

113 年度第一屆橋協盃競賽輔助規則

一、 以 WBF 所頒布的複式合約橋牌規則 2017 年版作為執法依據。

二、 制度卡

(一) 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。

(二) 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。

(三) 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。

(四) 橋士組各隊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。

(五) 承上，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。

三、 入座表(橋士組)

(一) 採雙盲填寫，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。

(二) 未依入座表就座之賽員，除了會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。

四、 遲到

(一) 5 分鐘內，第一次警告隊長，第二次起，適用 10 分鐘內的罰則；

(二) 10 分鐘內，扣罰 0.5 VPs。往後每 5 分鐘區間，增加扣罰 0.5 VPs。

(三) 達 30 分鐘，該隊以棄權論。

(四) 遲到方將被視為進度過慢的責任方(參照第六點)。

五、 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。

(一) 被棄賽的隊伍其他各場所得總分之平均。

(二) 20 VPs 扣除棄賽的隊伍所得總分之平均。

(三) 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。

六、 進度過慢

若報備且經裁判觀察屬實者，被報備的一方將被認定為責任方，扣罰由其承擔。

- (一) 該圈正規時間結束時，尚未開始叫牌的牌將取消且不予計分。
- (二) 承上，最晚須在次圈開始前 5 分鐘完成。否則，該牌將取消且不予計分。
- (三) 責任方將被額外扣罰 0.1 VPs*被取消的牌數。當裁判認定另一方有刻意拖延的行為，則雙方平分扣罰。

七、 示警

下列類型之叫品應示警：

- (一) 人為叫價應示警，自然叫價不應示警。
- (二) 含有特殊意義，或源於或隱含同伴間特殊協議之叫品（意即叫價、派司、賭倍，或再賭倍）。（賽員之叫品不得源於或隱含同伴間特殊協議，除非合理預期敵方橋對了解其意義，或該方已按主辦單位之規章揭露該叫品之使用）。見 Law 40(b)。
- (三) 不迫叫之新花色跳叫；未派司者對一線花色開叫作不迫叫之新花答叫。
- (四) 無簾幕賽示警規定與簾幕賽相同。**

*賽員除了遵守本政策之字面規定外，更應遵守其精神。

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。

(一) 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。

(二) 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。

(三) 假如未依照上述之流程，導致發生爭議時，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。

八、 成績核對及修正

(一) 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，將依第九點處理。

(二) 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。

(三) 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。

九、 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，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，此時不適用第六點的規定，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。

十、 3C 產品及菸酒

(一) 本條所指之 3C 產品，包含但不限於手機，智慧手錶，智慧眼鏡等等。大會所提供計分用之平板不在此限，但不得做計分以外之用途，如違反仍依本條進行扣罰。

(二) 該節比賽進行中，如賽場內的運動員使用 3C 產品，或使其發生鈴響，抽菸，喝酒或嚼食檳榔等情事，每次扣罰 2.0 VPs，採累罰制。

(三) 假如有不得不接的重要電話，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，依本條規定處理。

十一、 平手判定

(一) 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；

一牌驟死決定贏家，一旦進入此環節，不再有上訴/ 複審程序。三隊

2. 三隊

(1) IMP 商(總贏得的 IMP 除以總輸掉的 IMP)，若只剩下兩隊平手，則參照本條(一)1。若三隊依然平手；

(2) 對戰之 VP 總和較高者，若只剩下兩隊平手，則參照本條(一)1。若三隊依然平手；

(3) 對戰之結果一勝一和且總和較高者，若只剩下兩隊平手，則參照本條(一)1。若三隊依然平手；

(4) 若有一隊已輸給另外兩隊，為第三名。剩下平手的兩隊，則參照本條(一)1。

在上述以外的情形，依照下列方式決定贏家

(1) 對戰的淨總 IMP 和最高者，若只剩下兩隊平手，則參照本條(一)1。若三隊依然平手；

(2) 對戰的淨總分和最高者，若只剩下兩隊平手，則參照本條(一)1。若三隊依然平手；

(3) 對戰的總分商和較高者，若只剩下兩隊平手，則參照本條(一)1。若三隊依然平手；

(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，若剩下兩隊或三隊平手，則參照本條(一)1 或 2。若超過三隊依然平手；
- (2) 對戰之 VP 總和較高者，若剩下兩隊或三隊平手，則參照本條(一)1 或 2。若超過三隊依然平手；
- (3) 對戰之總分商和較高者，若剩下兩隊或三隊平手，則參照本條(一)1 或 2。若超過三隊依然平手；
- (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。

十二、 複審

- (一)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 3,000 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。若經裁定無前述情事且屬無理之訴，將沒收複審費用。

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

十四、 本規則經由裁判委員會及競賽與正點委員會通過，理事長核可，修正時亦同。