

竞技升级扑克竞赛规则 (试行)

国家体育总局棋牌运动管理中心

2017 年 7 月

前 言

棋牌运动作为体育事业的重要组成部分，历史悠久、种类丰富，集科学性、知识性、竞技性、趣味性于一体，在提升群众智力水平、培育良好品格、促进文化交流等方面有着独特的作用。在我国，棋牌运动拥有广泛的群众基础，特别是近年来，棋牌人数稳定上升，棋牌消费日益扩大；在竞技领域，以五棋一牌为代表的各项目都取得了新的突破，国际竞赛中成绩斐然。

2014年，国务院印发《关于加快发展体育产业促进体育消费的若干意见》，营造重视体育、支持体育、参与体育的社会氛围，将全民健身上升为国家战略，把增强人民体质、提高健康水平作为根本目标。秉承这一思路，国家体育总局棋牌运动管理中心以“创新、协调、绿色、开放、共享”的发展理念为指导，以提升国民素质与人民健康水平为发展目标，提出了“传统棋牌项目趣味化”和“趣味棋牌项目竞技化”的重要发展战略，为棋牌运动的普及和体育事业的发展提供了助力。

针对趣味棋牌竞技化的发展战略，加快趣味棋牌竞技化发展步伐，国家体育总局棋牌运动管理中心继竞技二打一扑克项目之后，推出了竞技升级扑克项目。

升级是国内非常盛行的一种四人扑克游戏，是一种规则简明、对抗性强的纸牌游戏，深受各年龄段群众的喜爱。20世纪80年代升级在国内流行起来，并随着互联网的出现与发展，各地区、各类网站组织的自发性群众升级赛事源源不断。升级通过网络在短期内风靡全国，不仅丰富了群众生活，也使自身得到了持续的创新与发展。

随着各类民间赛事的日益增多，群众对升级发展成为规范化竞技项目的需求也越发强烈。将传统升级向竞技化方向发展，并使之成为一项富有趣味、满足全民健身需求的智力运动，既满足了群众体育的基本特质，又符合竞技类体育项目的发展要求。为了更好地满足这一需求，国家体育总局棋牌运动管理中心组织棋牌专业领域的各位领导、专家以其丰富的从业经验与专业的技术水平，本着科学、严谨的态度，经过反复的调研与论证，最终完成了本规则的制定。这也成为了国家体育总局棋牌运动管理中心落实全民健身国家战略、推动智力运动普及的重要举措之一。

2015年从首次提出“互联网+”行动计划到国务院出台《关于积极推进“互联网+”行动的指导意见》，再到网络强国战略与创新驱动战略写入“十三五”规划建议，各领域都提出了通过互联网谋求创新与发展的新要求。在智力运动领域，通过“互联网+”的形式，以规范有序的方法推动升级的竞技化，对发展棋牌产业、扩大棋牌消费，推进全民健身

战略具有重要意义。由此，国家体育总局棋牌运动管理中心将互联网在信息传输中所具备的准确、高效、透明、智能化等特性与扑克竞技特点相结合，有效地解决了趣味扑克在竞技化过程中出现的诸多问题。通过在限定场地赛中使用联网设备和举办非限定场地赛事来发展竞技项目、拓展竞技形式、规范竞技内容，不仅丰富了广大群众参与升级赛事的方式，更实现了升级竞技化的时代需求。

本规则以竞技化为核心，无论是限定场地赛还是非限定场地赛都脱离了传统升级的纸牌形式，通过联网设备进行比赛，并采用了复式化赛制，这构成了升级竞技化的前提。规则从总则、定义、比赛通则、赛事类型及赛制、竞赛组织及其他、申诉及解释权六个章节对竞技升级扑克进行了描述和规范，设计中既参照了传统升级的赛事经验，又充分考虑了联网设备与竞技软件的自身特性，最大化地摒弃了比赛中的运气成分及其他外在干扰因素，使升级竞技性的重要保证。

希望《竞技升级扑克竞赛规则》的颁布实施，能更好地推动升级健康、有序、竞技化的发展，丰富智力运动竞技种类；更好地帮助广大群众参与到竞技升级扑克赛事活动中，享受智力运动的乐趣；更好地满足各类民间组织、团体举办竞技升级扑克赛事的需求，拓展竞技升级扑克赛事的举办形式与渠道。国家体育总局棋牌运动管理中心期待能以此为着力点，推动群众性棋牌运动的发展迈上新台阶：一方面，挖

