

大华府标准六人拖拉机比赛管理规则 (2023)

目录

第一章：赛段及组队	第四章：叫牌和反牌	第七章：成绩考核
第二章：比赛方式及牌手	第五章：埋底牌	第八章：处罚总览
第三章：牌的种类	第六章：出牌	第九章：比赛纪律

第一章 赛段及组队

1.1 赛段及分组：

1.1.1 初赛（循环赛）：

不设种子队。所有队随机分在四个组，A，B，C，D 组。姊妹队先抽签分在不同组，然后其他队抽签随机分组。

1.1.2 复赛（循环赛）：

初赛 4 个小组前 4 名出线，出线的 16 支牌队分成 4 个小组，E，F，G，H 组。

E 组由 A 组第一、B 组第二、C 组第三、D 组第四组成。

F 组由 B 组第一、C 组第二、D 组第三、A 组第四组成。

G 组由 C 组第一、D 组第二、A 组第三、B 组第四组成。

H 组由 D 组第一、A 组第二、B 组第三、C 组第四组成。

1.1.3 1/4 决赛：

复赛每组前二名进入 8 强淘汰赛。E 组与 G 组进行交叉赛，F 组与 H 组进行交叉赛。

1.1.4 半决赛：

E 组与 G 组交叉赛的胜者对阵，F 组与 H 组交叉赛的胜者对阵。

1.1.5 决赛：

半决赛的胜者争夺冠军，半决赛的负者争夺第三名。

1.2 循环赛每场 2.5 小时，淘汰赛每场 3 小时。

1.2.1 组委会宣布只剩 10 分钟时，只要上一局牌已经结束，就要打最后一局，如有一方扔牌离局，其对家升三级。

1.2.2 最后半小时内有队员去洗手间，经任何一方要求，可根据实际用时，比赛相应延时。由双方自己计时，并在延时前报告裁判组。

1.3 赛程由组委会在赛前公布，但组委会可根据具体情况调整。组委会要求所有牌队按照赛程安排，准时到赛场进行比赛。如果有队伍确实因特殊情况不能按赛程参加某一天的比赛，可以向组委会申请赛程赛场之外的比赛。

1.4 组队：

1.4.1 参赛者自由组队，以队报名参加比赛。队员不限男女。每队每场由三人参加比赛，其余人员则为候补队员。每场比赛开始后，如果超过了允许的迟到时间，某队到场的队员人数少于参赛规定人数，则该队被判为弃权、输。

- 1.4.2 初赛（小组赛）开始后，上场比赛的队员必须是报名队员（含官方替补队员）。每场比赛一旦开始就不可中途换人。
- 1.4.3 小组赛之后，所有进入复赛的队伍有一个调整队员的名额，可以加一名或换一名，总数不能超过 5 人。新加的队员可以是新队员，即，该队员不在任何其他队的报名名单中，也可以来自初赛被淘汰的队伍。复赛开始后就不能再调整队员。
- 1.4.4 其他情况下，确因特殊原因需要调整报名队员的，须报组委会批准，基本原则是新加的队员不能是已经代表其它队参加过本次比赛的队员。
- 1.5 官方替补（官替）：
 - 1.5.1 任何队伍任何一场比赛最多只能使用一名官替。
 - 1.5.2 除冠亚军决赛外，任何队伍均可在任何阶段的比赛中使用官替。
 - 1.5.3 官替候选人：
 - 1.5.3.1 任何没报名的人都可以是官替候选人。
 - 1.5.3.2 初赛中，非本组的队员可以作为其他组的官替候选人。
 - 1.5.3.3 初赛被淘汰的队员可以作为以后赛程的官替候选人。
 - 1.5.3.4 复赛被淘汰下来的队员不能再做官替。
 - 1.5.4 需要使用官替的队伍，须尽早向组委会提出申请。

