

中国桥牌协会 复式定约桥牌裁判法 (试行)

目 录

第一节	总 则
第二节	裁判的责任
第三节	人员、场地和器材
第四节	比赛的报名
第五节	比赛编排及更换运动员限制
第六节	牌桌上的程序
第七节	比赛用时
第八节	弃权及其处理
第九节	叫牌体系及约定叫的使用与提醒
第十节	程序性判罚
第十一节	纪律性判罚
第十二节	赛场管理
第十三节	比赛的记分及更正错误的时限
第十四节	同分名次的确定
第十五节	带分方法
第十六节	申诉及仲裁

第一节 总则

第 1 条 为提高国内桥牌竞赛组织水平，指导桥牌竞赛的组织工作，规范桥牌竞赛，特制定本裁判法。

第 2 条 中国桥牌协会主办的全国性比赛执行本裁判法，但比赛组委会可通过比赛规程及补充规定对本裁判法的部分内容进行修订。比赛规程及补充规定中已有明确规定的，应按相关规定执行；没有明确规定的，应参照本裁判法有关条款执行。

第 3 条 国内桥牌比赛均应执行《中国桥牌竞赛规则》。

第二节 裁判的责任

第 4 条 裁判长的身份

裁判长是比赛主办机构的正式代表。中国桥牌协会主办的全国性比赛须由国家级裁判担任裁判长。

第 5 条 裁判的职责范围

- 一、裁判负责处理竞赛方面的所有技术问题。
- 二、裁判受《中国桥牌竞赛规则》、本裁判法以及比赛主办机构公布的竞赛规程和补充规定的约束。

第 6 条 裁判的职责和权力

根据比赛的规模，比赛组委会可将部分下列的裁判职责和权力交由其他部门负责。

- 一、检查、指导布置赛场

赛前，裁判应对比赛场地的分配、座位的安排、比赛器材的准备、场地的设施等进行认真的检查和指导，使之符合比赛的要求。

二、接受报名

接受参赛人员的报名，并编排比赛方法和座次。

三、制定比赛规定

制定适当的比赛规定，并在赛前向参赛者宣布。

四、维护纪律、保证比赛正常进行

裁判有权对违反赛场秩序和赛场纪律的赛员、观众，予以规劝、警告、罚分、取消该场（节）部分或全部比赛资格、禁止参观比赛。

五、公正执法

裁判在执行任务时，应随身携带《中国桥牌竞赛规则》、本裁判法以及比赛主办机构公布的竞赛规程和补充规定，公正、准确地做出裁决，并告诉赛员按照规则其所享有的权利和应负的责任。

六、记分

及时公布每场（节）的比赛成绩，并向参赛者公告该成绩公布的具体时间。

七、更正错误

在桥牌规则 79C 款规定的时限内，裁判要对以任何方式察觉的错误或违规加以纠正。

八、判罚或放弃处罚权

在需要时按照桥牌规则做出适当的判罚。裁判可根据非违规方的请求，并通过自己的斟酌决定，允许非违规方放弃处罚权。

九、接受申诉

裁判应接受所有符合程序要求的申诉，并按规定经裁判长裁决或及时送交仲裁委员会处理。

十、竞赛报告

比赛结束后，裁判长应撰写竞赛报告，上交比赛主办机构。竞赛报

告的内容包括：比赛情况评述、比赛成绩、典型判例、经验与教训、意见和建议等。

十一、指派助手

裁判长可根据需要指派助手，协助裁判执行任务。

第三节 人员、场地及器材

第7条 比赛举办机构应做好人员配备、场地及器材的准备工作。

第8条 场地要求

比赛场地的一般要求为：

一、每张赛桌所需的占地面积至少为 9 平方米，主要通道的宽度不窄于 0.8 米。全场采用相同牌型的比赛，桌位要离得远一些，以赛员在桌上不能看到或听到其他桌牌情为准。全场不采用相同牌型的比赛，桌位可近一些。

二、赛场外应有相当于赛场总面积 1/4 的大厅，用于成绩公布、公布出场名单、结分及人员疏散。

三、赛场应有充足且均匀的灯光照明。在使用桌上屏幕时，屏幕两侧的灯光照度都要达到要求，并确保桌面不因屏幕出现阴影。场外大厅也应有充足的照明。

四、团体赛时，开室和闭室应尽可能有单独使用的卫生间。

五、双人赛时，各组的桌位要明了，小组内桌号应顺序排列、首尾相接，利于赛员比赛中移位及传牌。

六、大型比赛赛场内外均要有音响设备。在赛场附近准备 2-3 间、每间面积不小于 20 平方米的房间，作为比赛办公用房。

七、赛场内应提供饮用水。有专人负责打扫卫生及其他服务工作。

八、赛场内应设有裁判、仲裁工作台。

第9条 场地的布置

赛场的布置应力求做到整齐、明了。

一、在赛场显著位置，可设置比赛主体会标或背景板。建议悬挂倒计时钟或标准时钟。

二、赛场和办公室、卫生间应有明显的标志。

三、使用屏幕时，应将北、东方向安排在幕的一侧；南、西方向安排在另一侧。屏幕窗口的开启装置应在南、西一侧。

四、每张赛桌上均应标明方位。

五、布置场外大厅，张贴比赛所需的比赛表格、公告文件及指示牌。

六、要明确的标识各种路标。

第10条 比赛器材

比赛器材的一般要求为：

一、比赛用桌为边长 80 cm -100cm、桌高 73-78cm 的方桌，每桌配备 4 把椅子，以及 2 个搁放牌具的茶几。

二、使用屏幕时，应按每张赛桌 1 套屏幕、1 个推盘、4 个叫牌盒配置。

1. 屏幕的规格：

屏幕的尺寸应为：幕宽至少超出桌面对角线长 20cm（即每边至少超出 10cm）；幕高 70-80cm；中间窗口宽 50-55cm、高 20cm。

2. 推盘的要求：

推盘应与牌套相配套。推盘的颜色不得采用红色、绿色或兰色。

三、根据比赛需要准备足够的牌套及牌。牌套上的开叫人及局况的标志要和桥牌规则的规定一致。应准备多种颜色的牌套并贴好分组标签。比赛用牌的大小与牌套配套。牌的背面应该为对称图案，并有均匀对称的白边。牌上不得有污损。

四、其他比赛器材：出场表、牌型卡、叫牌卡（各种卡不可缺张）或叫牌纸、记分表、记录表、比赛成绩表、比赛安排表、轮次表、各种比赛分换算表、罚分通知单、申诉表、复写纸、垫板、询问及解释用纸等比赛技术表格和必备的文具用品。

五、供发牌、算分、编辑公报、转播比赛用的计算机（可能需要上网）、打印机、投影仪、复印机及耗材。

第四节 比赛的报名

第 11 条 比赛的报名及规定

一、比赛应在规定的时限内完成报名手续。超过时限没有报名者，原则上不得参加比赛。

二、除另有规定外，团体赛每队队员人数为 4-6 人。双人赛必须由 2 人组成一对报名参赛。

三、已报名者，如无故缺席以至影响比赛的进行，主办单位应给予处罚。可处以停止该队（对）参加下届比赛的处罚。如有比赛保证金，可没收其保证金。

第五节 比赛编排及更换运动员限制

第 12 条 比赛办法

比赛报名后，裁判应根据比赛规程或报名情况制定比赛办法。在将比赛办法公告参赛者后，应抽签决定各队（对）的分组及队（对）号。

第 13 条 淘汰赛种子队安排及蛇形排列问题

（一）单败淘汰赛

在单败淘汰制比赛中，如有 2^n 个队参赛，则比赛 n 轮后会产生冠

军。但要注意合理安排各轮对阵的对手，应按各队的实力，采用蛇形排列方法去排出单淘汰赛各队的比赛位置。假如参赛队不够 2^n 个队，应让实力较强的队在第 1 轮比赛时轮空。

1. 单淘汰赛的组织方法

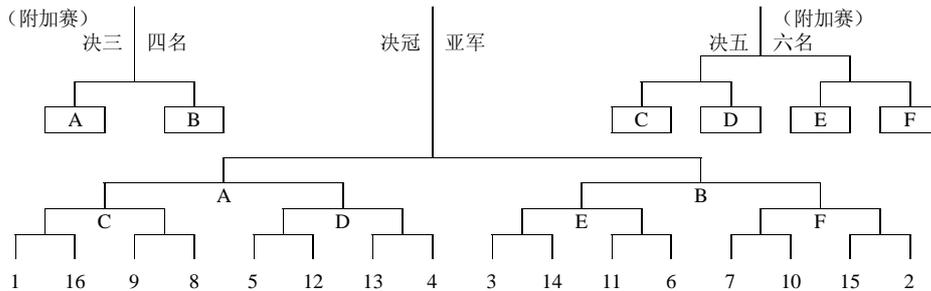
(1) 确定比赛的轮数及每轮所打的牌数：首先根据比赛时间长短和比赛报名队数确定比赛的轮数和每轮所打的牌数。一般取最接近报名数的 2 的整数幂为比赛的标准队数。

