低番值小牌的成和。完成高番值大牌的成和，由于难度较大，形成的速度较慢。低番值的大小和，难度较少，相对而言形成的速度较快些。这样小和一实现，对手高番值大和的动作便彻底夭折。

## 62.大和一推，十盘小和也难追。

能抓到牌力强和牌势好的一手牌并不容易，是难得的動作高番值和牌的好机会，应该坚决把握住，积极动作实现和大牌。如果只贪图短平快和小牌，就很难大幅度增加比赛分的累积。所以说实现低番值的小和几盘，甚至于10盘也抵不上1盘高番值的大和。当然，不能过分强调和大牌，应该注意的是，一旦有和大牌的牌力与条件，就不要坐失良机，要坚决把握和有效地利用。

## 63.无利就是害，不进就是退。

社会上曾流行一句给人们留下深刻印象的口号：“无功便是过。”我们借鉴这句口号，在竞技麻将活动中，以“无利就是害，不进就是退”这句话，来提醒和鞭策牌手。

凡是可碰可不碰，可吃可不吃，或开杠也可不开杠的



牌，也就是说对自己行牌的运作，没有促进作用，即无利的牌，不要吃、碰、开杠。否则碰(或吃、开杠)出后，就是暴露自己的牌力，亮明的牌越多，自己运作越会受到限制，也会越多地受到对手控制。因此说，“无利就是害”、“不进就是退”是提醒牌手，时时刻刻开动脑筋，积极进取，自己的牌势不发展，3家之中必然有顺利进展的对手，相对而言，自己牌势无发展就处于落后的状态。因此，不可消极等待战机，不可安于现状要千方百计寻找战机，创造战机。正如古老的俗语所说：“不进则退。”

## 64.好牌轻出,次牌沉放。

所谓好牌，是指中心张和与自己有关的牌，轻出的意思是表示出与自己无关而随手打的牌。次牌一般是指么九和与自己无关的牌，沉放的意思是表现与自己有关系而又犹豫不决地缓慢放入牌池之中。这两种故意表现出的神态，目的是使对手做出错误的判断。

## 65.打跟张要察,出绝张要慎。

见到别人打出张，不要不做任何观察，认为打出相同的1张牌就很安全，往往跟张是绝张，使得达不到起和分的对手，由于是和绝张才能报和，还有一种常见的牌是，上家打出1张牌，下家牌手甲吃进，他打出另外1张牌，反钓刚刚吃进的同样牌，某乙漫不经心以为跟着打出某甲吃的牌比较



安全，殊不知正中某甲反钓成和之计。所以，打跟张也要仔细观察后再出，出绝张更要慎之又慎。

## 66.最后 1 张牌是千钧一发。

当抓完牌墙的最后 1 张牌后，要打出最后的 1 张牌，这张牌关系很大。可是有些牌手往往缺乏必要的谨慎，漫不经心地看看牌池中的牌，随后挑出自认为是安全张打出，结果却给对手点炮形成了“海底捞月”和牌。尽管这样情况不会经常出现，但是牌手应该特别注意打出的最后 1 张牌，就是由于这将是一盘以平盘结束的 1 张牌，常常使牌手掉以轻心，因此，引火烧身。所以说，最后 1 张是千钧一发，应高度警惕，以防大意失荆州。

## 67 生张不生，熟张不熟。

一般情况下，牌池中沒有见到或只有 1 张的牌，俗称生张，牌池中与各家吃、碰牌中已见 2~3 张的牌，称熟张。生张与熟张都不是绝对的，换句话说，生张不一定是险张，熟张不一定是安全张。从 64、65 两题中可以看到，熟张成了点炮的祸张，已出现 3 张相同的熟张，也成点炮的绝张。牌场中早有一句俗语：“三副亮明必钓中”也是这个道理。所以，精明的牌手不会被习惯性观念所左右。



## 68 反“三常”，常有效。

善于随机应变，勇于突破常规、常法和常情进行运作的牌手，往往能出奇制胜。比如专听自己曾打出去的牌，或是听别人已经碰出明刻后的第4张牌，或是已经吃碰3副相同花色的牌，别人都担心这是“清一色”，而他偏偏听其他花色的牌……类似这些打破常规、常法和常情的运作成功的牌例，举不胜举。

## 69.十碰十不碰。

有些牌手不管自己手牌中对子多或少，有对子就喜欢碰牌，认为有对子碰出了能够多利用对手1张牌组成1副刻子，手中剩下牌越少越容易调理并能接近听牌。实际上并不如此，往往却事与愿违，南辕北辙，离听牌与和牌更远。竞技麻将的实际情况变幻莫测，不能以简单加减法思维方式来看待。碰牌与不碰牌各有不同的利与弊，应该根据自己的牌力和确立的主攻方向，以及牌势的全局变化来决定碰牌与不碰牌。碰牌不一定完全有利于听牌与和牌，不碰牌也不一定无助于听牌与和牌。这里试着概括为“十碰十不碰”基本法则供读者参考。先谈“十碰”：

### ①拦吃可碰。

发现对门或上家急报吃牌，尤其是“金三银七”和中心张，特别两家牌手有运作“清一色”意图的同花牌。碰牌是不让对手吃进较难得到的牌，往往这一碰牌就会使得对手



陷入困境，全盘计划被打乱，不得不做牌式的大调整，使对手大伤元气，产生失望和慌乱的心态，增加其运作的难度。

### ②要牌可碰。

通过碰牌是想得到其他某些牌。比如手牌中有九条与八条各1对，还有其他两对牌，想主攻“碰碰和”，所以要尽快碰牌。此时见别人打出八条，应该立即报碰，八条碰出，凡是手牌中有七条或九条搭子，或有九条单张的对手，会很快打出九条，便又可以碰出九条1刻。尤其是碰“金三银七”，常常会把序数牌一、二与八、九等4张序数牌挤兑出来。

### ③对多可碰。

在行牌备战阶段，手牌中出3对或4对，可以确立主攻“碰碰和”，应尽快碰出成刻子，不然滞留手中难以接近听牌，即使对倒听牌，也比听坎当、边张、钓将难以成和。若有3对或4对而不向“碰碰和”发展，改成顺子需要拆对子打出两三张牌，需要再进3张相连的牌形成3副搭子，还要3张牌才能组成顺子，显而易见，费力费时间，延缓了进取的速度，所以力争尽快碰牌。如果在备战阶段手牌中已经出现5个对子，则应考虑坚持向“七对”方面发展，尤其是5副对子中序数牌的三至七中心张的对子，比较难碰出，拆对打出，又容易被对手利用。

### ④近和可碰。

如果碰牌可以接听或进入听牌，应毫不犹豫碰牌。当然还要考虑所碰的牌会不会增加或减少和牌的番值计分。

### ⑤有番可碰。

凡是红中、绿发、白板、圈风、门风、双重风，或有可能形



成双同刻、三同刻、三节高、三风刻等对子,应及时碰出。尤其是有可能形成高番值的全大、全中、全小、一色三节高、一色四节高、清幺九、混幺九、字一色、大(小)三元、大(小)四喜等番种,更应尽快碰出。

#### ⑥乱序可碰。

如果较长时间(经过八九巡行牌)不能进张,连连只抓到不需要和不相关的牌,而其他人进牌比较顺利,并且也都有碰牌和吃牌。那么,此时可以采取碰牌方法,打乱原来摸牌顺序,这种作法并不具有确切的实际作用,却可以产生“心理战”的影响,尤其是连碰两次势必影响对手的心态。正如在牌桌上常常可以听到一句俗语:“碰牌为了错错张”,即改变一下原来抓牌的顺序,隔一家或隔两家。

#### ⑦归一可碰。

手牌中有序数牌1副暗刻,并有与之相连可以组成1副顺子的两张牌。此时有人打出与暗刻相同的牌,报碰之后,可以形成1副明刻和1副顺子,其中增加了“四归一”的2分番种,尤其在运作“全大”、“全中”、“全小”或“大于五”、“小于五”等番种的时候,报碰更为有利。比如有3张一条,二条、三条各1张,如果能报碰一条,形成一条1副明刻,一条、二、三条1副顺子。若能和牌增加一条“幺九刻”1分和一条“四归一”2分。

#### ⑧隔庄可碰。

在民间打法中,庄家不仅开牌后本有先多抓1张牌的优先条件,和牌还可以连续坐庄,而且庄家和牌,其他3家都要加倍付分。显然坐庄有种种优势,所以人们常用碰牌隔断庄



家，使庄家减少或错过一次抓牌的机会，这种战术在竞技麻将中也可以适当采用。

### ⑨隔旺可碰。

某一家对手牌势十分顺利，连连和牌，牌势非常兴旺，为了挫挫他的旺势，有意识多碰，使其减少和错过抓牌进张的机会，伤其锐气。由此可能引起其他两牌手的注意，达到不约而同扼制旺家的势头的目的。

### ⑩绝张可碰。

在不影响实现既定的主攻目标（主体番）的前提下，别人打出最后 1 张与自己手牌中 1 对相同的牌（先已有 1 张亮明），应该考虑不放弃最后可以碰出成 1 副明刻的机会，否则这 1 对牌只能做将牌或做无用牌拆对打出。比如有 1 对红中，牌池中早有 1 张红中，此时有人打出 1 张红中，这意味着是最后 1 张红中，如果不报碰，再无碰的机会。

“十不碰”如下：

#### ①起手不碰。

在开牌后的三四巡不宜急于碰牌，尤其是上家打出的牌，碰牌则错过 1 次抓牌进张的机会。应该先考虑确立主攻方向，据此审牌进行运作，决定取与舍，过早碰牌后无形中使自己受到限制，减少了运作的机动性和隐蔽性，还是应以理顺手牌和抓牌进张为重。