第二章 比赛方式及牌手

- 2.1 比赛在打庄一方与夺庄一方之间以对抗形式进行比赛，打庄一方称为庄家，夺庄一方称为闲家。
- 2.2 两队牌手交叉入座，牌桌上位置，由打庄一方的打庄牌手开始计算，依次为：
 - 庄家第一位牌手，即打庄牌手，称为庄一，
 - 闲家第一位牌手，称为闲一，
 - 庄家第二位牌手，称为庄二，
 - 闲家第二位牌手，称为闲二，
 - 庄家第三位牌手，称为庄三，
 - 闲家第三位牌手，称为闲三，也称为底家。
- 2.3 六位牌手入座后，由任一牌手任意翻牌，根据牌值确定由谁摸第一张牌。成功抢庄一方成为庄家。第一把牌之后，每把牌的胜方为庄家。
- 2.4 错牌情况处理：如果组委会提供的牌有误，出现多牌、少牌、错张，在发现错误时，立即更正，该局牌重新抓牌。之前已经打过的牌局继续有效。
- 2.5 错庄情况处理：揭完一圈牌后，就说明双方默认，举例说明如下：本来应该庄二打庄、闲一切牌，可是，有人上洗手间了，返回后，闲二以为是庄三打庄，就切了牌，然后，庄三开始揭第一张牌，之后，每人都揭了第一张牌，这种情况下，应视为该局即由庄三打庄。如果在第一圈牌揭完之前任何人意识到了错庄，则立即重新洗牌，重新开始。
- 2.6 洗牌：由打庄一方进行，牌需要洗好以保证随机性，但是洗牌时间不能超过一分钟，双方自己计时。洗好后，由闲三（底家）切牌，切牌不可超过 3 次。
- 2.7 两队需选定一位队员作为计分员，将每把牌成绩记录在《比赛记分表》上。

第三章 牌的种类

- 3.1 一场比赛使用三幅牌，共 162 张。
- 3.2 主牌由三种牌组成：王、级别牌和普通主牌
- 3.2.1 王：有大王、小王各三张。
- 3.2.2 级别牌：共 12 张，反映庄家的级别，随比赛进程而变，例如，打 4 时，所有的 4 都是级别牌；打 8 时，所有的 8 都是级别牌。主牌花色级别牌为主级别牌，其他为副级别牌，例如，叫♥4 为主牌时，♥4 是主级别牌，其他花色的 4 是副级别牌。
- 3.2.3 普通主牌：共 36 张，指主级别牌所代表的那门花色中所有的牌张。例如，当♥4 是主级别牌时，以下♥牌都是普通主牌：2 3 5 6 7 8 9 10 J Q K A
- 3.2.4 主牌打法有两种，通常打法和打无将（NT）
- 3.3 副牌：指除主牌之外所有的牌张。通常打法下，副牌有 108 张，是主牌数量的 2 倍；打无将时，副牌有 144 张，是主牌数量的 8 倍。
- 3.4 拖拉机（俗称姊妹对）：指大小相邻的同种类牌的对子或清三之组合，如对子拖♥88♥99，或清三拖♥888♥999。以下组合永远是拖拉机：
- 3.4.1 一对大王和一对小王的组合
- 3.4.2 一对小王和一对主级别牌的组合
- 3.4.3 打无将（NT）时，一对小王和任何一对级别牌的组合
- 3.4.4 主级别牌对子与副级别牌对子的组合，主级别牌清三与副级别牌清三的组合。比如，打♥4 主时，♥44♠44，♥444♠444 是拖拉机
- 3.4.5 副级别牌对子与主牌 AA 的组合，副级别牌清三与主牌清三 A 的组合。比如，打♥4 主时，♠44♥AA，♠444♥AAA 是拖拉机
- 3.4.6 级别牌左右之牌张为大小相邻，如，打 4 时，3355，333555 是拖拉机
- 3.4.7 注意：一对大王和一对主级别牌不构成拖拉机
- 3.4.8 注意：三二牌（三带二）不是拖拉机，如，♥QQQ♥KK
- 3.5 单元：打牌中的基本运行单位叫单元（如单牌、对子、拖拉机等）。在出牌、跟牌及杀牌时都以单元计其大小。单元示例见表一：

