

# VUODEN 2007 KILPAILUBRIDGEN LAKI

© World Bridge Federation

Suomennos WBF:n julkaisemasta säännöstöstä,  
sellaisena kuin sen ovat hyväksyneet

Portland Club,  
European Bridge League ja  
American Contract Bridge League

Kustantaja  
Suomen Bridgeliitto – Finlands Bridgeförbund ry

Suomenkielinen käännös ja toimitus  
Armi ja Kari Koistinen

Helsinki 2008

20. toukokuuta 2012

Alkuteos ”2007 LAWS OF DUPLICATE BRIDGE”  
Copyright ©World Bridge Federation

Käännös ja suomenkielinen toimitus:  
Armi ja Kari Koistinen

Tekstin oikeellisuuden tarkistus:  
SBL:n lakitoimikunta Pekka Viitasalon johdolla

Tekstin ladonta ja taitto  $\text{\LaTeX}$  2 <sub>$\epsilon$</sub> -ohjelmalla:  
Timo Sairanen

Suomen Bridgeliitto ry, Hiomotie 10, 00380 Helsinki

<http://www.bridgefinland.fi/>

1. painos 2008
2. korjattu painos 2012

Painopaikka:  
Oulun yliopistopaino  
2012 Oulu

---

## Sisältö

<b>ALKUSANAT</b>	<b>8</b>
<b>MÄÄRITELMÄT</b>	<b>13</b>
<b>1 PAKKA — KORTTIEN JA VÄRIEN ARVOT</b>	<b>18</b>
<b>2 KILPAILUBRIKAT</b>	<b>18</b>
<b>3 PÖYTIEN JÄRJESTÄMINEN</b>	<b>19</b>
<b>4 PARTNERISUHTEET</b>	<b>19</b>
<b>5 PAIKKOJEN MÄÄRÄYTYMINEN</b>	<b>19</b>
<b>6 PAKAN SEKOITTAMINEN JA JAKAMINEN</b>	<b>20</b>
<b>7 BRIKAN JA KORTTIEN VALVONTA</b>	<b>22</b>
<b>8 KIERROSJÄRJESTYS</b>	<b>22</b>
<b>9 MENETTELY EPÄSÄÄNNÖLLISYYDEN TAPAHDUTTUA</b>	<b>23</b>
<b>10 OIKAISUN MÄÄRÄÄMINEN</b>	<b>25</b>
<b>11 OIKAISUOIKEUDEN MENETTÄMINEN</b>	<b>25</b>
<b>12 KILPAILUNJOHTAJAN HARKINTAVALTA</b>	<b>26</b>
<b>13 KORTTIEN VÄÄRÄ LUKUMÄÄRÄ</b>	<b>29</b>
<b>14 PUUTTUVA KORTTI</b>	<b>30</b>
<b>15 VÄÄRÄN JAON PELAAMINEN</b>	<b>31</b>
<b>16 LUVALLINEN JA LUVATON TIETO</b>	<b>32</b>
<b>17 TARJOUSVAIHE</b>	<b>35</b>

---

<b>18 MAALAUKSET</b>	<b>37</b>
<b>19 KAHDENNUKSET JA VASTAKAHDENNUKSET</b>	<b>37</b>
<b>20 TARJOUSTEN KERTAAMINEN JA SELITTÄMINEN</b>	<b>38</b>
<b>21 VÄÄRÄÄN TIETOON PERUSTUVA TARJOUS</b>	<b>41</b>
<b>22 MENETTELY TARJOAMISEN PÄÄTTYTTYÄ</b>	<b>42</b>
<b>23 TIETOISUUS MAHDOLLISESTA VAHINGOSTA</b>	<b>43</b>
<b>24 ENNEN PELIVAIHEEN ALKUA PALJASTUNUT TAI PELATTU KORTTI</b>	<b>43</b>
<b>25 LAILLINEN JA LAITON TARJOUKSEN MUUTTAMINEN</b>	<b>44</b>
<b>26 TARJOUKSEN PERUUTTAMISESTA JOHTUVAT LÄHTÖKORTTIRAJOITUKSET</b>	<b>45</b>
<b>27 RIITTÄMÄTÖN MAALAUUS</b>	<b>46</b>
<b>28 TARJOUKSET JOTKA KATSOTAAN TEHDYIKSI OIKEALLA VUOROLLA</b>	<b>47</b>
<b>29 MENETTELY VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA TAPAHTUNEEN TARJOUKSEN JÄLKEEN</b>	<b>48</b>
<b>30 PASSI VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA</b>	<b>48</b>
<b>31 MAALAUUS VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA</b>	<b>49</b>
<b>32 KAHDENNUS TAI VASTAKAHDENNUS VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA</b>	<b>50</b>
<b>33 SAMANAIKAISET TARJOUKSET</b>	<b>51</b>
<b>34 TARJOUSOIKEUDEN SÄILYTTÄMINEN</b>	<b>51</b>
<b>35 KELVOTTOMAT TARJOUKSET</b>	<b>52</b>

---

<b>36</b>	<b>KELVOTTOMAT KAHDENNUKSET JA VASTAKAHDENNUKSET</b>	<b>52</b>
<b>37</b>	<b>TARJOUS JOKA RIKKOO VELVOLLISUUTTA PASSATA</b>	<b>53</b>
<b>38</b>	<b>SEITSEMÄN PISTETIKKIÄ YLITTÄVÄ MAALAUUS</b>	<b>53</b>
<b>39</b>	<b>TARJOUS LOPPUPASSIN JÄLKEEN</b>	<b>54</b>
<b>40</b>	<b>PARTNERIEN SOPIMUKSET</b>	<b>54</b>
<b>41</b>	<b>PELAAMISEN ALKU</b>	<b>58</b>
<b>42</b>	<b>LEPÄÄJÄN OIKEUDET</b>	<b>59</b>
<b>43</b>	<b>LEPÄÄJÄN OIKEUKSIEN RAJOITUKSET</b>	<b>60</b>
<b>44</b>	<b>PELIN KULKU</b>	<b>61</b>
<b>45</b>	<b>PELATTU KORTTI</b>	<b>62</b>
<b>46</b>	<b>EPÄTÄYDELLINEN TAI ERHEELLINEN LEPÄÄJÄN KORTIN NIMEÄMINEN</b>	<b>65</b>
<b>47</b>	<b>PELATUN KORTIN TAKAISIN OTTAMINEN</b>	<b>66</b>
<b>48</b>	<b>PELINVIEJÄN KORTTIEN NÄYTTÄMINEN</b>	<b>67</b>
<b>49</b>	<b>PUOLUSTUSPELAAJAN KORTTIEN NÄYTTÄMINEN</b>	<b>68</b>
<b>50</b>	<b>RANGAISTUSKORTIN KÄSITTELY</b>	<b>68</b>
<b>51</b>	<b>KAKSI TAI USEAMPIA RANGAISTUSKORTTEJA</b>	<b>70</b>
<b>52</b>	<b>RANGAISTUSKORTILLA LÄHDÖN TAI RANGAISTUSKORTIN PELAAMISEN LAIMINLYÖNTI</b>	<b>71</b>
<b>53</b>	<b>LÄHTÖ VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA HYVÄKSYTÄÄN</b>	<b>72</b>
<b>54</b>	<b>ALOITUSKORTTI VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA KUVAPUOLI YLÖSPÄIN</b>	<b>73</b>

---

---

<b>55 PELINVIEJÄN LÄHTÖ VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA</b>	<b>74</b>
<b>56 PUOLUSTUSPELAAJAN LÄHTÖ VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA</b>	<b>75</b>
<b>57 ENNENAIKAINEN LÄHTÖ TAI PELAAMINEN</b>	<b>75</b>
<b>58 SAMANAIKAISET LÄHDÖT TAI PELAAMISET</b>	<b>76</b>
<b>59 MAHDOTTOMUUS LÄHTEÄ TAI PELATA VAADITULLA TAVALLA</b>	<b>77</b>
<b>60 PELAAMINEN LAITTOMAN PELAAMISEN JÄLKEEN</b>	<b>77</b>
<b>61 VÄRIÄ EI TUNNUSTETA — REVOKKIA KOSKEVAT TIEDUSTELUT</b>	<b>78</b>
<b>62 REVOKIN KORJAAMINEN</b>	<b>79</b>
<b>63 REVOKIN PYSYVÄKSI TULEMINEN</b>	<b>80</b>
<b>64 MENETTELY REVOKIN TULTUA PYSYVÄKSI</b>	<b>80</b>
<b>65 TIKKIEN JÄRJESTÄMINEN</b>	<b>82</b>
<b>66 TIKKIEN KATSOMINEN</b>	<b>83</b>
<b>67 VIRHEELLINEN TIKKI</b>	<b>83</b>
<b>68 TIKKEJÄ KOSKEVAT VAATIMUKSET TAI LUOVUTUKSET</b>	<b>85</b>
<b>69 VAATIMUKSEN TAI LUOVUTUKSEN HYVÄKSYMINEEN</b>	<b>86</b>
<b>70 KIISTETTY VAATIMUS TAI LUOVUTUS</b>	<b>87</b>
<b>71 LUOVUTUKSEN KUMOAMINEN</b>	<b>89</b>
<b>72 YLEISET PERIAATTEET</b>	<b>89</b>
<b>73 TIETOJEN VAIHTO</b>	<b>90</b>
<b>74 KÄYTÖS JA HYVÄT TAVAT</b>	<b>92</b>

---

<b>75 VIRHEELLINEN SELITYS VAI VIRHEELLINEN TARJOUS</b>	<b>94</b>
<b>76 KATSOJAT</b>	<b>95</b>
<b>77 KILPAILUBRIDGEN PISTELASKUTAULUKKO</b>	<b>97</b>
<b>78 PISTELASKUMENETELMÄT</b>	<b>99</b>
<b>79 VOITETUT TIKIT</b>	<b>100</b>
<b>80 KILPAILUJEN JÄRJESTÄMINEN</b>	<b>101</b>
<b>81 KILPAILUNJOHTAJA</b>	<b>103</b>
<b>82 MENETTELYVIRHEIDEN OIKAISEMINEN</b>	<b>104</b>
<b>83 MUUTOKSENHAKUOIKEUDESTA ILMOITTAMINEN</b>	<b>105</b>
<b>84 RATKAISUT KUN TOSIASIOISTA OLLAAN YHTÄ MIELTÄ</b>	<b>105</b>
<b>85 RATKAISUT KUN TOSIASIOISTA OLLAAN ERI MIELTÄ</b>	<b>106</b>
<b>86 JOUKKUEKILPAILUSSA TAI VASTAAVASSA</b>	<b>107</b>
<b>87 SOTKEUTUNUT JAKO</b>	<b>107</b>
<b>88 PISTEHYVITYKSEN ANTAMINEN</b>	<b>108</b>
<b>89 OIKAISU HENKILÖKOHTAISessa KILPAILUSSA</b>	<b>108</b>
<b>90 MENETTELYTAPARANGAISTUKSET</b>	<b>108</b>
<b>91 RANKAISEMINEN TAI KILPAILUSTA POISTAMINEN</b>	<b>109</b>
<b>92 OIKEUS MUUTOKSENHAKUUN</b>	<b>110</b>
<b>93 MUUTOKSENHAKUMENETTELY</b>	<b>110</b>
<b>Hakemisto</b>	<b>114</b>

## **Maailman Bridgeliiton presidentin José Damianin esipuhe vuoden 2007 kilpailubridgen lakiin:**

Pidän arvossa ja olen ylpeä saadessani esitellä vuoden 2007 kilpailubridgen lain.