#### ②无番不碰。

没有分值或仅有 1 分的番种不碰为好。比如既不是圈风刻、座风刻又不是剑刻、重风刻，这样的字牌刻或么九刻碰出之后，便失去组成“断么”、“门前清”、“平和”、“清一



色”等番种的机会。不仅不能增加和牌的番值，受到多种限制，还会明显地减少和牌的机会与番值。如果主攻的是“碰碰和”、“五门齐”、“全带么”、“字一色”、“大、小三元”等番种，则另当别论。

### ③留顶不碰。

没有分值或仅有1分的对子，留下来可以顶下家或作保险张打出，则不要过早碰出。

### ④拆副不碰。

已经形成1副顺子牌，其中还有1张相同的牌，不可硬拆散后碰牌，尤其是边张或坎张，更要慎重，否则得不偿失。比如，已经有一万、二万与三万1副顺子，另有1张二万或三万，如果碰出二万或三万，则剩下一万与三的搭子，或一万与二万搭子，再要成为绝张的1张二万或三万才能组成1副顺子是相当困难的，往往使剩下的搭子成为无用的废牌。如果拆了1副顺子，碰牌后还有可以吃牌形成1副牌，又可以隔庄、隔旺或乱序，便可以考虑碰牌。如手牌中有一条1对和二条、三条各1张，碰出一条，剩下二条与三条1副搭子，可以有吃进一条与四条的机会。

### ⑤对少不碰。

手牌中只有1对或2对不宜碰牌，便于留做将牌。

### ⑥有险不碰。

自己手牌中没有闲张或保险张，又在决战联合体，各家均进入听牌的状态，此时碰牌后要不得不打出有较大危险性的牌，就不应冒着点炮的风险再碰牌。

### ⑦近听不碰。



自己手牌已有5副对子,再抓进1张成对子便能听“七对”,或是已经入听“七对”就不宜碰牌。

#### ⑧利庄不碰。

自己可碰也可不碰的牌,如果碰牌反而有利于坐庄或自己下手的庄家(或旺家)提前抓牌的机会,便不可碰。这与前面所说“隔庄可碰”、“隔旺可碰”法则是异曲同工。

#### ⑨剩4不碰。

在进入决战后的相持阶段,已经亮明吃碰3副牌,手牌中只剩下4张牌,此时不宜再碰牌。否则手牌只剩单张,失去了机动灵活的回旋余地,往往也容易被对手推测出来,如果多次调换这张牌,那就完全依靠偶然性和侥幸性的作用和牌了。不过原来就有实现“全求人”的计划,也并不是完全断定“剩4不碰”。只是“全求人”番值分不高,又使自己非常被动,比如手牌中剩下1张牌是有点炮的险张,又抓到相同1张,却达不到起和分,又不得不打出去这张险张,给别人点炮,就像北方地区民间流传的歇后语:“武大郎喝(毒)药,吃得死,不吃也得死。”心里会十分别扭。如果只有“全求人”一条实现和牌的道路,而且自摸也能够达到起和分,当属例外。要坚持一条法则:宁不和不点炮。

#### ⑩断龙不碰。

自己手牌中已经有七八张一种花色可以主攻“一条龙”的牌,其中有对子,不宜再碰出,否则便会失去组成高番值“一条龙”的机会,因为,在一盘中1人抓到所需要的相同花色的3张牌是相当困难的。

上述“十碰”与“十不碰”,粗看其中有不少自相矛盾



和前后不一致的地方，前面主张某些牌可以碰出，后面又认为不必碰出。既说对子少不必碰，又讲对子较多也不可碰，究竟怎样掌握可碰与不可碰的尺度呢，这正是需要牌手自觉提高运用对立统一的辩证逻辑思维方式，做出正确恰当的分析判断的决策。虽然基本法则能够反映客观事物发展变化的切实性与规律性，但是若不能对具体问题进行分析，只是生搬硬套地使用就会有损无益。有时运用某一法则，效果不佳，甚至起了反作用，事与愿违。有时上一盘运用一种法则效果明确，十分理想，下一盘再用这一种法则，效果便大相径庭，这便要求牌手要认真仔细反思，吸取教训，不是基本法则本身有问题，而是运用法则不当，没有切实的针对性。随机应变很重要，灵活机动地有针对性地借鉴和运用基本法则才能取得预期效果，即对症下药，才能有疗效。

## 70. 十吃十不吃。

吃牌与碰牌有相似的作用，都是谨慎地选取别人打出的牌，使自己两张牌组成一副牌，以利于促进实现既定的目的——和牌。两者明显的不同点之一，吃牌只能选取上家打出的牌，若是同时有别人报碰便不能吃牌，要让人家碰牌。碰牌有优先权，可以从三家对手打出的牌选取，显然，吃牌不如碰牌的机动性和选择性多。但是，认真思考一下，就会发现这种传统的约定俗成的规定却有相当的合理性与公平性。因为碰牌只有两张的机率，而吃牌有至少4张的机率，所以碰牌优先于吃牌是正确的。比如有一对五万，只有另外两



张相同的五万，可以碰牌的机会，而一副两头吃牌的搭子，可以吃进两种不同的八张牌，边、砍、钓也可以吃进相同的4张牌，如果是三面吃（如有二万、三万、四万、五万、六万等五张牌），可以吃进三种不同的十二张牌（即一万、四万、七万）。由此可见，吃牌的机动性和选择性较多，碰牌的优先权是公平合理的，使这两种行牌方式和功能趋于平衡。下面先谈“十吃”：

### ①砍边可吃。

吃砍张或边张各有四张，上家手牌中若有一对或一刻，很少可能拆开打出，对门和下家也都有可能有一对或一刻，即使有不可利用的单张，打出也不可能吃进，只有依靠自己抓进此牌，显然没有较大把握。因此，需要砍张或边张的搭子较难组成一副顺子，遇到上家打出这样的牌，如果有利于主体番的形成，就应该及时吃进，不要坐失良机。否则，会像俗语所说：错过这个村，就没这个店。

### ②绝张可吃。

绝张是指一种牌在桌面上已经亮明三张后出现的最后一张，如果错过最后的第四张牌，便不能再组成一副顺子，搭子的两张牌只能变成废牌或改做他用，所以若有利于主体番的组成，应该及时吃进。

### ③增值可吃。

在战备阶段和交战阶段，遇到上家打的牌，吃进后能够形成增加番值的番种，即使用手牌中已经成副的顺子巧妙地调换一下，吃进能形成另一副新的顺子，也应及时吃进。不过，特别要注意在一触即发的决战阶段，就不必再费这样



一番周折,以免弄巧成拙,画蛇添足。

#### ④重张可吃。

上家打出曾舍出的相同的牌,不要错过机会,根据需要可以考虑吃进。上家打出此牌可能是闲张或拆搭子、或拆对子,绝少可能是拆暗刻。所以很难再有三张相同的牌连续打出,单靠自己抓牌得到此牌很困难。

#### ⑤错张可吃。

在较长时间中,抓进牌十分不顺利的时候,见到上家打出自己可以吃进的牌,实际却没有明显的有利可取的意义,只是满足一下自己希望改变一下抓牌不如意状态的心理,吃进一张牌后可以错一下抓牌的顺序,不妨试一下,但是不可以怀着迷信的情绪。

#### ⑥引牌可吃。

通过出牌诱使上家做出错误判断,引出上家打出正是自己所希望要吃进的牌。比如故意打出三条或四条,引诱上家无戒心地舍出二条或五条,是自己渴望吃进的牌。

#### ⑦换牌可吃。

在决战阶段,自己手牌中已经没有闲张和熟张,上家打出的牌可以吃进,虽然无助于牌的进展,却可以通过吃牌替换下能顶(卡)下家的牌或安全张,从而避免风险,便可以报吃。这种吃牌方法多是在自己抓牌不顺利,并且和牌的可能性较小的情况下采用。

#### ⑧归一可吃。

前面已举过的牌例,手牌中有三张一万,二万与三万各一张,如果下家或对门打出一万报吃,上家打出一万,则可



以用二万与三万吃进，手牌中保留三张一万一刻，既有“四归一”，还有隐蔽性，让对手空等一万。

### ⑨诱“敌”可吃。

手牌中有成副的顺子，听单钓将，发觉这张将牌已被对手控制，这时上家打出一张牌，恰是顺子牌中一张牌，可以报吃，把相同的这张牌留下，把原来钓将的牌打出，对手看到你只是吃牌，往往就会跟张，正中你诱惑之计。实例如，手牌中有一条、二条、三条与二饼、三饼、四饼两副顺子，另有一张九万钓将。上家打出二条，用一条与三条吃进，留下二条钓将，打出九万。对手很可能认为你只是需要吃牌，不会再要二条，所以误以为打出二条是安全张，跟张打出，正实现你钓将和牌。这种方法适合于交战后期与决战开始阶段采用。

### ⑩绝境可吃。

这种方法与诱“敌”可吃相似，只是处境不同，所以吃牌的目的和作用不同。手牌只剩4张，如手牌中有八万1对和七万、九万各1张，上家打出1张七万，为了形成“全求人”才能达到起和分，否则不能和牌，这时必须吃进七万，打出七万或八万，剩1张单钓将，这是陷入不能和牌的“绝境”中，所采用的惟一出路。

