

112 年度青少年選拔競賽輔助規則

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。該節結束時仍未能完成重打的牌時，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。
 - D. 承 B，若因此拖延比賽導致無法完成全部牌數，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. 於隊長會議上提出。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. 每圈填寫順序
 - (1) 初賽
 - a. U26 Open 及 U21 於第一循環(RR1)由對戰組合中隊號較小之隊伍優先填寫，第二循環則對戰組合中隊號較大之隊伍優先填寫。
 - b. U26 Women 於奇數圈由隊號較小之隊伍優先填寫，偶數圈則反之。
 - (2) 決賽
 - a. 奇數圈由隊號較小之隊伍優先填寫，偶數圈則由隊號較大之隊伍優先填寫。
 - b. 承 a，若遇平手加賽，亦按此規則接續輪替。
 - B. 請隊長於次圈開賽前 5 分鐘主動交予裁判。逾時者，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。
 - C. 未依繳交的入座表就座之選手，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. 被棄賽的隊伍得到 14.0 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. 該圈正規時間結束時，叫牌尚未結束的牌將被直接取消並且不予計分。
- B. 承 A，須在 5 分鐘內完成打牌階段。超過 5 分鐘，直接取消並且不予計分。
- C. 承 A 或 B，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。意即如果該隊負責繳交入座表的選手因此而超過次圈開賽前 5 分鐘，仍將依照第 3 點 A 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. 兩隊選手於該節結束離座前，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。

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. 除了不出賽隊長之外，選手不得旁觀隊友比賽，不出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選手或比賽進行之情事，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)內的選手發生手機鈴響，(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，請選手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. 決賽帶分

取得晉級決賽資格的兩支隊伍，初賽名次在前者取得帶分資格。若其在初賽對戰全部場次的總 IMPs 高於另一隊，將取得總 IMP 差 $\frac{1}{2}$ 的帶分；反之，則取得總 IMP 差 $\frac{1}{3}$ 的帶分。

帶分上限將依照決賽階段的總牌數而定，對照表如下：

| 總牌數 | 帶分上限 |
|-----|------|
| 96 | 16 |
| 120 | 19 |

註：如總牌數介於 96 至 120 之間，帶分上限將按比例計算。

例 1：晉級決賽之隊伍為 A、B 兩隊，且初賽最終名次 A 隊高於 B 隊。第一循環 A 隊勝 B 隊 20 IMPs，第二循環 B 隊勝 A 隊 10 IMPs。依據上述規定，A 隊將可取得 $10 \text{ IMPs} * \frac{1}{2} = 5 \text{ IMPs}$ ，且未達帶分上限，故可取得 5 IMPs 的帶分。

例 2：晉級決賽之隊伍為 C、D 兩隊，且初賽最終名次 C 隊高於 D 隊。第一循環 C 隊輸 D 隊 18 IMPs，第二循環 C 隊輸 D 隊 20 IMPs。

依據上述規定， $-38 \text{ IMPs} * \frac{1}{3} = -12.67 \text{ IMPs}$ ，由於 C 隊帶分為負且未達帶分上限，故 D 隊可取得 12.67 IMPs 的帶分。

13. 平手判定

A. 初賽(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) 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。

B. 決賽(KO)

- (1) 加賽第一圈，共四牌，入座表填寫順序請參照 3.A.(2).(b)，若依然平手；
- (2) 加賽第二圈，共四牌，入座表填寫順序請參照 3.A.(2).(b)，若依然平手；
- (3) 一牌驟死決定贏家，一旦進入此環節，不再有上訴/複審程序。

14. 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 5000 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。

15. 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。

16. 本輔助規則經由裁判委員會通過，理事長核可，修正時亦同。