World Bridge Federationin (WBF:n) toimeenpanevan komitean puolesta aluksi onnitelen ja kiitän suunnittelukomitean jäseniä heidän otettua huolekseen ja toteuttaakseen tämän vaativan työn.

He ansaitsevat maailman bridgeyhteisön kiitokset.

Kehityskasvussaan kilpailubridge on monessa suhteessa muuttunut pelin aikaisemmasta muodosta, ja muuttuminen jatkuu. WBF:n velvollisuus on säännöllisesti läpikäydä lain määräykset (viimeksi vuonna 1997) palveluna WBF:n vyöhykkeille ja kansallisille bridgen keskusjärjestöille sekä kilpailunjohtajille ja pelaajille.

Kiitollisina ja mielihyvin tunnustamme Portland Clubin, European Bridge Leaguen ja American Contract Bridge Leaguen vuosikymmenet jatkuneen merkityksen tässä työssä.

Näin ollen WBF tyytyväisenä antaa lain tekijänoikeudet kansallisten bridgen keskusjärjestöjen vapaasti käytettäväksi joko englanninkielisenä tai maan omalle kielelle käännettynä.

Kansalliset liitot voivat hyödyntää tekstiä verkkosivuilla (ja halutessaan myös näitä alkusanoja), mutta jos se painetaan missä muodossa tahansa, on mukaan otettava seuraava:

Vuoden 2007 kilpailubridgen laki

Copyright © World Bridge Federation

Kiitoksin komitean jäsenille

Max Bavin, Ralph Cohen, Grattan Endicott (koordinaattori) , Joan Gerard, Ton Kooijman, Jeffrey Polisner, Antonio Riccardi, William Schoder, John Wignall (puheenjohtaja).

Portland Clubin

European Bridge Leaguen

American Contract Bridge Leaguen

Vuosikymmeniä jatkuneen yhteistyön kiitollisina tunnustaen



## **ESIPUHE VUODEN 2007 KILPAILUBRIDGEN LAKIIN**

Ensimmäinen kilpailubridgen laki julkaistiin 1928. Uudet korjatut laitokset julkaistiin 1933, 1935, 1943, 1949, 1963, 1975, 1987 ja 1997. Ohjesääntönsä perusteella WBF julkaisi nyt käsillä olevan painoksen 2007.

Aiemmin 1930-luvulla Lontoon Portland Club ja New Yorkin Whist Club julkaisivat bridgelain. American Contract Bridge Leaguen lakitoimikunta tuli Whist Clubin sijaan 1940-luvulta lähtien, kun taas British Bridge League ja European Bridge League täydensivät Portland Clubin panosta. Vuonna 1975 lain julkaisi myös WBF, kuten vuosina 1987 ja 1997.

Uusin laitos kumoo vuoden 1997 lain. Alueitten keskusjärjestöt voivat ottaa lain käyttöön milloin tahansa 1. tammikuuta 2008 jälkeen, mutta viimeistään 30. syyskuuta 2008.

Vuosien mittaan on kilpailunjohtajien osaaminen ja kokemus lisääntynyt merkittävästi, mikä on otettu huomioon uudessa laissa antamalla heille lisää vastuuta.

Lisäksi muutoksenhakuprosessia on parannettu huomattavasti johdannolla muutoksenhakukomitean menettelyohjeisiin, mihin huomio pyydetään kiinnittämään.

Suunnittelukomitea muistaa surulla Ralph Cohenin poismenoa uuden lain valmistelutyön aikana, sekä aikaisemmin edesmennyttä Edgar Kaplania. Antonio Riccardin ja Portland Clubin David Davenportin avusta esitetään kiitokset

Suunnittelukomitea tunnustaa myös kiitollisena Anna Gudgen, Richard Hillsin ja Rick Assadin huomattavan avun. Lakia ei kuitenkaan olisi saatu aikaan ilman sen koordinaattorin, Grattan Endicottin omistautuvaa ja kovaa työtä.

Suunnittelukomiteaan kuuluivat:

Max Bavin

Ralph Cohen

Joan Gerard

Ton Kooijman

Jeffrey Polisner

William Schoder

Grattan Endicott (koordinaattori)

John Wignall (puheenjohtaja)

John R. Wignall, MNZM

## SUOMENTAJIEN ALKUSANAT

Olemme tehneet työn yhdessä, Armi käännöstyön ammattilaisena keskittyen enemmän arkikielen ongelmiin ja Kari puolestaan juridiikkaan, koska laista on kysymys. Englanninkieliseen alkutekstiin verrattuna on terminologiasta huomattava, että suomen kielessä "laki" (engl. laws tai code) on yksittäisten osien, "pykälien" (engl. law) muodostama kokonaisuus. Vuoden 2007 laissa on siis 93 pykälää, ja nämä pykälät on isoilla kirjaimilla (A,B,C jne) jaettu momentteihin, joissa vielä voi olla numeroin ja pienin kirjaimin (a,b,c jne) ryhmiteltyjä kappaleita ja lauseita.

Uuden lain laatijat ovat jättäneet pois jaon lukuihin ja pääotsikoihin. Vain pykälät ja momentit on otsikoitu. Tämä saattaa vaikeuttaa lain soveltajan työtä, mutta apuna on lakitekstin loppuun sijoitettu asiahakemisto.

Kun osasto "Määritelmät" on osa lakia, ei siihen voinut sijoittaa niitä lakiin kuulumattomia suomennettuja termejä, jotka tarvitsisivat määrittelyä. Teoksen lopussa olevalla hakemistolla ei kuitenkaan ole lain voimaa. Niinpä se on voitu sovittaa suomenkieliseen käyttöön, paitsi jäsentämällä teksti suomalaisen aakkosjärjestyksen mukaan, myös ottamalla huomioon eräitä kielellisiä eroavuuksia ja lisäämällä joitakuita määritelmiä, joista suomenkieliselle pelaajalle on hyötyä ja apua. Esim. alkutekstissä oleva hakusana "review" on suomennoksessa jaettu kahdeksi eri hakusanaksi, nimittäin "kertaaminen" (jonka alle toki on sijoitettu kaikki alkutekstin a.o. lainpaikat) ja "tarkistaminen" (jonka alle on sijoitettu lainpaikat, joissa suomen kielellä on kyse jonkin asian tarkistamisesta). Määritelmänä on lisätty "loppupassi" ja "toimi". Muitakin vähäisiä muutoksia on hakemistoon tehty suomen kielen vaatimukset huomioon ottaen.

Käytetyn terminologian suhteen olemme olleet hyvin konservatiivisia. Jos jokin termi on jo vakiintunut suomen kielen bridgesanastoon, emme ole ehdoin tahdoin lähteneet sitä muuttamaan paremman löytääksemme. Vakiintuneina termeinä on uuteen lakitekstiin mm. jätetty "muutoksenhaku" (appeal), "aloituskortti" (opening lead) ja "lähtökortti" (lead). Nämä termit ovat olleet käytössä jo Kurt Lindénin lakisuomennoksissa vuosilta 1963 ja 1975, joten niillä on pitkä perinne takanaan.

Pekka Viitasalo ansaitsee suuren kiitoksen arvokkaasta, asiantuntevasta lakikonsultoinnista. Kasimirille kiitos lingvivistisistä neuvoista. Lämmin kiitos Suomen Bridgeliiton hallitukselle sen meille osoittamasta luottamuksesta, kun vielä fossiileina saimme tehdä tämän suomennöstyön palveluna Suomen bridgen hyväksi.

Turussa 1. maaliskuuta 2008.

Armi Koistinen

Kari Koistinen

---

## JOHDANTO VUODEN 2007 KILPAILUBRIDGEN LAKIIN

Tämä laki on laadittu määrittelemään oikean menettelytavan ja tarjoamaan riittävät oikaisukeinot, kun oikeasta menettelytavasta on poikettu. Lain ensisijainen tarkoitus ei ole rangaista epäsäännöllisyyksistä, vaan pikemminkin oikaista tilanteet, joissa syytön osapuoli saattaa muuten kärsiä vahinkoa. Pelaajien tulisi olla valmiit vastaväitteitä hyväksymään kilpailunjohtajan määräämän minkä tahansa oikaisun tai korjatun pistetuloksen.

Kilpailubridge on kehittynyt paljon viimeksi kuluneitten kymmenen vuoden aikana, eikä näy merkkiäkään siitä, että nämä muutokset olisivat pysähtyneet. Suunnittelukomitean tehtävänä oli varmistaa, että laki olisi siten ajan tasalla, että se vastaisi sekä viimeisimpiin muutoksiin että tulevaan kehitykseen.

Kilpailunjohtajille on myönnetty merkittävästi lisää harkintavaltaa Automaattisia rangaistuksia on vähemmän: niitten sijaan on tullut käsite oikaisusta tilanteessa, joka valitettavasti on kehittynyt. Bridgeä pelataan eri tavoin eri maissa, ja siksi laki myöntää lisää valtaa kullekin Säännöistä Vastaavalle Liitolle ohjaavien määräysten antamiseen. Tämä pätee erityisesti partnereitten välisiin erityissopimuksiin, itsessään uusi käsite. Keinotekoiset tarjoukset ovat tosiasia, joten on yritetty laissa löytää ratkaisu tai sallia kunkin Säännöistä Vastaavan Liiton ratkaista ne ongelmat, jotka syntyvät kun jokin menee vikaan.

Olemme yrittäneet selventää vastuun rajat kullekin Säännöistä Vastaavalle Liitolle, kilpailujen järjestäjille ja kilpailunjohtajille. On tehty selväksi, että tietyt vastuut voidaan joko luovuttaa tai siirtää.

Moni vuoden 1997 laissa oleva otsikko on poistettu sujuvuuden saavuttamiseksi. Missä otsikkoja vielä on, ne eivät rajoita minkään pykälän soveltamista, kuten ei myöskään alaviitteitten puuttuminen.

Vakiintunut käytäntö on säilytetty suhteessa ilmaisuihin “voi/saa” (normin laiminlyönti ei ole väärin), “tekee” (vahvistaa oikean menettelytavan ilman että sen laiminlyönti olisi rangaistava), “pitäisi” (normin laiminlyönti on rikkomus, joka vaarantaa rikkojan oikeudet ja on joskus rangaistava), “pitää” (rikkomisesta seuraa useimmiten rangaistus), “täytyy” (vahvin ilmaisu, todella vakava asia). Toisaalta “ei saa” on vahvin kielto, “ei pidä” on vahva, mutta “ei voi” vahvempi — melkein “ei saa”.

---

Varmuuden vuoksi: tämä johdanto ja seuraavat määritelmät ovat lain osia. Lopuksi, ellei asiayhteydestä selvästi muuta ilmene yksikkö sisältää monikon ja päinvastoin.

## **Latojan lauseet**

Olen usein pelipöydässä manannut mielessäni lukemattomia ristiviittauksia. Ne ovat tietenkin välttämättömiä lain tulkinnassa. Nyt kun tekniikka sen sallii, olen lisännyt jokaisen viitteen eteen pienillä kirjaimilla sen sivun numeron, josta koko pykälä alkaa. ((s. 43) 23 §)

Kirjan lopun hakemistossa on kolme eri tapaa viitata lukija oikealle sivulle.

- Kun hakusanan jälkeen on pelkkä numero, ilman §-merkkiä , niin viittaus ohjaa sille sivulle, jolla hakusanan määritelmä on.
- Kun hakusanan jälkeen on numero §-merkillä varustettuna ja §-merkin jälkeen toinen numero, niin ensimmäinen numero kertoo kyseisin lainkohdan ja toinen ohjaa sille sivulle, jolla lainkohta sijaitsee.
- Kun hakusanan jälkeen on useita numeroita §-merkillä varustettuna ja sitten useita ilman §-merkkiä, niin ensimmäinen sarja kertoo kaikki viitatut lainkohdat ja jälkimmäinen sarja vastaavat sivunumerot.

