

中国桥牌竞赛规则

2013



中国桥牌协会

Chinese Contract Bridge Association

前 言

中国桥牌竞赛规则是指导中国桥牌竞赛的法规性文件。本规则就我国桥牌竞赛的赛场和器材要求、竞赛组织方法、牌桌上的程序、赛场管理、成绩管理、程序性判罚和纪律性判罚以及申诉和仲裁等方面做了详细的规定。所附中文版世界桥牌联合会《复式桥牌规则》2007 版是本规则的重要组成部分。

在本规则的制定过程中，中国桥牌协会组织国内部分国家级裁判、资深教练、优秀牌手以及专家，对《中国桥牌协会复式定约桥牌裁判法（试行）》以及世界桥联 2007 版《复式桥牌规则》进行了认真研究。结合我国桥牌竞赛的实际情况，经过广泛征求意见后，本规则于 2013 年最后定稿。

这部规则，突出了我国桥牌竞赛的特点，同时也贯彻了世界桥联规则的基本原则，是一部符合我国实际情况的规则。桥牌活动的组织者和参与者，都应该熟悉、掌握、运用桥牌竞赛规则，以提高桥牌技术水平，促进我国桥牌运动的健康发展。

在编审这部规则的过程中，我们得到了国内桥牌界有关人士的大力支持和帮助，在此表示诚挚的谢意。

中国桥牌协会

目 录

第一章 桥牌竞赛	1
第一条 器 材	1
第二条 其他设备	2
第三条 场地要求	3
第四条 场地布置	4
第五条 竞赛形式	4
第六条 叫牌体系	5
第七条 防守信号	8
第八条 约定卡	9
第二章 竞赛组织	10
第九条 组织机构	10
第十条 参赛者	10
第十一条 竞赛工作人员	12
第十二条 裁判的职责和权力	13
第十三条 裁判执场指南	14
第十四条 确定比赛办法	14
第十五条 淘汰赛的编排	15
第十六条 循环赛的编排	16
第十七条 积分编排赛	16
第十八条 主客队	17
第十九条 公布出场名单	19
第二十条 比赛用时	20
第二十一条 迟 到	21
第二十二条 超 时	22

第二十三条	弃权及其处理	24
第二十四条	弃权后的计分	25
第二十五条	中途退出比赛的计分	26
第二十六条	免于处罚	27
第二十七条	不能构成复式的牌	27
第二十八条	发牌管理	27
第二十九条	电子信息采集设备	28
第三十条	比赛着装	28
第三章	牌桌上的程序.....	30
第三十一条	牌和牌套的管理	30
第三十二条	叫牌卡的使用	30
第三十三条	书写叫牌	31
第三十四条	提 醒	31
第三十五条	询问和解释	32
第三十六条	屏幕的使用	33
第三十七条	指出违例	35
第三十八条	召请裁判	35
第四章	赛场管理.....	37
第三十九条	赛场注意事项	37
第四十条	开室和闭室	37
第四十一条	对运动员的要求	38
第四十二条	对观众的要求	38
第五章	成绩管理.....	40
第四十三条	记分表	40
第四十四条	VP 换算表	41
第四十五条	更正时限	41
第四十六条	团体赛的同分名次确定	42

第四十七条 双人赛和个人赛的同分名次确定	45
第四十八条 其他比赛的同分名次确定	46
第四十九条 带分及其计算	46
第五十条 团体赛带分方法	46
第五十一条 双人赛带分方法	48
第六章 程序性判罚和纪律性判罚	49
第五十二条 对违反程序规定和比赛纪律的处理办法	49
第五十三条 判罚尺度分类	49
第五十四条 程序性判罚	50
第五十五条 纪律性判罚	53
第七章 申诉及仲裁.....	55
第五十六条 申诉程序	55
第五十七条 仲裁委员会	55
第八章 附 则	57
第五十八条 与世界桥牌联合会规则的关系	57
第五十九条 解释权	57

第一章 桥牌竞赛

第一条 器材

一、牌

比赛用牌的基本尺寸为长 87~88 毫米，宽 57~58 毫米。牌的背面图案对称，并且有均匀的白边。牌面不得有污损、划痕。同一副牌的背面图案、颜色、白度一致。

二、牌套

牌套上标明牌号、方位、与规则规定相一致的开叫人和局况。使用发牌机预发牌时，牌套上有发牌机可以识别的牌号。

三、叫牌工具

（一）叫牌卡

用于表述叫牌进程和内容的专用卡片。每桌配备四套，每套叫牌卡包括实质叫牌卡（1♣~7NT 各 1 张，共 35 张）、不叫卡（“PASS” 6 张）、加倍卡（“×” 4 张）、再加倍卡（“××” 2 张）、提醒卡（“ALERT” 1 张）、停止叫牌卡（“STOP” 1 张，用于未使用屏幕的情况），均装在叫牌盒中。

（二）叫牌纸

在未使用叫牌卡的情况下，采用叫牌纸书写叫牌。叫牌纸上标明牌号、方位、开叫人和局况。

四、牌桌

比赛牌桌为边长 90~100 厘米、高 73~75 厘米的正方形牌桌，每桌配备四把椅子、两个茶几。

五、屏幕

1. 在牌桌上方沿对角线设置屏幕，北家和东家在同一侧，南家和西家在另一侧。屏幕中央下方设置由南家和西家一侧开闭的窗口。在牌桌下方沿对角线设置挡板。

2. 屏幕长至少超出桌面对角线 40 厘米（即每边至少超出 20 厘米），高 80 厘米。窗口长 60 厘米，高 20 厘米，下方留有 2~3 厘米高的空隙。

六、推盘

推盘中央为牌套放置区（与牌套配套），四周为叫牌卡放置区，并且标注方位。推盘的颜色不得采用红色、绿色或者蓝色。

七、使用规定

对上述器材的规格和使用，主办单位可以另行规定。

第二条 其他设备

一、标识

包括赛场背景板、赛场标识、工作室标识、指路标识、桌号。

二、比赛表格

包括比赛时间表、比赛成绩表、比赛安排表、轮次表、比赛分换算表、记分表、出场表、罚分通知单、申诉表。

三、比赛辅助设备

包括发牌机、电子信息采集设备、转播录入台、记分夹板、询问及解释用纸、文具用品。

四、电子办公设备

包括计算机、打印机、复印机、耗材、电源、网络设施。

五、显示设备

包括投影仪、平板电视、倒计时钟或标准时钟。

六、音响设备

包括固定音响、便携音响。

第三条 场地要求

一、赛场

每张牌桌占用面积不少于 9 平方米；采用相同牌型的比赛，每张牌桌占用面积不少于 12 平方米；赛场主要通道宽度不少于 1 米。赛场有充足、均匀的灯光照明，在使用屏幕时桌面不出现阴影。赛场设饮水区。赛场疏散通道和安全出口畅通。

二、转播赛场

单独设置转播赛场时，每张牌桌占用面积不少于 20 平方米。转播桌与其他牌桌在同一场地时，应加以隔挡，确保计算机屏幕不被转播录入员以外的人员看到。

三、转播厅

至少设置 3 个投影屏幕（或大屏幕电视）和 100 个观众座

位。观众座位与投影屏幕间保持不少于 5 米的间隔。转播厅可以设在场外大厅。转播厅与赛场必须隔音。

四、场外大厅

面积相当于赛场总面积的四分之一，用于赛会信息公告、出场名单公布、结分、比赛成绩公布和人员疏散。场外大厅有充足的照明，与赛场隔音。

五、办公用房

2~3 间，每间面积不少于 20 平方米，位于赛场附近。

六、卫生间

位于赛场附近，团体赛开、闭室分别配有卫生间。

第四条 场地布置

1. 赛场内可以设比赛主体会标或背景板。
2. 赛场内设倒计时钟或标准时钟。
3. 赛场各区域有比赛所需标识。
4. 场外大厅设置成绩公布区和公告区。
5. 每张牌桌上标明方位。打同场牌时，相邻牌桌调整方位，减少运动员无意间看到其他方位牌情的机会。（9）