“十不吃”如下：

#### ①开牌不吃。

通常情况是在一盘开牌后的前3~4巡不宜吃牌。因为过早吃牌就给自己的牌力和牌式发展变化造成一定的束缚，同时也容易过早暴露自己的意图。



## ②亮底不吃。

凡是过早吃牌容易让对手推测出自己的牌力和意图，不宜吃牌。尤其吃第二副、第三副的时候，越来越便于让对手推测出你的牌力的底细更不要轻易吃牌。

## ③相背不吃。

在备战阶段已经确立了主攻方向，或是在逐渐接近目标的时候，不宜再吃进与主攻方向拉大距离的牌。在竞技麻将中强调随机应变，既不可固执墨守陈规的经验，也不可浅尝辄止，轻易变动，一时一改。缺乏坚定不移的意志品质，很难实现高番值的和牌。随机应变与坚定不移是不矛盾的，两者兼顾才是应有的意志品质。无论如何，背离主攻方面的吃牌，是不可取的。

## ④有险不吃。

吃进牌后，若不得不打1张有点炮风险的牌，则不可吃牌。吃牌是为了有利于接近听牌或尽快和牌，如果打出有危险的牌，那么吃牌不仅无益反而有风险，何苦多此一举，所以能造成风险的吃牌，绝不可为。

## ⑤临荒不吃。

行牌已经临近荒牌，即牌墙上只剩下10张左右的牌，每人充其量仅能再抓2~3张牌的机会，此时再贪吃牌实属不高明。经验告诉我们，既然临近荒牌，就应以力促实现平盘（即和平）为上策。“妙手回春”或“海底捞月”有相当大的偶然性和侥幸性，是很难依靠战略战术来实现的。

## ⑥破式不吃。

经过备战阶段，手牌中基本牌式已经形成，接近听牌或



已经进入听牌状态，此时既不可贪图小利或妄图提高较大番值而贸然吃牌，破坏了已经形成的牌式，失去了率先和牌的机会，这是得不偿失的盲动。

### ⑦已听不吃。

自己已经进入听牌状态，上家打出的牌若吃进虽然提高1~2分的番值，但是吃牌会错过一次抓牌自摸和的机会，所以不宜吃牌。上面所说的“破式不吃”似乎与“已听不吃”是相同的道理，实际上并不重复，“已听不吃”强调的是不应错过抓牌自摸和的机会。

### ⑧增难不吃。

在交战阶段，吃了牌会增加听牌或和牌的运作难度，则不宜吃牌。

### ⑨两可不吃。

凡是可以吃也可以不吃的牌不吃，牌手应树立一个理念：无利就是有害，在竞技麻将中，无论是吃牌、碰牌或开杠牌，都要坚持有利于和牌的原则。这正是“无利不动、无益不变”的基本法则。

### ⑩假吃真不吃。

当上家打出牌后，本不想吃牌或者是根本没有相应能吃这张牌的搭子，有时却故意做出迟疑不决的神态，从手牌中抽取几张牌表面倒换，这样会给对手一种错觉，误认为你有不少这种花色的牌，已经倒腾不清了，可以吃进而没有吃。上家再出这种花色牌时会顾虑重重，往往会无可奈何保留下这种花色牌，不得不拆别的花色对子或搭子打出，其他两家出牌时也会有所顾忌，可能你手牌根本没有1张这种花



色的牌。这是假戏真做，使对手增加思想负担，导致做出错误的判断。

## 71. 九开九不开。

有些牌手认为有杠就应该开杠，理所当然，能多抓1张牌，起码多加计1分或2分，还有杠上开花的机会，何乐而不为。这是缺乏深谋远虑的片面想法，实际上开杠牌与吃牌、碰牌一样，都应一分为二看待，从有利与无利两方面加以权衡后，再决定开杠或不开杠。先谈“九开”的基本法则：

### ①增值可开。

能够增加2分以上的杠牌可以开，如么九杠、圈风杠、门风杠、重风杠与有杠开花和牌可能性的杠牌等。

### ②暗杠可开。

开暗杠有利方面较多，开暗杠不影响“门前清”、“不求人”等番种的形成，由于开暗杠不亮牌，常常使对手心理上受到打击，使他们心慌意乱，疑东疑西，苦苦推测暗杠是什么牌，最使他们担心的是暗杠牌正是他们最需要的听张，尤其是坎张或边张，往往由此打乱了他们已经形成的入听的牌式。

### ③隔二可开。

下家打出的牌，正与自己手牌中1副暗刻相同，可以报开杠，不仅使对门和上家减少先抓牌的机会，还可以使自己提前一次抓牌进张的机会。

### ④截吃可开。



当对门或上家进急报牌的时候，可以果断立即报杠，这样可以有力地打击对手，使他们手牌中的搭子没有可能再吃这种牌，成了废牌。

#### ⑤助攻可开。

有利于推进自己主攻方向的杠牌可以开。比如，确立的主攻方面是“碰碰和”、“五门齐”、“全求人”等番种，尽快开杠有助于形成听牌与和牌。

#### ⑥牌旺可开。

自己处于牌势兴旺和顺利的情况下，可以放开手脚，有杠就可以开，此时开杠也会带来可喜的效果。因为竞技麻将中也常常出现这种奇特现象，当你处于牌势兴旺时刻，处处得手，几乎是想要什么牌，就会得到什么牌，这是大多数牌手都有这种切身的体会。

#### ⑦求平可开。

在临近荒牌（牌墙上不剩10张左右牌）的时候，自己和牌的可能性很小，对手中做大牌的态势显而易见，又咄咄逼人，随时都有报和的可能。此时见到别人打出牌，与自己手牌中1副暗刻相同，可以报杠，因为开杠可以减少牌墙的牌数，向平盘又接近一步。（有另一种考虑：见到别人打出与自己手牌中1副暗刻相同的牌，其他两家无反应，说明此牌是安全张，为了实现平盘，自己不点炮，不开杠，连续打这种安全张，这也不失为稳妥的打法，不过当打出此牌的第4张的时候，应该慎重审牌，防止被对手利用去和绝张。）

#### ⑧无险可开。

为了创造“杠上开花”和牌的机会，在自己还没有入听



的时候，别人打出的牌与自己手牌中 1 副暗刻相同，不报杠，只报碰，留下此牌的第 4 张，当抓进 1 张牌后进入听牌，此时宣布补杠，从杠上若能抓到成和的牌，便可以增加 8 分番值。这需要补杠前认真准确审牌，切不可掉以轻心，被对手抢杠和，画蛇添足，弄巧成拙。

### ⑨连杠可开。

自己已经亮明 1 副明杠，如果还有明杠或暗杠的机会，应该开杠。因为一则可以增加番值分，二则有杠上开花和牌的机会，如能连开三个杠、四个杠效果更佳。

“九不开”如下：

#### ①无利不开。

正如碰牌法则一样，开杠无利便有害，至少是 2 分以上番值的杠牌才值得一开，如圈内杠、门风杠、箭牌杠、重风杠、幺九杠等。如果是序数牌二至八的明杠，只计 1 分，而且失去组成“门前清”、“不求人”、“平和”的机会，还会向对手提供信息，凡是计划需要这张牌的对手，看到这副明杠，便会及时调整动作计划，岂不是无形中帮助了对手。所以应该认真斟酌，对自己没有较多利益的杠牌，还是不开为宜。

#### ②减听不开。

自己已进入听牌状态，若贪图开杠之小利，而减少听牌的张数，则不应抱着侥幸心理匆忙开杠。比如你手牌还剩 7 张，是 1 副顺子，还有 3 张三饼和 1 张四饼，可以听二饼、五饼和四饼 3 张牌。别人打出 1 张三饼，如果不加思考便报三饼开杠，只有单钓四饼才能和牌，原来能听 3 张牌，和牌的机率较高，开三饼杠后，只增加 1 分，却减少了二饼与五饼两个听



张,实在是得不偿失。

### ③不增听不开。

减少听张不宜开杠,如果不能增多听张也不可开杠。比如手牌中有二条、三条与四条1副顺子,另有四饼1副暗刻和1张四万钓将。此时有人打出四饼,开杠还是不开杠,可以做如下思辨:

若开四饼杠,依然还是听单钓四万1张牌,没有增加听张,只是多一次侥幸实现的杠上开花和牌的机会,多数有丰富实践经验的牌手并不愿意领带侥幸性因素的作用,可以说开杠与不开杠的和牌机率几乎是一样的。再说四万是中心张,在外面只有1张,还不知3家的手牌中有没有1副四万暗刻或四万1对,会不会已有四万组成1副或2副顺子,总之靠自摸或别人打出四万的可能性很小。再说开出四饼杠后,手牌中只剩下4张牌,一则别人比较容易推测出来,自己应变的范围也缩小,二则也是无形中向三家对手提供信息,使他们都不会再等四饼,适时改变运作方向。通过这样的考虑后可以看清开四饼杠没有实际好处,应保持原有的牌式和牌力,应变的范围也会随之扩大。此时会有几种进牌的机会,若抓进二饼、三饼;或五饼、六饼,或一条、二条,或四条、五条等其中任何1张牌,打出四万,都能够明显增加听牌的张数。也就是由钓将单听,变为两面听或是3面听的有利和牌的优势。我们再做进一步分析,除了抓进以上8种牌(实际上是 $8 \times 4 = 32$ 张牌)中任何1张,还有如果抓进二万,可以与四万形成搭子听坎三万,并与二条、三条、四条形成“喜相逢”。听单钓将,外面还有3张,听坎张,外面有4张牌,多1



张和牌机会。抓进六万，又可与四万形成听坎五万的搭子。从以上几种情况的分析和研究来看，不开四饼杠，仅仅失去一次只能靠侥幸才能出现的杠上开花的机会，却可以获得有12种牌（48张）不同的机会，可以改变比较困难的钓将单听的状态，权衡得失，显而易见的结论是不增听不开杠是明智的。