表一：主要单元示意图

序号	单元名称	牌式示例	单元定义
1	单牌	♥6	一张牌
2	对子	♥66	两张花色相同、大小一样的牌
3	两对	♥6699	两对花色相同、大小不相邻的对子
4	清三	♥666	三张花色相同、大小一样的牌
5	拖拉机类型 1：对拖	♥6677	同一花色、大小相邻
6		♥44♠44	打♥4 时，正、副级别牌大小相邻
7		♥44 两小王	打♥4 时，小王与♥4 大小相邻
8		♠44♥AA	打♥4 时，副♠4 与♥A 大小相邻
9		♥3355	打♥4 时，3 与 5 大小相邻
10	拖拉机类型 2：三拖	♥667788	6、7、8 花色一致、大小相邻
11	拖拉机类型 3：清三拖	♥666777	两清三牌大小相邻

第四章 叫牌和反牌

- 4.1 叫牌者必须将所叫牌张之正面放在比赛桌上，并轻敲桌面，最好以语音提示大家：“我亮牌了，某某花色”，以提醒其余牌手。
- 4.2 第一把牌的叫牌有特殊规定，因为它是一个抢庄过程。
- 4.2.1 第一把抢庄时，可以首先出示最大牌型、牌张，以确保抢庄成功，也就是说，允许在有助于保庄的情况下“炫富”，如，某人抢亮红桃 2 后，不久又抓红桃 2，他可立即加固，因为这样做有助保庄，以免被别家一对黑桃 2 反。如果他再抓第三张红桃 2，他还可立即亮出，因为这也有助保庄，以免被别家清三 2 反。
- 4.2.2 第一把抢庄时，某队员亮了第 3 式混三王（小小大），另外的队员可以用第 4 式混三王（大大小）反牌。
- 4.2.3 第一把抢庄时，某队员亮了混三王，后来，该队员又抓到其他王牌并拥有清三王，其清三王不可主动亮出，只有在被清三 2 反牌的情况下，才可再用清三王反回。无助于保庄的“炫富”算暴露。
- 4.2.4 第一把抢庄时，本家队友可互反。
- 4.2.5 第一把抢庄时，同花色可以互反。
- 4.2.6 第一把抢庄时，自己不可反自己。
- 4.2.7 第一把抢庄时，抢庄被反后，先亮牌者无加固一说。
- 4.3 除开局第一把之外的情况：
- 4.3.1 反牌只限于反主。也就是说，反牌不可反庄，也不能反底。
- 4.3.2 反牌只能庄家和闲家双方之间对抗进行，不可在本方之内进行，即，队友之间不可互反，更不可自己反自己。
- 4.3.3 加固：先亮牌者用来阻止后面反牌的过程叫加固。
- 4.3.3.1 先亮者对后反者有加固权，例如：闲二亮一张♠5，庄一以♣55反，闲二再出示一张♠5加固，则庄一的♣55反牌失败。但是，如果庄一用更大的牌式反牌，则闲二加固无效，上例中，如果庄一用三张王或者清三♣555反牌，闲二的♠55就无法阻止。
- 4.3.3.2 只有被反后才可加固，如果无人反牌时主动加固，以暴露张受罚。
- 4.3.4 整把牌揭完仍无人叫牌时，以第三张底牌花色为主牌。如果底牌第三张是王牌，则本把打无将（NT）。以翻底定主牌时，任何人不可再反牌。
- 4.3.5 多人一起亮牌、时间上难分先后的情况：
- 4.3.5.1 从庄家起算、按出牌顺序计，顺序在前者亮牌成功，其他人收回牌即可。
- 4.3.5.2 如果庄家与其他多人一起亮牌、时间上难分先后，算庄家亮牌成功。
- 4.3.5.3 多人反牌、时间上难分先后时，参照上述执行。
- 4.3.6 摸牌结束后，庄家须等待五秒钟并轻敲桌子三下，再拿底牌，以便闲家反牌。
- 4.3.6.1 庄家自己敲桌子后，即使未拿底牌，自己也不能再反。
- 4.3.6.2 任何人一旦明示反牌，比如，宣布反、说“等一下”、“我看看”以及类似语句，就必须反牌。如果明示反牌又反悔，或者明示反牌又无牌可反的，罚 20 分。
- 4.3.7 庄家拿了底牌后，任何人不得再反。
- 4.3.8 亮牌反牌有大小顺序，参见表二。以下是需要特别注意的几点：
- 4.3.8.1 可以直接亮三王打无将（NT）。