第五条 竞赛形式

一、团体赛

由 4~6 名运动员作为一个队参加的比赛，每队上场 4 名运

动员，分坐开、闭室各一桌。特殊的团体赛，可以由更多运动员组成一个队，每场比赛分更多牌桌进行。

二、双人赛

由 2 名运动员组成搭档作为一个参赛者参加的比赛。

三、个人赛

由 1 名运动员作为一个参赛者参加的比赛。

四、男子赛

男运动员参加的比赛。女运动员可以参加男子赛。主办单位可以规定女运动员不得参加男子赛。

五、女子赛

女运动员参加的比赛。男运动员不可以参加女子赛。

六、混合赛

由男、女运动员组成搭档参加的比赛。上场搭档必须由 1 名男运动员和 1 名女运动员组成。女运动员坐东家或南家，男运动员坐西家或北家。

第六条 叫牌体系

一、叫牌体系分类和标识颜色

1. 绿色 —— 自然体系。
2. 蓝色 —— 强梅花/强方块体系。开叫 $1\clubsuit$ 或者 $1\diamondsuit$ 总是表示强牌。
3. 红色 —— 人为体系，包括除黄色体系和蓝色体系以外

的所有人为体系^①。

4. 黄色——高度非常用体系，指符合下列任何一条的体系：

(1) 在开叫位置的不叫，表示至少有通常一阶开叫牌力，即使其中可能包括弱牌。弱牌指大牌点低于平均牌力的一手牌。平均牌力指有 10 大牌点并且没有牌型价值的一手牌。

(2) 一阶开叫可以比不叫更弱。

(3) 一阶开叫可以低于平均牌力一个 K。

(4) 一阶开叫表示某个特定花色是长套或者短套。长套指 3 张或者更多，短套指 2 张或者更少。

(5) 一阶开叫表示某个特定花色或者另外一个花色是长套。

二、棕色约定叫

1. 下列约定叫为棕色约定叫：

(1) 任何 2♣至 3♠的开叫，表示可能为弱牌，并且弱牌时不明确指定某个已知花色至少 4 张^②。

但是下列开叫不属于棕色约定叫：一个二阶低花开叫，表示任意高花的弱二开叫，无论是否有强牌选项（16 大牌点或者更多）。此时，对手可以在比赛中查阅书面准备的防守措施。

(2) 对自然一阶单套开叫的争叫，不明确指定某个已知花色至少 4 张。

但是下列争叫不属于棕色约定叫：自然无将争叫；扣叫显示强牌，强牌指大牌点高于平均牌力至少一个 K 的一手牌；针

① 例如：(1) 某体系的 1♣开叫表示三种类型——♣套，特定范围的均型牌，或者强♣开叫。(2) 某体系的基本方法（不包括无将范围）按照位置、局况等发生变化。

② 一个 2♣至 3♠的开叫，它的所有弱牌情况表示一个已知花色至少 4 张，强牌情况显示比平均牌力至少多一个 K，则不是棕色约定叫。

对对方已知花色的跳扣叫，要求同伴在该花色有止张时叫 3NT。

(3) 任何二阶或者三阶弱两套牌叫牌，可以在其中一个花色中只有 3 张或者更少。

(4) 体系保护或者体系要求的心理叫。发生的频率足够使作出叫牌者的同伴知道可能存在重大歪曲的叫牌，为基于同伴间协议的叫牌，不属于心理叫。

2. 使用棕色约定叫的运动员必须在体系分类栏中注明棕色。

3. 对抗逼叫性人为开叫、棕色约定叫或者黄色体系的约定性争叫，不属于棕色约定叫。

4. 不得采用可能低于 8 大牌点并且没有进一步描述的开叫。

三、对抗黄色体系和棕色约定叫的防守措施

1. 使用黄色体系或棕色约定叫的运动员，必须提交清晰明确的针对自己体系或棕色约定叫的防守措施。

2. 为对抗黄色体系，使用绿色、蓝色、红色体系的运动员可以改变他们的体系（包括开叫），但是使用黄色体系的运动员不可以改变他们的开叫。

3. 使用黄色体系或棕色约定叫的运动员，必须书面告知对方本方针对防守措施的反措施，其中不得改变他们体系中高度人为的部分。

4. 对抗黄色体系和棕色约定叫的运动员可以书面准备防守措施。该防守措施应该按照规定时间提交。

5. 防守措施的查阅：

(1) 使用黄色体系或棕色约定叫的运动员为对方提供的防守措施和针对防守措施的反措施仅供对方查阅。

(2) 为对抗黄色体系或棕色约定叫而设计的防守措施，双

方均可查阅。

6. 提交时间：

(1) 黄色体系和棕色约定叫以及为对方准备的防守措施，于报名时向主办单位提交清晰明确的电子版文档。主办单位予以公布或者分发给各相关参赛队。

(2) 对抗黄色体系和棕色约定叫的防守措施，于报到时向主办单位提交书面文档。使用黄色体系和棕色约定叫的参赛队可以向主办单位查询。

(3) 针对黄色体系和棕色约定叫的防守措施的反措施，于当场比赛开始前书面提交给对方。

四、叫牌体系使用规定

1. 主办单位可以规定比赛是否允许使用某类叫牌体系。

2. 两队直接对抗 16 副及 16 副以下的比赛不得使用黄色体系和棕色约定叫。

五、心理叫

1. 心理叫指蓄意作出的对大牌牌力或者花色长度有重大歪曲的叫牌。

2. 只有叫牌者的同伴与对手同样无法预期的情况下，心理叫才允许使用。

3. 主办单位可以对心理叫的使用作出限制。

第七条 防守信号

1. 运动员自行设计的，在防守时通过打出牌张的花色、号码、次序等方式传递自己持牌信息的方法，为防守信号。

2. 防守信号必须充分公开。运动员不得采用只有防守方

自己了解的信号。

第八条 约定卡

1. 约定卡用于运动员公布所用叫牌体系和防守信号。约定卡的样式由主办单位规定。

2. 运动员应该按照主办单位要求在比赛前提交约定卡。每位运动员参赛时必须携带约定卡。约定卡用中文填写，其中可以有桥牌专用英文符号。

3. 运动员必须完全公开对方需要防守准备的约定叫和叫牌处理方法。约定叫应该填在约定卡中，如果内容较多应该在附页中给出解释和完整的发展。没有填写在约定卡中的约定叫不得使用。使用黄色体系或者棕色约定叫的运动员特别有责任提供他们的叫牌和后续发展的完整描述。

4. 运动员在叫牌打牌期间不得查阅己方的约定卡、笔记和一切可以帮助记忆的工具（如叫牌卡上的得分等）。

第二章 竞赛组织

第九条 组织机构

一、主办单位

主办单位应该遵守本规则，制定比赛规程、规定，确定场地器材，排定赛事日程，接受报名，选派裁判、仲裁委员和工作人员，公布成绩，奖励优胜，做好与比赛相关的各项工作。

二、承办单位

承办单位负责落实场地器材，选派辅助人员，保障赛事进行，确保赛事安全，做好后勤服务。承办单位还负责主办单位委托的其他赛事组织工作。

三、组织委员会

比赛期间，组委会行使主办单位的部分权力。

第十条 参赛者

一、报名

1. 参赛者应该在规定的时限内完成报名手续，否则不得参加比赛。

2. 除另有规定外，团体赛由 4 至 6 人组成一队报名参赛；双人赛由 2 人为一个参赛者报名参赛；个人赛以一个人

参赛者报名参赛。

3. 一个人不得在同一级别比赛中兼任其他队的领队、教练员或运动员。

4. 已报名者不得无故不参加比赛。

二、领队

1. 各参赛队应该设领队或者指定一人行使领队职责。

2. 领队的职责：

(1) 作为参赛队的正式代表，是参赛队的责任人。

(2) 监督竞赛在公平、公正的环境中进行。

(3) 督促本队成员维护社会公德，加强公共意识，注重桥牌礼仪，遵守主办单位的各项规定。

(4) 按时参加领队会，并且将领队会的内容准确、详尽地告知本队成员。

三、教练员

协助领队做好本队各项参赛工作。

四、运动员

1. 运动员应该符合竞赛规程对运动员参赛资格的规定。

2. 未经裁判特别许可，一节比赛中不得更换运动员；双人赛中不得由 3 名或者 3 名以上运动员组成一对搭档参加比赛。

五、相关队

1. 相关队的判定标准由主办单位规定。

2. 相关队按照不相遇、早相遇的原则编排。

3. 双人赛和个人赛中，来自同一单位的选手按照不相遇、早相遇的原则编排。

第十一条 竞赛工作人员

一、技术代表

技术代表是主办单位的正式代表。负责监督并确保比赛按照规程、规则和相关规定正常进行，负责所有竞赛工作人员的管理、工作调整和工作衔接，是竞赛方面所有技术问题的最后决定者。未设技术代表时，由裁判长代行技术代表的职责。技术代表由主办单位选派。