(2) 抽签：淘汰赛要通过抽签确定各参赛队的比赛号码，依次确定比赛的位置。抽签应由裁判主持进行，特殊情况下也可由裁判代为抽签。

在设种子队的情况下，种子队不参加抽签。抽签前先将种子队的号码取出。

如果有多个同属一个地区或单位的队一起抽签或有其他原因需回避的队，要注意安排这些队回避，尽可能保证他们分配在编排表的不同半区，以避免他们过早相遇，这时应先由需要回避的队抽签以便于调整解决好回避问题，然后其余的队再抽签。

(3) 比赛编排：单淘汰赛按照比赛编排表顺序逐轮进行，下面以 16 队单败淘汰为例介绍比赛的组织方法。



16 队单败淘汰赛编排表

注：①在实际比赛编排中，队号的安排一般按照各队的实力或前一阶段的比赛成绩作为参考，根据各队实力的强弱将队号从 1 号往下排；

②按照队号进行蛇行编排；

③注意各对阵队的“权重”相等，亦即各对阵队的队号之和相等；

④假若只有 15 个队时，则安排第一轮 1 号队轮空；少两队时也采取类似安排。

2. 种子队

(1)种子队的个数及确定的原则：在淘汰赛中，为防止强队因编排原因造成过早相遇而被淘汰，可以把强队设为“种子”队。种子队在编排表中被安排在特定的编号位置。淘汰赛中种子队的个数一般为 2 的整数幂，一般不超过比赛标准队数的 1/4。

(2)种子队的号码位置：最强的种子队列为 1 号种子，次强的种子队列为 2 号种子，在编排时应保证使他们如在前面的比赛中全胜，则将在决赛轮（最后一轮）相遇。3 号、4 号队若在前面的比赛中全胜，则将在半决赛轮（倒数第二轮）分别于 2 号、1 号种子队相遇。其余种子队的安排也要考虑尽可能避免过早相遇。

下面给出的种子位置表将适用于不多于 256 个队的淘汰赛。查表方法是：按比赛所设的种子队数目，在表中逐行由左向右依次摘出小于或等于比赛号码位置数的号码即为种子队所在位置号码。

种子位置表

1	256	129	128	65	192	193	64
33	224	161	96	97	160	225	32
17	240	145	112	81	176	209	48
49	208	177	80	113	144	241	16
9	248	137	120	73	184	201	56
41	216	169	88	105	152	233	24
25	232	153	104	89	168	217	40
57	200	185	72	121	136	249	8

在双败淘汰赛和分组循环赛中也要考虑好种子队的位置问题。只要已有前一阶段的成绩，则后一阶段要再分组时就有参照，均可按蛇形排列分组。

3. 轮空

报名队数如果少于标准队数,应在标准号码中设置必要数量的轮空号码位置,使其实际队数加上轮空号码的总数满足标准位置的数目。这样第一轮有的队会遇到一个轮空号码而轮空,不通过比赛而直接进入第二轮。出于保护强队的考虑,轮空的机会尽可能安排给强队。轮空位置可以查轮空位置表获得。

轮空位置表

2	127	66	63	34	95	98	31	18	111	82	47	50	79	114	15
10	119	74	55	42	87	106	23	26	103	90	39	58	71	122	7
6	123	70	59	38	91	102	27	22	107	86	43	54	75	118	11
14	115	78	51	46	83	110	19	30	99	94	35	62	67	126	3

注: ①该表适用于 128 队以下, 轮空位置最多为标准队数的 1/2。

②轮空位置表的使用方法为: 按比赛所需轮空位置的数目, 依次逐行由左向右摘出小于或等于比赛标准位置数的号码, 这些号码即为轮空的位置号码。

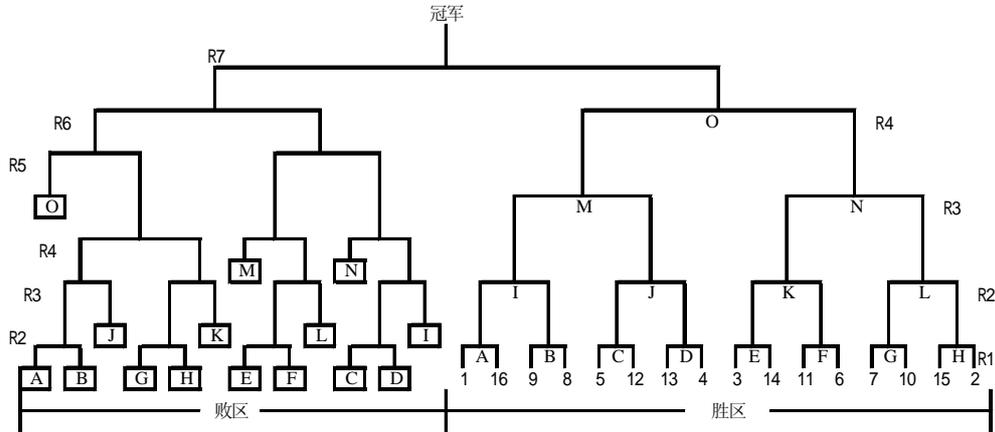
(二) 双败淘汰赛

双败淘汰赛的编排办法有:

1. 标准编排: 败区在一些轮次编排中通过比胜区多进行一轮比赛来调整败区保留的队数, 使其永远与新进入败区的队数相等, 去实现每轮或全部为败区胜队之间的比赛, 或全部为败区胜队与新进入败区队之间的比赛。下面的图示以 16 队双败淘汰赛为例给出标准编排轮次图。

2. 紧凑编排: 败区在编排中, 在保证编排符合上述原则的基础上, 尽可能早的安排新进入败区的队进行比赛, 而不必等待败区保留的队数与新进入败区的队数相等。这样败区每轮中可能有败区胜队之间的比赛和败区胜队与新进入败区队之间的比赛。使用这种方法时, 新进入败区的队各轮交替从上或从下安排对手。

16 队双败淘汰赛轮次图



第 14 条 循环赛的编排

循环赛编排中需注意的一般原则为：各队打主客队的次数尽量均等；不可连着三场打主队（或客队）；可在各桌上都坐过，但这不严格办。

在入组抽签之前要先将比赛安排表公之于众，这样才公正。

在双循环赛中，由于一般规定第二循环的队号为各队在第一循环的名次，这时为使赛况激烈，通常将最后一场比赛安排为 1-2，3-4，5-6，……的形式。在后几场比赛中，也尽量使强队互相遇到。

在比赛轮次表中可将最大队号的队排在最大号赛桌比赛，在单数队比赛时可直接取消最大号赛桌。轮次表中可使最大号队依次与各队相遇，在单数队比赛时各队轮空的轮次即为该队队号。下列各表，满足以上几点要求：

6 队比赛轮次表

轮次	第 1 台	第 2 台	第 3 台
1	3—5	4—2	1—6
2	5—4	1—3	6—2
3	4—1	2—5	3—6
4	2—3	5—1	6—4
5	1—2	3—4	5—6

8 队比赛轮次表

轮次	第 1 台	第 2 台	第 3 台	第 4 台
1	3—6	4—5	2—7	1—8
2	5—3	7—1	6—4	8—2
3	4—7	2—6	1—5	3—8
4	6—1	5—2	7—3	8—4
5	2—3	6—7	1—4	5—8
6	7—5	4—2	3—1	8—6
7	1—2	3—4	5—6	7—8

12 队比赛轮次表

轮次	第 1 台	第 2 台	第 3 台	第 4 台	第 5 台	第 6 台
1	6—11	2—7	3—8	4—9	5—10	1—12
2	11—1	10—6	7—3	8—4	9—5	12—2
3	1—10	2—11	6—9	4—7	5—8	3—12
4	9—1	10—2	11—3	8—6	7—5	12—4
5	1—8	2—9	3—10	4—11	6—7	5—12
6	7—1	8—2	9—3	10—4	11—5	12—6
7	1—6	2—3	4—5	8—9	10—11	7—12
8	5—1	4—2	6—3	10—7	11—9	12—8
9	1—4	2—6	3—5	7—11	8—10	9—12
10	3—1	5—2	6—4	9—7	11—8	12—10
11	1—2	3—4	5—6	7—8	9—10	11—12

没有事先准备比赛轮次表的情况下，可采用“逆时针轮转编排法”。现以 6 队循环赛为例。先将队号按逆时针方向排成两列，而每行相对的两个数即为第 1 场对阵的队号；以后，1 号不动，其他号按逆时针方向轮转一个位置，就得到第 2 场对阵情况；类似地排出全部 5 场比赛的对阵情况为：

第 1 场	轮转方法	第 2 场	第 5 场
1—6		1—5	1—2
2—5		6—4	3—6
3—4		2—3	4—5

编排后，可对主客队及比赛桌位的做调整。

循环赛中，为使同一单位或来自同一地区的队早相遇，可采用控制抽签的方法，先将有关队的队号抽定，再进行其他队的抽签。如来自同一地区的参赛队太多，则被迫采用“拼表”（如将两个4队比赛安排表拼成8队比赛安排表）的办法来排出比赛安排表，并先进行控制抽签工作。

