

第一章 定义

比赛分 (MATCH POINT)

把一个参赛者的成绩与其他参赛者的成绩比较后，所给予该参赛者的得分单位。

不叫 (PASS)

系指赛员在轮到其叫牌时，未做出实质叫牌、加倍或再加倍的叫牌。

部分定约 (PARTSCORE)

一副牌定约的墩分在 90 分或 90 分以下，为部分定约。

裁判 (DIRECTOR)

受权监督管理复式桥牌比赛并执行本规则的人。

参赛者 (CONTESTANT)

个人赛中每一赛员；双人赛中全赛程搭档的 2 名赛员；队式赛中的全队 4 名或 4 名以上赛员。

藏牌 (REVOKE)

赛员虽能跟牌或可履行引牌判罚，却打出另外花色的牌张，即为藏牌。

超墩 (OVERTRICK)

庄家所得的超过定约数目的牌墩。

打牌 (PLAY)

1. 每一赛员在一墩牌中各打出一张牌，包括引牌。

2. 已经打出牌张的总称。

3. 打出牌张的过程。

4. 一副牌的全部叫牌和打牌的总称。

大牌 (HONOR)

包括 A、K、Q、J 和 10。

宕墩 (UNDER TRICK)

庄家一方未能完成定约，所缺少的每一牌墩称为一个宕墩（参阅第 77 条）

定约 (CONTRACT)

定约方按照最终实质叫牌中所规定的定约名目打牌，且赢得最终实质叫牌所规定的线位墩数的承诺。无论未加倍、加倍或再加倍。

定约名目 (DENOMINATION)

叫牌时所表示出的花色或无将。

对手 (OPPONENT)

另一方赛员之一；亦即对方同伴之一。

队 (TEAM)

分别坐在不同桌上不同方位的 2 对或 2 对以上赛员，但其得分合并计算（通常比赛规定每队赛员允许多于 4 人）。

墩分 (TRICK POINTS)

定约方完成定约所得到的规定的分数（参阅第 77 条）。

发牌或牌局（DEAL）

1. 把一副牌分发给 4 家赛员。
2. 指一副牌的牌张分配、叫牌及打牌。

防家（DEFENDER）

庄家的任一对手。

跟牌（FOLLOW SUIT）

跟出与引牌相同花色的牌张。

国际比赛分（INTERNATIONAL MATCH POINT——IMP）

第 78 条 B 款所列换算表中的记分单位。

花色（SUIT）

一副牌中包含 4 种花色，每种 13 张牌，并各具有其特定的花色图案。4 种花色是：黑桃 ♠、红心 ♥、方块 ♦、梅花 ♣。

加倍（DOUBLE）

对对方实质叫牌所采取的一种叫牌，当定约完成时的得分或失败时的输分均有所增加（参阅第 19 条及第 77 条）。

奖分（PREMIUM POINTS）

除墩分之外的所有得分（参阅第 77 条）。

将牌（TRUMP）

有将定约所指定的花色中的每一张牌。

叫牌（CALL）

任何实质叫牌、加倍、再加倍或不叫。

节 (SESSION)

比赛的一部分。在一节比赛中需打完规定副数的牌。

竞叫 (AUCTION)

1. 经过依次叫牌决定定约的过程。

2. 各赛员所有叫牌的总称 (参阅第 17 条 E 款)。

纠正 (RECTIFICATION)

违规发生后, 为了使叫牌或打牌尽可能地正常进行所采取的调整措施。

局 (GAME)

一副牌定约的墩分达到或超过 100 分时, 称为成局。

局况 (VULNERABILITY)

计算将分或罚分的先决条件 (参阅第 77 条)。

轮 (ROUND)

比赛的一部分。赛员在一轮比赛中不必移动位置。

轮到 (TURN)

赛员叫牌或打牌的正确时机。

轮转顺序 (ROTATION)

发牌、叫牌或打牌权的行使顺序, 按顺时针方向依次进行。

满贯 (SLAM)

需要赢得 6 线位墩数的定约, 称为小满贯; 需要

赢得 7 线位墩数的定约，称为大满贯。

明手 (DUMMY)

1. 庄家的同伴。当首引牌张翻明后，即成为明手。

2. 庄家同伴的牌，首引后，一经摊置在桌面上，该手牌便称为明手。

牌 (PACK)

定约桥牌所用的 52 张牌。

牌墩 (TRICK)

决定定约结果的计算单位，一个正常的牌墩应由 4 张牌组成，从引牌开始，每名赛员依序打出一张。

牌套或套中的牌 (BOARD)

1. 第 2 条中所描述的复式比赛用牌套。

2. 每节比赛中，业已发好并放入牌套中用于该节比赛所用的 4 家牌张。

上家 (RHO)

位于右方的对手。

实质叫牌 (RID)

表示以指定的定约名目至少要赢得多少线位墩数的具体名称。

首引 (OPENNING LEAD)

开始打牌时第一墩的引牌。

提醒 (ALERT)