二、裁判

1. 裁判长负责整个赛事的比赛组织，协调副裁判长和裁判员的工作。

2. 副裁判长和裁判员是裁判长的助手，具体负责某项比赛、某个赛场或某个区域的比赛组织。

3. 编排长负责比赛编排。未设编排长时，由裁判长代行编排长的职责。

4. 裁判由主办单位选派。

5. 中国桥牌协会主办的全国性竞赛，裁判长、编排长和副裁判长由国家级裁判员担任，裁判员由国家级或者一级裁判员担任。

三、记录长

负责比赛的成绩收集、统计和公布比赛结果，收集并检查比赛记录，对违例的纠正和处罚进行记录。按照裁判长的指令，在规则允许范围内，对比赛成绩进行更正。

四、电子系统主管

负责比赛中计算机网络的保障、电子信息采集设备系统运用、比赛转播系统运用，使用计算机进行编排和成绩管理。

五、发牌主管

负责比赛用牌的预发和管理工作。发牌主管由主办单位选派。

六、竞赛辅助人员

1. 传牌员：负责比赛用牌的发放、传递、回收和记分表的发放、收集，协助进行赛场管理。接受裁判指导和管理。

2. 发牌员：负责预发比赛用牌。接受发牌主管指导和管理。

3. 计算机录入员：负责转播录入、比赛成绩录入。接受电子系统主管指导和管理。

第十二条 裁判的职责和权力

1. 遵守比赛规程，执行规则和相关规定。

2. 对场地、器材、设施的布置进行指导和检查。

3. 负责竞赛编排。

4. 维护赛场秩序，保证竞赛正常进行。

5. 发现并解决争议。

6. 收集、整理和公布成绩。

7. 接受申诉并且送交仲裁委员会。

8. 撰写和提交竞赛报告。

9. 主办单位授权裁判行使的其他职责和权力。

10. 主办单位或技术代表可以将部分裁判职责和权力交由其他人员负责。

第十三条 裁判执场指南

1. 宣布比赛开始、结束，提醒比赛时间。
2. 宣布比赛特别要求和注意事项。
3. 对比赛的场地分配、座位安排、器材准备进行赛前核实检查。
4. 收集参赛队出场人员名单，核对上场人员。
5. 执场时，随身携带规程、规则和相关规定。
6. 出现争议时，全面调查事实情况，完整告知规则选项，公正、准确作出裁决，适时宣布裁决。
7. 根据非违规方的请求，可以允许非违规方放弃纠正权。
8. 对可能存在争议的裁决，告知申诉权，并说明申诉的程序和时限。
9. 接受所有符合程序要求的申诉，及时送交仲裁委员会处理。
10. 在规则规定的时限内，对以任何方式察觉的错误或违例加以纠正。
11. 扣罚比赛分数时，在规定的时间内告知参赛者并取得确认。
12. 遇有突发事件时，保持冷静，及时稳定赛场秩序。需要组织离场时，保证安全有序。

第十四条 确定比赛办法

1. 裁判根据比赛规程确定具体的比赛办法、编排办法、种子队和相关队。

2. 将比赛办法、编排办法、种子队和相关队公告参赛者。
3. 抽签决定各参赛者的分组与序号。

第十五条 淘汰赛的编排

一、单败淘汰赛

（一）单败淘汰赛的组织方法

1. 确定比赛的轮数及每轮比赛牌数。
2. 抽签确定各参赛队的比赛号码、比赛位置。
3. 按照单败淘汰赛编排表组织比赛。各对阵区域的队号之和相等；有轮空时，从 1 号队开始依次安排轮空。

（二）种子队

1. 确定原则：强队设为种子队，种子队数一般为 2 的整数幂。
2. 号码位置：最强的种子队列为 1 号，次强的队列为 2 号，依此类推。

二、双败淘汰赛

1. 标准编排：败区保留的队数与新进入败区的队数相等。败区每轮中，全部为败区胜队之间的比赛，或者全部为败区胜队与新进入败区队之间的比赛。
2. 紧凑编排：不要求败区保留的队数与新进入败区的队数相等。败区每轮中可能既有败区胜队之间的比赛，也有败区胜队与新进入败区队之间的比赛。新进入败区的队各轮交替从上或从下安排对手。

三、分区淘汰赛

分阶段进行的比赛，根据上一阶段比赛成绩将进入淘汰赛的队进行分区，不同分区内的队分别进行单败、双败或多败淘汰赛。

四、淘汰赛对手的选择

分阶段进行的比赛，可以规定上一阶段名次列前的队，有权在相应范围内优先选择淘汰赛对手。

第十六条 循环赛的编排

1. 抽签前应该公布比赛轮次表。
2. 双循环或多循环赛中，各队在上一循环后的排名为后一循环的队号。
3. 根据前期成绩确定循环队号的编排中，有相关队须提前相遇时，先按相关队中排名最靠前的队号确定其他相关队的队号，再依次排列其他不相关队的队号。

第十七条 积分编排赛

1. 积分编排赛：以积分的相同或者相近为原则决定比赛编排的比赛。两队之间不重复相遇，按最后积分确定名次。
2. 特殊积分编排赛：参赛队数为 2^n 个以内，进行 n 轮比赛。第二轮起分别按胜区和败区编排，当胜区为单数队时败区成绩最好的队进入胜区，各区内按积分编排对阵。胜区最后一支胜队获得冠军，以后名次则按最后积分确定。
3. 第 1 轮对阵，安排强队对弱队。

4. 分阶段进行的积分编排赛:

(1) 下一阶段的比赛不带分进行时, 按前一阶段比赛积分, 高分对低分编排第 1 轮对阵。

(2) 下一阶段的比赛带分进行时, 按带分相同或者相近编排第 1 轮对阵。

(3) 同一阶段内, 两队之间不重复相遇。

5. 编排中遇积分相等的情况:

(1) 可以即时区分同分队的排名时 (如采用计算机进行编排), 根据排名进行编排。

(2) 无法即时区分同分队的排名时, 单数轮从小号队排序到大号队 (小号队排在前), 双数轮时从大号队排序到小号队。

6. 单数队积分编排赛, 每轮积分最少的队轮空, 一个队只能轮空一次, 轮空队该轮得分为平局时的 1.2 倍。

7. 积分编排赛最后一轮之前, 有参赛队一定获得阶段第一名时, 不安排该队参加本阶段剩余的比赛。该队本阶段剩余比赛的得分为其之前所有场次的平均得分。

8. 已经编定下一轮比赛编排后, 发现此前比赛中有需要更正成绩的情况, 在一个阶段比赛最后两轮前出现, 比赛按原编排继续进行; 在最后两轮出现, 按更正后的成绩重新编排后进行比赛。

第十八条 主客队

一、主客队确定

(一) 循环赛

比赛轮次表中, 队号在前的队为主队。双循环赛, 第二循环对阵双方在第一循环中为客队的队在第二循环中为主队。

（二）积分编排赛

比赛对阵表中，队号在前的队为主队。一般安排单数轮对阵双方中的小号队为主队，双数轮大号队为主队。

（三）淘汰赛

1. 抽签决定各节主客队。

2. 偶数节淘汰赛：先由抽中签的队挑选其中的一节为主队，再由未抽中签的队在剩余的各节中挑选一节为主队，如此交替选择，直至选完。

3. 奇数节淘汰赛：先由抽中签的队选择最后一节为主队或客队，接着仍由抽中签的队挑选前面的一节为主队，再由未抽中签的队在剩余的各节中挑选一节为主队，如此交替选择，直至选完。

（四）加赛

抽签决定主客队。抽中签的队选择为主队或客队。

二、座位

主队在开室坐南北，在闭室坐东西。客队在开室坐东西，在闭室坐南北。

三、座位选择权

（一）循环赛

1. 单循环赛：无论每轮是否分节，双方均无座位选择权。

2. 双循环赛：主队有座位选择权。

3. 三循环赛：第一循环和第二循环按照双循环赛方式确定，第三循环双方均无座位选择权。

（二）积分编排赛

双方均无座位选择权。

（三）淘汰赛

1. 偶数节淘汰赛，主队有座位选择权。

2. 奇数节淘汰赛，最后一节双方均无座位选择权，其他各节主队有座位选择权。

（四）加赛

双方均无座位选择权。

（五）使用黄色体系或棕色约定叫的队

有使用黄色体系或棕色约定叫搭档的队无座位选择权，对方队（没有使用黄色体系或棕色约定叫的搭档）有座位选择权。对阵双方均有使用黄色体系或棕色约定叫搭档时，按照本款（一）至（三）确定座位选择权。

