

114 年度中華民國青少年橋藝國家代表隊選拔賽

競賽輔助規則

1. 以 WBF 於 2024 年所頒布的複式合約橋牌規則 2017 年之修訂版為執法依據。
2. 制度卡
 - 2.1. 制度卡內容與賽前繳交的版本不符者，最遲請於隊長會議上提出，須經裁判認可及對手同意後，方可使用。否則，僅能使用主辦單位於賽前收到的版本，且修改的內容最快須於隔日才能使用。
 - 2.2. 一旦賽程開始進行，經對手檢舉並查證屬實者，除了扣罰 2 VPs 外，該對僅能使用賽前繳交的版本，或主辦單位所提供的公制，方可繼續該節及該階段的剩餘賽程，情節嚴重者得判處該對失格。
 - 2.3. 因此導致某(些)牌無法正常進行，裁判評估時間可許，得重發相對應的牌數給兩隊重打。違規的該對將被視為進度過慢的責任方，未能於時間內完成全部牌數時，請參照第 6 點。
 - 2.4. 未攜帶制度卡上場，第一次警告，第二次扣罰 0.5 VPs，第三次扣罰 1.0 VPs，第四次之後每次扣罰 2.0 VPs。
3. 入座表
 - 3.1. 初賽
 - 3.1.1. 採取雙盲填寫。
 - 3.1.2. 於次圈開賽前 5 分鐘完成填寫並交給裁判。
 - 3.2. 決賽
 - 3.2.1. 初賽排名在後的隊伍，奇數節優先填寫。偶數節則由初賽排名較前的隊伍優先填寫。
 - 3.2.2. 如僅有三節時，以兩節為單位，初賽排名在後的隊伍，首兩節優先填寫。接著，輪由初賽排名較前的隊伍優先填寫，以此類推。
 - 3.2.3. 優先填寫的隊伍，於次圈開賽前 5 分鐘完成填寫並交給裁判。後填寫的隊伍，於次圈開賽前或自取得另一隊之入座表起的 5 分鐘內完成填寫並交給裁判。
 - 3.3. 罰則
逾時繳交入座表或未依入座表就座，第一次警告，第二次扣罰 0.5 VPs/ 1 IMPs，第三次扣罰 1 VPs/ 2 IMPs，以此類推。