#### ④减副不开。

抓进牌或是别人打出的牌，与自己手牌中1副暗刻相同，若不开杠可以组成两副牌（各3张），开杠后却要破坏其中1副牌，则不应开杠。在手牌中成副的牌越多，越有利于实现和牌。比如手牌中除了其他牌，还有3张七万和八万、九万各1张，抓进或别人打出1张七万，可以报吃或报碰，而不开七万杠，便可以形成七万1副暗刻和七万、八万、九万1副顺子，这便是两副牌。所以说不宜开七万杠，无论是明杠或暗杠。

#### ⑤归一不开。

手牌中已有三条1副暗刻和四条、五条各1张，别人打出1张三条，是上家出牌可以报吃，是下家或对门打出可以报碰，即使自己抓进1张三条，也不应开暗杠。三条明杠只计1分，暗杠也只计2分，留在手中可以组两副牌，可计“四归一”2分，如果再抓进二条、四条、五条、六条等牌，会有另一番变化。尤其是不开杠，即不暴露你手牌中已有4张三条，对急需三条的对手来说，无疑是致命打击，而且对手还不易发觉。

#### ⑥反向不开。



凡是违反确立的主攻方向的明杠或暗杠均不应开。比如,手牌中多数牌都是成副的顺子或搭子,只有 1 副暗刻,吃牌或进牌后,打出暗刻中的 1 张,留对子做将牌。如果开杠就破坏了整体牌式的发展,与主攻方向背道而驰,无疑是不宜开杠。

### ⑦有险不开。

这里“有险”主要是指以下两种情况:其一,如已碰出 1 列明刻,后又抓进与之相同的牌,在补杠的时刻有被人“抢杠和”的危险;其二,手牌中控制着 1~2 张有明显点炮危险的牌,开杠后不得不打出这种祸牌。在这种情势下,则不宜开杠,正如在前面所总结的经验:宁不和,不点炮,点炮输 3 家。

### ⑧做牌不开。

运作某些番种的过程中,有些杠牌不宜开。比如确立主攻方向是“一条龙”,如果有与“一条龙”相同花色序数牌的杠,便不能开,开杠就等于自己切断了“一条龙”的组成。又如运作“清一色”,有相同花色的杠牌不应开,因为“清一色”和牌,一般是 14 张一种花色的牌,若是开杠,则需要 15 张相同花色的牌。实现“清一色”原本就比较困难,开杠后还要多 1 张同样花色的牌,显然自己给自己增加了和牌的难度。

### ⑨能和不开。

抓进 1 张牌,与已经碰出的明刻或手牌中暗刻相同,即可以开明(或暗)杠,又可以和牌,应以和牌为重,不可抱着侥幸心理再贪图能杠上开花和牌。比如抓上 1 张八饼来,与



已经碰出的 1 副八饼明刻，能形成明杠，可是已经以六饼与七饼叫听五饼与八饼成和，此时抓到八饼，就应实现自摸和牌，不可杠，不应再贪图在杠上抓到五饼。大量的实践经验表明：怀着侥幸心理打牌，十有九输。

## 72. 能和就和，未必明智。

初一听这句话，似乎不可理喻。凡是能够实现有效和牌便推牌报和，有什么不明智的地方，难道有和不和才是明智的？这种提问过于简单化和绝对化了，正是反映了对和牌缺乏全面和深入的认识。快和牌、多和牌是牌手参加麻将比赛过程中追求的目的。但是牌手最终的目的是全部比赛结束后能获得最佳的总成绩，从而名列前茅。也可以说获得理想的名次，才是牌手参加比赛最高的愿望的目的。因此，获得理想名次并不完全取决于某 1 盘、某 1 圈、某 1 局中能不能和牌、多和牌。和牌的快与慢、多与少、大与小之间都有对立统一的辩证关系，也各有利与弊不同的因素和变化，这些留在下面分别以专题深入讨论。这里只说明“能和就和，未必明智”的理由：

①在开牌后 3~4 巡，就能听牌或和牌，而手牌有较强的牌力，调换 1~2 张牌就能人听高番值的大牌，应该坚决抓住这种难得的机会，充满信心坚持一搏，以实现和一次大牌。所得的分数，超过几次和小牌分数总和。因此说，不应仅够起和分，有和就和，缺乏魄力，并不明智。

②在 1 局的最后 1 圈的时候，某甲所得积分比某乙的积



分多 100 分左右,某丙与某丁与某乙相差 100 多分。就此形势来看,某乙要争取超过某甲积分,取得小组第 1 名地位,能获得 4 分标准分进入下一轮比赛,就要在最后一圈中着重于和某甲打出的牌,这样一出一进就会明显缩小与某甲的积分差距,某丙或某丁打出的牌,某乙若只是小和便不宜报和,因为某丙或某丁位居小组第 3、第 4 名基本定局,和他们俩的牌,并不能明显缩小与某甲积分的差距,所以对某丙某丁打出的牌,不能有和就和,否则也是缺乏算计,并不明智。

③在 1 局的最后 1 盘中,只有自摸和牌,才能提高在小组的名次,那么就不能随随便便有和就和,因为和别人点炮的牌,所得的分数并不能提高在小组的最后名次,也就是说不能自摸和牌就没有实际意义。

仅以上 3 种情况来看,可以说明能和就和,未必明智。只有精于算计,才是高明。

### 73.牌场上最难战胜的对手是谁?是你自己!

这是古往今来多少杰出的政治家、军事家、科学巨匠、企业巨子、文艺大师、优秀的教练员等出类拔萃人士共同的切身感受的结论。在竞技麻将活动中也毫不例外,一位牌手参加一场比赛,战胜自己身上种种不利于与对手较量的缺点和毛病,如估计自己技艺水平过高,轻视对手,盲目自信;或缺乏必要的自信,畏惧对手,慌惑不安;或过于紧张,思想上有压力而不能摆脱;或心烦气躁,缺乏耐心和坚毅;或顺利时得意忘形,不顺利时灰心丧气,失去斗志;或得寸进尺,



贪得无厌，不撞南墙不回头，回过头已晚三秋；平时懒惰不用心学习《竞赛规则》，比赛时不断犯规，连连被罚，无所适从；或总怀着走捷径的侥幸心理，不顾一切铤而走险，屡屡给别人点炮……这些严重影响参加比赛的毛病，不克服，怎样战胜3家对手，这些毛病都是自己的“内奸”，帮助对手来打败自己。所以不认清和改正自身的这些毛病，可以说不战自败。知己知彼，才能百战不殆。若想战胜对手，先决条件是必须先要战胜自己身上的缺点和弱点。

## 74.打麻将不能自我麻痹。

竞技麻将活动中，有的牌手自我麻痹主要表现在以下几种：

①单凭主观意愿和想像，确定不切实际的番值过高的运作目标。

②运作过程中屡屡受挫，不及时进行分析，不能当机立断调整运作方向，只会宽慰自己，幻想已经不可能出现的牌会奇迹般地抓到。

③在决战阶段怀着“万一不会点炮”的侥幸心理贸然打出祸牌，结果给对手点了炮，仍不吸取教训，下一盘仍然怀着“不会又点炮”的侥幸心理，结果再一次出祸牌点炮。这种侥幸心理一次一次遭受重创，仍不知翻然悔悟，改变对策。

④无计划地乱吃瞎碰，总是自以为多吃多碰有利于接近听牌与和牌。



⑤偶而难得和了牌，却漏报番种少计分，仍不以为然地自我解嘲；疏漏难免，等一点一点熟悉规则就好了。至于等到何年何月才能熟悉规则，既无计划，也无决心，得过且过。

⑥屡战屡败，屡败屡战，从不总结经验教训，总有一个堂而皇之的理由：重在参与。

这是自我麻痹的心态，很难提高牌技，也就无从获得比赛成绩。正如在现实生活中，有些在事业上和学业上不求上进的平庸者，总是打出各种理由（实际上是借口），为自己这样或那样的缺点或失误掩饰和辩解，心安理得地当一天和尚撞一天钟，常常力气不够还撞不响声。聪明的牌手应该引以为戒。

## 75.打麻将要学会自我谅解。

上题表述的中心思想不能自我麻痹，本题又要强调善于学会对自己有必要的宽容，粗略一看，自相矛盾，也有混淆不清之嫌。其实不难分辨，自我麻痹是对自己的缺点和错误不以为然，不吸取经验教训，更不想改正，找种种借口加以掩饰，得过且过，麻痹自己头脑和意志。自我谅解是对自己要求不过于苛刻，一时不慎失误在所难免，能自觉吸取教训，及时改正后有一定的弥补和进展，就不要再无休止责怪自己，使自己心里留下不快的阴影。而要善于谅解自己，善于劝解自己，这样才能使自己心情舒畅，有利于振作精神继续投入比赛，这是明智的积极态度。一有失误，便烦恼怨悔不已，这是缺乏高明牌手应有的胸怀与气魄。



## 76.行牌似行云流水，和牌要稳如泰山。

行牌过程中，无论是抓牌或出牌、碰牌、吃牌，动作利落，不迟疑，不拖泥带水，好似行云流水般自然流畅。成和的时候，不慌不忙，先报和后亮牌，清清楚楚报番计分，稳重平和，这些都是优秀牌手具有的牌风，也就是显示出品格魅力的风范。相形之下，有些牌手在行牌中犹犹疑疑，左顾右盼，即使是早有准备的吃牌或碰牌，也嘀嘀咕咕，打出1张牌不犹豫一番，似乎是一种损失。和牌后算了一遍又一遍，仍然不放心，报了番又要改，不能改又要争执。与这样牌手同桌打麻将，让别人感到十分劳累和厌烦，而他自己并不查觉，毫无自知之明，这是一种狭隘的、令人讨厌的低格调牌风，实不可取。

