

112 年度中華盃長青組競賽輔助規則

說明：扣罰以/分隔，前為初賽，後為四強賽及決賽。

一、 執法依據：WBF 頒布的複式合約橋牌規則 2017 年版。

二、 制度卡：

- (一) 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。
- (二) 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/ 6 IMPs 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。
- (三) 上場的運動員須至少準備兩份完整的制度卡提供給對手查閱。若無準備，經對手檢舉並查證屬實者，得採取以下 3 種解決方式：
 1. 及時列印。
 2. 使用主辦單位所提供的 WBF BWS 5533 2.19 版。
 3. 現場填寫，方可繼續該圈的剩餘賽程。
- (四) 若因此導致某(些)牌無法正常進行，裁判評估時間可許，得重發相應的牌數給兩隊重打。該節結束時仍未能完成全部需重打的牌時，違規的該對將被視為進度過慢的責任方(參照第六點)，並依被取消的牌數進行扣罰。
- (五) 若因此拖延比賽導致無法完成全部的牌時，違規的該對將被視為進度過慢的責任方(參照第六點)，並依被取消的牌數進行扣罰。

三、 入座表：

- (一) 初賽：第一循環由對戰組合中，隊號較小的隊伍優先填寫，第二循環反之。
- (二) 四強賽及決賽：奇數節由對戰組合中，初賽排名在前者優先填寫，偶數圈反之。
- (三) 優先填寫的隊伍須於前一圈結束後的 5 分鐘內完成，後填寫的隊伍須於前者完成後的 5 分鐘內或前一圈結束後的 10 分鐘內完成填寫，以先到的時間點為主。
- (四) 逾時者，第一次警告，第二次扣罰 0.5 VPs/ 1 IMPs，第三次扣罰 1.0 VPs/ 2 IMPs，第四次後每次扣罰 2.0 VPs/ 4 IMPs。
- (五) 未依入座表就座之運動員，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/ 1 IMPs，第三次扣罰 1.0 VPs/ 2 IMPs，第四次後每次扣罰 2.0 VPs/ 4 IMPs。

四、 遲到：

(一) 初賽

1. 5 分鐘內，第一次警告隊長，第二次起，適用 10 分鐘內的罰則；
2. 10 分鐘內，扣罰 0.5 VPs。往後每 5 分鐘區間，增加扣罰 0.5 VPs。
3. 達 30 分鐘，該隊以棄權論。

(二) 四強賽及決賽

1. 5 分鐘內，第一次警告隊長，第二次起，適用 5–25 分鐘的罰則；
2. 5–25 分鐘內，扣罰 1 IMP 再加上 1 IMP*第 5 分鐘開始後的超過分鐘數。
3. 超過 25 分鐘，扣罰 30 IMPs 加上 2 IMPs*第 25 分鐘開始後的超過分鐘數。
4. 達 40 分鐘，該隊以棄權論。

(三) 遲到方將被視為進度過慢的責任方(參照第六點)，不足 1 分鐘以 1 分鐘計。

五、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，或來自於第三點及第五點被認定的責任方，扣罰由責任方承擔。不過，經觀察後，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進度過慢的事實時，則雙方同屬責任方平分扣罰。

- (一) 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。
- (二) 承上，須在 5 分鐘內完成打牌階段。否則，直接取消並且不予計分。
- (三) 責任方將被額外扣罰 0.1 VPs/ 1 IMPs*超過的分鐘數，不足 1 分鐘以 1 分鐘計。
- (四) 入座表的繳交時限並不會因此而有所延遲，仍將依照第四點處理。

六、成績核對及修正：

- (一) 運動員在牌桌上核對或輸入合約結果時，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，將依第八點處理。
- (二) 運動員於該節結束離座前，應確認成績無誤後再送出。
- (三) 送出後，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。

七、賽場秩序：

- (一) 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/ 6 IMPs，採累罰制。
- (二) 受影響的桌次，經裁判評估後，得重發相對應的牌數給兩隊重打，此時不適用第五點的規定，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。
- (三) 除了不出賽隊長外，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。
- (四) 一旦發生影響該桌次比賽進行之情事，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。

八、手機及菸酒

- (一) 該節比賽進行中，如賽場(廁所)內的運動員發生手機鈴響，抽菸，喝酒或嚼食檳榔等情事，每次扣罰 2.0 VPs/ 6 IMPs，採累罰制。
- (二) 假如有來自親人的重要電話不得不接，請運動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。

九、平手判定：

- (一) 初賽，循環制：
 1. 兩隊

- (1) IMP 商(總贏得的 IMP 除以總輸掉的 IMP)較高者，若依然平手；
- (2) 對戰之 IMP 比數較高者，若依然平手；
- (3) 對戰之總分較高者，若依然平手；
- (4) 對戰之總分商較高者，若依然平手；
- (5) 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

- (1) IMP 商(總贏得的 IMP 除以總輸掉的 IMP)，若剩兩隊平手，參照 1。若三隊仍平手；
- (2) 對戰之 VP 總和較高者，若剩兩隊平手，參照 1。若三隊仍平手；
- (3) 對戰之結果一勝一和且總和較高者，若剩兩隊平手，參照 1。若三隊仍平手；
- (4) 若有一隊已輸給另外兩隊，為第三名。剩下平手的兩隊，參照 1。

在上述以外的情形，依照下列方式決定勝出的隊伍

- (1) 對戰的淨總 IMP 和最高者，若剩兩隊平手，參照 1。若三隊仍平手；
- (2) 對戰的淨總分和最高者，若剩兩隊平手，參照 1。若三隊仍平手；
- (3) 對戰的總分商和較高者，若剩兩隊平手，參照 1。若三隊仍平手；
- (4) 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

- (1) IMP 商(總贏得的 IMP 除以總輸掉的 IMP)和較高者，若剩兩或三隊平手，參照 1 或 2。若仍超過三隊平手；
- (2) 對戰之 VP 總和較高者，若剩兩或三隊平手，參照 1 或 2。若仍超過三隊平手；
- (3) 對戰之總分商和較高者，若剩兩或三隊平手，參照 1 或 2。若仍超過三隊平手；
- (4) 一牌驟死決定勝出的隊伍，一旦進入此環節，不再有上訴/ 複審程序。

(二) 四強及決賽，淘汰制：

由初賽排名在前之隊伍勝出。

十、獎勵：

- (一) 初賽取前四名晉級四強賽。
- (二) 四強賽勝隊晉級決賽。
- (三) 決賽勝隊取得代表權資格。

十一、四強對戰組合：

由晉級四強的隊伍中，排名前 25% 隊伍自後 50% 的隊伍中選擇對手，剩餘隊伍自動形成對戰組合。

十二、複審機制

- (一) 採複審制，由隊長向主辦單位提出判決複審的要求，在取得判決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。
- (二) 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。

十三、附則：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。