第十九条 公布出场名单

一、公布次序

1. 双方均无座位选择权时，同时公布出场名单。
2. 一方有座位选择权时，无座位选择权的队先公布出场名单，有座位选择权的队后公布出场名单。

二、公布方式

1. 直接入座；
2. 填写出场表；
3. 网络公布出场名单。

三、公布时间

（一）直接入座

1. 比赛开始前 5 分钟，双方运动员同时入座。
2. 如果对阵双方均等待对方先入座，则及时召请裁判，采用同时独立填写出场表的方式确定出场名单。

（二）填写出场表

1. 双方均无座位选择权时，比赛开始前 10 分钟，双方同时独立填写出场表公布出场名单。

2. 一方有座位选择权时，比赛开始前 15 分钟，无座位选择权的队公布出场名单；其后直至比赛开始前 5 分钟，有座位选择权的队公布出场名单。

（三）网络公布出场名单

参照填写出场表方式确定公布时间。公布时间同时为系统对外显示时间。主办单位可另行规定公布时间。

四、更改出场名单

参赛者公布了出场名单或者运动员已入座后，如果一方要更改出场名单，则对方拥有座位选择权。

第二十条 比赛用时

1. 比赛时限：

8 副牌 —— 1 小时 10 分钟；

12 副牌 —— 1 小时 40 分钟；

16 副牌 —— 2 小时 15 分钟；

20 副牌 —— 2 小时 50 分钟。

其他比赛副数的打牌时限，按照使用屏幕时每副牌用时 8.5 分钟、未使用屏幕时每副牌用时 7.5 分钟计算。

2. 双人赛和个人赛，每次移位增加 1 分钟移位时间。

3. 需要复制比赛用牌时，按照每复制一副牌 1 分钟的时间增加相应的比赛用时。

4. 主办单位可以对打牌过快作出限制，规定运动员比赛用时不得少于比赛时限的三分之二，参照比赛超时相关规定处罚。

第二十一条 迟 到

一、团体赛

（一）计 VP 的比赛

迟到 0~5 分钟：扣 0.5 VP；

迟到 5⁺~10 分钟：扣 1 VP；

迟到 10⁺~15 分钟：扣 2 VP；

迟到 15⁺~20 分钟：扣 3 VP；

迟到 20 分钟以上：以弃权论。

（二）计 IMP 的比赛

迟到 0⁺~5 分钟：扣 1 IMP；

迟到 5⁺~20 分钟：每 1 分钟加扣 1 IMP（未满 1 分钟按 1 分钟计）；

迟到 20 分钟以上：以弃权论。

二、双人赛和个人赛

（一）比赛分制

迟到 0⁺~5 分钟：扣 1 副牌顶分的 5%（简称 5%MP）；

迟到 5⁺~10 分钟：扣 10% MP，酌情减打 1 副牌，该副牌违规方得平均负分，非违规方得平均正分；

迟到 10 分钟以上：每 5 分钟加扣 10% MP，不足 5 分钟按 5 分钟计算，酌情减打相应牌副数，每副牌违规方得平均负分，非违规方得平均正分；

迟到一轮：判违规方弃权一轮；

迟到两轮：取消比赛资格。

（二）IMP 制

迟到 0⁺~5 分钟：扣 1 IMP；

迟到 5⁺~10 分钟：扣 3 IMP，酌情减打 1 副牌，该副牌违

规方得 -3 IMP，非违规方得 3 IMP；

迟到 10 分钟以上：每 5 分钟加扣 3 IMP，不足 5 分钟按 5 分钟计算，酌情减打相应牌副数，每副牌违规方得 -3 IMP，非违规方得 3 IMP；

迟到一轮：判违规方弃权一轮；

迟到两轮：取消比赛资格。

三、可能知道牌情的牌

使用转播或者成绩显示系统的情况下，运动员迟到时，可能有部分牌情通过网络或现场显示已经公布，则：

团体赛时，安排一定副数的替换牌，替换相应的牌。

双人赛和个人赛时，取消相应的牌。每副牌违规方得平均负分，非违规方得平均正分。

第二十二条 超 时

一、团体赛超时

（一）计 VP 的比赛

超时 $0^+ \sim 5$ 分钟：扣 1 VP；

超时 $5^+ \sim 10$ 分钟：扣 1.5 VP；

超时 $10^+ \sim 15$ 分钟：扣 2 VP；

超时 $15^+ \sim 20$ 分钟：扣 2.5 VP；

超时 20 分钟以上：停止比赛，未开始打的牌取消。

（二）计 IMP 的比赛

超时 $0^+ \sim 20$ 分钟：每超时 1 分钟扣责任方 1 IMP（未满 1 分钟按 1 分钟计）；

超时 20 分钟以上：停止比赛，未开始打的牌取消。

二、双人赛和个人赛超时

（一）比赛分制

超时 $0^+ \sim 2$ 分钟：扣 5 %MP；

超时 $2^+ \sim 5$ 分钟：扣 10 % MP；

超时 $5^+ \sim 10$ 分钟：扣 20 % MP；

超时 10 分钟以上：停止比赛，扣 20 % MP，责任方未开始打的每副牌得平均负分，无责任方未开始打的每副牌得平均正分。

（二）IMP 制

超时 $0^+ \sim 2$ 分钟：扣 1 IMP；

超时 $2^+ \sim 5$ 分钟：扣 3 IMP；

超时 $5^+ \sim 10$ 分钟：扣 6 IMP；

超时 10 分钟以上：停止比赛，扣 6 IMP，责任方未开始打的每副牌得 -3 IMP，无责任方未开始打的每副牌得 3 IMP。

三、超时的处理方法

1. 根据比赛需要，裁判可以减少允许超时的时间，但是必须提前 30 分钟公布。

2. 需要停止比赛时，已经开始打的牌必须打完。

3. 超时扣分为双方扣分的和，按各方应负责任比例分别处罚。一方运动员认为对方拖延比赛时间，应该立即向裁判报告，裁判或者仲裁委员通过观察决定双方应负责任比例。淘汰赛也按此方式处罚。

四、打牌过快的处罚

主办单位对打牌过快作出限制时，参照比赛超时相关规定处罚，各扣规定分数的二分之一。

第二十三条 弃权及其处理

一、团体赛

1. 连续弃权两场或间断弃权三场的队取消比赛资格。分节的比赛中，弃权一节即为弃权一场。

2. 淘汰赛弃权：

完成当场比赛三分之二节次，按照正常弃权处理。

未完成当场比赛三分之二节次，按照无故弃权处理。

3. 循环赛中，取消比赛资格的队参赛场数如未达到当前阶段比赛总场数的二分之一，所有与其比赛过的成绩予以取消；如已达到当前阶段比赛总场数的二分之一，所有与其比赛过的成绩予以保留，其他队成绩按本规则第二十四条所述计分。

二、双人赛和个人赛

连续弃权两轮或者间断弃权三轮取消比赛资格。

三、分阶段比赛

分阶段的比赛，已经进入下一阶段的参赛者弃权，不从上一阶段未出线的参赛者中递补。

四、无故弃权

弃权必须经裁判长同意，未经裁判长同意的弃权为无故弃权。

无故弃权者名次降为该项比赛最后一名，并且可能给予弃权者进一步处罚。

第二十四条 弃权后的计分

一、团体赛

(一) 计 VP 的比赛

1. 弃权方当场（轮）的 VP、IMP、TP 均为 0 分。
2. 非弃权方当场的 VP 按下述方法中最高的一项计分：
 - (1) 非弃权方当前阶段以前几场比赛的平均 VP 数；
 - (2) 用 20 减去弃权队当前阶段前几场比赛的平均 VP 数（本项以采用 20:0 VP 制为例，其他 VP 制需做相应调整）；
 - (3) 平局时 VP 得分的 1.2 倍，一般为 12 VP。
3. 非弃权方当场的 IMP 按与所得 VP 最接近的 IMP 值计。

(二) 一副一比比赛

1. 弃权方当场（轮）的比赛分、TP 均为 0 分。
2. 非弃权方当场的比赛分按每副牌 2 比赛分（以 1、0.5、0 计时，则为 1 分）计；TP 按每副牌得 10 基本分计。

(三) 场分制比赛

1. 弃权方当场（轮）的场分、VP、IMP 均为 0 分。
2. 非弃权方当场的场分为 2 分。其他的后续得分为：
 - (1) 以 VP 换算的场分制中，按本款（一）2 执行。
 - (2) 以 IMP 换算的场分制中，IMP 按 2 场分对应 IMP 的最小值计。