- 4.3.8.2 级别牌不可主动直接亮一对或三张，如果直接亮一对级别牌，其中一张算暴露张。如果直接亮三张级别牌，其中两张算暴露张。
- 4.3.8.3 三张级别牌不可直接反单张级别牌，否则三张中的一张算暴露张。
- 4.3.8.4 任何三王可直接反单张亮牌。
- 4.3.8.5 同花色不可反牌，无将（NT）不可反无将（NT）。
- 4.3.8.6 上述阐述举例：闲二亮一张♣5，庄一即使有三个♣5，也只能拿两张♣55反牌（庄一此时直接拿三张♣555反牌算“炫富”）。但是，此时如果闲三又用另外花色的清三级别牌（如♦555）再反，庄一就可以拿出第三张♣5加固。庄一加固后，最先亮牌的闲二如果有三张♣555，还可再次加固，将主牌改为♣。

表二：反牌大小顺序示意表（以打5为例）

顺序（第1式最小，第7式最大）	牌式
第1式	♥5
第2式	♠55
第3式	混三王（小小大）
第4式	混三王（大大小）
第5式	清三级别牌♣555
第6式	清三王（小小小）
第7式	清三王（大大大）

第五章 埋底牌

- 5.1 庄家置换底牌过程叫“埋底牌”，或“扣底牌”。底牌共6张。
- 5.2 摸牌时，如果庄家没有守住底牌，被下家多抓了，则庄家本人失去反牌资格，多抓的牌退回即可。如果不知多抓的是哪张牌，本家多抓的，由庄家任意抽牌，对家多抓的，可自行挑选退牌。
- 5.3 如果是闲家错拿底牌，每张罚10分。庄家以抽牌方式取回多抓的底牌。
- 5.4 底牌扣好、开始打牌后，庄家不得再拿起底牌查看。
- 5.5 庄家扣底牌时间不得超过一分钟。双方自己计时。
- 5.6 庄家出了第一张牌后，底牌数目少于或多于6张，即罚120分，同时：
 - 5.6.1 第一轮发现时，庄家可再补放底牌，或从底牌中拿牌回来。
 - 5.6.2 第二轮出牌开始以后，则不可再补放底牌或拿牌回来，只能以手中的牌打到最后。
- 5.7 队友可以帮助庄家数底牌张数。

第六章 出牌

6.1 出牌时，必跟牌优先级有排序，参见表三。

表三：跟牌次序示意

必跟牌 优先级排序	对子 例：♥66	对拖 例：♥6677	清三 例：♥666	清三拖 例：♥666777
第1序	♥1对	♥对拖	♥清三	♥清三拖
第2序	♥2单张	♥2对	♥1对+1单张	♥清三+♥1对+1单张
第3序	垫或杀	♥1对+2单张	♥3单张	♥对拖+2单张
第4序		♥4单张	垫或杀	♥2对+2单张
第5序		垫或杀		♥1对+4单张
第6序				♥6单张
第7序				垫或杀