对本方的叫牌和打牌认为有必要解释时，提示对方注意。提醒方式由主办机构具体规定。

调整分 (ADJUSTED SCORE)

经裁判长裁定的得分 (参阅第 12 条)。它可能是人为调整得分 (ARTIFICIAL)，也可能是裁定调整分 (ASSIGNED)。

1. 人为调整分，指一副牌因无法获得或估计结果而判给的得分 (例如一副牌因发生违规而停打时)。

2. 裁定调整分，指违规发生后将一副牌的实际结果取消，而裁定给一方或双方以其他结果。

同伴 (PARTNER)

比赛时与你同为一方，以对抗另外两位赛员者。

违规 (IRREGULARITY)

凡对本规则中所规定的正确程序的偏离，均称为违规。

下家 (LHO)

位于左方的对手。

线位墩数 (ODD TRICK)

庄家一方，应得牌墩数超过 6 墩以上的数目，即为线位墩数。

心理叫 (PSYCHIC CALL)

蓄意作出的对大牌点力或花色长度有重大歪曲的叫牌。

一方 (SIDE)

组成一对搭档的两名赛员作为一方以对抗另两名赛员。

一手牌 (HAND)

起初分发给赛员的一手牌或打牌进行中手中剩余的牌张。

引牌 (LEAD)

每墩牌的第一张出牌。

约定 (CONVENTION)

1. 同伴间商定的用以表示特殊含义的叫牌，并非表明愿意打所叫的定约名目（或上次所叫的定约名目），也不说明所叫花色的大牌实力或长度（3张或3张以上）。但是用以表明一手牌整体实力的叫牌不是约定。

2. 防守方关于打牌的协定，它并不是以常规的分析推理从打牌中传递信息。

再加倍 (REDOUBLE)

对对方叫出加倍所采取的一种叫牌，当定约完成时的得分或失败时的输分均进一步增大（参阅第 17 条和第 77 条）。

庄家 (DECLARER)

做出最终实质叫牌的一方，其首先叫出该定约名目者，当首引牌张翻明后，即成为庄家（但若为越序首引时参阅第 54 条 A 款）。

第二章 准备事项

第 1 条 牌——牌张大小及花色等级

复式定约桥牌比赛用牌每副为 52 张，包括 4 种花色，每种花色有 13 张牌。花色等级从高到低依次为黑桃（♠），红心（♥），方块（♦），梅花（♣）。每种花色的牌张，从大到小依次为 A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。

第 2 条 复式桥牌牌套

复式比赛所用牌套，均装有一副在一节比赛中所用之牌。各牌套上编有号码，并有 4 个小袋标明北、东、南、西 4 家位置。每副牌的发牌人及局况均指定如下：

北发牌	1	5	9	13
东发牌	2	6	10	14
南发牌	3	7	11	15
西发牌	4	8	12	16
双方无局	1	8	11	14
南北有局	2	5	12	15
东西有局	3	6	9	16

双方有局 4 7 10 13

第 17 副至 32 副牌套及以后每 16 副牌为一组，均依序重复使用上表的规定。凡未按上述规定条件标明的牌套不得使用。如果使用了未按规定条件标明的牌套，则该节比赛按照牌套上的局况及发牌人进行。

第 3 条 安排牌桌

每张牌桌均有 4 名赛员参予比赛，所有牌桌应由裁判按序排定桌号，并指定一固定方位为北，其他 3 个方位按照与北相应的关系决定。

第 4 条 同伴

每桌的 4 位赛员组成两对同伴，或称两方。南北方对抗东西方。在双人赛或队式赛中参赛者系以牌手对或全队参赛并在整节比赛中保持固定的同伴（除非裁判允许替代）。在个人赛中，赛员因系个别参加，故在一节比赛中，轮流更换同伴。