二、双人赛和个人赛

(一) 比赛分制

每副牌弃权方得平均负分；非弃权方得平均正分。

(二) IMP 制

每副牌弃权方得 -3 IMP；非弃权方得 3 IMP。

(三) 场分制

1. 弃权方当节（轮）的场分及其他的后续得分均计为 0 分。

2. 非弃权方的场分为一节（轮）平局时的 1.5 倍；其他的后续得分分别按本款（一）或（二）计算。

第二十五条 中途退出比赛的计分

一、中途退出比赛

一场比赛期间，因运动员特殊原因不能完成比赛，或者因纪律性处罚使一方不能完成比赛，均按本条计分。如果为淘汰赛，中途退出比赛方判负。

二、构成复式牌的计分

按实际结果计分。

三、未构成复式牌的计分

（一）中途退出比赛方

1. 在 IMP 双人赛中，按每副牌得 -3 IMP 计算。
2. 在其他比赛中，每副牌均得 0 分。

（二）非中途退出比赛方

1. 团体赛：

（1）在循环赛、积分编排赛中，每副牌按第二十四条一款之（一）3 以所得 IMP 除以当轮总副数计算。

（2）在一副一比比赛中，每副牌得 2 比赛分（按 1、0.5、0 计时，则为 1 分）。

2. 双人赛和个人赛：

- （1）在比赛分制比赛中，每副牌得平均正分。
- （2）在 IMP 制比赛中，每副牌得 3 IMP。

第二十六条 免于处罚

由于非人力所能抗拒的因素，不能按时参加比赛者，经主办单位同意，不按迟到、弃权处理。条件允许的情况下，应安排补打或部分补打所缺比赛。不能安排补打时，缺赛者按平局计分，其对手的得分按第二十四条计分。

第二十七条 不能构成复式的牌

团体赛中，由于运动员坐错方位造成不能构成复式的牌时，则：

一、比赛中发现

1. 时间允许，调整座位重新开始。
2. 时间不足，酌情减少部分牌副，并且给予双方程序性判罚。重打牌数不得少于当场(节)规定比赛牌副的二分之一，否则按本条二款处理。

二、当场(节)比赛结束后发现

1. 时间允许，至少重打当场(节)规定比赛牌副的二分之一(应尽量打全)，并且给予双方程序性判罚。
2. 时间不允许，双方按平局计分，并且给予双方程序性判罚。

第二十八条 发牌管理

1. 发牌室位于赛场附近，不设明显标识，单独管理，发

牌室的钥匙由发牌主管掌握。

2. 发牌室不得接入网线，屏蔽无线网络。

3. 比赛牌型不得保留在发牌计算机上。存储牌型文件的载体由发牌主管保管。

4. 比赛用牌应标明使用牌桌。每节比赛结束后，比赛用牌保留 30 分钟备查。

5. 比赛期间，发牌室工作人员不得与参赛队有私下接触。

第二十九条 电子信息采集设备

1. 电子信息采集设备指用于记录并传输比赛牌桌基础信息的设备。

2. 比赛中使用电子信息采集设备，需要录入相关信息时，由南北方负责录入，东西方负责核对。

3. 一轮（节）比赛结束时，双方运动员应该在离开牌桌前对本桌整轮（节）比赛结果进行核对。如果发现错误，必须立即报告裁判进行更正。离桌后，再发现错误，不得增加得分，团体淘汰赛除外。

4. 比赛中使用电子信息采集设备，需要录入其他辅助信息时，相关运动员应该在规定的时间内正确录入。

第三十条 比赛着装

一、参赛队着装

参赛队参加比赛，应该遵守主办单位的着装规定。主办单

位没有明确规定的，按第三类着装规定执行。

（一）第一类着装规定

1. 运动员上场比赛时穿着统一的、有参赛队标识的服装。

2. 参赛队出席开闭幕式、颁奖仪式及正式活动时，穿着正装或者统一的、有参赛队标识的正式服装。

（二）第二类着装规定

1. 运动员上场比赛时着装整洁、得体，不过分暴露。

2. 参赛队出席开闭幕式、颁奖仪式时，穿着正装或者统一的、有参赛队标识的正式服装。

（三）第三类着装规定

1. 运动员上场比赛时着装整洁、得体，不过分暴露。

2. 参赛队出席开闭幕式、颁奖仪式时，穿着正式服装。

二、裁判着装

（一）第一类着装规定

裁判执裁时穿着统一的裁判服装，佩有明显的专用标识。

（二）第二类着装规定

裁判执裁时佩有明显的专用标识。

第三章 牌桌上的程序

第三十一条 牌和牌套的管理

1. 牌套由北家负责保管和拿取。
2. 正在比赛的一副牌，在打牌结束之前，牌套放置在牌桌的中心位置。
3. 牌桌上的运动员对于所打牌的牌号、方位、牌张数目等均负有责任。

第三十二条 叫牌卡的使用

1. 运动员的第一张叫牌卡应该接触到推盘上自己叫牌栏的最左端，之后由左到右地放置以后的叫牌卡。叫牌卡横向保持间距相等，纵向接触到自己叫牌栏的上端。
2. 运动员拿取叫牌卡方式应当保持一致。
3. 运动员拿取和收回叫牌卡时应当轻拿轻放。
4. 比赛结束时，运动员应该把自己的叫牌卡片收回到自己的叫牌盒中再离开牌桌。

第三十三条 书写叫牌

1. 书写叫牌的符号：

(1) 阶数：用阿拉伯数字 1、2、3、4、5、6、7 表示。

(2) 叫牌符号：NT（无将）、S（黑桃）、H（红心）、D（方块）、C（梅花）；×（加倍）、××（再加倍）、/（不叫）、//（最终不叫）。

2. 采用书写叫牌时，运动员的每一次叫牌应该顺序书写在叫牌纸上规定的范围内，字体和字的大小前后一致，书写速度和力度保持均匀。

第三十四条 提醒^①

一、应该提醒

下列各类叫牌应该提醒：

1. 约定性叫牌；
2. 有特殊含义或者基于同伴间特殊协议的叫牌；
3. 对于同伴开叫或者争叫，跳叫新花色不逼叫；
4. 对于一阶花色开叫，未作过叫牌的应叫人应叫新花色不逼叫。

二、不得提醒

未使用屏幕时，下列叫牌不得提醒：

1. 所有的加倍、再加倍；
2. 表示均型或者半均型，或者建议打无将定约的任何无将叫牌；

① 运动员不确定是否需要作出提醒时，则作出提醒。

3. 四阶或者四阶以上的任何叫牌（第一轮叫牌中的约定性叫牌除外）。

三、提醒方式

（一）使用屏幕的情况

需要提醒时，运动员必须立即向屏幕同侧的对手作出提醒，当推盘到达另一侧时他的同伴也必须向屏幕同侧的对手作出提醒。提醒者把提醒卡放置在推盘上屏幕同侧对手的叫牌栏中他的最后一个叫牌卡的上面；被提醒者以把提醒卡归还给对手的方式来告知已收到提醒。提醒者不得采用其他方式或越过屏幕作出提醒。

（二）未使用屏幕的情况

由叫出约定叫者的同伴立即作出提醒，提醒者必须将提醒卡放置在该约定叫上（如未使用叫牌卡则以轻敲桌面的方式）提醒对方注意。

（三）未按规定方式提醒

未按照规定的方式作出提醒，如果对方表示未得到提醒的，则视为未作出提醒。

（四）特别提醒

在使用非正常约定时，使用者应该特别作出提醒（可能的情况下应该使用“特别提醒卡”）。

第三十五条 询问和解释

一、使用屏幕的情况

1. 所有询问与解释必须以书写方式进行。

2. 在竞叫期间的任何时候，运动员可以要求屏幕同侧的对手解释他们的叫牌。

3. 从竞叫开始到打牌完成期间，运动员只能从屏幕同侧的对手处得到解释信息。打牌阶段的询问和解释应该关闭屏幕窗口进行。

二、未使用屏幕的情况

1. 询问与解释建议使用书写方式进行。

2. 在最终不叫之前的竞叫阶段，运动员仅在轮到他叫牌时，可以要求对方解释所作出的叫牌。被询问的叫牌，应该由叫牌者的搭档解释。提问者的搭档，在轮到他叫牌或者打牌前，不得对该提问进行补充提问。

3. 在最终不叫之后和整个打牌阶段，防家在轮到他打牌时，可以要求对方充分地解释所作出叫牌的含义。在轮到庄家或者明手打牌时，庄家可以要求防家对他们的叫牌或者打牌协议作出解释。运动员的叫牌或者打牌协议被要求解释时，应该由他的搭档作出解释。