Oulussa 2. kesäkuuta 2008

Timo Sairanen

## MÄÄRITELMÄT

### **Aakkostettu pakka**

Pakka, jonka kortit ovat väreittäin numerojärjestyksessä.

### **Alert**

Ilmoitus, jonka muodon Säännöistä Vastaava Liitto voi täsmentää sen seikan korostamiseksi, että vastustajat saattavat tarvita selityksen.

### **Aloituskortti**

Lähtökortti ensimmäiseen tikkiin.

### **Arvokortti**

Jokainen Ässä, Kuningas, Rouva, Sotamies ja Kymppi.

### **Asiaankuulumaton**

Pelin lailliseen kulkuun kuulumaton osa.

### **Brikka**

1. (s. 18) 2 §:ssä kuvattu kilpailubrikka
2. Neljään käteen alun perin jaetut kortit, jotka asetetaan kilpailubrikkaan pelattaviksi istunnon aikana.

### **Epäsäännöllisyys**

Poikkeaminen tämän lain määräämistä oikeista menettelytavoista. Siihen sisältyy pelaajan tekemät rikkomukset, mutta eivät rajoitu pelkästään tähän.

### **Hyvityspisteet**

Kaikki muut saadut pisteet paitsi tikkipisteet (Ks. (s. 97) 77 §).

### **Istunto**

Pelijakso, jolloin kilpailun järjestäjän määräämänä aikana pelataan tietty määrä jakoja. (Merkityksistä ks. (s. 19) 4, (s.28) 12C2 ja (s. 109) 91 §§).

### **Jako**

1. Korttipakan jakaantuminen neljän pelaajan käsiin.
2. Täten jaetut kortit käsiteltynä kokonaisuudeksi, johon kuuluu tarjoaminen ja pelaaminen.

### **Joukkue**

Kaksi paria tai useampia pareja, jotka yhteisen tuloksen saavuttamiseksi pelaavat eri ilmiansuunnissa eri pöydissä (säännöt voivat sallia joukkueeseen kuuluvan useampia kuin neljä jäsentä).

### **Kahdennus**

Vastustajan maalauksen jälkeen tehty tarjous, joka lisää kotiinpelatun sitoumuksen tai pietien pistemäärää (ks. (s. 37) 19A ja (s. 97) 77 §§).

### **Kansainvälinen ottelupiste (IMP)**

Pistelaskuyksikkö, joka määräytyy (s. 99) 78B §:n taulukon mukaan.

### **Keinotekoinen tarjous**

Maalaus, kahdennus tai vastakahdennus, joka välittää muuta informaatiota kuin halun pelata tarjotussa tai viimeksi nimetyssä pelin vaihtoehdossa (Tuota informaatiota ei voi yleisen bridgetiedon mukaan pitää itsestään selvänä); tai passi joka lupaa enemmän kuin tietyn voiman, tai jos se lupaa tai kieltää arvoja muussa kuin viimeksi nimetyssä värissä.

### **Kierros**

Istunnon osa, joka pelataan pelaajien siirtymättä paikoiltaan.

### **Kilpailija**

Henkilökohtaisessa kilpailussa yksi pelaaja, parikilpailussa kaksi pelaajaa, jotka pelaavat parina koko kilpailun ajan ja joukkuekilpailussa vähintään neljä pelaajaa, jotka pelaavat joukkueena.

### **Kilpailu**

Yhden tai useampia istuntoja käsittävä ottelu.

### **Korjattu pistetulos**

Kilpailunjohtajan antama pistetulos (ks. (s. 26) 12 §). Se on joko prosenttipistetulos tai määrätty pistetulos.

### **Kumoaminen**

Ks. Peruuttaminen.

### **Käsi**

Pelaajalle alunperin jaetut kortit tai niistä jäljellä olevat.

### **Lepääjä**

1. Pelinviejän partneri. Hänestä tulee lepääjä, kun aloituskortti on käännetty oikein päin.
2. Pelinviejän partnerin kortit kun ne aloituskortin jälkeen on levitetty pöydälle.

### **Lähtökortti (Lähtö)**

Ensimmäisenä johonkin tikkiin pelattu kortti.

**Maalaus**

Sitoumus ottaa vähintään tietty määrä pistetikkejä jossakin pelin vaihtoehtoista (engl. bid).

**Oikaisu**

Korjaavat määräykset, joita sovelletaan, kun epäsäännöllisyys on tullut kilpailunjohtajan tietoon.

**OPV**

Oikeanpuoleinen vastustaja.

**Osamerkintä**

Tulos, joka antaa 90 tai vähemmän tikkipistettä yhdestä jaosta.

**Ottelupiste**

Laskentayksikkö, jonka mukaan kilpailijan tulos lasketaan vertaamalla sitä yhteen tai useampaan muuhun tulokseen. (ks. (s. 99) 78A §)

**Pakka**

52 pelikorttia, joilla bridgeä pelataan.

**Partneri**

Pelaaja, jonka kanssa toinen pelaaja pelaa samalla puolella kahta muuta pelaajaa vastaan pöydässä.

**Passi**

Tarjous joka ilmoittaa ettei pelaaja sillä vuorolla halua maalata, kahdentaa tai vastakahdentaa.

**Pelaaminen**

1. Kortin sijoittaminen kädestä tikkiin, mukaan lukien lähtökortti.
2. Korttien pelaaminen kokonaisuudessaan.
3. Ajanjakso, jonka kuluessa kortit pelataan.
4. Jaon tarjoaminen ja pelaaminen kokonaisuudessaan.

**Pelin kierto**

Myötäpäivään tapahtuva kierto, jolla oikeus tarjota ja pelata etenee; samoin myötäpäivään tapahtuva kierto, jolla kortit on suositeltu jaettaviksi yksi kerrallaan.

**Pelin vaihtoehdot**

Maalauksessa ilmoitettu väri tai sangi (NT).

**Pelinviejä**

Pelaaja, joka loppusitoumuksen tehneellä puolella ensiksi tarjosi sitä pelin

vaihtoehtoa, josta tuli loppusitoumus. Hänestä tulee pelinviejä, kun aloituskortti on käännetty oikein päin (ks. kuitenkin (s. 73) 54A §, kun aloitus tehdään väärästä kädestä).

### **Pelivaihe**

Alkaa kun aloituskortti on käännetty näkyviin. Kilpailijan oikeudet ja valtuudet pelivaiheen aikana päättyvät kun sovellettava laki niin määrää. Pelivaihe päättyy, kun kortit otetaan seuraavasta brikasta (tai kun kierroksen viimeinen jako on pelattu).

### **Peruuttaminen**

Peruutetut toimet käsittävät sekä kumotut toimet että pelattujen korttien takaisin ottamisen.

### **Pieti**

Jokainen tikki, joka pelinviejäpuolelta jää puuttumaan sitoumuksen täyttämisestä (ks. (s. 97) 77 §).

### **Pistetikki**

Jokainen pelinviejäpuolen tikki kuudesta ylöspäin.

### **Psyykkinen tarjous (Bluffi)**

Harkiten tehty aivan väärä ilmoitus käden arvopistevoimasta ja/tai värin pituudesta.

### **Puoli**

Kaksi pelaajaa pöydässä, jotka muodostavat parin kahta muuta pelaajaa vastaan.

### **Puolustuspelaaja**

Pelinviejän (tai oletetun pelinviejän) vastustaja.

### **Rangaistus**

(Ks. myös oikaisu) Rangaistuksia on kahdenlaisia: kurinpidollisia rangaistuksia, joita sovelletaan kohteliaisuuden tai hyvän järjestyksen ylläpitämiseksi, ja menettelytaparangaistuksia (lisänä mihin tahansa oikaisuun), jotka kilpailunjohtaja määrää harkintansa mukaan menettelytapoihin liittyvistä epäsäännöllisyyksistä (ks. (s. 108) 90 ja (s. 109) 91 §§).

### **Rangaistuskortti**

Kortti, jonka käsittely on säännelty (s. 68) 50 §:ssä.

### **Rikkomus**

Lain normin tai laillisen määräyksen rikkominen.



### **Sitoumus**

Pelinviejäpuolen lupaus ottaa loppusitoumuksessa ilmoitettu määrä pistetikkejä, joko kahdentamattomina, kahdennettuina tai vastakahdennettuina. (Ks. (s. 42) 22 §)

### **Slammi**

Sitoumus ottaa kuusi pistetikkiä (ns. pikkuslammi) tai seitsemän pistetikkiä (ns. isoslammi).

### **Tahaton**

Tahtomaton; ei tahdon vallassa; ei pelaajan tarkoituksena tekohetkellä.

### **Tarjous**

Mikä tahansa maalaus, kahdennus, vastakahdennus tai passi. (engl. call)

### **Tarjoussarja**

1. Menettely, jossa loppusitoumus määritellään toinen toistaan seuraavilla tarjouksilla. Tarjoussarja alkaa, kun ensimmäinen tarjous on tehty (huomaa ero tarjousvaiheen alkuun (s. 35) 17A §:ssä!)
2. Tehdyt tarjoukset kokonaisuutena.

### **Tikki**

Sitoumuksen lopputuloksen määräävä yksikkö, johon säännönmukaisesti kuuluu neljä korttia, yksi kultakin pelaajalta vuorollaan alkaen lähtökortista.

### **Tikkipisteet**

Pisteet, jotka pelinviejäpuoli saa sitoumuksen kotiinpelaamisesta (ks. (s. 97) 77 §).

### **Tunnustaa väriä**

Pelata lähtökortin väriä oleva kortti.

### **Täyspeli**

Tulos, joka antaa 100 tai enemmän tikkipistettä yhdestä jaosta.

### **Valtti**

Jokainen kortti sitä väriä, jossa loppusitoumus pelataan.

### **Vastakahdennus**

Vastustajan tekemän kahdennuksen jälkeinen tarjous, joka lisää kotiinpelatun tai pietiksi pelatun sitoumuksen pisteiden arvoa (ks. (s. 37) 19B ja (s. 97) 77 §§).

### **Vastustaja**

Vastapuolen pelaaja, vastustajaparin jäsen.

### **VPV**

Vasemmanpuoleinen vastustaja.

### **Vuoro**

Pelaajan oikea aika tarjota tai pelata.

### **Vyöhykkeet**

Ehdot hyvityspisteiden ja pietipisteiden määräämiseksi (ks. (s. 97) 77 §).

### **Väri**

Jokin pakkaan sisältyvistä neljästä 13 kortin ryhmästä, joilla kullakin on oma tunnusmerkkinsä: pata (♠), hertta (♥), ruutu (♦), risti (♣).

### **Ylitikki**

Jokainen tikki, jonka pelinviejä voittaa sitoumuksen lisäksi.