## 77.不疑不悟，小疑小悟，大疑大悟。

这原是佛学《坛经》中的一句话，偶然读到，细细思索，顿有所感。这句话值得转告广大牌手。常说“学问”，就是不学则无问，认真学习了，才会产生疑问，疑问解决了，增长和促进了学识。打麻将不用心，熟练工式地摸进打出，不会产生疑问，即使有了疑问，也懒于不耻下问，所以这是“不疑不悟”。打麻将用心不多、不勤、不深，发生疑问自然也不会多，只是肤浅的疑问，解决这个疑问，领悟到一般的知识和道理，这是“小疑小悟”。打麻将多用心，勤用心，深用心，就会发现深刻和重大意义的疑问，以笔者切身体会来说，（可



属“大疑”者,)如麻将改革有什么科学依据,麻将改革究竟要改革什么,怎样才能改革?从客观上看全国麻将改革事业面临的关键问题是什么?构建麻将科学理论的核心是什么?都说麻将是中华民族传统体育文化的宝贵遗产,那么可宝贵在什么地方?麻将中组成各种番种的运作,有没有内在的基本特点和规律可循,也就是说客观上是不是存在番种变化的机理,又如何把握?怎样减少麻将中偶然性因素的作用?怎样用现代科学文化充实麻将运动?正是如此大量的,并且源源不断疑问出现在脑海里,促使我努力去学习、去观察、去实践、去求教、去研究……

## 78.参加竞技麻将,就是麻将改革事业的支持者和参与者。

有人充分论证了麻将运动具有不逊色于其他棋牌运动的文化价值,国内外拥有近两亿之众的爱好者,3年多以来麻将改革的实践验证了初步显著成效,然而由上至下的置疑和不欣赏,使发展态势兴旺的麻将改革事业险些夭折。古训:民心不可违。全国不少地方的麻将改革者,迎着风浪,坚定不移地继续坚持高举麻将改革的鲜明旗帜,千方百计开展麻将运动的学术研讨和比赛活动,在这种举步维艰的时刻,凡是头脑清醒、认识麻将改革的现实意义和深远影响,有勇气参加竞技麻将活动,都不愧为麻将改革事业迫切需要的支持者和参与者。



## 79.打麻将,悟哲理(一)。

打麻将不仅能得到智脑健身的快乐,还能启迪人们悟彻对人生对事物的哲学性理念。哲学在古希腊文中原意就是智慧,哲学家称为“智者”。“哲”字在古汉语中是明白、懂道理的意思。《尚书》中有一句话是“知人则哲”,另一部古籍《尔雅》解释“哲”是“智也”。显然,古代的希腊和中国对“哲学”的专门诠释基本是一致的。因此,从中国民族传统体育民俗文化活动——打麻将中,我们认识到,在司空见惯的寻常的行牌过程中,生动地反映着客观事物发展变化的基本特点与规律,从而促使我们重新深刻认识麻将运动具有十分重要的文化价值。

在前面研读古代经典兵法著述中,在剖析竞技麻将活动过程中如何学用兵法基本原理的同时,已经在多处阐述从中领会诸多哲理的实际情况。这里再以麻将活动的具体实例,深入浅出地探讨其中存在着生动活泼的辩证法。这里既提出“小和冲大和”的主张,又说“大和一推(即和牌),十盘小和也难追”,岂不是前后矛盾?是的,正是小和与大和之间的矛盾。凡是积极进取的牌手均应思考如何从矛盾的对立中认识到统一。片面强调小和的作用,或是片面重视大和的价值,都不符合辩证法的观点,只有把小和与大和之间矛盾对立统一起来看待,才能正确有效地实施小和与大和的抉择。不能强调哪一种和牌,一心只惦着大和,不可能取胜;只醉心于小和,也难免失败。两者兼顾,根据自己牌力、全局牌势变化、时间等条件,恰当地决定运作小和或大



和。有时运作大和过程中，发现各方面态势有变，由大和变为运作小和，又有时运作小和过程中，发现有可乘之机，改向大和运作。可见小和运作中有大和的契机，大和运作中有小和的可能。由此可见，只有领悟到小和与大和之间对立统一辩证的理念，才能随机应变，灵活机动地采取正确有效的决策。

## 80.打麻将，悟哲理(二)。

每一位牌手都希望在比赛中，能快进牌，快成副成式，快听牌，快和牌，快得分，快取得比赛的最后胜利，这是牌手普遍存在的正常心理。兵法大师孙子也强调：“兵贵神速，不尚巧迟。”谁也不愿意慢进牌，慢听牌，慢和牌，慢得分。可是，大家还熟悉一句古训：“欲速则不达。”古代兵法经典的《武经七书》中《尉繚子》说：“兵以静胜。”这两句话岂不与孙子的主张相抵触，矛盾了。这正是需要深入思索和牌快与慢的对立统一辩证关系。古训中的“速”与孙子话中的“速”不是同一种意思。前者“速”是不顾主客观条件，不符合实际态势发展变化的快“速”行动。兵法大师尉繚子所说的“静”，是为实现正确快速行动前必要的“静”，是为了进一步观察对手，是为了更缜密更周全的决策，是为实施更快速的行动的“静”。正如在篮球、排球、乒乓球等运动比赛十分激烈紧张的时刻，教练突然要求“暂停”，是一样的道理，有一样的意义与作用。

竞技麻将活动中，有经验的牌手并不盲目地快吃快碰，



表面上看，他不吃不碰，牌势发展不快，实际上他沉着冷静地调理手中 13 张牌，常常出乎对手意外突然报和，这是表面上慢，实际上快，这是慢中有快。有的牌手有吃就吃，有碰就碰，很快亮明了 3 副或 4 副牌，表面上看很快进入听牌，可是由于暴露牌力较多，手里只剩下 4 张或 1 张牌，很难调度，可以变化的余地也很少，对手又加强控制，最后很难成和。表面上是快了，实际上却慢了，这是快中有慢。有的时候，快中有慢又是必要的，比如越是牌势发展比较快的时刻，越需要冷静沉稳，慎重地考虑每一张牌的留与舍，放慢一下节奏，有利于实现和牌。所以，盲目求快不行，一味地谨小慎微、慢条斯理也不行，必须快慢兼顾，注意把握快中有慢、慢中有快的对立统一的辩证关系，才能利于实现和牌。

### 81. 打麻将，悟哲理(三)。

能够多和牌，也是牌手的普遍心理，多和牌能不能决定了比赛的最后胜利，未必，如果只是和牌次数多，而每次和牌的番值不高，抵不上人家一局内两次高番的自摸和。笔者曾为此写过两首打油诗：“和牌无高番，多和也是空喜欢；和牌有高番，一盘一层天。”“只贪和牌次数多，沾沾自喜自乐呵；最后一算傻了眼，不赢反输瞎忙活。”

和牌次数的多与少，如同和牌番值的大与小一样，也是对立统一的矛盾关系，还有辩证唯物主义哲学三大基本规律之一的质变与量变之间的关系。如何正确恰当地看待和牌次多与少，可以重温伟人毛泽东在《中国革命的战略问



题》一文中的一段名句：“战争历史中有在连战皆捷之后吃了一个败仗以至全功尽弃的，有在吃了许多败仗之后打了一个胜仗因而开展了新局面的。这里说的‘连战连捷’和‘许多败仗’，都是局部性的，对于全局不起决定作用的东西。这里说的‘一个败仗’和‘一个胜仗’，就是决定的东西了。”这句话对我们深刻认识和牌的多与少、大与小的辩证关系，有重要的启迪作用。

## 82.打麻将，悟哲理(四)。

这里所要谈的是和牌形成过程中的虚与实、真与假的辩证关系。和牌不能是虚假的，不然，岂不成了违规的错和与诈和了。笔者所要剖析的是如何正确恰当地运用自己牌力，施展真假、虚实的战略战术，得以实现和牌。关于在竞技麻将活动中，如何借鉴古代经典兵法著述中基本法则，在前面论述较多，无须赘述，在这里再一次提出，只是标明是麻将经 100 句中的一句话：打麻将能悟出与其他事物一样的道理，牌技中真与假、虚与实之间，有对立统一的辩证哲理。

## 83.打麻将，悟哲理(五)。

奇与正，原是我国古代兵法大师提出技战术和战略问题的术语。孙子以奇正两字高度概括了战略战术，他说：“战势不过奇正。”现代军事家又沿用这两个字，简单说正面公开进攻为正，侧面迂回隐蔽的军事行动为奇；阵地战为



正，运动战和游击战为奇。在实现和牌的战略战术也自然有奇与正，按一般常规、常法与常理行牌（吃牌、碰牌、开杠牌等）为正，打破常规、常法与常理打法，采取创新的、隐蔽的、出其不意的打法为奇，奇与正有密切关系。古代兵法名著《唐李问对》中说：“奇正者，所以致敌之虚实也。”竞技麻将活动中和牌战略战术的奇与正也是对立统一的辩证关系，奇中有正，正中有奇，奇可以向正转化，正也可以向奇转化，依据和把握这一规律，可以探索出丰富多采、切实有效的战略战术。孙子充分给予肯定地说：“奇正之变不可胜穷也。奇正相生，如循环之无端，孰能穷之哉！”