4. 遲到

4.1. 不允許借將。

4.2. 罰則

4.2.1. 5 分鐘內，第一次警告，第二次起，適用 10 分鐘內的罰則。

4.2.2. 10 分鐘內，扣罰 0.5 VPs/ 1 IMPs，每隔 5 分鐘額外扣罰 0.5 VPs/ 1 IMPs。

4.2.3. 達 30 分鐘，視同棄賽。

5. 棄賽

5.1. 循環制

5.1.1. 棄賽的隊伍該場為 0 VP；被棄賽的隊伍可於該階段賽事結束後，從下列 3 個選項中擇一作為本圈的對戰分數。

(1) 被棄賽的隊伍其他各場所得總分之平均。

(2) 20 VPs 減去棄賽的隊伍所得總分之平均。

(3) 被棄賽的隊伍得到 14.0 VPs。

5.1.2. 棄賽兩場的隊伍將直接喪失資格，並報請有關單位議處。

5.2. 淘汰制

5.2.1. 被棄賽的隊伍直接取得該階段的勝利。

6. 進度過慢

6.1. 該圈時間結束時，叫牌尚未結束的牌直接取消。

6.2. 已結束叫牌，則須在 5 分鐘內完成打牌。超過 5 分鐘，直接取消。

6.3. 責任方將被額外扣罰 0.1 VPs/ 1 IMP 乘以被取消的牌數。

7. 叫品示警及解釋

7.1. 示警流程

7.1.1. 取出示警卡放在需被示警的叫品上。

7.1.2. 確認對手得到提醒後得收回示警卡。

7.1.3. 移動推盤至另一側前，確認全部的示警卡已被移除。

7.2. 當被要求解釋叫品含意時，請一律採書寫的方式，並僅須提供以下訊息：

7.2.1. 已做出叫品的實際約定。

7.2.2. 未做出叫品的實際約定。

7.2.3. 基於同伴間的約定所做出的推論。

8. 成績核對及修正

8.1. 離座前，雙方請確認成績無誤後再送出。

8.2. 離座後，僅有花色，莊位，不可能的合約或裁判認定符合 Law 79C2 所描述之情形得被允許修正。

9. 旁觀

9.1. 選手不得旁觀隊友比賽。

9.2. 不出賽隊長可旁觀且儘可以固定旁觀一位選手，一旦離位，該圈比賽結束前不得返回。

9.3. 影響比賽進行的旁觀者，一律禁止再次進入賽場。

10. 罰則

10.1. 於賽場討論牌局使其他桌受到影響時，每次扣罰 2 VPs/ 6 IMPs，採累罰制。

10.2. 如有攜帶手機或配戴智慧手表上場，請關機並主動放在同側對手能直接看到的位置。

10.3. 使用手機或智慧手表或其發出聲響，抽菸(含電子菸)，喝酒或嚼食檳榔等情事，每次扣罰 2 VPs/ 6 IMPs，採累罰制。

10.4. 如有不得不接的重要電話，請選手於開賽前主動提出說明，並且經主辦單位及裁判認可。未事先報備者，按 10.2.處置。

11. 平手

11.1. 初賽-循環制

11.1.1. 兩隊

11.1.1.1. IMP 商(總贏得的 IMPs 除以總輸掉的 IMPs)。

11.1.1.2. 對戰之 IMPs。

11.1.1.3. 對戰之總分。

11.1.1.4. 對戰之總分商。

11.1.1.5. 一牌驟死。

11.1.2. 三隊

11.1.2.1. 三隊相互對戰的 IMP 商(總贏得的 IMP 除以總輸掉的 IMP)。

11.1.2.2. 若一隊與另兩隊對戰皆贏。

11.1.2.3. 若一隊與另兩隊對戰取得一勝一和，由 VPs 較多的隊伍勝出。

11.1.2.4. 若一隊與另兩隊對戰皆輸，應處於平手判定的第三序位。

11.1.2.5. 在上述以外的情形，依照下列方式決定：

11.1.2.5.1. 由三隊相互對戰取得的總 IMPs 較多者勝出。

11.1.2.5.2. 由三隊相互對戰取得的總分較多者勝出。

11.1.2.5.3. 由三隊相互對戰取得的總分商較多者勝出。

11.1.2.5.4. 一牌驟死。

11.1.2.6. 如有需進行兩隊平手的判定，請參照 12.1.1.。

11.1.3. 四隊以上

11.1.3.1. 四隊以上相互對戰的 IMP 商(總贏得的 IMP 除以總輸掉的 IMP)。

11.1.3.2. 若一隊與其他隊對戰皆贏或取得一和並且擊敗其他隊伍。

11.1.3.3. 由四隊以上相互對戰取得的總分商較多者勝出。

11.1.3.4. 一牌驟死。

11.1.3.5. 如有需進行兩隊或三隊平手的判定，請參照 12.1.1.或 12.1.2.。

11.2. 決賽-淘汰制

11.2.1. 加賽四牌。

11.2.2. 加賽四牌。

11.2.3. 一牌驟死。

12. 帶分

由初賽名次在前的隊伍取得帶分資格。若初賽對戰的全部場次總 IMPs 高於另一隊，帶分為總 IMP 差 $\times\frac{1}{2}$ ；反之，則為總 IMP 差 $\times\frac{1}{3}$ ，帶分上限為 8 IMPs。

說明一：A、B 兩隊晉級決賽且 A 隊初賽名次較高。第一循環 A 隊勝 B 隊 20 IMPs，第二循環 B 隊勝 A 隊 10 IMPs。A 隊的帶分為 $10 \text{ IMPs} \times \frac{1}{2} = 5 \text{ IMPs}$ 。

說明二：C、D 兩隊晉級決賽且 C 隊初賽名次較高。第一循環 C 隊輸 D 隊 18 IMPs，第二循環 C 隊輸 D 隊 20 IMPs。 $-38 \text{ IMPs} \times \frac{1}{3} = -12.67 \text{ IMPs}$ ，由於 C 隊帶分為負且達帶分上限，因此，D 隊可取得 8 IMPs 的帶分。

帶分上限將依照決賽階段的總牌數而定，按比例調整，對照表如下：

總牌數	帶分上限
48	8
96	16

13. 複審

13.1. 由隊長向大會提出複審的要求，上訴文件填寫完成後，連同複審費用 2,000 元一併繳交給大會。

13.2. 若經複審裁定原判決無程序瑕疵且為無理之訴，將不退還複審費用。

14. 本輔助規則如有未盡事宜，裁判長將依據本會複式合約橋藝競賽輔助規則補充說明。

15. 本輔助規則經由裁判委員會通過，理事長核可，修正時亦同。