## **1 § PAKKA — KORTTIEN JA VÄRIEN ARVOT**

Kilpailubridgeä pelataan 52 kortin pakalla, jossa on neljä väriä ja kussakin niistä 13 korttia. Värien arvot ovat alenevassa järjestyksessä: pata (♠), hertta (♥), ruutu (♦) ja risti (♣). Kunkin värin korttien arvot ovat alenevassa järjestyksessä: Ässä, Kuningas, Rouva, Sotamies, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

## **2 § KILPAILUBRIKAT**

Jokaista istunnossa pelattavaa jakoa varten on kilpailubrikka, joka sisältää yhden pakan. Brikat on numeroitu ja niissä on neljä taskua neljää kättä varten, jotka on osoitettu merkinnöin Pohjoinen (North), Itä (East), Etelä (South) ja Länsi (West). Jakaja ja vaaravyöhykkeet on määrätty seuraavasti:

jakajana	Pohjoinen	jaot	1	5	9	13
jakajana	Itä	jaot	2	6	10	14
jakajana	Etelä	jaot	3	7	11	15
jakajana	Länsi	jaot	4	8	12	16

Ei kumpikaan	vaaravyöhykkeessä	jaot	1	8	11	14
Pohjoinen – Etelä	vaaravyöhykkeessä	jaot	2	5	12	15
Itä – Länsi	vaaravyöhykkeessä	jaot	3	6	9	16
Molemmat	vaaravyöhykkeessä	jaot	4	7	10	13

Sama sarja toistuu jaoissa 17–32 ja kussakin seuraavassa 16 jaon ryhmässä.

Brikkaa, joka ei ole näiden ehtojen mukainen, ei pitäisi käyttää. Jos sellaista brikkaa kuitenkin käytetään, siinä olevia merkintöjä sovelletaan sen istunnon ajan.

### **3 § PÖYTIEN JÄRJESTÄMINEN**

Kussakin pöydässä pelaa neljä pelaajaa ja pöydät on numeroitu kilpailunjohtajan vahvistamassa järjestyksessä. Hän määrää jonkin suunnan Pohjoiseksi. Muut ilmansuunnat määräytyvät normaalisti tämän mukaan.

### **4 § PARTNERISUHTEET**

Kunkin pöydän neljä pelaajaa ovat kaksittain partnereita eli puolia, Pohjoinen – Etelä vastassaan Itä – Länsi. Pari- ja joukkuekilpailuun pelaajat osallistuvat pareina tai vastaavasti joukkueina, ja säilyttävät samat partnerisuhteet koko istunnon ajan, paitsi milloin kilpailunjohtaja hyväksyy vaihdot. Henkilökohtaiseen kilpailuun kukin pelaaja osallistuu yksilönä, ja partnerisuhteet vaihtuvat istunnon aikana.

### **5 § PAIKKOJEN MÄÄRÄYTYMINEN**

#### **A. Aloituspaikka**

Kilpailunjohtaja määrää aloituspaikan kullekin kilpailijalle (henkilökohtainen, pari- tai joukkuekilpailu) istunnon alkaessa. Ellei toisin ole määrätty, kunkin parin tai joukkueen jäsenet saavat valita paikkansa heille määrätystä paikoista keskenään sopimalla. Jonkin ilmansuunnan kerran valittuaan pelaaja saa vaihtaa sitä istunnon aikana vain kilpailunjohtajan kehotuksesta tai luvalla.

B. Suunnan tai pöydän vaihtaminen

Pelaajat vaihtavat suuntia tai siirtyvät toiseen pöytään kilpailunjohtajan ohjeiden mukaan. Kilpailunjohtaja on vastuussa siitä, että ohjeet annetaan selvästi. Jokainen pelaaja on vastuussa siitä, että vaihtaa paikkaa silloin ja siten kuin on määrätty, ja siitä että jokaisen vaihdon jälkeen istuu oikealla paikalla.

## **6 § PAKAN SEKOITTAMINEN JA JAKAMINEN**

A. Sekoittaminen

Ennen kuin peli alkaa, jokainen pakka on sekoitettava perusteellisesti. Pakka nostetaan, jos jompikumpi vastustaja niin vaatii.

B. Jakaminen

Kortit on jaettava kuvapuoli alaspäin kortti kerrallaan vuorojärjestyksessä neljään käteen kolmetoista korttia kuhunkin. Kunkin käden kortit asetetaan sitten kuvapuoli alanpäin yhteen brikan neljästä taskusta. Kortit suositellaan jaettavaksi vuorojärjestyksessä myötäpäivään.

C. Kummankin puolen edustus

Yhden pelaajan kummaltakin puolelta tulee olla läsnä sekoittamisen ja jakamisen aikana, ellei kilpailunjohtaja anna toisenlaisia ohjeita.

D. Uusi sekoittaminen ja jakaminen

1. Jos jo ennen jaon tarjoussarjan alkua varmuudella on todettu, että kortit on jaettu väärin tai että sekoittamisen ja jakamisen aikana pelaaja olisi voinut nähdä toiselle pelaajalle kuuluvan kortin kuvapuolen, kortit on sekoitettava ja jaettava uudelleen. Tämän jälkeen, mutta ennen kuin jako on pelattu loppuun, sovelletaan (s. 32) 16C §:ää vahingossa tapahtuneesta toisen pelaajan käteen kuuluneen kortin näkemisestä (ks. kuitenkin (s. 43) 24 §). Jokainen lainvastaisesti jaettu briikka on virheellinen ja säännönvastainen. Kaikista muista epäsäännöllisyyksistä katso asiaankuuluvaa lain kohtaa.

2. Ellei kilpailun tarkoituksena ole peluuttaa uudelleen jossain muualla aikaisemmin pelattuja jakoja, ei yhtään tulosta saa hyväksyä, jos kortit on sekoittamatta jaettu aakkostetusta pakasta<sup>1</sup> tai jos jako on peräisin jostain toisesta istunnosta. (Nämä määräykset eivät estä järjestelyjä, missä vaihdetaan brikkoja pöytien välillä.)
3. Huomioon ottaen (s. 42) 22A §:n rajoituksen kilpailunjohtaja voi määrätä jaon sekoitettavaksi ja jaettavaksi uudelleen mistä tahansa laillisesta syystä (ks. (s. 107) 86C §).

E. Kilpailunjohtajan valinnanvalta korttien sekoittamiseen ja jakamiseen

1. Kilpailunjohtaja voi määrätä, että kortit sekoitetaan ja jaetaan pöydissä juuri ennen kilpailun alkua.
2. Kilpailunjohtaja voi itse etukäteen sekoittaa ja jakaa kortit.
3. Kilpailunjohtaja voi antaa apulaistensa tai määräämiensä henkilöiden etukäteen sekoittaa ja jakaa kortit.
4. Kilpailunjohtaja voi määrätä, että kortit jaetaan tai ennaltajaetaan jollain muulla menetelmällä tuottamaan saman täysin satunnaisen todennäköisyyden kuin edellä A- ja B-momenteissa.

F. Jakojen monistaminen

Jos kilpailun toteuttamiseksi on tarpeen, jokaisesta alkuperäisestä jaosta voi tehdä yhden tai useampia tarkoin samanlaisia kappaleita kilpailunjohtajan ohjeitten mukaan. Kun hän niin määrää, brikkaa ei normaalisti jaeta uudelleen (vaikka kilpailunjohtajalla on valta niin määrätä).

---

1. "Aakkostettu pakka" on pakka, jonka kortteja ei ole sekoitettu alkuperäisestä järjestyksestä.

## **7 § BRIKAN JA KORTTIEN VALVONTA**

### **A. Brikan sijoittaminen**

Kun jako pelataan, brikka asetetaan pöydän keskelle, kunnes pelaaminen on päättynyt.

### **B. Korttien ottaminen brikasta**

1. Kukin pelaaja ottaa kortit omaa ilmansuuntaansa vastaavasta brikkataskusta.
2. Kukin pelaaja laskee korttinsa kuvapuoli alaspäin varmistaakseen, että hänellä on niitä kolmelta. Sen jälkeen ja ennen ensimmäistä tarjoustaan hänen on katsottava korttinsa kuvapuoli.
3. Pelin aikana jokainen pelaaja pitää hallussaan omat korttinsa päästämättä niitä sekaantumaan jonkun toisen pelaajan kortteihin. Kukaan pelaaja ei saa koskea muihin kuin omiin kortteihinsa pelin aikana tai sen jälkeen paitsi kilpailunjohtajan luvalla (pelinviejä voi kuitenkin pelata lepääjän korteilla (s. 62) 45 §:n mukaisesti).

### **C. Korttien palauttaminen brikkaan**

Kun peli on päättynyt, kunkin pelaajan pitäisi sekoittaa omat kolmelta korttiaan, minkä jälkeen hän palauttaa korttinsa siihen brikkataskuun, joka vastaa hänen ilmansuuntaansa. Sen jälkeen ei yhtään kättä saa ottaa brikasta, ellei läsnä ole kummankin suunnan pelaaja tai kilpailunjohtaja.

### **D. Vastuu oikeasta menettelystä**

Koko istunnon ajan paikallaan istuva kilpailija on ensisijaisesti vastuussa asianmukaisten peliolosuhteiden säilymisestä pöydässä.

## **8 § KIERROSJÄRJESTYS**

### **A. Brikkujen ja pelaajien siirtyminen**

1. Kilpailunjohtaja antaa pelaajille ohjeet brikkojen siirtämisestä ja kilpailijoiden siirtymisestä.
2. Ellei kilpailunjohtaja toisin määrää, Pohjoisen pelaaja kussakin pöydässä on vastuussa pelattujen jakojen siirtämisestä oikeaan pöytään seuraavaa kierrosta varten.

**B. Kierroksen päätyminen**

1. Kierros päättyy yleensä, kun kilpailunjohtaja antaa merkin seuraavan kierroksen alkamisesta. Jos jossakin pöydässä pelaaminen tuolloin ei ole vielä päättynyt, kierros sen pöydän osalta jatkuu, kunnes pelaajat vaihtavat seuraavaan pöytään.
2. Jos kilpailunjohtaja käyttää valtuuksiaan siirtääkseen jonkin jaon pelaamista tuonemmaksi, tämän jaon pelaajien kierros ei pääty ennen kuin jako on pelattu loppuun ja tulos yksimielisesti kirjattu, tai kilpailunjohtaja on kumonnut jaon pelaamisen.

**C. Viimeisen kierroksen ja istunnon päätyminen**

Istunnon viimeinen kierros ja koko istunto kussakin pöydässä päättyy, kun kaikki siinä pöydässä pelattaviksi määrätyt jaot on pelattu ja kun kaikki tulokset on huomautuksitta kirjattu.

## **9 § MENETTELY EPÄSÄÄNNÖLLISYYDEN TAPAHDUTTUA**

**A. Epäsäännöllisyydestä huomauttaminen**

1. Jokainen pelaaja, jolla ei ole lain asettamaa kieltoa, voi huomauttaa epäsäännöllisyydestä tarjousvaiheen aikana, vaikka ei olisikaan hänen vuoronsa tarjota.

2. Pelinviejä tai kumpi tahansa puolustuspelaaja, jolla ei ole lain asettamaa kieltoa, voi huomauttaa tapahtuneesta epäsäännöllisyydestä pelivaiheen aikana. Virheellisesti merkitystä tikistä ks. (s. 82) 65B3 §.
3. Kun epäsäännöllisyys on tapahtunut, lepääjä ei saa kiinnittää huomiota siihen pelivaiheen aikana, mutta voi tehdä sen, kun jaon pelaaminen on päättynyt. Kuitenkin jokainen pelaaja lepääjä mukaan lukien saa yrittää estää toista pelaajaa syyllistymästä epäsäännöllisyyteen (mutta lepääjä (s. 59) 42 ja (s. 60) 43 §§:n rajoissa).
4. Pelaajalla ei ole velvollisuutta kiinnittää huomiota oman puolen tekemään rikkomukseen (mutta ks. (s. 38) 20F5 § partnerin ilmeisen erheellisen selityksen korjaamisesta).