第三十六条 屏幕的使用

一、使用屏幕的规定

1. 北家负责牌套的拿取，西家负责屏幕窗口的开闭，北家和南家负责推盘。

2. 运动员把叫牌卡放置在推盘上并且放开手，即为作出叫牌。

3. 已经作出的合法叫牌不得更改。

4. 全部四位运动员都已经看到所有已经作出的叫牌之后，运动员才可以把叫牌卡收回叫牌盒中。

二、规则相关条款的调整

1. 违例传递过屏幕后：

(1) 不能成立的叫牌（不允许的加倍或者再加倍、最终不叫之后的叫牌等）必须更正。

(2) 运动员无意识的违例，被屏幕同侧的对手传递过了屏幕，在规则允许下家接受它的情况下，视为下家已经接受了这个行动。如果是运动员有意识的违例，可能给予调整分。

2. 违例尚未传递过屏幕：

违例者或者他屏幕同侧的对手应当指出违例并且召请裁判。违例的叫牌不应当被接受，应当改正，没有其他判罚；任何其他违例应当受到判罚。除规则要求以外，屏幕另一侧的运动员不应当被告知所发生的事情。

3. 屏幕同侧的两位运动员应该阻止越序首引。如果屏幕窗口没有开启，任何越序首引应当取消，没有其他的判罚。否则：

(1) 当屏幕窗口被定约方无过错地开启，并且另一位防家没有作出牌面向上的引牌，按照牌面向上的越序首引处理。

(2) 当屏幕窗口被定约方有过错地开启，并且另一位防家没有作出牌面向上的引牌，这个引牌被接受。理论上的庄家成为实际庄家。如果违例者可能意识到越序首引会给对方造成损害，可以给予调整分。

(3) 有两张翻明的首引时，那张错误的引牌成为重罚张。

4. 即使运动员叫牌使用的时间比正常时间多，他的迟疑也不违规。与他屏幕同侧的对手不得指出这个迟疑。

5. 运动员认为屏幕另一侧存在迟疑并且有可能存在非法信息，他可以在作出首引并且屏幕窗口开启之前召请裁判。否则，裁判将裁定不存在任何非法信息。

6. 在推移推盘过程中，不超过 20 秒的延迟，不足以传递

非法信息。

7. 如果防家暴露了一张牌，由于使用屏幕导致庄家没有看见该牌张，明手可以指出这个违例。

第三十七条 指出违例

1. 规则禁止的除外，在竞叫阶段，运动员无论是否轮到他叫牌，都可以指出违例。

2. 规则禁止的除外，在打牌阶段，庄家或者防家可以指出违例。

3. 在打牌阶段，明手不得指出违例，但是可以在该副牌打牌结束之后指出。

第三十八条 召请裁判

1. 指出违例后，应该立即召请裁判。运动员（包括明手）均可以召请裁判。

2. 在裁判未说明所有与纠正相关的事宜之前，运动员不应当采取任何行动。

3. 指出违例之后，下列情况必须立即召请裁判：

- (1) 运动员不解释叫牌或者打牌的含义；
- (2) 对手改正他或者同伴已经给出的信息；
- (3) 关于一个叫牌或者打牌的含义，存在着相互矛盾的信息；
- (4) 不足叫牌；
- (5) 越序叫牌、引牌或者打牌；

- (6) 防家暴露了牌张；
- (7) 对声称有争议；
- (8) 听到他人谈论或讨论可能要打的牌；
- (9) 存在其他任何不良行为。

第四章 赛场管理

第三十九条 赛场注意事项

1. 讲究文明礼貌，进入赛场须衣冠整洁并且佩戴有效证件。
2. 赛场内应该保持安静，赛场周边不得大声喧哗。
3. 赛场内不得开启移动通讯工具。
4. 赛场及赛场周边规定区域内禁止吸烟。
5. 饮酒后不得进入赛场，不得在赛场饮用含酒精的饮料。
6. 比赛期间赛场内不得使用闪光灯。
7. 进入封闭赛场须经裁判同意。
8. 赛场内以普通话作为交流的语言。
9. 转播赛场不得观看比赛。

第四十条 开室和闭室

一、设置

团体赛赛场分别设置开室和闭室。比赛期间只有经过允许的人员可以进入闭室。

二、闭室的管理

1. 下列人员可以进入闭室：在闭室比赛的运动员、主办

单位官员、裁判、仲裁（非运动员）、闭室竞赛辅助人员。

2. 下列人员经裁判同意可以进入闭室：贵宾、组委会成员（非运动员）、媒体记者等。

3. 参赛队领队或者他授权一人（非运动员）可以进入闭室观看本队比赛，但只能坐在本队运动员身后。必须于比赛开始前进入闭室，中途离开后不得返回赛场。

第四十一条 对运动员的要求

1. 遵守规程、规则和相关规定。

2. 尊重对手，尊重同伴，尊重裁判。

3. 在分发、复制比赛用牌和抄写牌型卡期间，不得离开座位。

4. 除非规则另有规定，不得翻阅己方的约定卡或叫牌笔记。在规则允许范围内可查阅对方的约定卡。

5. 比赛中如果需要离开座位，必须征得裁判同意，并且与对方运动员（或者裁判指定的人员）结伴而行。

6. 本桌比赛结束之后，迅速退场，不得在其他牌桌旁停留，不得进入另一室。

7. 比赛中不得与任何人谈论已经打过的牌局。

第四十二条 对观众的要求

1. 讲究文明礼貌，遵守赛场纪律，服从裁判管理。

2. 不得以任何方式与运动员进行交流。

3. 不得与任何人说话、谈论牌情（除回答裁判询问时

外)。

4. 不得指出任何违例和错误, 不得就任何涉及事实或者规则的问题发表言论(回答裁判询问时除外)。

5. 不得干扰裁判的执裁工作。

6. 不得走动看牌。观看使用屏幕的比赛时, 不得在能看到屏幕两侧情况的位置上看牌。

7. 未上场运动员不得观看本队的比赛。

8. 领队或者他授权人员进入闭室按照观众管理。

9. 与参赛队相关的观众违反规定时, 可能作出对相关队不利的裁决。

第五章 成绩管理

第四十三条 记分表

一、记分表填写

1. 填写记分表必须字迹工整、栏目齐全。
2. 记分表应当逐副完整填写。
3. 正式记分表由南家负责填写，东西方负责核签。
4. 记分表不得更改，如果有误写，应该及时请裁判签字认定。

二、团体赛记分表

1. 南家记录一式三份，第一联结分后交记录台，第二联自己留存，第三联在离桌前交给裁判。
2. 东西方记录一份自己留存。
3. 本桌打牌结束，离开牌桌前双方运动员核对记分表，更改错误，签名确认，上交第三联。双方核签后记分结果原则上不得更改，不得增加得分。
4. 比赛结束之后，双方到结分区结分并且对结分结果进行核签。胜队将开闭室南家记录的记分表各一张交到记录台；双方打平，主队交记分表。

三、双人赛和个人赛记分表

（一）逐轮记分表

每轮比赛结束，记分表由裁判收取。

（二）随牌记分表

一副牌结束之后，将打牌结果记录在记分表上随牌传递。

四、使用电子信息采集设备记分

使用电子信息采集设备计时时，按照相关规定执行。

第四十四条 VP 换算表

1. 使用世界桥牌联合会公布的 VP 换算表。
2. VP 换算表包括小数 VP 换算表和整数 VP 换算表。中国桥牌协会主办的全国桥牌竞赛，使用小数 VP 换算表。
3. 当 IMP 差带小数时，可四舍五入取整后再换算。
4. 主办单位可以另行规定使用的 VP 换算表，但必须于赛前公布。

第四十五条 更正时限

1. 下列错误在一节（轮）比赛结束，运动员离开牌桌之前指出，可以更正；否则，原则上不予更正，不得增加得分，团体赛淘汰赛除外。
 - （1）记分错误；
 - （2）电子信息采集设备录入错误。
2. 下列错误在一节（轮）比赛规定结束时间后 30 分钟之内指出，可以更正；超过时限，原则上不予更正，不得增加得分。
 - （1）团体赛淘汰赛记分错误；
 - （2）团体赛结分错误；

(3) 双人赛和个人赛录入错误;

(4) 对声称或者承认有异议;

(5) 所打牌没有构成复式。

3. 下列错误在下节(轮)比赛开始前(一个阶段的最后一节比赛时,该时限为该节比赛规定结束时间后 30 分钟之内)指出,可以更正;超过时限,原则上不予更正,不得增加得分。

(1) 公布成绩有错误;

(2) 裁判以任何方式察觉的错误或者违例。

4. 成绩公布明显有误,在第二天比赛开始前(一个阶段的比赛当天结束时,该时限为该阶段最后一节(轮)比赛规定结束时间后 30 分钟之内)指出,可以更正;超过时限,原则上不予更正,不得增加得分。