掘广大群众在棋牌运动中的消费潜力，创造棋牌竞技发展的新模式，为棋牌产业注入新的血液；另一方面，扩大群众自主参与棋牌赛事、投身棋牌运动的积极性，通过丰富的棋牌项目培育智力、锻炼身心，最终实现棋牌运动全民普及和国家体育产业大发展的美好愿景。

目 录

前 言.....	2
目 录.....	6
第一章 总则.....	8
第一条 宗旨.....	8
第二章 定义.....	8
第二条 竞技升级扑克定义.....	8
第三条 竞技软件的定义.....	8
第四条 术语定义.....	9
第三章 比赛通则.....	12
第五条 洗牌与发牌.....	12
第六条 亮牌与反牌.....	12
第七条 扣牌.....	13
第八条 打牌.....	13
第九条 抠底.....	14
第十条 升级.....	14
第十一条 轮庄规则.....	15
第十二条 牌型说明.....	15
第十三条 牌型大小的比较.....	17
第十四条 牌局结束胜负判定.....	18
第十五条 得分与记分.....	18
第四章 赛事类型及赛制.....	19

第十六条	赛事分类	19
第十七条	复式赛	19
第五章	竞赛组织及其他	20
第十八条	设立竞赛机构	20
第十九条	裁判员职责范围	20
第二十条	限定场地赛赛场纪律	21
第二十一条	限定场地赛行为准则	22
第二十二条	比赛器材	23
第六章	申诉及解释权	24
第二十三条	申诉的提出	24
第二十四条	申诉的处理	24
第二十五条	解释权	24
一、	得分计算	25
二、	示例	25
附录二：	比赛计分法及排名规则	26
一、	比赛计分法（MP 计分法）	26
二、	最终成绩排名方式	错误！未定义书签。
三、	规则举例	28
附录三：	瑞士移位法	32

第一章 总则

第一条 宗旨

升级是我国广泛流行的纸牌游戏，由于它具有规则简明、对抗性强、随处可玩的方便性以及网络流行的快捷性，从而深受广大人民群众喜爱，并极大地丰富了人民群众的闲暇生活。为了推动我国智力运动的发展，丰富我国牌类竞技种类，使升级项目得到全面推广和普及，并逐步走上健康、有序的竞技化发展轨道，依据《趣味棋牌竞技化项目公共政策撰写规范》，特制定本规则。

第二章 定义

第二条 竞技升级扑克定义

竞技升级扑克是牌手使用联网设备，通过竞技软件，采用复式赛制，由两名牌手组成一对与另一对牌手相对抗的智力竞技扑克项目。比赛通过四人对抗，使用两副扑克牌共 108 张，以抓分方抓分数量多少判定牌局胜负情况，并转换为得分，比较若干局牌所得总分来决定胜方。

第三条 竞技软件的定义

竞技软件是指经国家体育总局棋牌运动管理中心认可、并符合竞技升级扑克竞赛规则、赛制及计分规则，且在洗牌、

发牌、打牌中自动规避所有可能出现违反规则问题的竞技软件。牌手可通过安装在联网电子设备中的竞技软件实现有序参与竞赛。

第四条 术语定义

一、一副牌

比赛中一副牌使用两副标准扑克牌共 108 张。

二、己方和对方

比赛须由四位牌手组成两对搭档进行。由本家与搭档(对门)组成己方；由另一对牌手(上家和下家)组成对方。

三、上家和下家

位于本家左方的牌手称为上家。

位于本家右方的牌手称为下家。

四、庄家方和抓分方

庄家和他的对家称为庄家方。

除庄家方的另外一方称为抓分方。

五、庄家

每一副牌都有一位牌手担任庄家，庄家具有获取原始底牌、扣底牌和首引权。

六、手牌

在一副牌中，一名牌手所发得的全部牌张，共 25 张。

七、原始底牌

共 8 张牌，在发牌结束时处于翻扣状态，发牌结束后归庄家所有，竞技软件自动亮明底牌使所有牌手可见。

八、分牌

牌面为 5 的牌代表 5 分，牌面为 10 的牌代表 10 分，牌面为 K 的牌代表 10 分。一副牌的总分是 200 分。

九、级数

某从 2 至 A 的从小到大依次排列的每一个序数，包括 2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K、A 共十三个级数。