- 6.2 出牌时间每人每次最多 20 秒，双方自己计时。如果有队伍被人投诉在一场比赛中屡屡超时，裁判第 1 次接报后提出警告，以后每次罚 10 分。
- 6.3 各牌手出牌必须依序出牌，下家必须在上家出牌后方可出牌，否则，每把每队首次警告，以后每次罚 10 分。下家先出的牌不算暴露。
- 6.4 每人每轮出的牌应放在自己前面，不得与别人的牌搅乱，每轮结束后，每人把自己的牌反扣在面前，只可以查看自己上一轮的牌，不得查看之前出过的其他牌。
- 6.5 跟错牌的情形：
- 6.5.1 一般情况下，未造成严重后果者（下一轮出牌未开始），马上纠正错误，牌继续打，但予以处罚。处罚为每张错牌扣 10 分。
- 6.5.2 跟错牌的处罚程度与犯规者的下家是否出牌有关，举例说明如下：
庄一出副牌♥QQ，闲一有♥AA和♦A，闲一跟牌时，错拿了♥A和♦A，
情况一：庄二出牌前，闲一马上自我纠正，判：♥AA仍有效，♦A为暴露张。
情况二：庄二出牌后，闲一错误才被发现，判：闲一仍须出♥AA，但这一对♥AA不再为大牌。♦A为暴露张。各牌手不可换牌。
上述两种情况，如果闲一手中还有一张♦A，那么，这一对♦AA不可以再作为对子领牌出牌。但是，闲一手中另外那张♦A仍为♦大牌。
- 6.6 甩牌的情形：可以甩单张牌，也可以甩单张牌加对子或清三。
- 6.6.1 甩牌时，如果不是每张牌、每种牌型都为最大，甩牌者将受罚，算法如下：
罚分总数 = 甩牌张总数 × 10。注意：就算有一对副牌 AA 分布在其他牌手处，副牌 AKKQQ 也是可以甩的，因为 AA 不大于 KKQQ 拖拉机。
- 6.6.2 甩牌牌型如有多种解释方式，甩牌者须说明，如 AAKK，要说明是三张 A 带一对 K 还是单张 A 带 AAKK 拖拉机。
- 6.6.2.1 若选择其为三张 A 带一对 K，则别家拖拉机不用跟出，只须跟两对，比如，别家有 338899QQ，就不必出 8899，可以出 33QQ。
- 6.6.2.2 若选择其为单张 A 带 AAKK 拖拉机，则别家清三可不跟，比如，别家有 88899QQ，就不必出 8899，可以出 99QQ。
- 6.6.3 出牌者出多张牌时，是否算甩牌：

- 6.6.3.1 根据常识常理判断明显是夹带时，判为夹带，带出来的牌算暴露张，例如，出 AAKK 时带出另一张小牌，则，AAKK 仍有效，小牌算暴露。
- 6.6.3.2 在下一家出牌之前，出牌者主动声明是不小心掉出来的或是夹带的，或者，被人询问后，出牌者立即解释不是甩牌，就不算甩牌，原本要出的牌仍有效，多出的小牌只算暴露。如果下一家已经出牌，就不能再声明或解释了。这种情况判为甩牌失败。
- 举例：某门牌几轮后 A 已出完，尚余 2 个 K，分布在不同牌手处，此时某人领牌，同时出了 KQ，如果在下家出牌之前，他立即声明 Q 是带出来的，或者，被人询问是否甩牌时他否认，那么，Q 按暴露处罚，K 仍可有效领牌。
- 6.6.4 多位牌手争杀甩牌的情形：
- 6.6.4.1 有多位牌手争杀含对子和单张的甩牌时，对子大者胜。
- 6.6.4.2 有多位牌手争杀含清三和单张的甩牌时，清三大者胜。
- 6.6.4.3 有多位牌手争杀含对子/拖拉机以及清三的甩牌时，清三大者胜。
- 6.6.5 拦截甩牌的情形：
- 6.6.5.1 甩牌被拦后，必须出小牌，拦截者必须出拦截牌张。
- 6.6.5.2 如果多名下家都有大牌，却无人拦截，则，首位被发现持有大牌而未拦截的牌手要因藏牌受罚。
- 6.6.5.3 多名下家都有大牌时，如果已经有人拦截，其他人的大牌可不出。
- 6.6.5.4 如甩出的牌型有多种、各种牌型都不大，则由甩牌者下手首位拦截者决定甩牌者出哪种牌型，决定的出牌牌型须与该拦截者的拦截张牌型一致。
- 6.6.5.5 如果甩牌者的下家在有人拦截之前就已经出牌，该下家不属于跟错牌，可以拿回重出。
- 6.7 藏牌的情形有两种：（1）跟牌错误没有在当圈发现；（2）多牌少牌。
- 6.7.1 某队员出牌有藏牌嫌疑，牌桌上任何牌手都可提醒、询问该队员是否藏牌。
- 6.7.2 每队每局牌首次藏牌罚 120 分，以后每次罚 60，牌局继续。
- 举例：打 A 红桃主，首家（甲队）出草花 AA，其余 5 家都跟草花副牌，该错误在第二轮出牌开始以后才发现，罚分计算：甲队第二名队员罚 120，第三名队员罚 60，乙队第一名队员罚 120，第二名第三名队员各罚 60，两两相抵，乙队罚 60。
- 6.7.3 比赛中途发现双方都多牌或少牌，则该局比赛立即终止并重打。
- 6.7.4 已经出过的牌，有效。发现藏牌时，所藏的牌作废，同时罚分。
- 6.7.5 藏牌及判罚举例如下：
- 6.7.5.1 庄一调主牌拖拉机时，闲一仅有一对大王却没有跟出，后来调单张主牌时，闲一以一张大王上手，得以打出手中好牌，牌局继续几圈，闲一又打出来另一张大王，此时才被指出藏牌，这种情况，闲一罚分，第二张大王作废，但是第一张大王仍然有效。如果无人指出闲一第二张大王系藏牌，牌局继续下一轮，则闲一的第二张大王也有效。
- 6.7.5.2 庄一出副牌红桃 AA，闲一红桃 KK 未跟出，庄一又出红桃 QQ，闲一红桃 KK 管住，这种情况，闲一红桃 KK 为藏牌，作废并罚分。
- 6.7.5.3 庄一调了多圈主牌后，大家都开始出副牌，显示大家都已经没有主了，可是打到最后一圈，闲一突然又冒出一张主牌，这张主牌就作废并罚分。
- 6.8 暴露牌的情形：
- 6.8.1 在抓牌和打牌过程中，过早地暴露牌张或牌张组合，例如，把牌面向上，放在桌上，或持握的方式使他人有意、无意地看见牌面，或有意、无意地掉在地上让人看到牌面，均属暴露张。

