

第十一屆世界大學智能(橋藝)錦標賽代表隊選拔競賽輔助規則

1. 本組別各階段的賽程，皆以 WBF 所頒布的複式合約橋牌規則 2017 年版為執法依據。
2. 制度卡
 - A. 假如各對攜帶的制度卡版本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。
 - B. 一旦賽程開始進行，經對手檢舉並查證屬實者，除了扣罰 2.0 VPs 外，該對將被要求準備賽前繳交的版本，或使用主辦單位所提供的 WBF BWS 5533 2.19 版，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。
 - C. 承 B，若因此拖延進度或者導致某(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。該節結束時仍未能全數完成時，違規的該對將被視為進度過慢的責任方(參照第 6 點)，並依被取消的牌數進行扣罰。

註：若因收到審查意見做修改，但已過再審期限，請參照上述 A. 於對長會議上提出。除此之外的變更，特別是架構的變更將不被允許。
3. 入座表
 - A. 第一循環由對戰組合中隊號較小的隊伍先填寫，第二循環則反之。後填寫的隊伍可得知先填寫的隊伍之入座表。
 - B. 第一圈的入座表，將在隊長會議結束前填寫並繳交。其餘各圈，兩隊須於前一圈結束後的 10 分鐘內填寫完畢，先填寫的隊伍須在不晚於前一圈結束後的 5 分鐘內，後填寫的隊伍則須在不晚於前一圈結束後的 10 分鐘內。
 - C. 逾時者，第一次警告隊長，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。
 - D. 未依繳交的入座表就座之賽員，除了會被要求更換至正確的座位外，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。
4. 遲到
 - A. 5 分鐘內，第一次警告隊長，第二次起，適用 10 分鐘內的罰則；
 - B. 10 分鐘內，扣罰 0.5 VPs。往後每 5 分鐘區間，增加扣罰 0.5 VPs。
 - C. 達 30 分鐘，該隊以棄權論。

遲到方將被視為進度過慢的責任方(參照第 6 點)。

註：不足 1 分鐘以 1 分鐘計。

5. 棄賽/ 資格喪失

該棄賽/資格喪失的隊伍該場對戰取得 0.0 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。

- A. 被棄賽的隊伍其他各場所得總分之平均。
- B. 棄賽的隊伍所得總分之平均。
- C. 於循環制得到 12.0 VPs。

棄權兩場的隊伍將被強制喪失資格，並報請有關單位議處。

6. 進度過慢

若經報備且裁判觀察數牌屬實者，被報備的一方將被認定為責任方，或來自於 2.C, 2.D 及 4 被認定的責任方，扣罰由責任方承擔。不過，在觀察過程中，裁判認定報備方也存在有節奏過慢的情事，得考慮按實際發生的牌數依比例做為扣罰的裁定。若無報備或裁判無法認定被報備方有明顯進度過慢的事實時，則雙方同屬責任方平分扣罰。

- A. 該圈正規時間結束後的 10 分鐘內，尚未完成的牌將被直接取消並且不予計分。
- B. 承 A，責任方將被額外扣罰 0.1 VPs*被取消的牌數。

註 1：不足 1 分鐘以 1 分鐘計。

註 2：入座表的繳交時限並不會因此條的規定而有所延遲。意即若該隊因此而逾時，仍將依照第 3 點處理。

7. 示警(Alert)及解釋叫品

- A. 檢查叫牌盒中是否存在示警卡，若否，請立刻召請裁判並提出補齊的要求。
- B. 當要向對手示警叫品時，請遵照以下流程
 - (1) 將示警卡置於簾幕同側對手放置叫品的推盤區域，
 - (2) 對手應先將示警卡歸還後，再進行叫牌或將推盤推至另一側，
 - (3) 將推盤推至另一側前，確認示警卡已被從推盤上移除。
- C. 當要對叫品進行詢問或解釋時，請一律採書寫的方式，並僅須提供以下訊息：
 - (1) 已做出的叫品之實際約定，
 - (2) 未做出的叫品之實際約定，
 - (3) 基於同伴間的約定所做出的推論。
- D. 假如未依照 B 所述之流程，導致發生示警爭議時，且示警方未能提出足以佐證對手確實知情的證明時，將視同解釋錯誤來處理，違反 C 亦同。