第16条 瑞士制团体赛的编排

瑞士制团体赛是一种积分编排制比赛，它为在较短时间内解决多个队比赛提供了一种比赛方法。全胜队为冠军的瑞士制：应限制参赛队数为 2^n 个，进行 n 轮比赛，且每轮对阵双方要分出胜负，第二轮起将分别按胜者组和败者组去排阵，每个组内是按VP积分多少排阵。这样，在 n 轮比赛后，会产生一支全胜队获得冠军，而以下名次则按VP积分多少排出。

以积分决定名次的瑞士制：不严格要求队数和轮数，通常都是按积分多少去编排对阵情况，录取名次时也完全按积分的多少来决定。建议比赛轮数：16队以内，打4-6轮；在17-32队时，打5-9轮；在33-64队时，打7-12轮。

瑞士赛的第1轮对阵应安排强队碰弱队，如果已知各队在前一阶段比赛的名次排位，则可按蛇形排列方式排出第1轮对阵情况。但如果对各队的实力不清楚，亦可抽签决定第1轮对阵情况。每轮赛后，由裁判根据比赛结果进行下一轮的积分编排工作。从第2轮起，比赛对阵按“高分对高分、低分对低分”来进行；但注意任何两队只相遇一次，如按积分情况出现重复对抗时要调整，调整办法是将积分较少的队和名次在后的下一队做对调。

在编排中，如遇到几个队积分（含扣分）相等时，在可能的情况下（如采用计算机进行编排等），应确定相关队的排名，并据此编排；通常无法及时区分相关队排名的情况下，在单数轮从小号队排序到大号队

(即小号队排在前), 双数轮时从大号队排序到小号队, 这样会有一些的排位对阵方式。主客队的确定, 可规定在单数轮时对阵双方中的小号队打主队, 在双数轮时大号队打主队。也可采用名次在前的队作为主队的方式。组织小型比赛可简单规定为小号队打主队。

单数队参赛的瑞士赛有两类处理方法。第一类方法是每轮排在最后的 3 个队采用队式小循环赛, 这时又可分为两种办法: ①这 3 个队相互之间的比赛牌数是原来瑞士赛每轮牌数的一半, 按相应牌数的 VP 折算表计分后, 两场 VP 的平均值记入瑞士赛这一轮的得分栏中; ②比赛牌数不减, VP 也不用做处理, 这 3 个队用两轮瑞士赛的时间去完成队式小循环赛, 这种办法要求原定瑞士赛的总轮数是双数才合适。第二类方法是抽签决定某队在第 1 轮轮空, 以后每轮积分最少的队轮空, 任何队只能轮空一次, 轮空队该轮得分为平局时的 1.2 倍。

第 17 条 赛员的座位

一、同伴间的方位座位可由赛员在赛前自行选定, 但一经选定, 则在一场(节)比赛中未经裁判同意, 不得更换方位。在要求由男、女各一名赛员组成搭档的混合比赛中, 男性赛员坐北或西, 女性赛员坐南或东。

二、团体赛中, 主队坐开室南北和闭室东西, 客队坐开室东西和闭室南北。

三、双人赛和个人赛中, 赛员需按照裁判公布的编排情况及其指令入座。

第 18 条 团体赛中的主客队和座位选择权

一、主客队的确定:

由裁判抽签决定主客队或按裁判的公布执行。循环赛中, 比赛轮次表中队号在前者为主队。双循环赛, 第二循环时双方在第一循环中打客

队的队为主队。在其它比赛中，在比赛轮次表中要标明主客队。

二、座位选择权及公布出场名单：

1. 在只打一节比赛时，两队均无座位选择权，开赛前两队按裁判规定的时间同时公布出场名单。

2. 比赛总节数为 2 节及 2 节以上时：

(1) 总节数为偶数时，先由抽中签的队挑选其中的 1 节有座位选择权，再由未抽中签的队在剩余的各节中挑选 1 节有座位选择权；此后，如此反复交替选择，直至选完。

(2) 总节数为奇数时，最后一节双方均无座位选择权，前面的各节，按总节数为偶数时的办法执行。

3. 有使用高度非常用（HUM）体系组合的队在与没有使用 HUM 体系组合的队比赛时，无座位选择权，对方有座位选择权。在两支均有使用 HUM 体系组合的队比赛时，按上述 1 款或 2 款的办法执行。

4. 每节比赛在 10 副及以下副数时，无须填写出场名单。比赛开始前 5 分钟，队员同时入座。如有问题，则采用背靠背填出场表的办法。

5. 每节比赛在 11 副及以上副数时，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。

6. 参赛者公布了出场名单或其队员已入座后，如要更改出场情况，对方也可做出更改。

7. 没填出场表就上场比赛，将受到程序性判罚。

第 19 条 更换运动员限制

一、团体赛中，未报名者不得参加比赛，全队参赛人数不得超过规定的限额；未经裁判特别许可，一节比赛中途不得换人。

二、双人赛中，未经裁判特别许可不得换人。不得由 3 名及以上队员组成一个搭档参加比赛。

三、凡违反本条规定的，取消相关队（对）的比赛资格及全部成绩，并给予纪律处分。

第六节 牌桌上的程序

第 20 条 比赛语言规定

在中国境内的桥牌比赛中，除非有特殊规定，应以普通话作为与他人之间交流时使用的语言。比赛中应提交中文约定卡，其中可内含桥牌专用英文符号。

第 21 条 赛员的责任和行为规范

一、赛员须按规定认真填写、上交约定卡，没填入约定卡的约定叫不得使用。每名赛员均须携带自己的约定卡上场比赛。

二、比赛中，凡发生任何违规、违纪问题，或赛员认为有不正常现象发生时，均须按照规定召请裁判，由裁判进行处理。

三、由桌上不移位的赛员（一般为北家）负责管理、拿取、放置和传递比赛用牌（裁判另有安排时，按其安排执行）。

四、比赛中，赛员应按照裁判的要求，分发、复制比赛用牌，并认真抄写牌型。赛员应尽量按牌套的副序，从小号到大号依次打牌。

五、赛员应从正确的牌套方位中取牌，先确认牌型卡方位及牌张数目无误后，方可看牌及牌型卡。打牌后，也要把牌正确地还回牌套中。

六、严禁秘密约定。所有约定性叫牌（包含搭档间习惯性的默契），均须按照规定的方式，及时向对方做出提醒（按规定可以不做提醒、或对方要求不做提醒的除外）。

七、在不使用桌上屏幕时，做出跳叫的赛员可使用“停止叫牌卡”（“STOP”卡），其下家须在该赛员收入回“停止叫牌卡”后（约 10 秒钟后）做出叫牌。赛员如使用停止叫牌卡，则每次跳叫时都使用，不得有

时候使用，有时候又不使用。

八、首引牌张须先牌面向下地放在桌面上，应待对方予以确认后再翻明（主办机构亦可另作规定）。首引牌张一经选定，不得更改（有违规则时除外）。在首引牌张翻明后，明手再摊明牌。

九、打牌中，赛员不可触摸、翻看别人的牌张。明手不得与庄家交换看牌或看庄家的牌型卡。打牌结束前，已完成的牌墩不得要求查看。

十、由坐南的赛员负责准确、完整地填写需送交记录台的记分表（团体赛记分表通常为一式三联，第一联交记录台，第二联由南北方保留，第三联留在赛桌上交执场裁判）。

十一、坐东（或西）的赛员在团体赛中，负责填写自己队留存的记分表，并与南家所填记分表进行核对及签名确认。

十二、坐西（或东）的赛员在双人赛中，负责对南家所填记分表进行核查，并签名确认。

第 22 条 书写叫牌的规定

一、书写叫牌的符号

1. 线位墩数：用阿拉伯数字 1、2、3、4、5、6、7 表示。

2. 定约名目及叫牌：无将（NT）、黑桃（S）、红心（H）、方块（D）、草花（C）；加倍（X）、再加倍（XX）、不叫（/）。

3. 最终不叫用 // 表示。

二、采用书写叫牌时，赛员所做的每一次叫牌均须写于叫牌纸上规定的范围内，字体及字的大小前后一致，书写时一气呵成，保持均匀的书写速度和力度。

第 23 条 桌上屏幕的使用

一、叫牌开始时，应将屏幕的窗口关闭。在首攻牌张放置在桌面上后，再由西家及南家将屏幕的窗口打开。

二、使用屏幕时桥牌规则的变更判罚

1999年审定的《中国桥牌竞赛规则》的下列条款受到影响：

1. 规则 9A2(b)(1)；规则 42B(3)；规则 43A(1)(b)——明手此时可以指出某一防守人过早暴露牌张的违规。

2. 规则 13——应用第一段时，只在叫牌已经被屏幕另一侧知道时才判给人为调整分并处罚违规者。

3. 规则 16——在使用屏幕的情况下，在叫牌期间，节奏的变化通过推盘返回的迟缓和迅速来加以体现。接到推盘一侧的赛员才是应该指出异常的人；因此，非违规方赛员指出发生在屏幕自己一侧的违规是违反规定的。20秒的延迟不被认为足以传递非法信息。