**B. Epäsäännöllisyydestä on huomautettu**

1. a. Kilpailunjohtaja pitäisi kutsua heti, kun epäsäännöllisyydestä on huomautettu.  
b. Jokainen pelaaja, myös lepääjä saa kutsua kilpailunjohtajan sen jälkeen kun epäsäännöllisyydestä on huomautettu.  
c. Kutsumalla kilpailunjohtajan pelaaja ei menetä mitään oikeuksia, jotka hänelle muutoin kuuluvat.  
d. Pelaajan huomautus oman puolen tekemästä epäsäännöllisyydestä ei vaikuta vastustajien oikeuksiin.
2. Pelaajat eivät saa ryhtyä mihinkään toimiin ennen kuin kilpailunjohtaja on selittänyt kaikki oikaisussa varteen otettavat seikat.

**C. Epäsäännöllisyyden ennenaikainen korjaaminen**

Jos rikkoja on ennenaikaisesti korjannut epäsäännöllisyyden millään tavoin, häneen voidaan kohdistaa lisäoikaisu (ks. aloituskorttia ja lähtöä koskevat rajoitukset (s. 45) 26 §:ssä).



## 10 § OIKAISUN MÄÄRÄÄMINEN

### A. Valta oikaisun määräämiseen

Vain kilpailunjohtajalla yksin on valta päättää sovellettavasta oikaisusta. Pelaajilla ei ole oikeutta omasta aloitteestaan päättää (tai luopua, ks. (s. 103) 81C5 §) oikaisusta.

### B. Pakkotoimen kumoaminen tai oikaisusta luopuminen

Kilpailunjohtaja voi hyväksyä tai hylätä minkä tahansa pakkotoimen tai oikaisusta luopumisen, jonka pelaajat ovat keskenään sopineet ilman hänen ohjeitaan.

### C. Valinta epäsäännöllisyyden tapahduttua

1. Milloin tämä laki nimeää eri vaihtoehtoja epäsäännöllisyyden tapahduttua, kilpailunjohtajan tulee selostaa kaikki käytettävissä olevat vaihtoehdot.
2. Jos pelaaja epäsäännöllisyyden tapahduttua saa valita eri vaihtoehtojen välillä, hänen on tehtävä valintansa kysymättä partnerinsa mielipidettä.
3. Kun tämä laki antaa syyttömälle puolelle mahdollisuuden valita eri vaihtoehtoista vastustajan aiheuttaman epäsäännöllisyyden jälkeen, on sopivaa valita edullisin toimi.
4. Huomioon ottaen (s. 32) 16D2 §:n määräykset, epäsäännöllisyyden oikaisun jälkeen saa rikkonut puoli tarjota tai pelata heille edullisimmalla tavalla, vaikka he näin tehdessään näyttäisivätkin saavan hyötyä omasta rikkomuksestaan (ks. kuitenkin (s. 46) 27 ja (s. 68) 50 §§).

## 11 § OIKAISUOIKEUDEN MENETTÄMINEN

### A. Syyttömän puolen toimet

Oikeus epäsäännöllisyyden oikaisuun voidaan menettää, jos syyttömän puolen pelaaja ryhtyy mihinkään toimiin ennen kuin kilpailunjohtaja on kutsuttu

paikalle. Kilpailunjohtaja tuomitsee näin esimerkiksi kun syytön puoli on voinut hyötyä siitä, että vastustaja on jatkanut pelitoimia tietämättömänä lain asianmukaisista määräyksistä.

**B. Rangaistus oikaisuoikeuden menettämisen jälkeen**

Vaikka oikaisuoikeus olisi menetetty tämän lain mukaan, kilpailunjohtaja voi määrätä menettelytaparangaistuksen (ks. (s. 108) 90 §).

## **12 § KILPAILUNJOHTAJAN HARKINTAVALTA**

**A. Oikeus määrätä korjattu pistetulos**

Pelaajan aloitteesta (s. 110) 92B §:ssä säädettyssä määräajassa tai omasta aloitteestaan kilpailunjohtaja voi määrätä korjatun pistetuloksen kun tämä laki valtuuttaa hänet siihen (joukkuekilpailussa ks. (s. 107) 86 §). Tähän sisältyy:

1. Kilpailunjohtaja voi määrätä korjatun pistetuloksen, kun hänen mielestään tässä laissa ei ole myönnetty syyttömälle kilpailijalle hyvitystä juuri sen kaltaisesta lain rikkomisesta, johon vastustaja on syyllistynyt.
2. Kilpailunjohtaja määrää prosenttipistetuloksen, jos ei voi saada aikaan sellaista oikaisua, joka tekisi mahdolliseksi jaon normaalin pelaamisen (ks. C2 alempana).
3. Kilpailunjohtaja voi määrätä korjatun pistetuloksen, jos epäsäännöllisyys on oikaistu virheellisesti.

**B. Tuloskorjauksen tarkoitus**

1. Korjatun pistetuloksen määräämisen tarkoitus on hyvittää syyttömän osapuolen kärsimä vahinko ja ottaa pois mikä tahansa etu, jonka syyllinen osapuoli on saanut rikkomuksestaan. Rikkomuksesta seuraa vahinkoa, kun syytön osapuoli saa käsillä olevasta jaosta tuloksen, joka on epäedullisempi kuin mitä olisi voinut odottaa ellei rikkomusta olisi tapahtunut — mutta ks. C1b.

2. Kilpailunjohtaja ei saa määrätä korjattua pistetulosta sillä perusteella, että tämän lain mukainen oikaisu on joko kohtuuttoman ankara tai edullinen jommalle kummalle puolelle.

C. Korjatun pistetuloksen määrääminen

1. a. Kun laki valtuuttaa kilpailunjohtajan epäsäännöllisyyden jälkeen määräämään korjatun pistetuloksen ja jos on mahdollista antaa määrätty korjattu pistetulos, on näin tehtävä. Tämä tulos korvaa pelissä saadun tuloksen.
- b. Jos epäsäännöllisyyden jälkeen syytön osapuoli on myötävaikuttanut vahinkoonsa vakavalla erehdyksellä, jolla ei ole yhteyttä rikkomukseen, tai harkitsemattomalla tai keinottelevalla toimella, sen tulosta ei korjata siltä osin kuin vahinko on itse aiheutettua. Rikkoneelle puolelle pitäisi antaa se tulos, joka sille olisi tuomittu pelkästään rikkomuksensa seurauksena.
- c. Oikeudenmukaisuuden takia ja ellei Säännöistä Vastaava Liitto sitä kielä, määrätty korjattu pistetulos voidaan painottaa kuvaamaan mahdollisten eri tulosten todennäköisyyttä.\*
- d. Jos mahdollisuuksia on paljon tai ne eivät ole ilmeisiä, kilpailunjohtaja voi määrätä prosenttipistetuloksen.
- e. Harkintansa mukaan voi Säännöistä Vastaava Liitto soveltaa kaiken tai osan seuraavasta menettelytavasta edellä c-kohdan sijaan
  - (i) Alkuperäisen tuloksen sijaan määrätty korjattu pistetulos syyttömälle osapuolelle on edullisin todennäköisesti saavutettavissa oleva tulos, ellei epäsäännöllisyyttä olisi tapahtunut.
  - (ii) Rikkoneelle puolelle määrätty korjattu pistetulos on epäedullisin tulos, mikä vain on mahdollinen.

---

\*. SBL käyttää lain oletusarvoa.

- f. Eri puolille annettujen pistetulosten ei tarvitse olla tasapainossa.
2. a. Kun epäsäännöllisyyden vuoksi tulosta ei voi saavuttaa (ks. C1d), kilpailunjohtaja määrää prosenttipistetuloksen sen mukaan kumpi puoli on vastuussa epäsäännöllisyydestä: keskipeli miinus (enintään 40 % saatavilla olevista ottelupisteistä parikilpailussa) syylliselle kilpailijalle, keskipeli (50 % parikilpailussa) kilpailijalle, joka on vain osittain syyllinen, ja keskipeli plus (vähintään 60 % parikilpailussa) täysin syyttömälle kilpailijalle.
- b. Kun kilpailunjohtaja määrää prosenttipistetuloksen keskipeli plus tai miinus IMP-laskennalla tapahtuvassa kilpailussa, tulos on normaalisti plus tai miinus 3 IMP, mutta tämä voi vaihdella (s. 107) 86A §:n sallimissa rajoissa.
- c. Edellä oleva on muunnettu syyttömälle kilpailijalle, joka saavuttaa istunnon tuloksena yli 60 % saatavilla olevista ottelupisteistä tai syylliselle kilpailijalle, joka saavuttaa istunnon tuloksena vähemmän kuin 40 % saatavilla olevista ottelupisteistä (tai vastaava määrä IMP-pisteinä). Näille kilpailijoille määrätään se prosenttitulos (tai vastaava määrä IMP-pisteinä), jonka he ovat saavuttaneet istunnon muissa jaoissa.
3. Henkilökohtaisessa kilpailussa kilpailunjohtaja panee toimeen tämän lain oikaisut ja korjattua pistetulosta vaativat säädökset tasapuolisesti rikkoneen parin kumpaakin pelaajaa kohtaan, vaikka vain toinen heistä olisi vastuussa epäsäännöllisyydestä. Kilpailunjohtaja ei kuitenkaan saa määrätä menettelytaparangaistusta rikkojan partnerille, jos tämä hänen käsityksensä mukaan ei ole millään tavoin moitittavissa.
4. Kun kilpailunjohtaja määrää epätasapainotetun korjatun pistetuloksen cup-kilpailussa, kilpailijoitten tulos ko. jaosta lasketaan erikseen ja tulosten keskiarvo määrätään kullekin.

### 13 § KORTTIEN VÄÄRÄ LUKUMÄÄRÄ

A. Kilpailunjohtaja arvioi normaalin pelin mahdolliseksi

Kun kilpailunjohtaja toteaa, että yhdessä tai useammassa jaon kädessä on ollut väärä lukumäärä kortteja (mutta ks. (s. 30) 14 §) ja pelaaja, jolla on virheellinen käsi, on tehnyt tarjouksen, niin jos kilpailunjohtajan harkinnan mukaan jako voidaan korjata ja pelata, jaon saa pelata tarjousta muuttamatta. Pelin päätyttyä kilpailunjohtaja voi määrätä korjatun pistetuloksen.

B. Korjattu pistetulos ja mahdollinen rangaistus

Muissa tapauksissa, kun tarjous on tehty, kilpailunjohtajan on määrättävä korjattu pistetulos ja hän voi rangaista rikkojaa.

C. Pelaaminen on päättynyt

Kun pelaamisen päätyttyä todetaan, että jonkun pelaajan kädessä on alun perin ollut enemmän kuin 13 korttia, kun taas jollakulla toisella pelaajalla on ollut vähemmän (mutta ks. (s. 29) 13F §), tulos on kumottava ja korjattu pistetulos määrättävä ((s. 107) 86D § voi soveltua). Rikkonut pelaaja voi saada menettelytaparangaistuksen.

D. Tarjousta ei ole tehty

Jos pelaajalla on väärä lukumäärä kortteja eikä hänen kädellään ole tehty tarjousta:

1. Kilpailunjohtaja korjaa jaon, ja ellei kukaan pelaaja ole nähnyt toiselle kuuluvaa korttia, määrää jaon pelattavaksi normaalisti.
2. Kun kilpailunjohtaja toteaa, että yhdessä tai useammassa brikan taskussa on ollut väärä lukumäärä kortteja ja pelaaja on nähnyt yhden tai useamman toisen pelaajan käteen kuuluvista korteista ja jos kilpailunjohtaja arvioi, että:
  - a. luvaton tieto todennäköisesti ei vaikuta normaaliin tarjoamiseen ja peliin, kilpailunjohtaja sallii pelata jaon ja kirjata tuloksen. Jos hän tuolloin havaitsee, että tieto on vaikuttanut jaon tulokseen, kilpailunjohtajan on määrättävä korjattu pistetulos ja hän voi rangaista rikkojaa.

