附件2:

**“通俗桥牌”比赛规则**

**一、牌型（两副牌）**

4个王（四王牌）：什么牌型都可压，是最大的牌。

炸弹：8张同数值牌、7张同数值牌、6张同数值牌、5张同数值牌、4张同数值牌。

逢人配：主牌两张红桃称为逢人配（除王外可配任何牌）。

同花顺：同花色的顺序相连5张牌，最大的为同花10-J-Q-K-A，最小的为A-2-3-4-5。

顺子：5张连续单牌，不可超过五张（如：A-2-3-4-5或10-J-Q-K-A）。不包括双王,不分花色。

连对：3对的连续对牌，不可超过3对（如：33-44-55、77-88-99，最大的是AA-KK-QQ，最小的是AA-22-33）。不包括双王，不分花色。

三顺（双飞）：连续的两个3张牌，不可超过2个（如：333-444、444-555），最大AAA-KKK、最小AAA-222。

单牌：单张牌 （如2、3、4、5）

对牌：数值相同的两张牌（如：44、77、JJ）

3张牌：数值相同的3张牌（如555，999）

3带2：数值相同的3张牌加一对牌。例如：333+44

主牌：当局打到几，相应点数的牌就是主牌。

**二、牌型的大小**

4王牌﹥8张炸弹﹥7张炸弹﹥6张炸弹﹥同花顺﹥5张炸弹﹥4张炸弹﹥其它牌型，对一般牌型而言，只有当牌型相同和总张数相同的牌，才可比较大小。其中，像3带2、三顺等组合牌型，只要比较其牌数最多牌的大小就行。只有比当前出的牌（牌型）大的牌才能出。

**三、特殊规则和名称**

从2打到A，以打10为例

逢人配（可以任意替代）：主牌红桃。比如打10，则2、3、4、6、红桃10可组成2、3、4、5、6，也可以任意组合成除大王、小王外的炸弹以及同花顺等任意牌型。

双下：就是和对家为最后两名。

末游：就是最后一名。

头游：第一名。

牌的大小顺序：以打10为例，牌从大至小依次为：大王，小王，10，A，K，Q，J，9，8，7，6，5，4，3，2。如果是3带2，以3个大小作为比较。

出牌过程中，一方出牌后，按逆时针方向依次表态是否压牌（即跟牌），表态的方式包括说“过”或“不要”。所出牌张落到桌上后不得更改。

手中牌剩余7张及以下时应主动报牌。

**四、出牌**

1、**比赛不进贡，上游负责揭牌，下游先抓牌，上游先出牌。**

2、第一副出牌，抽随机牌字面朝上置于牌中，抓到者先出牌；以后每副牌不进贡，根据上一副牌比赛结果，下游先抓牌，上游先出牌。

3、每次出牌结束后，牌手必须将所出牌放置于自己桌前，背面朝上，除允许查阅当圈牌外，不得查牌（包括本人出过的牌）。

本次通俗桥牌比赛采用对家接风的游戏规则。**每位选手出牌时间不超过10秒**。

**五、升级规则**

最先出牌结束者为头游，最后一个出牌结束的是末游。

如果是双下，赢家升3级。

如果对手有一家是末游，赢家升2级。

如果赢家自己对门是末游，赢家升1级。

如果打到A，必须头家对家非末游才可以最终赢得本局。A三牌不过返回2。

**六、违规的判罚**

1、弃权

一方在比赛开始后超过10分钟未到赛场视为弃权，一方在比赛前主动退出也视为弃权，另一方即视为获胜方自动进入下一轮。

2、越序出牌

越序出牌是常见的犯规行为。在上家（包括同伴或对手）尚未明确表示出牌（压牌）的情况下，抢先出牌（压牌），已出至牌桌判罚一次犯规，给对家加1级，己方不降级，牌局继续进行。做出了出牌（压牌）的手势或动作（语言），警告一次，一付牌中一方（包括同伴）受到2次警告，判罚1次犯规，给对家加1级，己方不降级，牌局继续进行。上述违规的处罚应招请裁判处理，并填写于比赛记录表。

**七、竞赛规程**

1.本次比赛采用全程参赛方式，即所有参赛队须参加所有轮次的比赛。

2.24个参赛队，分为A、B、C组，抽签决定队号，1-8号为A组（记为A1-A8）、9-16号为B组（记为B1-B8）、17-24号为C组（记为C1-C8）；

3.比赛第一轮对阵顺序为A1对A2，A3对A4，A5对A6，A7对A8，以此类推；第二轮为第一轮的胜方对阵、负方对阵，对阵顺序为相邻序号的参赛队；第三轮为胜方对阵、负方对阵，连续两轮的胜方对阵，决定小组第1、2名，其他名次依次决出；具体对阵顺序依现场比赛结果排列。

4.比赛共分三轮。每轮比赛时间为60分钟，从2打起，A必打，升级规则为1、2、3。比赛时间终止时（以裁判长吹哨为准），打在数值高的一方或已过A一方获胜。如双方分值相等，先打到相同分值的一方获胜。

5.比赛时间终止前，只要开始摸牌，就要将该牌打完。

6.比赛中必须做到牌风正、速度快，严禁密约。

7.比赛期间对同伴或对方要谦虚有礼，不相互埋怨指责，自觉服从裁判。

8.为了解决比赛中的争议裁判组根据比赛规则对现场的争议进行裁决。

9.本规则解释权归裁判组。