4. 规则 20——叫牌的复述。叫牌卡从推盘上收起前，赛员通过检查叫牌卡得到叫牌的复述；第一墩时，若赛员还想得到复述，不能再使用叫牌卡，它可以通过屏幕同侧的对手的书写得到复述。

5. 规则 25-32；规则 34；规则 36-39——对这些规则的违反，采用如下的程序：

(1) 推盘未推过去：在推盘推过去前，违规者的同侧对方可以指出违规并召请裁判。裁判应纠正违规，不判罚。注意违规的叫牌不能接受。

(2) 双方过错：当违规叫牌因双方过错（无论是做出违规叫牌的赛员，还是正确的应推盘人——北家或南家——在纠正违规前推过了推盘）推至屏幕另一侧时，屏幕另一侧的赛员均有责任指出违规并召请裁判。裁判应将推盘退回到违规一侧加以纠正，不判罚。违规的叫牌不能接受。

(3) 一方过错：当叫牌推至屏幕另一侧时，该侧的两名赛员均有责任指出任何违规并召请裁判。如果未出现(2)的情况，叫牌应成立，退回到违规一侧，按规则的相应条款处理。

(4) 未注意到违规：当违规叫牌通过屏幕，并且没有赛员指出，推盘回到违规叫牌一侧时，叫牌成立，不判罚。但是不能成立的叫牌应用

规则 35。

(5) 合法信息或非法信息：任何过错方从取消叫牌中得到的信息都是非法信息，无过错的一方得到的信息是合法信息。如果裁判认定从取消叫牌中得到的非法信息影响了正常叫牌，他应判给人为调整分。

6. 规则 33——接续叫牌取消，不判罚。

7. 规则 40——提醒。出现应提醒的叫牌时，赛员应提醒屏幕同侧的对手。当推盘通过时，幕另侧的两名赛员均应立即对应提醒的叫牌加以提醒。

8. 规则 41A——越序首引。违规者的同侧对手应努力避免越序首引。牌面向下的越序首引可以收回，不判罚。如果窗口尚未打开，牌面向上的越序首引可以收回，不判罚。若牌面向上的越序首引后，窗口已经打开，而做庄一方始终没有过错：(1) 屏幕另侧正确的首引未暴露，按越序首引应用规则 54 处理；(2) 屏幕另侧正确的首引已暴露，则越序首引的牌张作为重罚张。若做庄一方错误地打开窗口，此首引被接受。如果裁判认为有赛员知道他打开窗口接受此首引可能会获利，他应判给裁定调整分。

9. 规则 73D——在叫牌期间，当对手叫牌过快时，通过放慢自己的叫牌（如将已经的叫牌放在面前而不放在推盘上）或在推推盘前等待片刻来调整速度都是正当的。推盘移动随意地有些延迟是允许的。

10. 规则 76——观众。观众不得坐在可以同时看到屏幕两侧的位置。

第 24 条 叫牌卡及推盘的使用

一、赛员须将叫牌卡整齐且尽量间隔相等地放置在叫牌推盘中。

二、叫牌时，赛员应将所作叫牌的叫牌卡一次拿出，不得反复地插入、抽出叫牌卡，借以迷惑对方或传递非法信息。

三、任何合法叫牌的叫牌卡一旦放置在推盘上则不得更改。

四、在叫牌过程中，当屏幕同侧的两名赛员都将叫牌卡放置好后，由南家或北家将推盘推至屏幕的另一侧。在推动推盘时，应尽量保持力度和节奏的一致。推盘应尽量在屏幕两侧的时间相等。

五、在整个叫牌和打牌过程中，该副牌的牌套应始终放置在推盘上。

第七节 比赛用时

第 25 条 比赛用时的一般规定

一、团体赛的比赛用时为：

8 副牌——1 小时 5-10 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。

各场（节）比赛之间应有不少于 20 分钟的间隔时间。

二、其它比赛副数的打牌用时，可按照有屏幕时每 1 副牌用时 8.5 分钟，无屏幕时每一副牌 7.5-8 分钟计算。如需要复制比赛用牌时，主办机构可按照每复制一副牌 1-2 分钟的时间增加相应的比赛用时。

第 26 条 对迟到的判罚

一、团体赛

1. 在循环赛等计 VP 的比赛时：

迟到 0⁺—5 分钟：正式提出警告；第二次再犯按迟到 5⁺分钟的条款处罚；

迟到 5⁺—10 分钟：扣 1VP；

迟到 10⁺—15 分钟：扣 2VP；

迟到 15⁺—20 分钟：扣 3VP；

迟到 20⁺—25 分钟：扣 4VP；

迟到 25 分钟以上：由比赛仲裁委员会处理，可提出包括丧失比赛权利的意见或做出更严厉的决定。

2. 在淘汰赛等不计 VP 的比赛时：

迟到 0⁺—5 分钟：正式提出警告；第二次再犯按迟到 5⁺分钟的条款处罚；

迟到 5⁺—25 分钟：扣 1IMP，再加上超过下限的每 1 分钟扣 1IMP（迟到未满 1 分钟按 1 分钟计）；

迟到 25 分钟以上：由比赛仲裁委员会处理，可提出包括丧失比赛权利的意见或做出更严厉的决定。

二、双人赛及个人赛

1. 比赛分制时：

迟到 0⁺—5 分钟：正式提出警告；第二次再犯扣 1 副牌顶分的 10% 比赛分；

迟到 5⁺—10 分钟：扣 1 副牌顶分的 10%；可酌情扣打 1 副牌，该副牌违规方得 0MP，非违规方得平均正分；

迟到 10⁺—15 分钟：扣 1 副牌顶分的 20%；可酌情扣打 1-2 副牌，每副牌违规方得 0MP，非违规方得平均正分；

迟到 15⁺—20 分钟：扣 1 副牌顶分的 30%；可酌情扣打 2-3 副牌，每副牌违规方得 0MP，非违规方得平均正分；（如每轮只打 2 副牌时，可判违规方该轮弃权。）

迟到 20 分钟以上：判违规方该节弃权。

2. IMP 制时：

迟到 0⁺—5 分钟：警告；第二次再犯扣 3IMP；

迟到 5⁺—10 分钟：扣罚 3IMP；可酌情扣打 1 副牌，该副牌违规方得 0IMP，非违规方得 3IMP；

迟到 10⁺—15 分钟：扣罚 6IMP；可酌情扣打 1-2 副牌，每副牌违规方得 0IMP，非违规方得 3IMP；

迟到 15⁺—20 分钟：扣罚 9IMP；可酌情扣打 2-3 副牌，每副牌违规方得 0IMP，非违规方得 3IMP；（如每轮只打 2 副牌时，可判违规方该轮弃权。）

迟到 20 分钟以上：判违规方该节弃权。

第 27 条 对打牌迟缓、超时的判罚

一、团体赛

1. 在循环赛等计 VP 的比赛时：

超时 0⁺—5 分钟：扣 1VP；

超时 5⁺—10 分钟：扣 1.5VP；

超时 10⁺—15 分钟：扣 2VP；

超时 15⁺—20 分钟：扣 2.5VP；

超时 20⁺—25 分钟：扣 3VP；

超时 25 分钟以上：由比赛仲裁委员会处理，可提出包括丧失比赛权利的意见或做出更严厉的决定。

此扣分为双方扣分的和，若双方负责，则各扣规定扣分的 1/2。若某一方赛员认为对方拖延了比赛时间，应尽早向裁判报告，裁判或仲裁委员可通过观察决定双方应按照多大比例对超时负责，之后按规定进行处罚。

2. 淘汰赛时：

超时 0⁺—25 分钟：每超时 1 分钟扣罚责任方 1IMP（超时未满 1 分钟按 1 分钟计）；

超时 25 分钟以上：停止比赛，未打的牌取消。或一方认为对方故意拖延比赛，可向比赛仲裁委员会申诉，可提出包括违规方丧失比赛权利的意见或做出更严厉的决定。

在淘汰赛中，仍可观察决定某队应按多大比例对超时负责。

二、双人赛和个人赛

1. 比赛分制时:

超时 0+—2 分钟: 正式提出警告, 再犯扣一副牌顶分的 10%;

超时 2+—5 分钟: 扣罚一副牌顶分的 10%;

超时 5+—10 分钟: 扣罚一副牌顶分的 20%;

超时 10 分钟以上: 停止打牌; 违规方扣罚一副牌顶分的 20%, 未打的每副牌均得平均负分; 非违规方未打的每副牌得平均正分。

2. IMP 制时:

超时 0+—2 分钟: 正式提出警告, 再犯扣 3IMP;

超时 2+—5 分钟: 扣罚 3IMP;

超时 5+—10 分钟: 扣罚 6IMP;