#### 84. 打麻将，悟哲理（六）。

春秋战国时期著名的大谋略家苏秦和张仪，以及大军事家孙臆和庞涓都是师承鬼谷子。后人编注鬼谷子的言论集，名为《无字天书》。该书第一章专门论述“捭”与“阖”是从为人处事到政治上、军事上、外交上、辩论上的重要谋略。“捭”是敞开、开放的意思，“阖”是封闭、隐藏的意思。在竞技麻将活动中和牌的“捭”战略战术，主要是指使自己一手牌的发展具有开放性和多向性的态势；“阖”的战略战术，主要是指使自己一手牌的发展具有隐蔽性和集中性的变化态势。“捭”与“阖”也是对立统一的辩证关系，在牌势发展中可以互相转化，相辅相成，相得益彰。



## 85.打麻将,悟哲理(七)。

麻将活动场合常有“牌运”、“手气”的说法,有人认为“输赢是七分手气,三分技术”,更有甚者,说:“打麻将全凭牌运好坏。”这些看法适合赌博麻将,不适合经过改革的竞技麻将。诚然,不能完全排除所谓“手气”(即偶然性因素)在竞技麻将中仍起作用的事实,正如所有的竞技运动项目一样,时不时都有偶然性因素的影响,世界超级足球明星竟把点球踢飞大门之外,棋圣聂卫平竟输给一位年轻的三段棋手,有的国脚一场球竟3次把球射在大门框架上……

偶然性是指事物发展过程中可能这样或可能那样的变化趋势,有难以预测性。它与事物本身的发展过程的本质没有直接的联系,但是与必然性互相关联。偶然性中常常包涵着不同程度的必然性。必然性是事物发展变化中不可避免和不可以改变的趋势。必然性决定事物的发展方向,认识和把握事物发展变化的必然性,就是认识和把握了事物的本质。必然性中也包涵着或多或少的偶然性,可以说偶然性离不开必然性,必然性也不可能完全排除偶然性。现实生活中不存在单纯的绝对的偶然性或必然性两者界限,在一定范围内是确定的,超出这个范围便成为不确定的,而是相对的。总之,偶然性与必然性有区别,又有密不可分的联系。

在竞技麻将活动中实现和牌的运作过程,“牌运”、“手气”是偶然性和侥幸性因素,而牌手的智力、意志品质,经验和战略战术是必然性因素。遵循辩证唯物主义哲学的基本原理,就能揭示实现和牌的过程中,偶然性因素和必然



性因素,谁能起到决定性的作用。《竞赛规则》的制订,自始至终把减少偶然性因素的作用,增强必然性因素作用做为基本原则和突出的重要任务。偶然性因素的作用越大,越接近于赌博。不过也应该清醒地认识到,无论怎样改善《竞赛规则》,竞技麻将不可能完全排除偶然性因素的影响,同时还希望牌手认识到,在运作实现和牌过程中,能起到最后决定性作用的是必然性因素的力量。因此,不要盲目地夸大“牌运”、“手气”的作用,还是坚持以发展智力,增强意志品质,有意识地不断积累实践经验和创造性运用战略战术,才是不断取得优秀的比赛成绩惟一正确的道路。

## 86.打麻将,悟哲理(八)。

笔者曾多方查阅麻将著述和请教经验丰富的老牌手,关于放和的见解,几十年来公开发表过的著作中没有,不少老牌手也十分肯定说:“一盘中放弃和牌者有可能,从来没听说过自己放弃和牌,还要有意识放牌让对手和牌,没见过这种现象,也没有见过有人研究,除非是想作弊。”然而,在竞技麻将活动的某种态势下,放牌让选定的对手先和牌,是相当高明的策略。在前面第51句标题是:点炮是失手,放和是高手,讲解中已阐明放和的具体方法和目的。

在本题中主要剖析和牌的收与放的对立统一的辩证关系,实质上也是得与失的关系。许多成语都能够言简意赅地说明,如欲擒故纵,欲进故退,欲取先舍,有失才能得……表面上的或一时的失去,为的是实际的或长时间的获取,以轻



的牺牲代价，为的是得到重大的效益。这在人们生活中、事业上与学业上都有这个普遍共识的法则与理念。和牌的收与放同样体现这个哲理。

## 87.打麻将，悟哲理（九）。

每巡依次循环反复抓进牌与打出牌，仿佛寻常的照章行事，表面上看平平淡淡，实则不然。这一进一出，留牌与舍牌直接关系到能不能听，能不能和牌，能不能最后取胜的关键。任何高明的技战术和战略的实施，都是需要在留牌与舍牌过程中一步一步展现出来。留牌与舍牌一次不慎失误，几乎可以致使一盘、一圈、一局，乃至全场的失利。正如棋坛常说的一句话：一着不慎，全盘皆输。一张牌留得恰当，也可能有起死回生的作用。正是由于留牌与舍牌是竞技麻将活动中最基本、使用次数最多和最重要的行牌方式，我们有必要借鉴哲学的思维方式，来识辨留牌与舍牌对立统一的辩证关系，其中还反映着否定之否定的发展变化规律。每一次抓进牌，经过审思，保留下来的牌就意味着肯定，舍弃的牌就是否定，无论是新抓进的牌，还是原有的牌。一巡一次的舍牌，就是一次一次地否定，即使留下的牌，后来舍弃也是否定，这张牌一直保留下来，就蕴涵着对其他某一张牌即将的否定。一次一次否定也有着肯定的意义，同时也是为了取得肯定的作用，说得更直接一些，一次一次不断改进自己牌式（即否定之否定），就是逐渐接近听牌与和牌（即肯定的作用）。正如哲学家告诉我们：“辩证法不仅看到事物的自己



运动，而且还要进一步看到自己发展自己、自己完善自己的运动的整个过程，只有通过仿佛是回到原出发点的否定之否定，才能显示出来。

每一位牌手从开牌时抓满13张牌（庄家先多抓一张）后，一盘中平均有23张牌进与出，即留与舍的机会。每一位牌手都必须要保持有13张牌，所以每一次抓进牌、或吃牌、碰牌、成杠牌，产生了矛盾（有了14张牌），必须以舍牌（对某一张牌的否定方式）来协调。不难发现有时最后成和牌，与最初抓满的13张牌全不相同或部分不相同，形成和牌的14张牌，就是否定之否定的具体体现，也是否定与肯定对立统一的结果。所以说有舍牌与留牌的矛盾，也就有否定与肯定的对立统一辩证关系。否定中有肯定，肯定中有否定，否定为了肯定，肯定也是为了否定，没有否定就无从肯定，没有肯定也就使否定失去了意义。因此对每一次舍牌与留牌都应该自觉重视所产生的意义和作用。

## 88.打麻将，悟哲理（十）。

这个标题也可以改成：打麻将，悟人生的哲理。从“60”至“68”等9个专题表述中，可以发现从打麻将活动中，能够感悟到为人处世的诸多相近和相同的道理。一场麻将运动比赛，犹如一个人奋斗一生的经历。生活了四五十岁，像是只打两局麻将，八九十岁的长寿老人，像是进行一场八局的持久战。人的一生在生活上、学业上和事业上，不会平平坦坦，一帆风顺，有顺境，也会有逆境；有艰辛和苦恼，也会有



安乐和欣慰;有付出,也会有收获;有失误,也会有成功;如何树立远大理想,怎样坚持不懈地为实现理想而拼搏……这些都与前面所剖析和表述的麻将活动过程,和所悟出的情境与哲理是相通的,又何其相似乃尔。

打麻将得到心情愉悦和益智健康是重要的收获,而更重要更可贵的是从而有助于领悟出为人处世的哲理,从而使人的精神境界更高更宽阔。从这些意义上说,麻将是人生的辞典。

## 89.打麻将,悟哲理(十一)。

打麻将智慧的碰撞。

麻将运动比赛是迄今为止,不仅在棋牌运动项目中,乃至在世界上所有竞技运动项目中,也是最为独特、最为复杂的项目。

与其他棋牌运动项目对比,围棋和象棋是1人与1人的对垒,桥牌是一方2人与一方2人较量,两人可以默契配合和相互关照。而麻将比赛是1人与3人拼斗,又无定势,时而3人控制1人,时而变成新形成的3人牵制另1个人,时而这2个人硬卡另外2个人,总无定四方混战,在誓不四立的明争暗斗的态势中要率先突出重围,捷足先登,实现和牌。围棋和象棋是明争暗斗,桥牌争斗有明有暗,随着出牌,手中牌越来越少至到全部亮明。而麻将比赛的行牌有明有暗,吃牌、碰牌、杠牌和出牌是明亮的,手牌始终不亮明的,除了和牌全部亮明,其他3家的手牌和牌墙的牌一直是不亮明的。有时4



家都是高手,在一盘始终不碰不杠,直到抓荒牌,牌手各自13张手牌仍然是隐蔽状态。正是麻将运动的这种隐蔽性增加了比其他棋牌运动更多的错综复杂性和奇特微妙性。

围棋棋子是362个,黑白两色。中国象棋一共是32个棋子,红黑两色,棋面有7种文字(兵、炮、车、马、相、士、将)。扑克牌共54张,除去2张“猫”,有13种不同面。麻将牌144张,有42种不同花纹图案的牌面。从简单的排列组合率来看,麻将与围棋都是天文数字,难以精确计算,远远超过象棋和桥牌。围棋是2人对垒,阵线分明,麻将是4人混战,阵线不分明,瞬息万变。正因为如此,麻将运动需要运用高度的智慧,有效地施展丰富多彩的技战术和战略,每一人抗衡与击败三方对手,同时要随机应变地运用3种进攻与防守对策,显而易见,4人的智慧时刻在相互碰撞之中迸溅火花。因此可以说,麻将运动是一部活的兵法。