5. 主办单位或者裁判长可以另行规定更短的更正时限。

第四十六条 团体赛的同分名次确定

一、循环赛

(一) 两队 VP 积分相同时

按下列顺序决定名次:

1. 两队在全部比赛中的 IMP 率,高者名次列前。

$$\text{IMP 率} = \frac{\text{IMP 总胜分}}{\text{IMP 总负分}}$$

2. 两队相互间比赛的 VP 值,多者名次列前。

3. 两队相互间比赛的 IMP 值,多者名次列前。

4. 两队相互比赛的基本分总和(TP),多者名次列前。

5. 两队在全部比赛中的 TP 率，高者名次列前。

$$\text{TP 率} = \frac{\text{TP 总胜分}}{\text{TP 总负分}}$$

6. 加赛 1 副牌，至决出胜者。

(二) 三队 VP 积分相同时

按下列顺序决定名次：

1. 三队在全部比赛中的 IMP 率，高者名次列前。

2. 如果其中一队在与之对比的两队的比赛中比每一队都获得更多的 VP，这个队是胜者，剩下的两队按前述“两队 VP 积分相同时”解决，下面类同。

3. 如果其中一队和另一队在两者之间的比赛中打平，并且在与之对比的剩下的一队的比赛中获得更多的 VP，这个队是胜者。

4. 如果其中一个队负于与之对比的另两个队，这个队将排在第 3 位。

5. 其他情况下，顺序比较以下几条：

- (1) 有关队净胜 IMP；
- (2) 有关队净胜基本分；
- (3) 有关队在全部比赛中的 TP 率；
- (4) 加赛 1 副牌，至决出胜者。

(三) 四个队或更多队 VP 积分相同时

按下列顺序决定名次：

1. 有关队在全部比赛中的 IMP 率。

2. 如果其中一队在与之对比的其他各队的比赛中获得更多的 VP，或者该队是唯一的只平一场并且战胜其他有关队的队，则该队是胜者，剩下的三队可按“三队同分时”解决，下面类同。

3. 有关队在全部比赛中的 TP 率。

4. 加赛 1 副牌，至决出胜者。

二、淘汰赛

按下列顺序决定胜负：

1. 比较两队的基本分总和（TP），多者获胜。
2. 比较获胜牌副数（包括胜 10 基本分的牌），多者获胜。
3. 加赛 8 副牌或 4 副牌。
4. 加赛 1 副牌，至决出胜者。

三、积分编排赛

（一）两队 VP 积分相同时

按下列顺序决定名次：

1. 相互间比赛的 VP 值、IMP 值，多者名次列前。
2. 有关队在全部比赛中的 IMP 率，高者名次列前。
3. 有关队在全部比赛中获胜轮数（VP 打平不计），多者名次列前。
4. 有关队的平均对手分（某队所遇过的所有对手的累积 VP 除以该队实打比赛轮数），多者名次列前。
5. 如仍相同，抽签决定。

（二）三队或三队以上 VP 积分相同时

按下列顺序决定名次：

1. 有关队在全部比赛中的 IMP 率，高者名次列前。
2. 有关队在全部比赛中获胜轮数（VP 打平不计），多者名次列前。
3. 有关队的平均对手分，多者名次列前。
4. 如仍相同，抽签决定。

四、一副一比团体赛

按下列顺序决定名次：

1. 依次比较同分队在相互比赛中的比赛分、获胜牌数、

基本分，多者名次列前。

2. 在共同打过的牌中，获胜牌数最多者名次列前。
3. 在共同打过的牌中，净得基本分总和最多者名次列前。
4. 加赛 1 副牌，至决出胜者。

第四十七条 双人赛和个人赛的同分名次确定

一、比赛分制

（一）在多节的比赛中

按下列顺序决定名次：

1. 比较有关运动员在本阶段各自最好一节比赛的得分（MP 或得分率），高者名次列前。
2. 比较有关运动员在本阶段各自次好一节比赛的得分，高者名次列前。
3. 比较有关运动员在本阶段与共同对抗过的本次比赛成绩最好的运动员相对抗的比赛中所得 MP 的多少，多者名次列前。
4. 比较有关运动员在本阶段与共同对抗过的本次比赛成绩排在第 2 位的运动员相对抗的比赛中所得 MP 的多少，多者名次列前。依此类推，直到平分被打破。

（二）在不分节的比赛中

按下列顺序决定名次：

1. 逐副比较有关运动员在每副牌中所得基本分的多少，在一副牌上得基本分多的计 1 分，而平分或所得基本分少的则不计分，最后得分多者名次列前。
2. 比较每副牌的比赛分，高于平均分的计 2 分，等于平均分的计 1 分，低于平均分则不计分，多者名次列前。

3. 如仍相同，抽签决定名次。

二、IMP 制

按下列顺序决定名次：

1. 依次比较同分运动员在相互比赛中的 IMP 值、TP 值，高者名次列前。
2. 如仍相同，比较在相关运动员共同打过的牌的净胜 TP 值，高者名次列前。
3. 如仍相同，抽签决定。

第四十八条 其他比赛的同分名次确定

在其他形式的比赛中，同分名次的确定办法参照以上规定确定。主办单位可以另作规定。

第四十九条 带分及其计算

主办单位在比赛之前确定比赛是否带分和带分方法。计算带分时，遇不能整除时，按四舍五入标准计算（保留 2 位小数）。

第五十条 团体赛带分方法

一、淘汰赛

两队在前一阶段比赛中相遇过，胜队带分。胜队在前一阶段名次在前，带净胜 IMP 的二分之一；否则，带净胜 IMP 的三

分之一。所带 IMP 最多不得超过本场淘汰赛（或附加赛）比赛牌数的四分之一。

二、循环赛

公式 1:

$$\text{带分 } C = \frac{S1-S0}{\Sigma (Si-S0)} XY$$

式中, C 为某队在本阶段应带 VP 数;

S1 为该队在前一阶段比赛中所得 VP 总分;

S0 为本阶段本组各队中在前一阶段比赛排名最后的队所得 VP 总分;

$\Sigma (Si-S0)$ 为本阶段本组各队前一阶段比赛各自所得 VP 分别与 S0 之差的总和;

X 为本阶段比赛该队应比赛的场数;

Y 为本阶段本组的参赛队数。

循环赛的带分要求小组中前一阶段的最后一名带 0 VP, 最高带分不超过 2X VP。如有超过, 则按照下面的公式 2 计算各队的带分。

公式 2:

$$\text{带分 } C = \frac{S1-S0}{Sx-S0} 2X$$

式中, Sx 为带分最多的队在前一阶段比赛中所得 VP 总分。

第五十一条 双人赛带分方法

双人赛的带分计算公式：

$$\text{带分 } C = \frac{M Q^2 A B}{E S}$$

式中，C 为某对运动员在本阶段应带 MP 数；

M 为该对牌手在前一阶段所得 MP 总数；

Q 为本阶段的参赛对数；

A 为本阶段每副牌的平均分；

B 为前一阶段比赛所打牌的总副数；

E 为前一阶段的参赛对数；

S 为本阶段所有参赛对在前一阶段的得分总和。

第六章 程序性判罚 和纪律性判罚

第五十二条 对违反程序规定 和比赛纪律的处理办法

1. 裁判有权对比赛中违反比赛程序和比赛纪律的情况给予处罚。
2. 同一比赛中的判罚标准必须统一。裁判视违规是否初犯、情节及后果是否严重性来决定处罚。不同类型比赛罚分的基本换算标准为：0.5 VP，等于 3 IMP，等于 10 % MP。
3. 所有的罚分，在阶段比赛的总得分中扣除，不计入当场（节）比赛成绩。

第五十三条 判罚尺度分类

以下判罚尺度，应用于程序性判罚和纪律性判罚。主办单位可以规定对某项违规执行较高或较低类别的判罚。裁判可以通过全场提醒，完成对某项违规的全场警告程序，对第一次违规直接按第二次违规进行判罚。

