

## 国标麻将线上复式赛规则介绍

国标麻将线上复式赛是在条件完全相同的情况下，不同队伍的牌手打同一副牌中的同一手牌。线上复式赛采用标准化记分的方式，即对于同一副牌，比较每支队伍的盘分与所有队伍的盘分均分，将分差按一定换算标准转换为IMP（国际比赛分，International MatchPoint），并最终用以计算排名。

这种方式相对地削弱了手牌好坏对选手得分的影响。不同选手对同一手牌的不同处理，会导致的牌局多样变化，这种变化亦能以得分的形式表现出来。不同队伍累计IMP的高低，也间接体现出队伍间的水平差异。复式国标麻将有效降低随机性，同样的对局数可以更有效的反映牌手及队伍的水平，排名说服力更强。

复式国标麻将，大体在国标规则的基础下，有下列规则不同：

### 1.用牌：

复式国标麻将使用136张麻将牌，不包含8张花牌。

### 2.定座：

每局开始前，系统自动给选手分配风位，每圈结束之后，系统自动给选手换座。

### 3.圈风及门风：

参赛团队数为4的倍数，每队4人，比赛开始分别分配在四桌的东南西北四个风位。

每桌对局中副序的顺序不全相同，但会保证每队中四名牌手会分别打每副牌的四个风位。具体的副序由系统安排。

每局为4圈，每圈为4盘，每局仍包含东风圈、南风圈、西风圈及北风圈，且每个选手都将打遍每圈中东、南、西、北四个门风。

### 4.码牌及初始手牌：

选手的牌墙及初始手牌，由系统直接放置在该选手牌桌前，共两排，从远至近，依次为21张牌墙和13张手牌（庄位14张）。

#### 5.摸牌：

每次摸牌时，选手需从自己牌墙中顺序摸取一张。

注：杠牌时，仍从自己牌墙中顺序摸取一张，而不是牌墙末尾。

#### 6.荒庄：

当有一人牌墙为空时，当其上家打出一张牌后，其他人不可吃碰杠，如无人和牌，本盘记为荒庄。

#### 7.海底捞月：

当有一人牌墙为空时，在其上家打出一张牌后，其他人不可吃碰杠，如有人和牌，则记为海底捞月。

#### 8.妙手回春：

当有一人牌墙为空时，其上家摸牌后，如和牌，则记为妙手回春；如可杠且自己牌墙仍有余牌，则出现杠提示，如选择杠且和牌，也记为妙手回春，同时记杠上开花；

如选择杠且被人和牌，则和牌者记抢杠和。

如可杠但自己牌墙没有余牌，则不出现杠提示，如不和则需打出一张。

#### 9.计分规则

对参赛团队进行分组排桌。每盘结束之后，记录盘分。整局比赛结束后，汇总四桌比赛成绩，计算每队每盘盘分，换算IMP计分，累计该局16盘IMP得分，确定每队本局比赛IMP得分及排名。

每组4桌，每队在各桌各有1人，分别位于东、南、西、北。座次分布如下图所示，A、B、C、D分别表示4个团队：

复式团队赛计分规则：

计算团队每副牌盘分：对于每副牌，每团队各有一名选手位于该副牌的东、南、西、北四个门风。对每团队四名选手的该盘盘分进行加和，即得到该团队在该副牌的团队盘分。如下图所示，团队A,B,C,D在同一副牌的团队盘分分别为为124，-49，-2，-73。

团队	东	南	西	北	总盘分
A	75	48	-32	33	124
B	-8	-25	-8	-8	-49
C	-17	48	-25	-8	-2
D	-8	-8	-32	-25	-73

计算团队每副牌IMP分：比较某一团队在一副牌的团队盘分与所有团队在该副牌的团队盘分均值（均值为0），对差值按IMP标准化折算，即得到该团队在该副牌的IMP得分。

接举上例，各团队在该副牌的IMP得分如下：

团队	盘分差	IMP	差值正 负	最终得 分
A	124	14	1	14

B	-49	8	-1	-8
C	-2	1	-1	-1
D	-73	11	-1	-11

比赛结束后，对每团队所获累计局IMP进行排名，即最终成绩。