## 90.打麻将,悟哲理(十二)。

打麻将意志的拼斗。

意志是为了达到已经确定的目的,所选择某些方式方法克服主观和客观某些困难的心理活动过程。意志与认识过程、情感过程、行为过程都有密切关系。认识过程是意志产生的前提,意志可以体现和调节认识过程。情感可以成为意志的动力,意志对情感过程有着控制的作用。

打麻将是长时间温文尔雅地静坐在1张牌桌的4边,各自依次默默无语、有条不紊地抓牌和出牌,表面上看,似乎



难以表示出意志品质的强弱优劣，其实不然，此时此地“无声胜有声”而且还有“于无声处闻惊雷”的内在情势。

打麻将进行速度快与慢，不是任何一个牌手能左右，必须一张一张进牌和出牌，一个接着一个依次循环轮转，缓慢不得，也急躁不得，4圈牌打下来，需要在3个小时内结束，两局（8圈）需要进行6小时。这就像钓鱼运动，牌手需要保持耐心、沉稳、冷静、坚韧等意志品质。无论谁每打出1张牌，都与各家13张手牌有直接或间接关系，考虑对3家对手的得失，还要时时观察牌桌上已经亮明的牌，从而推测各牌手的牌力，防止疏漏失误。在控制与反控制、顺境与逆境的态势下，都是潜移默化中各自的专注、细心、冷静、敏锐、顽强、坚毅、自信等意志在较量。如果发现对手一招不慎，出现破绽，有些慌乱，就要机智、果断地立即抓住战机，趁隙吃牌碰牌，调整阵容，坚决和勇敢地扩大战果，为率先实现高番值和牌创造有利条件。同时，还要做到胜不骄，败不馁，可以说，打麻将的4人之间无一时一刻不是在进行着意志的拼斗。

## 91.打麻将，悟哲理（十三）。

打麻将将是气质的比美。

气质是人的典型的、稳定的心理特点。这些心理特点以同样方式表现在各种心理活动中。如心理过程的强度、速度、稳定性、灵活性和指向性等。人们情绪体验的强弱、意志努力的大小、知觉或思维的快慢、注意集中时间的长短以及心理活动是倾向外部事物还是倾向于自身内部等，都是气



质的表现。关于气质的形成和类型的见解很多，其中人们比较熟悉的是血型说和神经反应说。我们在这里所指气质，不是心理学上严格意义的概念，而是在麻将活动中，牌手性格、胆谋、风度、文化教养、礼貌、情绪、仪表、雅量等多因素综合性反映出来的精神风貌。人们常说从一个人的爱好里，就能洞察到他的气质的高低。在体现高雅文明的竞技麻将活动中，任何有悖于严肃而和谐，紧张而平和氛围中的一言一行，都会遭到鄙视和反感。任何坚持维护高雅文明氛围的现象，都会得到支持和赞赏。比如有的老年牌手是不久刚退休的领导干部，在比赛中受到裁判员合理的处罚，马上大动肝火，强词夺理，不接受处罚，甚至摔牌而去，擅自离开赛场。这种唯我独尊而不尊重大家的表现会遭到大家指责和轻视。有的老年牌手，尽管在离退休前是地位较高的领导干部或社会名流，偶有不慎违规，愉快地接受应有处罚，并和颜悦色低声向大家说：对不起。这种平和淳朴的气度不只获得大家谅解，还能赢得大家的敬重。因此，可以说在竞技麻将活动中，陶冶情操，优化人们的思想修养，在较量牌技的同时，也是在比谁的气质更高雅、更优美。

## 92.打麻将，悟哲理(十四)。

赌博麻将 是陷阱。

这是一名由颇有作为的青年企业家，逐步堕落成赌徒，最后被判刑入狱，妻离子散，再感悟人生后的忏悔语。

无数血与泪凝结的可悲可泣的事实证明，参与赌博麻



将就像吸毒,是慢性自杀。赌博麻将中充斥着奸诈、虚伪、邪恶、狰狞掠夺和欺骗。

赌博麻将使人们正常的心灵遭受强暴和蹂躏,幸福的家庭笼罩灾难,社会风气受到污染。赌徒眼里射着贪婪的绿光,他们巧取豪夺是别人的钱,毁灭的是自己的一生。有人自欺欺人说,赌博麻将可以偶作娱乐消遣,实际是饮鸩止渴,自欺欺人。

### 93.打麻将,悟哲理(十五)。

竞技麻将中有丰富而深刻审美的体验。

审美的情感简称美感,不同单纯的生理上快感(如吃的香甜、睡的舒服、皮肤的凉爽等)。审美情感与道德情感、理智情感同属于人类的高级的情感。在竞技麻将运动过程中,可以优化和深化多方面审美情感的体验,如思想修养的美、意志品质的美、风度的美、聪明才智的美、性格的美、运用战略战术的美、和谐友好人际关系的美、高雅文明氛围的美。这些审美情感体验的产生和发展,首先与使用优美别致的器物——麻将有着密切的关系。

麻将牌有四个系统:一是文字牌和花牌;二是万子牌;三是条子牌;四是饼子牌。各有36张,形成四方对称与和谐的匹配。每一个系统的牌,都蕴涵独特的文化意义和美感。在42种不同的花纹图案中,涵盖的象征意义和影射作用极其博大精深,可以说包容着大千世界、人与动植物、日月星辰、一年四时、山河地貌、天宇四向……生动地体现着浩森



的美、意境的美和深奥的美。每当人们坐在牌桌的四边，洁白的桌布上，整整齐齐码好四道牌墙，一张张晶莹、柔润、玲珑剔透的麻将牌，上下绿白相间、或黑白、蓝白相映，连接一起形成一色柔美的策型方域。美学大师黑格尔对这类“抽象形式的外在美与感性材料的抽象统一的外在美”、“整齐一律”、“平衡对称、符合规律与和谐审美意义和特点”做了十分深刻的论述。（请参阅黑格尔《美学》第一卷第173页至183页，朱光潜译）在行牌中的攻与守、取与舍、急与缓、虚与实、明与暗、主与次、强与弱、柔与刚、前与后、大与小、多与少等等多种态势，时刻在转化，相反相成，对立统一，真是变幻莫测，奥妙无穷，洋溢着搏击的美、气势恢弘的美、精心细微的美和聪明才智的美。（关于麻将运动的美学意义，笔者在拙作《方城捭阖》、《麻将学》中有较多篇幅的论述，敬请大家查阅，这里不做过多表述）。

正是竞技麻将具有丰富深刻的文化价值，尤其是审美体验的实际意义与作用，才形成引人入胜的无穷魅力。绝不是赌徒的腔调：打麻将没有输赢钱的刺激，麻将就不会有乐趣。

## 94.打麻将，悟哲理(十六)。

认知牌性及其具有对立统一的辩证关系，是竞技麻将战略教学的第一课。

牌性即牌的个性，不是指可以直接看到的牌面花纹图案、外形和材质。它是指在行牌过程中，每一张麻将牌普遍



存在的个性品质基本特征。正如游泳者必须熟悉水性，踢球打球者必须熟悉球性，司机必须熟悉车性，骑手必须熟悉马性，同理，打麻将者自然必须熟悉牌性。不熟悉牌性只凭着长期打麻将日积月累的实践经验，只能逐渐缓慢提高牌技水平，只能成为运动麻将牌的“熟练工”，很难达到高水平的境界。

任何一张麻将牌，都具有相近或相同的个性特征，其中最突出的是必联性与必离性。必联性（又可称依赖性）表现在任何1张牌，只有与其他1张、2张和若干张牌联系在一起，才能产生运作的意义和作用，不依赖其他牌，则不会有意义和作用。与此相反的必离性，是指在组成一定的番种中，不是任何一张牌都能参与运作的，一种番种除了特定牌，其他牌必须脱离开，否则既影响番种的组成，也会减少牌和牌的番值分数。

牌性基本特征之二，可控与不可控性。任何一张牌都具有这种对立统一的关系。比如有人运作“清一色”和牌，不能保留任何1张不同花色牌和文字牌，必须打出去这张不可控制的牌，当发现这张牌打出去有明显点炮的危险，必须保留下来又变成可控制的牌，这是两者转化。可吃、可碰、可开杠与可成和的牌，是可控制的牌，可吃而不吃（或碰、杠、和）的牌，又变成不可控制的牌。各家打出的牌，无人报吃（碰、杠、和）则是不可控制的牌。

牌性基本特征之三，可见与不可见性，牌手抓进的一手牌，和牌池中的牌，各家吃、碰或开明杠的牌，是可以直接见到的牌。对手的手牌、开暗杠的牌（一家和牌后可以察看



到)、以及牌墙的牌是不可以见到的牌,当然也可能抓荒了,可以完全发现牌墙的牌,多数情况下,一家和牌,牌墙或多或少有始终不可见到的牌,还有一定数量留在没有和牌的3家手牌,也是始终不可见到的牌。显然比其他棋牌运动更具有难测的玄机性。这便提示牌手审牌不应只限于眼睛可以直接观察的牌,时刻不要忘记通过可以见到牌,用头脑审查和判断那些不可以见到的牌,从而适时地积极地进行防范与进取。

牌性基本特征之四,有价与无价性。任何一张牌在一定情况下,都有可能具有可以利用价值与无利用价值的双重性并互相转化。在前面首先提出的牌性第一基本特征就是必联性和必离性,正是与有价和无价性紧密相关。任何一张牌必须与相关的1张或数张牌联系在一起,才能产生可以利用的价值。这种有价性随着牌势变化可能成为无价性,而且不能滞留在手中,必须马上打出去。比如有人已碰出或未碰出3张白板与3张红中,另有1张绿发,这张绿发就具有组成高番值的“小三元”重要利用价值。但是尚未进入听牌状态,眼睁睁看着对手连连打出3张绿发,手牌中的这种绿发旋即转化成毫无利用价值的废牌,并且要及时打出去,避免给已经入听的“全不靠”或“十三么”点炮。由此可以推论,任何一张牌,对甲来说可能是没有利用价值,对乙或丙丁却是有利用价值。反之,对乙或丙、丁没有利用价值的牌,正是甲有利用价值的牌。这便提醒牌手要认知任何一张牌都具有有价与无价的双重性,一时无用,可能变换主攻方向时有用,或以后有用。也不能单凭主观地认为对自己无用的牌,对别