超时 10 分钟以上: 停止打牌; 违规方扣罚 6IMP, 未打的每副牌均得 -3IMP; 非违规方未打的每副牌得 3IMP。

三、裁判可根据比赛用时的需要去停止打牌, 但已开始叫牌阶段的牌必须打完, 此时超时按相应标准扣分。团体赛中被减打的牌, 按“不能构成复式的牌”处理。

四、比赛中, 若某一方赛员认为对方拖延了比赛时间, 应尽早向裁判报告。裁判或仲裁委员通过观察决定双方应按多大比例对超时负责, 之后按规定进行处罚。

第八节 弃权及其处理

第 28 条 弃权的处理

一、计分办法

1. 团体赛

(1) 循环赛计 VP 时, 发生弃权的计分方法:

A. 弃权方该场的 VP、IMP、TP 均为 0 分。

B. 非弃权方该场的 VP 按下述三项方法中选择最高的一项计分:

①非弃权方本阶段以前几场比赛的平均 VP 数;

②用 30 减去弃权队本阶段前几场比赛的平均 VP 数,但最高限制为 25VP(本项在采用 25:0 制 VP 时使用);

③该场获得 VP 平局时得分的 1.2 倍;一般为 18VP。

对于连续弃权 2 场或间断弃权 3 场的队取消其比赛资格,并追究责任,可进一步处罚;其比赛场数如未达到该循环赛总场数之半时,其成绩全部无效。

C.非弃权方该场的 IMP 按所得 VP 相应的 IMP 平均值计。

(2)一副一比比赛时:

A.弃权方该场的比赛分、TP 均为 0 分。

B.非弃权方该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。

(3)实行场分制时:

A.弃权方该场的场分、VP、IMP 均为 0 分;

B.非弃权方该场的场分为 2 分;其它的后续得分为:

①在以 VP 换算的场分制中,按本条 1(1)B 款执行。

②在以 IMP 换算的场分制中,IMP 按其该场所得场分之相应的 IMP 平均值计。

(4)瑞士移位赛:

A.弃权方该场的 VP、IMP、TP 均为 0 分。

B.非弃权方该场按获得 VP 平局时得分的 1.2 倍计 VP,一般为 18VP;IMP 按所得 VP 之相应的 IMP 平均值计。如实行场分制时得 2 场分。

2.双人赛和个人赛

(1)实行比赛分制时,每副牌弃权方得 0MP;非弃权方得平均正分。

(2)实行 IMP 制时,每副牌弃权方得-3IMP;非弃权方得 3IMP。

(3) 实行场分制时，弃权方该节（轮）的场分及其它的后续得分均计为 0 分。非弃权方的场分为该节（轮）平局时的 1.5 倍；其它的后续得分分别按本条 2（1）款或 2（2）款执行。

二、中途退出比赛

中途退出比赛的，参照“弃权的处理”。此前已打过的牌中，只要能构成复式的，按实际结果计分；所有未打过及不能构成复式的牌中：

1. 弃权方在 IMP 双人赛中，按每副牌得 -3IMP 计算；在其它比赛中，每副牌均得 0 分。淘汰赛则判弃权方为负。

2. 非弃权方：

(1) 团体赛的循环赛、瑞士制比赛中，每副牌得 3IMP；一副一比比赛时每副牌得 2 比赛分（按 1、0.5、0 计时则为 1 分）。

(2) 双人赛比赛分制时每副牌得平均正分；IMP 制时，每副牌得 3IMP。

三、凡蓄意弃权的，将给予纪律性处罚。

四、确有特殊原因，因故需放弃部分或全部比赛的，必须事前向裁判提出申请，经同意后方可弃权。

五、连续弃权 2 场或间断弃权 3 场（含因迟到、吸烟、使用移动通讯工具被判弃权）的队，取消其比赛资格，特殊情况交由仲裁委员会处理。弃权方参赛场数如未达到该阶段比赛总场数的一半时，所有与其比赛过的成绩予以取消（瑞士制比赛时予以保留）；如已达到该阶段比赛总场数的一半时，则与其比赛过的成绩均予以保留，此时其他队的计分按本条（一）1 款执行。

六、团体赛的淘汰赛中允许某队某场（节）比赛弃权，弃权队该场比赛判为负。但弃权队有正常参加下一场或下一阶段比赛的权利。

七、团体赛、双人赛或个人赛中如遇弃权情况发生，并影响到下一阶段的参赛队（对）数有所减少时，原则上从未出线的牌手中递补。

删除的内容：

第九节 叫牌体系及约定叫的使用与提醒

第 29 条 叫牌体系

一、中国桥牌协会主办的全国性比赛采用世界桥牌联合会体系政策。目的是使桥牌比赛能够在给所有参赛者公平、平等的机会的情况下正常运转和充分管理，与此同时，适当考虑技术的进步与创新。

1. 常规定义：

均衡牌——有 10 个大牌点并且没有牌型价值的一手牌。

弱牌——大牌点少于均衡牌的一手牌。

强牌——大牌点比均衡牌多至少一个 K 实力的一手牌。

自然——没有约定（如规则所定义的）的叫牌或打牌。

长套——3 张或更多。

短套——2 张或更少。

2. HUM 体系

高度非常用(HUM)体系指任何至少符合下列一条的同伴间约定的体系：

(1) 在开叫位置的不叫表示至少有通常一阶开叫的实力，即使其中可能包括弱牌。

(2) 按同伴间的约定，一个一阶开叫可以比不叫更弱。

(3) 按同伴间的约定，一个一阶开叫可以比均衡实力少一个 K。

(4) 按同伴间的约定，一个一阶开叫表示某个特定花色或长或短。

(5) 按同伴间的约定，一个一阶开叫表示某个特定花色长或另外一个花色长。

例外：强梅花体系或强方块体系的一阶低花开叫。

3. 世界桥联体系的分类和约定卡的颜色

为便于识别处理，并要求在体系分类栏中写明适当的颜色。按下列描述核查约定卡适当的颜色：

绿色——自然体系。

蓝色——强梅花/强方块体系，开叫 1 梅花/1 方块总是强牌。

红色——人为体系：此类包括除去高度非常用(HUM)体系（见黄色）和强梅花/强方块体系（见蓝色）的所有人为体系。

例如：某体系包括 1 梅花开叫表示 3 种类型——梅花套，特定范围的均型牌，或强梅花开叫；或某体系的基本方法（不包括无将范围）依位置、局况、喜好等发生变化；或某体系使用了世界桥联约定手册主要部分以外的有潜在争议的约定性“弱”或“多义”（包含或不包含弱的选项）叫牌。

黄色——上面定义的高度非常用(HUM)体系。

4. 棕色约定叫及处理

下列约定叫或处理归入“棕色”：

(1) 任何 2 梅花至 3 黑桃表示：

可能为弱牌（按约定可以低于均衡实力），并且不承诺一个已知花色至少 4 张。

例外：叫牌表示若为弱牌，则某个已知花色至少 4 张。如果一个叫牌不表示一个已知花色至少 4 张，它必须高于均衡实力 1 个 K。（所有弱牌情况表示一个已知花色至少 4 张，强牌情况表示持牌比均衡实力多一个 K，这不是棕色约定叫。）

例外：一个 2 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均不是棕色约定叫。

(2) 对自然一阶单套开叫的争叫不保证一个已知花色至少 4 张。

例外：自然无将争叫。

例外：任何扣叫表示强牌。

例外：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 2 阶或 3 阶弱两套牌叫牌按约定可以在 1 个花色中只有 3 张或更少。

(4)体系保护或体系必需的心理叫。

(5)不属于前面所列限制，对强力人为开叫的约定性争叫或对抗棕色约定或 HUM 体系的约定叫。

作为上述 3 “体系分类”的补充，任何使用棕色约定叫的牌手须在其体系分类栏中注明棕色。

5. 秘密信号

在上述的叫牌方法和约定的限制之外，牌手不得采用只有防守方自己了解，对庄家隐瞒了信息或信息传递的信号方法（即不允许秘密信号）。

6. 随意开叫

禁止采用按约定可能包括少于 8 个大牌点，又没有后续手段加以区分的开叫牌。

二、约定卡/附页

要求所有参赛者充分公开所有需要防御准备的约定叫和处理方法。所有需要防御准备的约定叫和处理方法必须在约定卡正面的正确位置列出，并在约定卡外侧或内侧的相应位置，或在没有足够位置时通过条目标号在附页中给出解释和完整的发展（包括竞叫约定）。

约定卡正面必须包括：

1. 所有人为开叫(除强 1 梅花、2 梅花开叫外)；

2. 对自然开叫的约定性弱应叫；

3. 对一阶单套花色开叫的所有防守叫牌(为确保所有的 2 套干扰叫准确列出；最好的方法是在此写上“2 套”并加上附页的索引标号，在附页上给出细节)。

如果一对牌手有应在此列出的叫牌，但遗漏了，并且他们的对手没有得到其最佳定约，将被假定对手因未能准备好防守叫牌而受到伤害。除调整分外，违规方可能还会受到程序性判罚。