- b. näin saadulla luvattomalla tiedolla on riittävästi merkitystä vaikuttaakseen normaaliin tarjoamiseen tai peliin, kilpailunjohtajan on määrättävä korjattu pistetulos ja hän voi rangaista rikkojaa.

**E. Kortin asettaminen tai siirtäminen**

Kun kilpailunjohtaja tämän pykälän mukaan määrää pelin jatkumaan, tieto kilpailunjohtajan suorittamasta kortin sijoituksesta tai siirrosta on luvaton tieto sen pelaajan partnerille, jonka kädessä oli väärä lukumäärä kortteja.

**F. Ylimääräinen kortti**

Jokainen ylimääräinen kortti, joka ei kuulu jakoon, on löydettyessä poistettava. Tarjoaminen ja pelaaminen jatkuvat seuraamuksitta Jos sellainen kortti huomataan pelatuksi jo käännettyyn tikkiin, voidaan määrätä korjattu pistetulos.

## **14 § PUUTTUVA KORTTI**

**A. Kortin puuttuminen kädestä huomataan ennen jaon pelaamista**

Kun yhteen tai useampaan käteen havaitaan kuuluvan vähemmän kuin 13 korttia, eikä yhdessä kädessä ole enempää kuin 13 korttia, niin ennen kuin aloituskortti on käännetty näkyviin, kilpailunjohtaja etsii puuttuvaa korttia ja:

1. jos kortti löytyy, se palautetaan käteen josta se puuttuu.
2. jos korttia ei löydy, kilpailunjohtaja palauttaa jaon alkuperäiseen muotoon ottamalla tilalle toisen pakan.
3. tarjoaminen ja pelaaminen jatkuvat normaalisti yhtään tarjousta muuttamatta. Täydennetyn käden katsotaan sisältäneen kaikki korttinsa jo alusta lähtien.

**B. Kortin puuttuminen kädestä huomataan jälkeinpäin**

Kun yhteen tai useampaan käteen havaitaan kuuluvan vähemmän kuin 13 korttia, eikä yhdessä kädessä ole enempää kuin 13 korttia, niin milloin tahansa aloituskortin kääntämisen jälkeen aina oikaisuajan päättymiseen saakka

kilpailunjohtaja etsii puuttuvaa korttia ja:

1. jos kortti löytyy pelattujen korttien joukosta, sovelletaan (s. 83) 67 §:ää.
2. jos kortti löytyy muualta, se palautetaan vajaaseen käteen. Oikaisu ja/ tai rangaistuksia voidaan määrätä (ks. kohta 4 jäljempänä).
3. jos korttia ei löydy, jako palautetaan alkuperäiseen muotoon käyttäen toista pakkaa. Oikaisu ja/ tai rangaistuksia voidaan määrätä (ks. kohta 4 jäljempänä).
4. kortti, joka on palautettu johonkin käteen tämän pykälän B-momentin mukaan, katsotaan alun perin kuuluneeksi vajaaseen käteen. Siitä voi tulla rangaistuskortti (ks. (s. 68) 50 §) ja sen pelaamatta jääminen voi aiheuttaa revokin.

C. Tieto kortin uudelleen sijoittamisesta

Kortin uudelleen sijoittamisesta saatu tieto on luvatonta sille pelaajalle, jonka partnerin kädessä oli väärä lukumäärä kortteja.

## 15 § VÄÄRÄN JAON PELAAMINEN

A. Pelaajat eivät aiemmin ole pelanneet jakoa

Jos pelaajat pelaavat jaon, joka ei kuulu heidän pelattavakseen kyseisellä kierroksella (ks. kuitenkin C-momentti):

1. kilpailunjohtaja yleensä jättää tuloksen voimaan, jos kukaan neljästä pelaajasta ei ole pelannut jakoa aikaisemmin.
2. kilpailunjohtaja voi vaatia kumpaakin paria pelaamaan oikean jaon toisiaan vastaan myöhemmin.

B. Yksi tai useampi pelaaja on aiemmin pelannut jaon

Jos joku pelaa aiemmin pelaamansa jaon uudelleen oikeiden vastustajien kanssa tai muutoin, mitätöidään jälkimmäinen tulos sekä hänen puolensa että vastustajien osalta, ja kilpailunjohtajan on määrättävä prosenttipistetulos niille kilpailijoille, jotka ovat menettäneet mahdollisuuden saada laillinen pistetulos.

C. Virhe huomataan tarjousvaiheen aikana

Jos kilpailunjohtaja huomaa tarjousvaiheen aikana, että joku kilpailijoista pelaa jakoa, joka ei kuulu hänen pelattavakseen kyseisellä kierroksella, hänen tulee kumota tarjoukset ja varmistaa, että oikeat kilpailijat istuvat paikoilleen ja että heille annetaan tieto heidän oikeuksistaan kyseisellä ja tulevilla kierroksilla. Uusi tarjoussarja alkaa. Pelaajien on toistettava äsken tekemänsä tarjoukset. Jos yksikin tarjous eroaa jollain tavoin vastaavasta tarjouksesta ensimmäisellä tarjouskerralla, kilpailunjohtajan on mitätöitävä jako. Muutoin tarjoaminen ja pelaaminen jatkuvat normaalisti. Kilpailunjohtaja voi määrätä menettelytaparangaistuksen (ja korjatun pistetuloksen), jos hänen mielestään kumpi tahansa puoli on tahallaan yrittänyt ehkäistä jaon normaalin pelaamisen.

## **16 § LUVALLINEN JA LUVATON TIETO**

A. Tiedon käyttö

1. Pelaaja saa käyttää tarjoamiseen tai pelaamiseen tietoa, jos:

- a. se johtuu käsillä olevassa jaossa tehdyistä laillisista tarjouksista ja pelitoimista (mukaan lukien laittomat tarjoukset ja pelitavat, jotka on hyväksytty) ja johon mistään muusta lähteestä peräisin oleva luvaton tieto ei ole vaikuttanut, tai
- b. se on luvallista tietoa peruutetusta toimesta (ks. D-momentti), tai
- c. se on määräyksessä tai jossain tämän lain pykälässä nimenomaan mainittu luvalliseksi tiedoksi tai, ellei toisin ole mainittu, perustuu niihin



laillisiin menettelytapoihin, jotka on hyväksytty tässä laissa ja määräyksissä (mutta ks. B1 alempana), tai

- d. se on tietoa, joka pelaajalla oli hallussaan ennen kuin hän otti kortit brikasta ((s. 22) 7B §) eikä laki estä häntä käyttämästä tätä tietoa.
2. Pelaajat saavat myös ottaa huomioon arvionsa omasta tuloksestaan, vastustajien luonteenpiirteet ja kaikki kilpailumääräysten vaatimukset.
3. Pelaaja ei saa perustaa tarjousta tai pelaamista mihinkään muuhun tietoon (tällainen tieto on asiaankuulumatonta).
4. Jos tätä pykälää rikotaan tavalla joka aiheuttaa vahinkoa, kilpailunjohtaja korjaa pistetuloksen 12C §:n mukaan.

B. Partnerilta saatu asiaankuulumaton tieto

1. a. Jos pelaaja esimerkiksi huomautuksella, kysymyksellä, vastauksella kysymykseen, odottamattomalla<sup>2</sup> alertilla tai alertin laiminlyönnillä, selvällä epäröinnillä, epätavallisella nopeudella, erityisellä painotuksella, äänensävyllä, eleellä, liikkeellä tai käyttäytymisellä välittää partnerilleen asiaankuulumatonta tietoa, joka saattaa ehdottaa tarjousta tai pelitoimea, partneri ei saa valita loogisista vaihtoehdoista sellaista, johon asiaankuulumaton tieto voisi todennettavasti viitata muita parempana.
- b. Looginen vaihtoehto on sellainen, jota merkittävä osa samalla taitotasolla olevista ja samoja menetelmiä käyttävistä pelaajista vakavasti harkitsisi ja näistä osa saattaisi sen myös valita.
2. Kun pelaajan mielestä vastustaja on saattanut käytettäväksi asiaankuulumatonta tietoa ja tästä saattaisi hyvinkin aiheutua vahinkoa, hän saa ilmoittaa, elleivät Säännöistä Vastaavan Liiton määräykset sitä kiellä (ne voivat vaatia, että kilpailunjohtaja on kutsuttava), että hän varaa oikeuden kutsua

---

2. Odottamaton suhteessa hänen toimiinsa.

kilpailunjohtajan myöhemmin (vastustajien pitäisi kutsua kilpailunjohtaja heti jos he kiistävät luvattoman tiedon välittymisen).

3. Kun pelaajalla on painava syy olettaa, että vastustaja on loogisista vaihtoehdoista valinnut toimen, jota asiaankuulumaton tieto olisi voinut ehdottaa, hänen pitäisi pelin päätyttyä kutsua kilpailunjohtaja<sup>3</sup>. Kilpailunjohtajan pitää määrätä korjattu pistetulos (ks. (s. 26) 12C §), jos hän katsoo että rikkonut puoli on hyötynyt rikkomuksestaan.

### C. Muualta saatu asiaankuulumaton tieto

1. Kun pelaaja vahingossa saa luvattomia tietoja parhaillaan pelattavasta jaosta tai pelattavaksi tulevasta jaosta, kuten katsomalla väärää kättä, kuulemalla tarjouksia, tuloksia tai huomautuksia, näkemällä kortit jostain muusta pöydästä tai näkemällä omassa pöydässä toiselle pelaajalle kuuluvan kortin ennen tarjoamisen alkamista, asiasta tulisi heti ilmoittaa kilpailunjohtajalle, ja ilmoittajan tulisi mieluiten olla luvattoman tiedon saaja.
2. Jos kilpailunjohtaja on sitä mieltä, että saatu tieto voisi häiritä pelin normaalia kulkua hän voi, ennen kuin yhtään tarjousta on tehty:
  - a. muuttaa pelaajien paikkoja pöydässä siten, että jostain kädestä tietoa saanut pelaaja saa pelataksaan juuri tuon käden, mikäli vain kilpailun laatu ja laskentatapa tämän mahdollistaa, tai
  - b. määrätä briikka jaettavaksi uudelleen näille kilpailijoille, mikäli kilpailumuoto sallii menettelyn, tai
  - c. sallia jaon loppuun pelaamisen ollen valmiina määräämään korjatun pistetuloksen, jos hän katsoo, että luvaton tieto on voinut vaikuttaa tulokseen, tai

---

3. Kilpailunjohtajan kutsuminen aikaisemmin tai myöhemmin ei ole rikkomus.

- d. määrätä korjatun prosenttipistetuloksen.
  - 3. Jos tuo luvaton tieto on saatu ensimmäisen tarjouksen jälkeen ja ennen jaon pelaamisen päättymistä, kilpailunjohtaja toimii kuten edellä kohdassa 2c.
- D. Peruutetuista tarjouksista tai takaisin käteen otetuista korteista saatu tieto  
Kun tarjous tai pelaaminen on peruutettu laissa mainituin tavoin:
- 1. Syyttömälle puolelle kaikki peruutetuista toimista saadut tiedot ovat laillisia, olipa kyseessä oman puolen tai vastustajien toimi.
  - 2. Rikkoneelle puolelle sekä omista että syyttömän puolen peruutetuista toimista saadut tiedot ovat luvattomia. Rikkoneen puolen pelaaja ei saa valita loogisista vaihtoehtoista sellaista tointa, johon luvaton tieto todennettavasti on voinut viitata muita parempana.