人也是无用，可能恰恰相反，正是对手渴望得到的牌。所以审牌要全面细心，又要有远见卓识。

牌性基本特征之五，必留与必舍性。初看这一特征近似有价与无价性，其实不然，有时一张颇有利用价值的牌，根据牌势变化，并不是一定必留的牌，而一张无利用价值的必舍牌，可能变成必留的牌，这种情况常常出现在“五门齐”、“无番和”、“三色三步高”等多种主体番的运作过程中。

除以上牌性的5种基本特征，还有可变与不可变性，单一性与复合性等基本特征。在番种变化机理中进一步阐述。审牌与留舍牌是牌技中关键的关键，是牌手竞技胜负的决定因素。领悟牌性是理解与把握竞技麻将内涵对立统一哲理的起点。

## 95.打麻将，悟哲理(十七)。

认知牌理是形成网络思维方式审牌的力源。

牌理不是泛指的麻将理论，而是指竞技麻将番种变化的内在机理。机理又称机制，其基本概念有多种释义：其一，指机器的构造和工作原理；其二，有机体的组织结构、机能与各部分的相互关系；其三，指某些自然现象的物理与化学的变化规律；其四，泛指一个工作系统的组织与部分之间相互作用的过程和方式。了解关于机理的多种释义，有助于理解根据竞技麻将的特点和实际情况，赋予番种变化的机理以特定的基本概念，即番种在组合过程中番种与番种之间变化的特点、方式和规律。理解和把握番种变化的机理，有



利于审牌和自觉控制行牌。它包括番种变化的关联性与相斥性机理；互动性与单规性机理；融合性与离异性机理；整合性与分化性机理（又可称整分合机理）；突变性与渐变性机理；表相性与潜隐性机理等。揭示和认知这些机理，对麻将运动理论建设和实际运用有十分重要的理论价值和指导实践的意义与作用。

## 96.打麻将，悟哲理（十八）。

竞技麻将情趣取向的试金石。

任何人不会产生无缘无故的喜好或厌恶。竞技麻将是高雅、文明、健康的体育文化活动，不仅没有一分钱的输赢，而且有严格合理的竞赛规则，有较高技艺性。参与者的主要目的是审美情趣的体验，提高智力，优化思想修养，陶冶情操，净化心境，改善体质，增进健康，扩大社会交往等，这也正是参与者情趣取向。参与赌博麻将者主要的目的和兴趣，是巧取豪夺他人的财物，打法越简单越便于又多又快谋取他人的财物。他们极端迷信手气、牌运，这种偶然性因素作用越多，越能刺激他们忘乎所以的欲望，越是损人利己越能使他们高兴，他们不惜进行种种作弊捣鬼的卑鄙勾当，无限贪婪地骗取他人财物，不以为耻，却自以为荣。他们极端地贬低和反对竞技麻将活动，认为没有输赢钱的刺激，打“白开水”似的麻将没有乐趣。他们习惯于乌烟障气和污言秽语气氛中打赌博麻将，与高雅文化的氛围格格不入。因此，面对竞技麻将活动，势必抵触和反对。



## 97.打麻将,悟哲理(十九)。

竞技麻将是一面特殊的镜子。

“人贵有自知之明”是中国的古训。建于3000多年前的希腊得尔斐神庙前有一块石碑,上面刻着一句铭文:“认识你自己!”它以朴实无华、言简意赅的形式,昭示了深刻的哲理。法国著名大思想家卢梭认为这句“箴言的意义,比伦理学家们的一切巨著都更为重要、更为深奥。”

“自知之明”和“认识你自己”两句话涵义是相同的,都是提示与警策人们要客观地准确地认清自己,才能安身立命于社会,发挥自己的所能,注意克制和弥补自己的所短,顺应社会发展的需要。如果缺乏“自知之明”或不能正确“认识你自己”,势必会在工作上、学习上、生活上和事业上处处碰壁,最终碰得头破血流,一事无成,一生虚度,在弥留之际仍不能清醒地悟到何以事事受挫,毫无成就,只能空叹“怀才不遇”,郁愤抱憾而去。可悲的是至死仍缺乏“自知之明”,不能“认识你自己”。古今中外,任何时代中,无论是顺境或逆境,都会涌现不同的风流人物,这些风流人物都有一个共同特点,那就是在不同程度上有“自知之明”,坚定不移地发挥自己的所长,最后取得不寻常的成就,成为广大民众崇敬的杰出人才。尽管其中有些人士在世的时候,不曾被人们重视与厚待,也会耿耿于怀发出“不见伯乐”的感叹。但是,他深知和坚信自己的所长,坚持发挥所长,做出不同凡响的贡献,历史会做出公正的评价,后人会肯定和赞颂他们的功绩。这也不能不说是他们有“自知之明”的结



果。

只要是重视“自知之明”，努力地不断提高自己的思想修养和增强意志品质的人们，都能从参加竞技麻将活动过程中，自觉发现平时难以发现自己在思维方式、性格、意志、知识等方面的优缺点与长缺处，从而便于不断注意巩固和发展优点与长处，克服不足与缺点，使自己在各方面逐步成熟和完善。对于有心人来说，竞技麻将活动确实有助于“自知之明”的作用。

## 98.打麻将，悟哲理(二十)。

积极参与竞技麻将活动，是与赌博恶习斗争，是维护和弘扬祖国宝贵的传统体育文化遗产的实际行动。

长期以来，由于赌博对麻将的严重污染和蹂躏，使得这一极为宝贵的民族传统体育文化遗产，濒于绝境，尤其是社会上由来已久的非理性的市俗观念，认为打麻将就是赌博。所以，已经进行3年多的麻将改革事业困难重重，举步维艰，然而，坚持“实事求是”理念的人们，能够清醒地认识到麻将改革是正义的事业，功在当代，利在千秋。

今天，我们可以充分实证，麻将改革是势在必行的，有历史依据、社会依据、事实依据、科学依据、国外情况依据、政治（包括法律）依据。（请参阅拙作《方城捭阖》“后记”）。所以说，积极参加竞技麻将活动和麻将学术研论活动，无疑就是拥护和支持麻将改革事业的实际行动，仅仅以消遣娱乐来看待参加竞技麻将活动的意义和作用，是不深



刻,不全面的。

## 99.打麻将,悟哲理(二十一)。

鬼谷子的论述被称为“无字天书”，那么麻将运动就是一部没有文字的系列丛书，是活的哲学、活的兵法、活的美学、活的经营学、活的人生辞典，民族传统体育文化的瑰宝。用眼睛只能直观到 144 张麻将牌牌面上 42 种花纹图案，用头脑才能悟彻其博大精深的文化内涵。

这部无字系列丛书，底蕴《易经》的玄机，老子的谋思，鬼谷子的韬略，孔子的教义，孙子的兵法，还有极其丰富的现代的美学、民俗学、社会学、心理学、运动训练学、竞赛学、裁判学、文化人类学、军事学、管理学、市场学、体育经济学、游戏学、统计学、概率论、运筹学和优选学，乃至世界上新兴的“老三论”（系统论、信息论、控制论）和“新三论”（耗散结构论、协同论、突变论）等等诸多学科基本原理的思辨与运用。

## 100.打麻将,悟哲理(二十二)。

麻将改革事业必将成功，这是人心所向，众望所归的利国利民的正义事业，是麻将运动发展历史的必然。



## 后 记

我深情地感激祖先为子孙后代创造了麻将运动这一体育文化瑰宝，我为此感到民族的自豪。我坚信麻将改革事业必将成功。即使年已六十有九的我，也许看不到麻将运动辉煌的时日，但是我也心甘情愿为那辉煌时刻的早日到来，尽一个炎黄子孙的天职，鞠躬尽瘁，献出我不容懈怠的余生。

谨以此书敬献给伍绍祖、王筱麟、李元、邢小泉、卢元镇、宋磊、杜维忠、高育亭、崔山、俞玫、王振刚、张普生、肖笛、杨馨、孙凤鸣、赵淑、杨保民、安祥瑞、方醒吾、韩智斗、徐良雄、赵冠山、虞浩旭、李进、孙丽、成本仁、张乘成、毕燎原、于舟、崔桂禄、邓功通、彭一念、张艳、潘中力、李文龙、沈代清、何竞等，和日本麻将界野口恭一郎、田边惠三、江桥·崇、张健民、大隈秀夫、木下裕章、石本洋一、笠原夫人、井出洋介等开创麻将改革事业的先行者。

盛琦2002.6



“麻将运动不仅具有独特的游戏特点，而且具有集益智性、趣味性、博弈性于一体的运动魅力及内涵丰富、底蕴悠长的东方文化特征，因而成为中国传统文化宝库中的一个重要组成部分。”“开展健康的、积极的、规范的麻将竞赛，不仅有利于弘扬传统文化，推动我国社会主义精神文明建设，更是与满足人民群众日益增长的物质文明需要的根本目标相辅相成。”“鼓励竞技麻将，引导休闲娱乐麻将，反对赌博麻将。”

——引自国家体育总局审定和颁布的  
《中国麻将竞赛规则》