任何使用 HUM 体系或棕色约定叫的组合特别有责任提供他们的叫

牌及后续发展的完整描述（尤其是竞叫的发展）。如果一对牌手使用了未能充分描述的叫牌，也被假定对手因未能准备好防守叫牌而受到伤害。也会有相应的调整分和程序性判罚。

凡是要在比赛中使用的约定叫必须都填在约定卡中，如内容多要通过条目标号的办法在附页中给出解释和完整的发展。没有填在约定卡中的约定不得在比赛中使用。

三、每对搭档在一项比赛中，只能使用同一种叫牌体系。

四、比赛主办机构可对 HUM 体系和棕色约定叫做出允许或禁止使用的规定。为便于管理，中国桥牌协会主办的全国性比赛分为三类：第一类是全国桥牌 A 类俱乐部联赛，这类比赛允许使用通过适当方法公布的所有类型的体系，但使用 HUM 体系的队必须按规程规定的时间提前提交他们的约定卡；第二类是全国桥牌协会锦标赛、全国桥牌俱乐部锦标赛及全国桥牌锦标赛中的正式团体赛，这类比赛禁止使用 HUM 体系，循环赛阶段禁止使用棕色约定叫，淘汰赛阶段允许使用经充分公开的棕色约定叫，但使用此类约定叫的牌手必须按规程的规定提交他们的约定卡和棕色约定叫公告表，同时提出可行的对棕色约定叫的防守叫牌；第三类是不属于第一类和第二类的所有其他比赛，禁止使用 HUM 体系和棕色约定叫。

在允许使用 HUM 体系或棕色约定叫的比赛中，有使用 HUM 体系或棕色约定叫组合的队在与没有使用 HUM 体系或棕色约定叫组合的队比赛时，无座位选择权。在公布出场名单时，须对使用 HUM 体系或棕色约定叫的情况加以注明。

五、比赛中，有赛员使用 HUM 体系或棕色约定叫时，其对手可查阅针对该 HUM 体系或棕色约定叫而制订的叫牌笔记。牌手可以书面准备对任何体系的棕色约定叫的防御，此防御办法被认为是对方约定卡的一部分。

第 30 条 按规定使用约定叫并做出提醒

一、比赛主办机构可以根据比赛的级别、参赛对象等因素，确定并公布比赛中允许使用的体系类别和约定叫种类。

二、关于约定叫的提醒，但要求赛员在有疑问时、即搞不清是否该做提醒时应做出提醒（特别是在使用屏幕，幕一侧的提醒不会暗示另一侧时）。当对方对自然叫中的某些约定叫有可能不了解时，也需做出提醒。

三、下列各类叫牌需要提醒：

1. 约定性叫牌需要提醒。非约定性叫牌不需要提醒。

2. 那些有特殊含义，或基于或导致同伴间特殊理解的叫牌（包括加倍）。赛员不得根据同伴间特殊的默契进行叫牌或打牌。除非有理由认为对方 2 名赛员能够理解其意义，或者本方已根据主办机构的规定公布了这种叫牌或打牌的方法。见规则 40(b)。

3. 对于开叫或争叫，跳叫新花色不逼叫。对于一阶花色开叫，未不叫过的应叫人应叫新花色不逼叫。

四、如果未使用屏幕，下列叫牌不得提醒：

1. 所有的加倍。

2. 表示均型或半均型，或建议打无将定约的无将叫牌。

3. 4 阶或 4 阶以上的任何叫牌，除非是第一轮叫牌中的约定性叫牌。

第 31 条 约定叫正确的提醒方式

一、未使用屏幕时：须由叫出该约定叫者的同伴立即做出提醒，提醒者须将提醒卡放置在该约定叫上（如未使用叫牌盒则以轻敲桌面的方式）提醒对方注意。

二、使用屏幕时：叫出该约定叫者及其同伴均须立即向屏幕同侧的对方做出提醒，提醒者须将提醒卡放置在推盘上对方的叫牌栏中，并待

对方示意接到提醒后再收回。被提醒者得到该提醒后应点头示意对方。提醒者不得采用其它方式或越过屏幕做出提醒。

三、未按规定的方式做出提醒，且对方表示未得到该提醒的，均视为未做提醒。

四、在使用非正常约定时，使用者应特别做好提醒（可能的情况下应使用“特别提醒卡”）。

第 32 条 正确的询问及解释方式

一、赛员做出提醒后，若对方没有询问，不得主动予以解释。若对方提出询问，则须将该约定叫自身的、实际的叫牌约定、可能做出而未做出的相关叫牌的全部含义如实地告诉对方。

二、未使用屏幕时，须由叫出该约定叫者的同伴做出解释。使用屏幕时，叫出该约定叫者及其同伴均应向屏幕同侧的对方赛员做出解释。在使用屏幕时，所有的询问及解释均须以书写的方式进行。

三、如果比赛双方在询问或解释上有异议，书写的记录将作为裁判裁定的依据之一。

第 33 条 心理叫牌的使用限制

心理叫不得基于同伴间的默契。如果一个叫牌是基于同伴间的默契，它不是心理叫。当发生的频率足够使叫牌者的同伴知道存在心理叫的可能性，即认为存在同伴间默契。此默契必须做出预先披露。

比赛主办机构可根据比赛的级别和水平等因素决定是否允许使用心理叫牌并做出使用规定。

第十节 程序性判罚

第 34 条 对违反程序规定的处理办法

比赛中发生下列违反比赛程序规定的现象（不仅限于此），裁判除依照规则进行处理外，还可视情节的轻重分别给予：警告；扣罚 0.5 ~ 4VP、1 ~ 26IMP、一副牌顶分的 10% ~ 100%比赛分；取消该场（节）的部分或全部比赛资格等处罚。

在同一次比赛中的判罚标准必须统一，裁判应视违规是否初犯、情节及后果的严重性结合裁判斟酌权按下述办法执行，在下述办法中找不到时可按裁判斟酌权决定一个尽量合理的办法并执行。在以下办法中，不同类型比赛罚分的基本换算标准为：0.5VP 约等于 3IMP 约等于 10%MP。

1. 未按规定填写、上交、携带约定卡即参加比赛：警告、扣 0.5VP(10%MP)、扣 1VP(20%MP)。

2. 未按时公布出场名单：第一次警告；第二次扣 0.5VP(3IMP)；再犯扣 1VP(6IMP)。

3. 赛员未按照公布的出场名单入座：警告、扣 0.5VP(3IMP)、扣 1VP(6IMP)。

4. 复制比赛用牌时，牌型未抄完整、抄错或以“×”代表小牌：警告、扣 0.5VP(10%MP)；如影响到该牌作废则扣 1VP(20%MP)。

5. 未正确核对牌型卡的方位和牌张数目即看牌：警告、扣 0.5VP(10%MP)；如影响到该牌作废则扣 1VP(20%MP)并对该牌给予人为调整分。

6. 打牌后未认真检查核对，致使牌张数目或方位出现错误；将牌型卡忘记装入牌套、丢失或放错方位：警告、扣 0.5VP(10%MP)；如影响到该牌作废则扣 1VP(20%MP)。

7. 除经裁判特许外，在比赛中翻阅己方的约定卡：警告、再犯扣 0.5VP(3IMP、10%MP)。造成影响的应判给调整分。

8. 对约定性叫牌未及时做出提醒、或未按规定的方式做出提醒：警告、扣 0.5VP(10%MP)，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。

9. 针对某叫牌的含义未按规定的方式进行询问或解释，对方并未询问而主动做出解释：使用屏幕时：警告、再犯扣 0.5VP(10%MP、3IMP)；未使用屏幕时：警告或扣 0.5VP(10%MP、3IMP)、再犯扣 1VP(20%MP、6IMP)，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。

10. 对约定性叫牌或防守信号的解释不准确或不完整：警告、扣 0.5VP(10%MP)，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。

11. 通过改变叫牌的方式或节奏、变换推动推盘的速度或力度、假借询问或采取其它类似方式，传递额外信息：警告、扣 0.5-3VP 的处罚，另外如直接导致对方的损失将给予调整分。

12. 庄家、明手交换看牌：警告，再犯扣 0.5VP(3IMP、10%MP)；另外按规则 43 判罚。

13. 明手参与或暗示庄家打牌：扣 0.5VP(3IMP、10%MP)、再犯扣 1VP(6IMP、20%MP)；另外按规则 43 判罚。

14. 触摸或拿取其他赛员的牌张（庄家拿取明手的牌张除外）：警告、再犯扣 0.5VP(3IMP、10%MP)。

15. 在打牌阶段，提醒同伴已赢得或输掉的牌墩数额：警告、扣 0.5VP(3IMP、10%MP)，如直接导致对方的损失将给予调整分。

16. 比赛中，故意注视对方赛员使其感到困窘、厌烦；观察他人从手中取牌的位置或企图窥看对方牌情：警告、再犯扣 0.5-2VP(10%-40%MP)。

17. 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；乱抛牌张，不按规定摆放自己已打过的牌张：警告、扣 0.5-1VP(3-6IMP、10%-20%MP)，如直接导致对方的损失将给予调整分。