- 6.8.2 亮牌反牌过程中犯错，错牌以暴露张论处。
- 6.8.3 跟错牌、垫错牌、错将吃等在本圈内发现者，以暴露张论处。
- 6.9 摊牌的情形：一把牌打到最后几张时（可能不止一门花色），牌手认为自己的牌全是大牌，就说不用打了，我全是大牌，并将剩下的牌摊出来。这种情况按甩牌处理。如果成功，是可以的。但若不全是大牌，即使大牌在队友手中，则按甩牌失败处罚。

第七章 成绩考核

- 7.1 每把牌的升级数以三级封顶。闲家得分额与双方升级级数之间的关系，参见表四。

表四：庄闲双方升级幅度计算表

闲家得分额	庄家升级数	闲家升级数
0	3	-
5 - 55	2	-
60 - 115	1	-
120 - 175	0	0
180 - 235	-	1
240 - 295	-	2
≥ 300	-	3

- 7.2 抠底算分规则：
 - 7.2.1 闲家一旦抠底，即在所得总分的基础上，追加 30 分。
 - 7.2.2 如果底牌中含有分数牌，还可按照以下规则计算并加分：
 - 7.2.2.1 用含拖拉机的牌抠底，底牌总分乘 8。
 - 7.2.2.2 用含清三的牌抠底，底牌总分乘 8。
 - 7.2.2.3 用含对子的牌抠底（包括两个及两个以上对子），底牌总分乘 4。
 - 7.2.2.4 单张牌抠底，底牌总分乘 2。
 - 7.2.2.5 用混合牌形式抠底时，以最大单元算分。如拖拉机、对子、单张均有时，以拖拉机抠底算分，即底牌总分乘 8。
- 7.3 一场比赛结束时，根据以下标准判定胜负和得分：
 - 7.3.1 比赛时间未到，领先打过 A 的队伍胜。胜方积 3 分，负方积 1 分。
 - 7.3.2 比赛时间已到，升级级数高的队伍胜。胜方积 3 分，负方积 1 分。
 - 7.3.3 比赛时间已到、双方升级级数相等（平局），优先抵达该级的队伍胜。先到的队伍积 2.5 分，后到的队伍积 1.5 分。
- 7.4 弃权的处理：
 - 7.4.1 如果比赛双方的一方弃权，没弃权的对队伍积 3 分，弃权的队伍积 0 分。
 - 7.4.2 如果比赛双方的一方弃权，没弃权的队伍与弃权的队伍的比分计为 5:2。
 - 7.4.3 如果比赛双方都弃权，两队各积 0 分，两队比分计为 2:2。
- 7.5 多队循环胜的处理：