## 17 § TARJOUSVAIHE

- A. Tarjousvaihe alkaa  
Jaon tarjousvaihe alkaa puolelle, kun parin kumpi tahansa pelaaja ottaa korttinsa brikasta.
- B. Ensimmäinen tarjous  
Pelaaja, joka brikassa on määrätty jakajaksi, tekee ensimmäisen tarjouksen.
- C. Jatkotarjoukset  
Jakajan vasemmalla puolella istuva pelaaja tekee seuraavan tarjouksen, ja sen jälkeen kukin pelaaja vuorollaan tarjoaa myötöpäivään.
- D. Kortit väärästä brikasta
  - 1. Tarjous kumotaan, jos pelaaja on tehnyt sen väärästä brikasta ottamillaan korteilla.

2. Rikkoja tarjoaa uudelleen katsottuaan oikeaan jakoon kuuluvia korttejaan, ja tarjoaminen jatkuu normaalisti tästä eteenpäin. Jos rikkojan VPV on tarjonnut kumotun tarjouksen jälkeen kilpailunjohtajan on määrättävä korjatut prosenttipistetulokset, kun rikkojan korvaava tarjous eroaa<sup>4</sup> hänen kumotusta tarjouksestaan (rikkojan VPV:n on toistettava aikaisempi tarjouksensa) tai jos rikkojan partneri on ehtinyt tarjota kumotun tarjouksen jälkeen.
3. Jos rikkoja toistaa tarjouksensa pelattaessa brikkaa, josta hän erehdyksessä aikaisemmin otti korttinsa, kilpailunjohtaja voi sallia jaon normaalin pelaamisen, mutta kilpailunjohtajan on määrättävä korjatut prosenttipistetulokset, kun rikkojan tarjous eroaa<sup>4</sup> hänen alun perin kumotusta tarjouksestaan.
4. Menettelytaparangaistus ((s. 108) 90 §) voidaan määrätä edellä 2- ja 3-kohdissa mainittujen oikaisujen lisäksi.

E. Tarjousvaiheen päätyminen

1. Tarjoussarja ja tarjousvaihe päättyvät kuten (s. 42) 22 § määrää.
2. Kun tarjousta on seurannut kolme passia tarjoussarja ei pääty, jos yksi näistä passeista tehtiin väärällä vuorolla vieden joltain pelaajalta tarjousoikeuden sillä vuorolla. Kun näin tapahtuu, tarjousvuoro palautetaan pelaajalle, joka menetti vuoronsa, kaikki seuranneet passit kumotaan ja tarjoussarja jatkuu normaalisti. Kumottuihin tarjouksiin sovelletaan 16D §:ää. Jokainen väärällä vuorolla passannut pelaaja on rikkoja.

---

4. Esimerkiksi korvaava tarjous on merkitykseltään huomattavasti erilainen tai se on psyykinen.

## 18 § MAALAUKSET

### A. Oikea muoto

Maalaus ilmoittaa jonkin määrän pistetikkejä (tikit kuudesta ylöspäin), yhdestä seitsemään ja jonkin pelin vaihtoehtoista (Passi, kahdennus ja vastakahdennus ovat tarjouksia, mutta eivät maalauksia).

### B. Maalauksen ylittäminen

Maalaus ylittää edellisen maalauksen, jos se ilmoittaa joko saman määrän pistetikkejä pelin korkeammassa vaihtoehdossa tai suuremman pistetikkimäärän missä tahansa vaihtoehdossa.

### C. Riittävä maalaus

Maalaus joka ylittää viimeksi tehdyn edeltäneen maalauksen on riittävä.

### D. Riittämätön maalaus

Maalaus, joka ei ylitä viimeksi tehtyä edeltänyttä maalausta on riittämätön.

### E. Pelin vaihtoehtojen arvoaste

Pelin vaihtoehdot alenevassa järjestyksessä ovat : sangi, pata, hertta, ruutu, risti.

### F. Erilaiset menetelmät

Säännöistä Vastaava Liitto voi hyväksyä erilaisia menetelmiä tarjousten tekemiseksi.

## 19 § KAHDENNUKSET JA VASTAKAHDENNUKSET

### A. Kahdennukset

1. Pelaaja saa kahdentaa vain edeltäneen maalauksen, ja vain jos sen on tehnyt vastustaja eikä välillä ole tehty muita tarjouksia kuin passi.

2. Kahdentaessaan pelaaja ei saisi mainita pistetikkien lukumäärää eikä pelin vaihtoehtoa. Ainoa oikea muoto on “Kahdennan”.
3. Jos pelaaja kahdentaessaan mainitsee väärin maalauksen tai pistetikkien lukumäärän tai pelin vaihtoehdon, hänen katsotaan kahdentaneen tehdyn maalauksen. ((s. 32) 16 § — Luvaton tieto — voi soveltua.)

**B. Vastakahdennukset**

1. Pelaaja saa vastakahdentaa vain edeltäneen kahdennuksen, ja vain jos sen on tehnyt vastustaja eikä välillä ole tehty muita tarjouksia kuin passi.
2. Vastakahdentaessaan pelaaja ei saisi mainita pistetikkien lukumäärää eikä pelin vaihtoehtoa. Ainoa oikea muoto on “Vastakahdennan”.
3. Jos pelaaja vastakahdentaessaan mainitsee väärin kahdennetun maalauksen tai pistetikkien lukumäärän tai pelin vaihtoehdon, hänen katsotaan vastakahdentaneen tehdyn maalauksen. ((s. 32) 16 § — Luvaton tieto — voi soveltua.)

**C. Kahdennuksen tai vastakahdennuksen syrjäyttäminen**

Seuraava laillinen maalaus syrjäyttää jokaisen kahdennuksen tai vastakahdennuksen.

**D. Kahdennetun tai vastakahdennetun sitoumuksen pisteet**

Jos kahdennettua tai vastakahdennettua sitoumusta ei seuraa laillinen maalaus, tulospisteet korottuvat (s. 97) 77 §:n mukaan.

## **20 § TARJOUSTEN KERTAAMINEN JA SELITTÄMINEN**

**A. Tarjous, jota ei tunnistettu**

Pelaaja voi heti vaatia selvitystä, jos hän on epävarma, mikä tarjous on tehty.

B. Tarjousten kertaaminen tarjousvaiheen aikana

Tarjousvaiheen aikana pelaajalla on omalla vuorollaan oikeus saada kaikki edeltäneet tarjoukset toistettaviksi<sup>5</sup>, paitsi milloin hänen lain mukaan on passattava. Alertit pitäisi sisällyttää mukaan kertaukseen. Pelaaja ei saa pyytää edeltäneitten tarjousten osittaista kertaamista eikä hän saa keskeyttää kertaamista ennen aikojaan.

C. Tarjousten kertaaminen loppupassin jälkeen

1. Loppupassin jälkeen kummallakin puolustuspelaajalla on oikeus kysyä, onko hänen aloitusvuoronsa (ks. (s. 66) 47E ja (s. 58) 41 §§).
2. Pelinviejä<sup>6</sup> ja kumpikin puolustuspelaaja saa ensimmäisellä pelivuorollaan vaatia kaikki edeltäneet tarjoukset toistettaviksi<sup>5</sup>. (Ks. (s. 58) 41B ja (s. 58) 41C §§). Samoin kuin edellä B-momentissa pelaaja ei saa pyytää vain osittaista toistamista tai keskeyttää toistamista.

D. Kuka saa kerrata tarjoussarjan

Tarjousten toistamispyyntöön<sup>5</sup> saa vastata vain vastapuolen pelaaja.

E. Tarjousten kertaamisessa tehdyn virheen oikaisu

Kaikki pelaajat, myös lepääjä ja lain mukaan passaamaan määrätty pelaaja ovat vastuussa siitä, että toistamisessa<sup>5</sup> tapahtuneet virheet heti oikaistaan (ks. (s. 26) 12C1 §, kun oikaisematta jäänyt kertaaminen aiheuttaa vahinkoa).

F. Tarjousten selittäminen

1. Tarjoussarjan aikana ja ennen loppupassia jokainen pelaaja saa vain omalla tarjousvuorollaan pyytää selitystä vastustajien aikaisemmista tarjouksista.

---

5. Kun tarjouksia ei ole tehty ääneen, vastaajien on varmistuttava siitä, että kysymyksen esittänyt vastustaja on selvillä siitä, mitä tarjouksia on tehty.

6. Pelinviejän ensimmäinen pelivuoro on lepääjän korteista, paitsi kun aloituslähtö väärällä vuorolla on hyväksytty.

Hän on oikeutettu saamaan tiedon sekä tehdyistä tarjouksista että sopivista vaihtoehtoisista tarjouksista, joita ei tehty, ja asiaan liittyvistä päätelmistä kun valinta on tehty partnerien keskeisten sopimusten perusteella. Ellei kilpailunjohtaja toisin määrää, vastauksen antaa tarjouksen tehneen pelaajan partneri. Kysymyksen tehneen pelaajan partneri ei saa esittää täydentävää kysymystä ennen kuin on hänen tarjous- tai pelivuoronsa. (s. 32) 16 § voi soveltua, ja Säännöistä Vastaava Liitto voi vahvistaa ohjeet kirjoitettujen kysymysten esittämiseen.

2. Loppupassin jälkeen ja koko pelivaiheen ajan kumpikin puolustuspelaaja omalla pelivuorollaan saa pyytää vastustajien tarjoussarjan selitystä. Omalla pelivuorollaan joko omasta kädestä tai lepääjän korteista pelinviejä saa pyytää selitystä puolustuspelaajan tarjouksesta tai pelaamista koskevista sopimuksista. Sen pelaajan partnerin, jonka toimi selitetään, pitäisi antaa selitys ja samoin perustein kun edellä 1-kohdassa.
3. Edellä 1- ja 2-kohdissa pelaaja voi esittää kysymyksen yksittäisestä tarjouksesta, mutta (s. 32) 16B1 § voi soveltua.
4. Jos pelaaja jälkeinpäin huomaa, että hänen oma selityksensä oli erheellinen tai epätäydellinen, hänen on heti kutsuttava kilpailunjohtaja. Kilpailunjohtaja soveltaa (s. 41) 21B tai (s. 54) 40B4 §§:ä.
5. a. Pelaaja, jonka partneri on antanut erheellisen selityksen, ei saa oikaista erehdystä tarjoussarjan aikana eikä hän saa millään tavoin osoittaa, että erehdys on tapahtunut. "Erheellinen selitys" tässä sisältää alertin laiminlyönnin tai kilpailumääräysten edellyttämän ilmoituksen laiminlyönnin, tai alertoimisen (tai ilmoituksen teon), jollaista säännöt eivät vaadi.
- b. Pelaajan on kutsuttava kilpailunjohtaja ja ilmoitettava vastustajilleen, että hänen käsityksensä mukaan partnerin selitys oli erheellinen (ks. (s. 94) 75 §), mutta vasta ensimmäisessä laillisessa tilaisuudessa, joka on



- (i) puolustuspelaajalle pelin päätyttyä.
- (ii) pelinviejälle ja lepääjälle tarjoussarjan päätyttyä loppupassiin.

6. Jos kilpailunjohtajan mielestä pelaaja on perustanut pelitoimensa vastustajan hänelle antamaan väärään tietoon, ks. (s. 41) 21 tai (s. 66) 47E §§.