8. 成績核對及修正

- A. 兩隊隊員在牌桌上核對並輸入合約結果時，請用書寫或拿取叫牌卡的方式溝通。若因為說出牌張，合約或結果，導致他桌可能受到影響，將依第 9 點處理。
- B. 兩隊賽員於該節結束離座前，應與對手確認成績無誤後再送出。
- C. 離座後，僅有花色、莊位，不可能的合約，或裁判認定符合 Law 79C2 所描述之情形能被允許修正。
- D. 請於每圈成績公布後的 30 分鐘內，完成成績確認。

9. 賽程進行期間，若於牌桌上或賽場討論任何與該節牌局相關的資訊，致使他桌獲取額外訊息，凡被檢舉且經查證屬實，每次扣罰 2.0 VPs，採累罰制。受影響的桌次，裁判評估時間可許，得重發相對應的牌數給兩隊重打，此時不適用第 6 點的規定，但最晚仍須在次圈開始前完成，否則未完成的牌仍將被取消。

10. 旁觀限制

- A. 除了隊長之外，賽員不得旁觀隊友比賽，隊長應於固定方位觀戰且離位或返回須向裁判報備。
- B. 一旦發生影響該桌次的賽員或比賽進行之情事，裁判應立即將其請離賽場，並禁止其旁觀該階段賽程的剩餘場次。

11. 手機及菸酒

- A. 該節比賽進行中，賽場(廁所)內的賽員發生手機鈴響，(離座)抽菸，喝酒或嚼食檳榔等情事，每次扣罰 2.0 VPs，採累罰制。
- B. 假如有來自親人的重要電話不得不接，請賽員於開賽前主動提出說明，並且經主辦單位及裁判認可。否則，一律依本條規定處理。

12. 平手判定

A. 循環制

(1) 兩隊

- a. IMP 商(總贏得的 IMP 除以總輸掉的 IMP)較高者，若依然平手；
- b. 對戰之 IMP 比數較高者，若依然平手；
- c. 對戰之總分較高者，若依然平手；
- d. 對戰之總分商較高者，若依然平手；
- e. 一牌驟死決定贏家，一旦進入此環節，不再有上訴/ 複審程序。

(2) 三隊

- a. IMP 商(總贏得的 IMP 除以總輸掉的 IMP)，若只剩下兩隊平手，則參照 12A(1)。若三隊依然平手；

- b. 對戰之 VP 總和較高者，若只剩下兩隊平手，則參照 12A(1)。若三隊依然平手；
- c. 對戰之結果一勝一和且總和較高者，若只剩下兩隊平手，則參照 12A(1)。若三隊依然平手；
- d. 若有一隊已輸給另外兩隊，為第三名。剩下平手的兩隊，則參照 12A(1)。

在上述以外的情形，依照下列方式決定贏家

- e. 對戰的淨總 IMP 和最高者，若只剩下兩隊平手，則參照 12A(1)。若三隊依然平手；
- f. 對戰的淨總分和最高者，若只剩下兩隊平手，則參照 12A(1)。若三隊依然平手；
- g. 對戰的總分商和較高者，若只剩下兩隊平手，則參照 12A(1)。若三隊依然平手；
- h. 一牌驟死決定贏家，一旦進入此環節，不再有上訴/ 複審程序。

(3) 四隊以上

- a. IMP 商(總贏得的 IMP 除以總輸掉的 IMP)和較高者，若剩下兩隊或三隊平手，則參照 12A(1)及 12A(2)。若超過三隊依然平手；
- b. 對戰之 VP 總和較高者，若剩下兩隊或三隊平手，則參照 12A(1)及 12A(2)。若超過三隊依然平手；
- c. 對戰之總分商和較高者，若剩下兩隊或三隊平手，則參照 12A(1)及 12A(2)。若超過三隊依然平手；
- d. 一牌驟死決定贏家，一旦進入此環節，不再有上訴/ 複審程序。

13. 複審機制

- A. 採複審制，請由隊長向主辦單位提出判決複審的要求，在取得有判決結果的上訴書並書寫上訴理由後，連同複審費用 3000 元一併繳交給主辦單位。
- B. 依複審結果裁定原判決是否有程序瑕疵及是否更改判決。若無，則將沒收複審費用。

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。