十、级牌

与庄家所打级数数字相同的所有花色的牌称为级牌。

十一、主牌

主牌又称将牌，包括大王、小王、主级牌、副级牌和与主级牌花色相同的所有牌张。

十二、主级牌和副级牌

主牌花色的级牌称为主级牌，非主牌花色的级牌称为副级牌。

十三、亮主

发牌阶段，牌手可亮出某花色级牌，称为亮主。

十四、反主

发牌阶段，当一名牌手亮出一张某花色级牌时，其他牌手可亮出一对其他花色的级牌，称为反主。所有牌手仅可进行一次反主，反主成功后，其他牌手不能再次反主。

十五、 加固

发牌阶段，当一名牌手亮出一张某花色级牌时，在其他牌手未反主前再次亮出该花色级牌或一次亮出一对某花色级牌，称为加固。其他牌手无法对加固的花色级牌反主。

十六、 反无主

发牌阶段，无论是否有亮主、反主、加固的情况，牌手均可亮出一对大王或一对小王，称为反无主。一对大王可对一对小王再次反无主。反无主时没有主牌花色的级牌，故所有级牌均为副级牌，主牌仅包括大王、小王、级牌。

十七、 首引与领出

每一副牌中，第一圈牌由庄家先出，称为首引。以后每圈牌由上圈牌牌最大的牌手先出，称为领出。

十八、 跟牌和垫牌

首引或领出一门花色的牌，其他牌手若有这门花色的牌时必须跟出，称为跟牌。若没有这门花色的牌时允许任意垫出其他花色的牌，称为垫牌。

十九、 毙牌

首引或领出某花色的副牌时，其他牌手若无此花色牌，可出主牌，称为毙牌。

若首引或领出对牌或拖拉机时，其他牌手若无此花色牌，毙牌时所出的牌必须是主牌，且其对牌或拖拉机的数目不得少于首引或领出出的牌中的对牌或拖拉机的数目，否则被视

为垫牌。出现多家毙牌时，毙牌按照拖拉机、对牌、单牌的顺序比较大小。

二十、 一手牌

某位牌手一次所打出的牌，可能是一张或多张。

二十一、 一圈牌

四名牌手按序各出一手牌为出一圈牌。

二十二、 局

若干副牌构成一局。

二十三、 轮

规定的局数称为轮。

第三章 比赛通则

第五条 洗牌与发牌

由竞赛软件统一自动进行洗牌及发牌。按照逆时针方向依次发牌，每人 25 张。

第六条 亮牌与反牌

发牌过程中，第一次亮出的级牌为主级牌。其他牌手可亮出一对其他花色的级牌进行反主，更改该花色级牌为主级牌，也可亮出一对大王或一对小王反无主，反无主时没有主级牌，主牌仅包括大王、小王、级牌。先亮主的牌手可在其他牌手反主前亮出相同花色的级牌进行加固，加固后其他牌

手无法反主，但可以反无主。反无主时一对大王可以反一对小王，一对小王无法反一对大王。

若发牌结束仍无牌手亮出主级牌，翻开第一张底牌，将这张牌的花色定为主牌，若第一张牌是大王或小王，则按序继续翻定。

第七条 扣牌

发牌结束后，庄家获取原始底牌，在首引之前，扣下与原始底牌张数相同的牌张。

第八条 打牌

扣牌结束后，进入打牌阶段。第一圈牌，由庄家首引，其他玩家根据手牌按逆时针方向依次进行跟牌、垫牌或毙牌。以后每圈牌由上圈牌最大的一家领出。一圈牌中，若抓分方的牌最大，则将本圈牌中的分牌捡出，记为抓分方得分，若庄家方的牌最大，则本圈牌的分不捡出。