18. 未按规定填写记分表：警告、再犯扣 0.5VP(10%MP)。

19. 双人赛中，未按裁判的指令入座、移位、先行移位或无故离开座位：警告、再犯扣 10%MP。

20. 抽看摆放在牌套中正在进行比赛牌局的牌型卡或比赛记录：警告、再犯扣 0.5VP(3IMP、10%MP)。

21. 打完牌的赛员未按裁判的要求及时退场：警告、再犯扣 0.5VP(3IMP、10%MP)。

22. 一场（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：警告、再犯扣 0.5VP(3IMP、10%MP)。

第 35 条 罚分的扣除

所有的罚分，应在该阶段比赛的总得分中扣除，与当场（节）比赛所得的成绩无关（裁判直接判罚的调整分除外）。扣罚分如不能整除时，按四舍五入标准计算（可根据不同比赛的实际情况保留到小数点后 2 位数）。

第 36 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，经主办机构同意，不按弃权、迟到处理。

条件允许的情况下，应安排补打或部分补打所缺比赛。否则，缺赛者按平局计分；其对手的得分参照“弃权的处理”中的计分办法。

第十一节 纪律性判罚

第 37 条 对违反纪律规定的处理办法

比赛中发生下列违反比赛纪律规定的现象（不仅限于此），还可视情节的轻重分别给予：警告；扣罚 0.5~4VP、1~26IMP、一副牌顶分的 10%~100%比赛分；取消该场（节）的部分或全部比赛资格等处罚。

在同一次比赛中的判罚标准必须统一，裁判应视违规是否初犯、情节及后果的严重性结合裁判斟酌权按下述办法执行，在下述办法中找不到时可按裁判斟酌权决定一个尽量合理的办法并执行。在以下办法中，不同类型比赛罚分的基本换算标准为：**0.5VP** 约等于 **3IMP** 约等于 **10%MP**。

1. 比赛中，对裁判或对方赛员有不礼貌的语言或行为：警告、扣 **0.5-2VP(10%-40%MP)** 的处罚；极其严重者上报仲裁委员会或纪律委员会处理，可能给予停止其部分比赛、全部比赛的处罚，并应上报比赛主办机构。

2. 比赛时高声说话，恶意批评同伴或其他参赛者，影响他人者：警告、再犯扣 **0.5VP(10%MP)**、屡犯扣 **1VP(20%MP)**。

3. 比赛过程中与观众谈话、交流：警告并可让观众改换位置、再犯扣 **0.5VP(10%MP)**、屡犯扣 **1VP(20%MP)**。

4. 比赛进行中，擅自离开座位、起立游荡、观看其他参赛者比赛：视情节给予警告或扣 **0.5VP(10%MP)**、屡犯或情节严重扣 **1VP(20%MP)** 或给予更严重的处罚。

5. 移位后仍继续讨论已打过的牌：警告、如有可能让其他赛员了解牌情则扣 **1VP(20%MP)**、再犯扣 **2VP(40%MP)** 或停止其本场（节）比赛资格。

6. 比赛未结束即与他人比较得分：警告、再犯扣 **0.5VP(10%MP)**、屡犯扣 **1VP(20%MP)**。

7. 有意篡改比赛成绩或比赛记录：取消违规者本场比赛成绩，上报仲裁委员会及纪律委员会处理，可能给予取消全部比赛资格的处罚，并上报比赛主办机构。

8. 团体赛中，未经许可擅自进入闭室观看比赛：扣 **1VP(6IMP)**；闭室赛员先打完牌至开室观看比赛：警告或扣 **0.5VP(3IMP)**、屡犯扣 **1VP(6IMP)**。

9. 未上场的牌手观看本队的比赛：警告并令其离开、再犯扣

1VP(6IMP)，严重时可取消部分或全部比赛资格。

10. 与参赛者有关的观众违反了赛场纪律：警告该观众和有关队队长，视情节决定是否扣分，可扣 0.5-2VP(10%-40%MP)，严重时可取消部分或全部比赛资格。

第 38 条 对违禁吸烟或使用移动通讯工具者的处罚

一、在比赛中使用移动通讯工具，对于未接听或未观看者，扣罚相关队（对）2VP(12IMP、40%MP)；对于已接听或已观看者，取消其该场（节）比赛资格。

二、在比赛赛场及赛场附近禁止吸烟区域内吸烟者，扣罚相关队（对）2VP(12IMP、40%MP)。

三、多次或严重违反的，比赛主办机构将对其给予取消比赛资格的处罚。

第十二节 赛场管理

第 39 条 赛场秩序

一、所有进入赛场的人员，必须衣冠整洁，并佩戴参赛身份证件或持有有效参观卷（比赛主办机构另有规定时除外）。

二、一般除团体赛中的闭室外，其它的比赛允许参观。

三、裁判可根据比赛的需要，对某些场（节）的比赛做出部分或全部禁止参观的规定。

第 40 条 对赛员的要求

一、服从管理，自觉遵守《中国桥牌竞赛规则》和本裁判法以及比赛主办机构公布的竞赛规程和补充规定，维护比赛秩序，一切按比赛要求去做。

二、尊重对手；尊重同伴；尊重裁判，服从裁决。

三、具有良好的体育道德风尚，杜绝一切不良现象的发生。

四、赛员上场时要佩戴比赛证件，每人都要携带本对的约定卡。

五、进入赛场即应关闭移动通讯工具。

六、不得在赛场及赛场附近区域吸烟。

七、在分发、复制比赛用牌和抄写牌型卡期间，不得离开座位。

八、未经裁判允许，赛员不得翻阅自己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。

九、比赛中如确需离开座位，须征得裁判同意，并与对方赛员（或裁判指定的人员）结伴而行。

十、自己的比赛结束后，按照裁判的要求迅速退场，不得在其它尚未打完比赛的赛桌旁停留。闭室赛员赛后不得进入开室。

十一、在赛场、赛场附近和结分区均不得大声喧哗。

第 41 条 对观众的要求

观众（含各领队、教练、未上场的牌手）在观看比赛时，必须遵守以下规定：

一、讲究文明礼貌，遵守赛场纪律，服从裁判管理。

二、进入赛场应佩戴参赛身份证件或持有有效参观卷。

三、进入赛场即应关闭移动通讯工具。

四、不得在赛场及赛场附近区域吸烟。

五、不得在赛场内与任何人聊天、说话或谈论牌情（回答裁判询问时除外）。不得有任何可能影响比赛的表情、暗示等举止、反应或言论。不得以任何方式干扰赛员。

六、观众不得指出任何违规和错误，不得就任何涉及事实或规则的问题发表言论（回答裁判询问时除外）。

七、不得干扰裁判的执裁工作，但可于赛后向裁判提出合理的建议。

八、不得走动看牌。观看使用屏幕的比赛时，只能在屏幕的一侧看牌，不得坐在能看到屏幕两侧的位置上。

九、未上场的牌手不得观看本队的比赛。

第十三节 比赛的记分及更正错误的时限

第 42 条 送交、收取记分表

一、团体赛：

1. 由胜队（IMP 相同时则由主队）负责将南家所记的第一联记分表，于每场（节）规定的比赛时间截止后 30 分钟之内送交记录台。主办机构可根据比赛的需要规定更短的时限。

2. 送交的记分表必须字迹工整、所有栏目填写完整，并经双方结算、换算、核查、签字后方为有效。若记分表未填写完整的，记录台可退回令其重新填写完整。

3. 未按时送交记分表的，责任方在该场（节）比赛中的成绩均为 0 分，非责任方按实际比赛结果记分。

二、双人赛和个人赛：

1. 赛员须按照裁判的要求认真填写记分表并核查签字。

2. 每节（轮）比赛结束后，由裁判负责及时收取记分表。

第 43 条 更正记分错误的时限

一、团体赛中发现记分错误：

赛员须于该场（节）比赛正式分数公布后 30 分钟之内，向裁判提出更改的要求。

二、双人赛和个人赛中发现记分错误：

发放定约及结果核对清单时，赛员须于发放核对清单后的 10 分钟之内；不发放核对清单时，赛员须于该节比赛正式分数公布后 30 分钟

之内，向裁判提出更改的要求。

三、主办机构另有规定时，按其规定执行。

第 44 条 不能构成复式的牌

一、在团体赛中，由于超时、位置坐错及其他原因造成不能构成复式的牌，致使部分成绩无效时，这些牌均按平分计算。其余的牌如能在调整座位等解决办法之后继续比赛，成绩有效。对违规方给予程序性判罚。

如少量错牌，并在循环赛或淘汰赛的最后一场（节）时发生，则不予补赛。

若在该场（节）比赛打完后才发现赛员坐错方位，致使其全部成绩无效时，若时间许可，且双方均同意的情况下，可至少重打该场（节）一半的比赛牌数（应尽量打全），以定成绩。若时间不许可时，违规方得平局时 80% 的分数，其它的后续得分参照“弃权的处理”。对违规方给予程序性判罚。