第 5 条 排定座位

A. 初始位置

参赛者（个人、双人或队）在一节比赛开始时的座位，由裁判排定。除非另有规定，同伴或队友间可按照所排定的方位，自行协商选择座位。但一经选定

比赛座位后，在一节比赛中队员只有得到裁判的指示或许可，才能改变座位。

B. 换位或换桌

队员须依照裁判的指示，变换其初始方位或移向他桌。裁判的指示应力求明确。队员听到指示后，移至其正确座位上。

第三章 比赛的准备与进行

第 6 条 洗牌与发牌

A. 洗牌

比赛开始前，每副牌都要均匀地洗好。如果有对手要求，还应请其切牌。

B. 发牌

发牌时务必牌面向下，每次 1 张，发成 4 手，每手均 13 张。然后牌面向下分别装入牌套的 4 个小袋中。建议按顺时针方向循环发牌。

C. 发牌时比赛双方均应有人在场

除非裁判有特别指示外，洗牌与发牌时，比赛双方至少各须有一人在场。

D. 重洗和重发

1. 牌张有误或牌面暴露

双方竞叫开始前（参阅第 17 条 A 款），如确有误发或某赛员有可能看见了另一手牌中的某张牌的牌面，该牌即须重洗重发。

2. 未洗或未发

如果未经洗牌即予发牌，或该副牌在其他节中已经打过，则打牌结果不得成立。

3 裁判的指示

根据第 22 条 A 款，裁判根据符合规则的任何理由提出要求时，该牌即须重洗重发（但参阅第 86 条 C 款）。

E. 裁判对洗牌和发牌方法的选择

1. 由赛员发牌

裁判可指示各桌于比赛开始前，由牌手自行洗牌和发牌。

2. 由裁判发牌。

裁判可自行在赛前洗牌和发牌。

3. 指定专人发牌

裁判可指定其助手或专人于赛前洗牌和发牌。

4. 发牌或预先发牌的其他不同办法

裁判可要求用其他不同的方法进行发牌或预先发牌。

F. 牌的复制

根据比赛需要，裁判可指示将原发的各副牌，复制一副或多副。

第 7 条 牌套与牌张的管理

A. 牌套的放置

每副牌的牌套，在该牌打完前，应始终放置在牌桌中央。

B. 从牌套中取出牌张

各赛员从牌套相应方位的袋中，取出自己的一手牌。

1. 事先数牌

各赛员须先牌面向下地数牌，确定正好 13 张；其后在叫牌前，务必检视牌面。

2. 手中牌张的管理

打牌期间，各赛员均须管理好自己的牌张，不得与他人的牌张相混。在打牌中或打牌后，非经裁判许可，不得触摸他人的牌张（但根据第 45 条，庄家可以打明手的牌张）。

C. 将牌放回牌套

打完一副牌后，各赛员均须将其原持有的 13 张牌放回相应方位的袋中。此后，除非双方各有一人或裁判在场，不得从牌套中取出任何一手牌。

D. 保证程序的责任

在一节比赛中，任何不改变位置的赛员对该桌的正常比赛程序负主要责任。

第 8 条 各轮的移动

A. 赛员的移位和牌套的传递

1. 裁判的指示

裁判指示赛员正确地传牌并移位。

2. 传牌的责任

除非裁判有指示，每桌北家应负责将刚打完的所有牌传至下一轮应打该牌的牌桌。

B. 一轮的结束

通常，当裁判发出下一轮开始的信号时，一轮即结束；但此时如有某桌打牌尚未完成，则该桌比赛继续，直至赛员移位。

C. 最后一轮的结束和一节的结束

一节的最后一轮，当各桌已把规定的牌全部打完并将所有得分无异议地记入记分表后，该轮比赛即告结束。同时，该节比赛也告结束。

第四章 处理违规的一般规则

第 9 条 违规发生后的处理程序

A. 指出违规

1. 在竞叫阶段

除非规则禁止，任一赛员在竞叫阶段，不论是否轮到他叫牌，均可指出违规。

2. 在打牌阶段

(a) 除非规则禁止，庄家或任一防家在打牌阶段均可指出违规。

(b) 明手（明手的限制性权利参阅第 42 条和第 43 条）

(1) 在打牌阶段明手不得指出违规，但可在该牌打完后指出。

(2) 明手可以试图阻止庄家发生违规（参阅第 42 条 B 款 2）。

B. 指出违规后

1. 召请裁判

(a) 召请的时间

在指出违规的同时即应召请裁判。

(b) 谁可以召请裁判

指出违规后，任一赛员，包括明手，均

可召请裁判。

(c) 权利的保留

学员应享有的权利，并不因其召请裁判而丧失。

(d) 对方的权利

学员指出本方的违规，并不影响对方的权利。

2. 以后的叫牌或打牌

在裁判未说明所有有关纠正办法及裁定判罚前，学员不得采取任何行动。

C. 过早改正违规

违规者过早改正其违规，可能导致进一步的判罚（参阅第 26 条引牌判罚）。

第 10 条 判罚的裁定

A. 裁定判罚权

需裁定判罚时，只有裁判有此权利。学员无权自行裁定（或放弃）判罚。

B. 取消学员自行接受或放弃的判罚

学员未经裁判指示，自行接受或放弃处罚，裁判可予承认或取消。

C. 违规后对判罚的选择

1. 可选择判罚的说明

违规后规则规定有多项罚则可供选择时，裁判应说明所有可供选择的罚则。

2. 罚则的选定

违规后如果某赛员有权选择罚则，必须自行选定，不得与同伴协商。

第 11 条 处罚权的丧失

A. 非违规方采取了行动

在召请裁判之前，如果非违规方的任一赛员采取了行动，对违规的处罚权可能丧失。当非违规方因对方对判罚不了解所采取的行动而获利时，裁判将裁决处罚权丧失。

B. 观众指出的违规

1. 应由非违规方负责的观众

违规如系非违规方负责的观众率先指出，对该违规的处罚权可能丧失。

2. 应由违规方负责的观众

违规如系违规方负责的观众率先指出，对该违规的改正权可能丧失。

C. 处罚权丧失之后的判罚

即使根据本条规则处罚权已经丧失，裁判仍可给予程序性判罚（参阅第 90 条）。