整个打牌过程中，合法牌张一旦打出则不允许悔牌。

牌手出牌时间不得超过 25 秒，若到时间未出牌，则竞技软件默认出最小的一张。

第九条 抠底

打牌阶段的最后一圈牌中，若抓分方牌最大，称为抓分方抠底，庄家扣底牌中的所有分数根据以下加倍规则记为抓分方所得分数。

若最后一圈牌，抓分方牌最大，抠底牌型中没有对牌或拖拉机，底牌分数*2；

若最后一圈牌，抓分方牌最大，抠底牌型为对牌或包含对牌的甩牌，底牌分数*4；

若最后一圈牌，抓分方牌最大，抠底牌型为拖拉机或包含拖拉机的甩牌，底牌分数*16；

第十条 升级

一副牌打完后，根据抓分方获得分数判断庄家与抓分方升级关系：

如果抓分方得分为 0，庄家方连升 3 级。

如果抓分方得分不满 40，庄家方升 2 级。

如果抓分方得分大于等于 40 小于 80，庄家方升 1 级。

如果抓分方得分大于等于 80 小于 120，轮换庄家方。

如果抓分方得分大于等于 120 小于 160，轮换庄家方，抓分方升 1 级。

如果抓分方得分大于等于 160 小于 200，轮换庄家方，抓分方升 2 级。

以后以 40 分为一个等级，轮换庄家方，抓分方升相应等级。

第十一条 轮庄规则

一局牌中，双方争庄：

若有牌手亮牌、无牌手反主或反无主，先亮者为庄家。

若有牌手亮牌，也有其他牌手反主或反无主，最终反主或反无主者为庄家。

若无人亮牌，首先抓牌方为庄家。

庄家升级时，下一副牌由其对家当庄家。抓分家上台时，下一副牌由本副牌庄家的下家当庄家。

第十二条 牌型说明

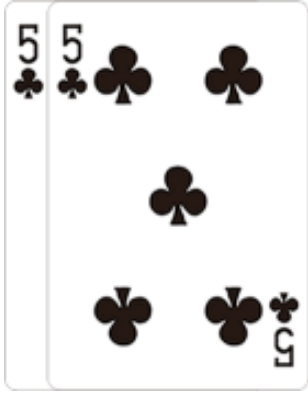
一、单牌

单张牌（不分花色），包括大王、小王以及 A~K 的任意一张单张牌，例如 8。



二、对牌

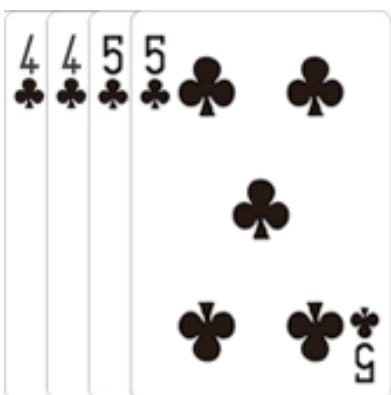
两张同点同花色的牌，例如 55。



三、拖拉机

同花色的相邻两对或更多的对，例如 4455。

级牌不能与相同花色的副牌构成拖拉机。下列特殊情况组合视为拖拉机，以级牌为 7 位例：大王大王小王小王、小王小王主 7 主 7、主 7 主 7 副 7 副 7、6688。



四、甩牌

领出者将手里某一门花色中两张以上的不同点数副牌张一起甩出，称为甩牌，例如 AAK。若其他三名牌手手牌中有比领出者甩出任意一张牌更大的副牌时，领出者甩牌失败，甩牌失败时默认出此手牌的最小牌。



第十三条 牌型大小的比较

一、主牌>副牌

主牌大小：大王>小王>主级牌>副级牌>主级牌花色牌

当领出的一手副牌为一张或多张单牌的甩牌时，毙牌比较主牌中最大的单牌，若最大的单牌相同，先出牌的牌手>后出牌的牌手。

当领出的一手副牌为包含对牌或拖拉机的甩牌时，毙牌的主牌须与此手副牌张数相同，且包含对应数量的对牌及拖拉机，否则视为垫牌。

例如级数为 2、主花色为黑桃时：

领出一手副牌为红桃 AKKQQ，其他牌手出牌为黑桃 99885，视为毙牌。

领出一手副牌为红桃 AKKQQ，其他牌手出牌为黑桃 99775，视为垫牌。

领出一手副牌为红桃 AKKQQ，其他牌手出牌为黑桃 99875，视为垫牌。

领出一手副牌为红桃 AKKQQ，其他牌手出牌为黑桃 98753，视为垫牌。

二、首引或领出副牌>垫牌副牌

三、同花色单牌、对牌大小比较

在同一花色中，单牌及对牌的大小点数比较如下：

A>K>Q>J>10>9>8>7>6>5>4>3>2

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/686022153234011004>