二、在双人赛和个人赛中，有赛员坐错位置，裁判根据比赛的计分办法及算分程序如能调整座位、牌序进行算分时，则该打牌结果成立，但对违规方给予程序性判罚。如不能进行调整补救时，非违规方每副牌得 60%MP (IMP 制得 3IMP)，违规方每副牌得 40%MP (-3IMP)，对违规方给予程序性判罚。

第十四节 同分名次的确定

第 45 条 团体赛同分名次的确定

一、循环赛

1. 2 个队 VP 积分相同时，顺序比较以下各款：

(1) 比较 2 队在全部比赛中的 IMP 胜负率，高者名次列前；

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

- (2)比较 2 队相互间比赛的 VP 值，多者名次列前；
- (3)比较 2 队相互间比赛的 IMP 值，多者名次列前；
- (4)比较 2 队相互比赛的基本分总和 (TP)，多者名次列前；
- (5)比较 2 队在全部比赛中的 TP 胜负率，高者名次列前；

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

(6)加赛 1 副牌决定出胜者 (突然死亡法)。

2. 如果 3 个队在循环赛中 VP 积分相同，顺序比较以下各款：

(1)比较这 3 个队在全部比赛中的 IMP 胜负率；

(2)如果其中一个队在与之对比的两队中的比赛中比其他两队的每一队都获得更多的 VP，这个队是胜者，剩下的两队按前述“两队同分时”解决，下面类同；

(3)如果其中一个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身上获得更多的 VP，这个队是胜者。

(4)如果其中一个队是被与之对比的另两个队在比赛打败了的，这个队将排在第 3 位；

(5)在所有其他情况下，同分的解决请顺序比较以下几条：

- ①净胜 IMP 总分，比较每个有关队；
- ②净胜基本分，比较每个有关队；
- ③比较有关队在全部比赛中的 TP 胜负率；
- ④加赛 1 副牌决定出胜者。

3. 如果 4 个队或更多队在循环赛中 VP 积分相同，顺序比较以下各款：

(1)比较有关队在全部比赛中的 IMP 胜负率；

(2)如果其中一队在与之对比的剩下的各队身上获得更多的 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 3 队可按“3 个队同分时”解决，下面类同；

(3)比较有关队在全部比赛中的 TP 胜负率；

(4)加赛 1 副牌决定出胜者。

二、淘汰赛

1.先比较 2 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 副牌以决出胜者。

三、瑞士制比赛

参考办法如下，可在赛前确定使用条款并公告各队：

1.比较有关队相互间比赛的 VP 值、IMP 值，多者名次列前；

2.比较有关队在全部比赛中获胜轮数 (VP 打平不计) 的多少，多者名次列前；

3.比较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) 的高低，高者名次列前；

4.比较有关队在全部比赛中的 IMP 胜负率，高者名次列前。

5.如仍相同，抽签决定。

四、一副一比队式赛：比赛分相同时。

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.全胜队且比赛分最多；

3.全胜队且基本分总和最多；

4.在共同打过的牌中，获胜牌数最多；

5.在所有打过的牌中，净得基本分总和最多；

6.加赛 1 副牌决出胜者。

第 46 条 双人赛同分名次的确定

一、比赛分制双人赛：

1. 在分多节比赛的较大型比赛中，可按以下条款顺序比较：

(1) 比较有关牌手在本阶段各自最好一节比赛中得到的最高得分(MP 或得分率)，高者名次列前；

(2) 比较有关对在本阶段各自次好一节比赛中得到的本阶段次高分，高者名次列前；

(3) 比较有关对在本阶段与共同对抗过的本次比赛成绩最好的一对牌手相对抗的比赛中所得 MP 的多少，多者名次列前；

(4) 比较有关对在本阶段与共同对抗过的本次比赛成绩排在第 2 位的一对牌手相对抗的比赛中所得 MP 的多少，多者名次列前；比较可类似继续下去，直到平分被打破。

2. 在只有一节比赛的较小型比赛中，可依序按下列条款比较：

(1) 一牌一比。将比赛中所打过的牌逐副比较有关牌手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) 比较每一副牌的比赛分，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。然后比较有关对的得分，多者名次列前。

(3) 如仍相同，抽签决定名次。

二、IMP 制双人赛：

1. 依次比较同分对在相互比赛中的 IMP 值、TP 值，高者列前。

2. 如仍相同，比较在全部比赛中的 TP 值，高者列前。

3. 如仍相同，则抽签决定。

第 47 条 个人赛同分名次的确定

根据比赛的计分方式，依照“双人赛同分名次的确定”执行。

第 48 条 实行场分制时同分名次的确定

场分相同时，根据该项目的比赛办法和计分方式，依照相关条款执行。

第 49 条 其它比赛的同分名次确定

一、在其它项目的比赛中，同分名次的确定办法可参照以上规定执行；亦可由比赛主办机构于赛前另作规定。

二、比赛主办机构于赛前宣布允许名次并列的，可不执行本节中的规定。

第十五节 带分方法

第 50 条 带分及其计算

比赛主办机构应在比赛之前制定本次比赛是否带分及如何带分的方法，并要在赛前公告所有参赛者。在计算带分时，如遇不能整除时，则按四舍五入标准计算（保留到第 2 位小数）。

第 51 条 团体赛的带分方法

一、淘汰赛的带分方法

两队若在前一阶段比赛中相遇过，则胜队带分。胜队在前一阶段名次在前，带净胜 IMP 的 1/2；否则，带净胜 IMP 的 1/3；所带 IMP 最多不得超过本场淘汰赛（或附加赛）比赛牌数的 1/4。带分应算至第 2 位小数。

二、循环赛的带分方法

公式 1:

$$\text{某参赛队的带分 } S = \frac{S1 - S0}{XY}$$

$$\frac{\Sigma (S_i - S_o)}{S_x - S_o}$$

式中：S 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；

S_o 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；

$\Sigma (S_i - S_o)$ 为本阶段本组各队前一阶段比赛各自所得 VP 分别与 S_o 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, 而最高带分不得超过 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:

$$\text{某参赛队的带分 } S = \frac{S_1 - S_o}{S_x - S_o} 2X$$

式中：S_x 为带分最多的队在前一阶段比赛中所得 VP 总分。

实际上, 这是限制在本阶段每一轮比赛最多带分为 2VP。

第 52 条 双人赛的带分方法

双人赛的带分计算公式:

$$\text{参赛者的带分} = \frac{MQ \quad AB}{ES}$$

式中：M 为该对队员在前一阶段所得 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。

注意双人赛各场比赛均实行全场统一记分并累计每阶段各场总成绩。计算 MP 一般采用百分率制。成绩及带分的计算均精确到第 2 位小数。

第十六节 申诉及仲裁

第 52 条 申诉程序和要求

一、参赛者或其队长可对裁判在其比赛桌上所做出的任何裁决提出申诉，要求复核。提出申诉须经申诉的双人赛的两名成员或团体赛的队长的同意，否则不予接受。

二、比赛主办机构可规定对无谓的申诉给予处罚。

三、所有申诉必须在该节比赛正式分数公布后 30 分钟之内（主办机构另有规定时，按其规定执行）向裁判提出，否则不予受理。如系规则问题的申诉，由裁判长听取和解决，裁判长可以做出改判。

如对裁判长的判罚不服或坚持申诉，申诉方须到裁判那里领取已由裁判填好基本情况的申诉表，并依照事实认真填写申诉表中的内容，在规定时限内（一般为 2 小时，主办机构可规定更短的时限）交回裁判，同时交纳规定数额的申诉费，由裁判转交仲裁委员会。不合以上程序的申诉不予受理。

仲裁委员会收到的申诉费，当申诉方胜诉时如数退还，如申诉方败诉则不予退还，交比赛主办机构处置。

第 53 条 仲裁委员会

一、仲裁委员会应由奇数人员组成，可设主任一人，委员若干人。

二、仲裁委员会在处理申诉案例时，应遵照《中国桥牌竞赛规则》、本裁判法以及比赛主办机构公布的竞赛规程和补充规定，本着公平、公正的原则，准确行使赋予的权力。

三、仲裁委员会可对裁判的任何判罚，做出维持原判或全部改判、部分改判的决定。但对裁判依据桥牌规则或比赛明文规定所做出的判罚、或纪律性的判罚只能建议裁判长重新考虑。即在规则、规定有明文可查时，裁判的处理是最终处理；对于裁判经斟酌判断而做出的处理，仲裁委员会才有权更改。

四、因处理申诉案例的需要，仲裁委员会可在不影响比赛正常进行的情况下，向比赛主办机构提出推迟比赛时间的建议。

五、仲裁委员会以简单多数形成裁决决定。

六、仲裁委员会的裁决为该次比赛的最终裁决。申诉方如仍不服，有权进一步向国家权威机构提出申诉。

七、仲裁委员会应将所有申诉案例的记录交比赛主办机构存档。