- 7.5.1 积分相同情况下先比较两队之间互相胜负关系。
- 7.5.2 如果出现多队循环胜的情况，
- A. 比较循环胜各队之间彼此总净胜级数，占优者晋级；
 - B. 如果出现多队循环胜并且总净胜级数全部或局部一样，则按照如下规则排序（优先级 1 高于 2）
 1. 比较循环胜队伍中总净胜级数相同各队间胜负关系。
 2. 比较与同组所有队伍净胜级数来决定排名。

第八章 处罚总览

8.1 表五简要列举各种违规处罚，详细情况参见各章节描述。

表五：违规处罚总表

违规项目	处罚
闲家错抓底牌	每张罚 10 分，庄家任意抽牌拿回
庄家未能守底，自己多抓也被下家多抓	庄家不能反牌，退牌规则见第五章
暴露张	暴露张算废牌，且每张罚 10 分
藏张	每队每局首次藏张罚 120 分，随后每次罚 60 分
叫牌反牌过程中犯错	错牌算暴露张
明示反牌却没有反	罚 20 分
扣底牌	底牌多于、少于 6 张时，按藏张论处
甩错牌	每张罚 10 分，按第六章规则改出最小张，甩错的牌算暴露张
出牌、跟牌犯错	每张罚 10 分，所出的牌算暴露张
牌张不符	按藏张论处
一局牌的中途发现双方都牌张不符	牌局立即终止，重打
牌手未依序出牌	每队每把第 1 次警告，以后每次罚 10 分
细微纠纷	裁判第 1 次介入时提出警告，以后每次罚 10 分

8.2 被废的牌：

- 8.2.1 被废的牌是该门花色中最小的牌，但是，主仍为主，分仍为分。
- 8.2.2 如有多张废牌，它们均为牌值不等的最小牌。基于此，对子/清三/拖拉机等作废以后就不再成立，我们称之为“伪对子/伪清三/伪拖拉机”，既为“伪”，当然不能主动领牌一起首发，但是，可作为单张牌首发。
- 8.2.3 跟牌时，上游出对子/清三/拖拉机，持废牌者如果手中没有其他对子/清三/拖拉机，就可选择，或出伪对/伪清三/伪拖拉机，或出其他牌。
- 8.2.4 废牌如果是主牌，依然具有主牌的功能，可以试图杀牌、抠底和保底。
- 8.2.5 某一圈有多人持有废牌时，上游比下游大。

第九章 比赛纪律

- 9.1 裁判组保留对比赛规则的解释权。凡是比赛规则没有包括的内容，由裁判组裁决。
- 9.2 参赛选手应听从指挥和安排，服从裁判。如有违规，视情节轻重，给予警告、罚分、或降级。情节严重者，取消其参赛资格。
- 9.3 参赛选手应准时到达赛场，迟到者将受罚，处罚规则：5分钟之内警告；6-10分钟，首局扣20分；11-15分钟，首局扣30分；16-20分钟，首局自动放弃，对手升一级；21分钟以上，判该队该轮比赛弃权。特殊情况由裁判组裁决。
- 9.4 比赛期间如有任何问题，请举手召来裁判，裁判到来之后，方可小声讲话，陈述情况等。
- 9.5 比赛期间不得讲话或以不正当手段（声音、暗示、动作、表情等）来传递非法信息。
- 9.6 如有牌友说话提及牌的情况，双方都可善意提醒或警告一次，再犯请找当值裁判。如果所犯错误无明显获益，裁判再警告一下，并说明再犯者罚10分；如果犯错方可因所犯错误获益，裁判可当即处罚。举例，庄一出主并说调主，警告。又例，庄一出主，闲一说调主，闲一有提醒同伴的嫌疑，罚10分。
- 9.7 除裁判外，不允许其他人旁观。
- 9.8 比赛期间不得使用手机，所有手机应关机。
- 9.9 水或饮料只能放在地上，不得放在比赛牌桌上。
- 9.10 队员不得在赛场大声喧哗，或在比赛进行的时候随意走动。
- 9.11 一场比赛进行中，应避免同队同性别的两位以上队员同时上洗手间。