第一类判罚尺度：扣 2 VP，或 12 IMP，或 40 % MP。

第二类判罚尺度：扣 1 VP，或 6 IMP，或 20 % MP。

第三类判罚尺度：第一次违规警告、第二次违规扣 0.5 VP、再犯扣 1 VP。

第四类判罚尺度：第一次违规警告、再犯扣 0.5 VP。

第五十四条 程序性判罚

1. 未按规定参加赛前领队会：视情况扣 2VP。
2. 运动员不在比赛队参赛名单内：取消当场比赛成绩。
3. 未按时公布出场名单：按第三类判罚尺度判罚。
4. 未按出场名单入座：按第二类判罚尺度判罚。
5. 混合比赛男、女运动员就座方位违反规定：按第二类判罚尺度判罚。
6. 未按着装规定参加比赛：按第四类判罚尺度判罚。
7. 使用电子信息采集设备时，未按规定录入相关信息：按第四类判罚尺度判罚。
8. 未按时提交约定卡、未按规定公布叫牌体系：第一次违规警告，再犯扣 1 VP。
9. 未带约定卡上场比赛：按第三类判罚尺度判罚。
10. 使用了不允许使用的约定：扣 0.5 VP，如直接导致对方的损失将给予调整分。
11. 使用了未填入约定卡的约定：按第四类判罚尺度判罚。
12. 使用黄色体系或棕色约定叫的运动员未按规定提供防守措施：按第四类判罚尺度判罚，如直接导致对方的损失将给予调整分。
13. 未经裁判许可，叫牌和打牌期间查阅己方约定卡、笔

记或可能帮助记忆的工具：按第四类判罚尺度判罚，如直接导致对方的损失将给予调整分。

14. 复制比赛用牌时，牌型未抄完整、抄错或以“×”代表小牌：按第四类判罚尺度判罚，如影响到该牌作废则按第二类判罚尺度判罚。

15. 未正确核对牌型卡的方位或牌张数目即看牌：按第四类判罚尺度判罚，如影响到该牌作废则按第二类判罚尺度判罚，并对该牌给予人为调整分。

16. 打牌后未认真检查核对，致使牌张数目或方位出现错误：按第四类判罚尺度判罚，如影响到该牌作废则按第二类判罚尺度判罚；如果作废牌为违规方明显失分的牌，则加扣3VP。

17. 牌型卡未装入牌套、丢失或放错方位：按第四类判罚尺度判罚，如影响到该牌作废则按第二类判罚尺度判罚。

18. 抽看正在进行牌局的牌型卡或记录：按第四类判罚尺度判罚。

19. 利用叫牌的方式或节奏、推动推盘的速度或力度、询问或采取其他类似方式得到非法信息：按第三类判罚尺度判罚，如直接导致对方的损失将给予调整分。

20. 对约定性叫牌未及时作出提醒，或未按规定的方式作出提醒，或解释不准确或不完整：按第四类判罚尺度判罚，如导致对方可能的部分损失则扣违规方3IMP，如直接导致对方的损失将给予调整分。

21. 对叫牌的含义未按规定的方式进行询问或解释：按第四类判罚尺度判罚，如导致对方可能的部分损失则扣违规方3IMP，如直接导致对方的损失将给予调整分。

22. 未使用屏幕时，对方未询问而主动作出解释：按第三类判罚尺度判罚。

23. 屏幕两侧解释不一致：视情况扣 0.5 VP，如直接导致对方的损失将给予调整分。

24. 违反使用心理叫规定：扣 0.5 VP，如直接导致对方的损失将给予调整分。

25. 打牌时，过早地由手中取出牌张，表示有取得或失去该牌墩的意图；或过迟地打牌，借以迷惑对方：按第三类判罚尺度判罚，如直接导致对方的损失将给予调整分。

26. 乱抛牌张，不按规定摆放自己已打过的牌张：按第四类判罚尺度判罚。

27. 庄家、明手交换看牌：按第四类判罚尺度判罚。

28. 明手参与或暗示庄家打牌：按第三类判罚尺度判罚，如直接导致对方的损失将给予调整分。

29. 打牌阶段，提醒同伴已赢得或输掉的牌墩数额：按第四类判罚尺度判罚，如直接导致对方的损失将给予调整分。

30. 对防守信号的解释不准确或不完整：按第四类判罚尺度判罚，如导致对方可能的部分损失则扣违规方 3 IMP，如直接导致对方的损失将给予调整分。

31. 触摸或拿取其他运动员的牌张（庄家拿取明手的牌张除外）：按第四类判罚尺度判罚。

32. 比赛中，故意注视对方运动员使其感到困窘、厌烦；观察他人从手中取牌的位置或企图窥看对方牌情：按第三类判罚尺度判罚。

33. 未按规定填写记分表：按第四类判罚尺度判罚。

34. 双人赛中，未按裁判的指令入座、移位或无故离开座位：按第四类判罚尺度判罚。

35. 团体赛中，运动员坐错方位造成不能构成复式的牌：

(1) 重打全部或者部分比赛牌数的情况，双方各扣 1 VP。

(2) 未重打比赛的情况，双方各扣 3 VP。

36. 打完牌的运动员未按裁判的要求及时退场：按第四类判罚尺度判罚。

37. 一节比赛结束后，将比赛用具带离赛场；未将牌张装入牌套；叫牌卡未放入叫牌盒；按第四类判罚尺度判罚。

38. 团体赛胜队或主队未按时交记分表（一般为比赛规定结束时间 30 分钟后）：对责任队每次扣 3 VP。

第五十五条 纪律性判罚

1. 进入赛场未佩戴有效证件：按第四类判罚尺度判罚。

2. 赛场内大声喧哗：按第四类判罚尺度判罚。

3. 比赛中有不礼貌的语言或行为：按第三类判罚尺度判罚。极其严重者，取消当场比赛参赛资格；并上报主办单位，可能给予进一步处罚。

4. 比赛中未关闭移动通讯工具：对于未接听或未观看者，按第一类判罚尺度判罚；对于已接听或已观看者，取消其该场（节）比赛资格。多次或严重违反的，上报主办单位，可能给予进一步处罚。

5. 在赛场及赛场周边禁止吸烟区域内吸烟：按第一类判罚尺度判罚。多次或严重违反的，上报主办单位，可能给予进一步处罚。

6. 饮酒后进入赛场，或在赛场内饮用含酒精的饮料：按第一类判罚尺度判罚。多次或严重违反的，上报主办单位，可能给予进一步处罚。

7. 比赛中，擅自离开座位，观看其他参赛者比赛：按第三类判罚尺度判罚。

8. 比赛未结束即与他人比较得分：按第三类判罚尺度判

罚。

9. 比赛中，与他人讨论已打过的牌局：按第三类判罚尺度判罚，造成其他桌比赛牌作废时按第一类判罚尺度判罚。

10. 未上场的运动员观看本队的比赛：按第三类判罚尺度判罚。

11. 与参赛者有关的观众违反了赛场纪律：按第三类判罚尺度处罚相关队。

12. 团体赛，未经许可擅自进入闭室观看比赛：按第二类判罚尺度判罚。

13. 团体赛，闭室运动员打完牌后至开室观看比赛：按第三类判罚尺度判罚。

14. 有意篡改比赛成绩或比赛记录：取消违规者当场比赛成绩；并上报主办单位，可能给予进一步处罚。

第七章 申诉及仲裁

第五十六条 申诉程序

1. 参赛者可以对裁判在他的赛桌上所作出的任何裁决提出申诉。团体赛必须经领队同意，双人赛必须两名运动员均同意，方可提出申诉。

2. 所有申诉必须在当节比赛规定结束后 30 分钟内向裁判提出，并且向裁判提交正式书面申诉报告，缴纳申诉费，由裁判转交仲裁委员会。主办单位或者裁判长可以另行规定申诉时限。

3. 申诉费标准为 300 元人民币，主办单位可以另行规定申诉费标准。仲裁委员会认定为合理申诉时，申诉费退回；否则，申诉费不退回，由主办单位负责捐给慈善机构。

第五十七条 仲裁委员会

1. 仲裁委员会设主任一人，委员若干人，负责处理各类申诉判例。仲裁委员由主办单位选派。

2. 仲裁委员会在处理申诉判例时，应该遵照规程、规则和相关规定，本着公平、公正的原则，准确行使赋予的权力。仲裁委员会以简单多数形成裁决决定。

3. 未设置仲裁委员会时，主办单位应该规定申诉解决程

序，否则由裁判长履行仲裁程序，受理申诉，认真听取各方意见之后作出最终裁决。

4. 因为处理申诉判例需要，仲裁委员会可以向主办单位提出推迟比赛时间的建议。

5. 仲裁委员会的裁决为最终裁决，不得更改。申诉方如果仍有异议，有权进一步向上级主管单位提出申诉，但申诉结果无法改变比赛成绩。

第八章 附 则

第五十八条 与世界桥牌联合会规则的关系

本规则所附的中文版世界桥牌联合会《复式桥牌规则》是本规则的组成部分，其中如有与本规则不一致的，按本规则执行。

第五十九条 解释权

本规则最终解释权归中国桥牌协会。