G. Väärä menettelytapa

1. On sopimatonta esittää kysymystä pelkästään partneria hyödyttääkseen.
2. Pelaaja ei saa katsoa omaa konventiokorttiaan tai muistiinpanojaan tarjous- ja pelivaiheen aikana lukuunottamatta Säännöistä Vastaavan Liiton sallimia tilanteita (mutta ks. (s. 54) 40B2b §).\*

## 21 § VÄÄRÄÄN TIETOON PERUSTUVA TARJOUS

A. Väärinkäsitykseen perustuva tarjous

Pelaaja, jonka tarjous perustuu hänen omaan väärinkäsitykseensä, ei ole oikeutettu oikaisuun eikä hyvitykseen.

B. Vastustajan antamaan väärään tietoon perustuva tarjous

1. a. Tarjousvaiheen päättymiseen saakka ja edellyttäen ettei hänen partnersinsa ole sen jälkeen tarjonnut, pelaaja saa muuttaa tarjouksensa ilman oikaisutoimia hänen puolelleen, kun kilpailunjohtajan käsityksen mukaan vastapuolen pelaajan antama väärä tieto olisi hyvin voinut vaikuttaa päätökseen tehdä tietty tarjous (ks. (s. 35) 17E §). Laiminlyönti alertoida viivytyksettä katsotaan vääräksi tiedoksi, jos Säännöistä Vastaavan Liiton määräykset vaativat alertointia.

---

\*. SBL systeempolitiikka määrittelee tilanteet, jolloin pelaaja saa katsoa omaa konventiokorttiaan tai muistiinpanojaan tarjous- ja pelivaiheen aikana.

- b. Kilpailunjohtajan on oletettava, että selitys on ollut väärä eikä niinkään että tarjouksessa olisi erehdytty, ellei muuta näyttöä ole.
2. Kun pelaaja muuttaa tarjoustaan väärän tiedon takia (kuten 1-kohdassa edellä), hänen VPV saa vuorollaan muuttaa minkä tahansa sen jälkeen tekemänsä tarjouksen ilman oikaisua, ellei jaon päätyttyä kilpailunjohtajan mielestä tämän peruutettu tarjous ole välittänyt sellaista tietoa, joka vahingoittaa syytöntä puolta, jolloin (s. 32) 16D § soveltuu.
3. Kun on liian myöhäistä muuttaa tarjousta ja kun kilpailunjohtajan mielestä rikkonut puoli sai epäsäännöllisyydestä etua, hän määrää korjatun pistetuksen.

## **22 § MENETTELY TARJOAMISEN PÄÄTTYTTYÄ**

### Tarjoussarjan päätyminen

#### A. Tarjoussarja päättyy:

1. Kun kaikki neljä pelaajaa passaavat (mutta ks. (s. 44) 25 §). Kädet palauteetaan brikkaan pelaamatta. Uudelleen jakaminen on kielletty.
2. Kun yksi tai useampi pelaaja on maalannut ja viimeistä maalausta seuraa vuorojärjestyksessä kolme passia. Viimeisimmästä maalauksesta tulee loppusitoumus (mutta ks. (s. 37) 19D §).

#### B. Tarjousvaiheen päätyminen

1. Tarjousvaihe päättyy kun tarjoussarjan päätyttyä A2-kohdassa mainituin tavoin kumpi tahansa puolustuspelaaja kääntää aloituskortin näkyviin. (Jos aloituskortti on pelattu väärästä kädestä ks. 54 §). Jakso tarjoussarjan päättymisen ja tarjousvaiheen päättymisen välillä on selvitysvaihe.

2. Ellei kukaan pelaaja maalaa (ks. A1) tarjousvaihe päättyy, kun kaikki neljä kättä on palautettu briikkaan.

## **23 § TIETOISUUS MAHDOLLISESTA VAHINGOSTA**

Milloin tahansa kilpailunjohtajan mielestä rikkoja olisi voinut olla tietoinen syyllisyydessään epäsäännöllisyyteen, että tämä saattaisi hyvinkin vahingoittaa syytöntä puolta, hänen on määrättävä tarjoaminen ja pelaaminen jatkumaan (elleivät jo ole päättyneet). Kun pelaaminen on päättynyt, kilpailunjohtaja määrää korjatun pistetuloksen, jos hänen harkintansa mukaan rikkonut puoli on saanut etua epäsäännöllisyydestä<sup>7</sup>.

## **24 § ENNEN PELIVAIHEEN ALKUA PALJASTUNUT TAI PELATTU KORTTI**

Kun kilpailunjohtaja katsoo, että tarjousvaiheen aikana pelaajan omasta erehdyksestä yksi tai useampi tämän pelaajan kortti oli siten, että hänen partnerinsa saattoi nähdä kortin kuvapuolen, kilpailunjohtajan tulee vaatia, että jokainen sellainen kortti jätetään pöydälle kuvapuoli ylöspäin tarjousvaiheen päättymiseen saakka. Näin paljastuneista korteista saatu tieto on luvallista syyttömälle puolelle, mutta luvatonta rikkoneelle puolelle. Jos rikkojasta tulee pelinviejä tai lepääjä, kortit palautetaan hänen käteensä. Jos rikkojasta tulee puolustuspelaaja, jokaisesta tällaisesta kortista tulee rangaistuskortti (ks. (s. 68) 50 §), ja sen jälkeen:

A. Pikkukortti, jota ei ole ennaikaisesti pelattu

Jos kyseessä on yksi ainoa kortti, joka on arvoltaan alempi kuin arvokortti, eikä sitä ole ennaikaisesti pelattu, niin muuta oikaisua ei tule.

B. Yksi ainoa arvokortti tai ennaikaisesti pelattu kortti

Jos kyseessä on yksi ainoa arvokortti tai mikä tahansa kortti, joka on ennaikaisesti pelattu, rikkojan partnerin on passattava seuraavalla tarjousvuorollaan (ks. (s. 43) 23 § kun passi vahingoittaa syytöntä puolta).

---

7. Kuten esim. partnerin pakollisella passilla.

- C. Kaksi tai useampia paljastuneita kortteja Jos kaksi tai useampia kortteja tällä tavoin paljastuu, rikkojan partnerin on passattava seuraavalla tarjousvuorollaan (ks. (s. 43) 23 § kun passi vahingoittaa syytöntä puolta).

## **25 § LAILLINEN JA LAITON TARJOUKSEN MUUTTAMINEN**

### **A. Tahattomasti tehty tarjous<sup>8</sup>**

1. Ellei partneri ole tarjonnut, pelaaja saa korjata tahattomasti tekemänsä tarjouksen tarkoittamukseen, mutta vain jos hän tekee sen tai yrittää tehdä sen ilman miettimisaikaa. Jälkimmäinen (tarkoitettu tarjous) jää voimaan ja siihen sovelletaan asianomaista lain kohtaa.
2. Tarjousta ei saa korjata, jos partneri on sen jälkeen tarjonnut.
3. Jos tarjoussarja päättyy ennen kuin olisi tullut partnerin vuoro tarjota, korjausta ei saa tehdä sen jälkeen kun tarjousvaihe on päätynyt (ks. (s. 42) 22 §).
4. Jos tarjouksen korvaaminen sallitaan, VPV saa peruuttaa minkä tahansa tarjouksen, minkä hän on tehnyt korvatun tarjouksen jälkeen. Peruutetun tarjouksen välittämä tieto on luvallista vain hänen puolelleen. Muuta oikaisua ei määrätä.

### **B. Tarkoitettu tarjous**

1. Rikkojan VPV voi hyväksyä korvaavan tarjouksen, vaikka A-momentti ei muuttamista sallisi. (Se hyväksytään, jos VPV tarkoituksella tarjoaa sen jälkeen.) Ensimmäinen tarjous on silloin peruutettu. Toinen tarjous jää voimaan ja tarjoussarja jatkuu.

---

8. Jos §25A ehdot täyttyvät, pelaaja saa korjata tahattomasti tekemänsä tarjouksen riippumatta siitä, mistä tieto virheestä on peräisin.

2. Edellä 1-kohta poislukien korjaus jota A-momentti ei salli, kumotaan. Alkuperäinen tarjous jää voimaan ja tarjoussarja jatkuu.
3. Peruutettuun tai kumottuun tarjoukseen sovelletaan (s. 32) 16D §:ää.

## **26 § TARJOUKSEN PERUUTTAMISESTA JOHTUVAT LÄHTÖKORTTIRAJOITUKSET**

Kun rikkoneen pelaajan tarjous kumotaan ja kun hän sillä tarjousvuorolla valitsee jonkin muun<sup>9</sup> tarjouksen, niin jos hänestä tulee puolustuspelaaja, on noudatettavana:

### **A. Tarjous viittasi tiettyyn väriin**

Jos peruutettu tarjous viittasi yksinomaan tiettyyn väriin tai tiettyihin väreihin (eikä mihinkään muuhun väriin), ja

1. jos sama pelaaja laillisessa tarjoussarjassa nimesi tuon värin tai värit, lähtökorttirajoitusta ei määrätä, mutta ks. (s. 32) 16D §.
2. jos pelaaja laillisessa tarjoussarjassa ei nimennyt peruutetun tarjouksensa ilmaisemaa väriä, niin rikkojan partnerin ensimmäisellä pelivuorolla (joka voi olla aloituskortti) pelinviejä voi joko
  - a. vaatia rikkojan partneria lähtemään nimetystä väristä (jos värejä on enemmän kuin yksi, pelinviejä valitsee värin) tai
  - b. kieltää rikkojan partneria lähtemästä jossain nimetyssä värissä. Kielto on voimassa niin kauan kuin lähtövuoro säilyy rikkojan partnerilla.

### **B. Muut peruutetut tarjoukset**

Muitten peruutettujen tarjousten osalta pelinviejä voi kieltää rikkojan partneria lähtemästä jostakin väristä, kun tällä on ensimmäisen kerran lähtövuoro aloituskortti mukaan lukien. Tämä kielto on voimassa niin kauan kuin lähtövuoro säilyy rikkojan partnerilla.

---

9. Joksikin muuksi katsotaan tarjous, jos sen merkitys toistettuna muuttuu.

## **27 § RIITTÄMÄTÖN MAALAUS**

### **A. Riittämättömän maalauksen hyväksyminen**

1. Riittämätön maalaus voidaan hyväksyä (jolloin sitä käsitellään laillisena) rikkojan VPV:n valinnan mukaan. Tarjous on hyväksytty, jos tämä tarjoaa.
2. Jos pelaaja tekee riittämättömän maalauksen väärällä vuorolla, sovelletaan (s. 49) 31 §:ää.

### **B. Riittämätöntä maalausta ei hyväksytä**

Jos oikealla vuorolla tehtyä riittämätöntä maalausta ei hyväksytä (ks. A-momentti), se on korvattava laillisella tarjouksella (mutta ks. 3-kohta alempana). Siinä tapauksessa:

1. a. Jos riittämätön maalaus korvataan alimmalla riittävällä maalauksella samaa pelin vaihtoehtoa ja jos kilpailunjohtajan mielestä sekä riittämätön maalaus että korvaava maalaus eivät kiistatta ole keinotekoisia, tarjoaminen ja pelaaminen jatkuvat ilman muita oikaisutoimenpiteitä. (s. 32) 16D §:ää ei sovelleta, mutta ks. D-kohta alempana.
- b. Jos riittämätön maalaus korvataan, poislukien a-kohdan tapaukset edellä, laillisella tarjouksella, jonka kilpailunjohtaja katsoo sisältävän saman tai tarkemman merkityksen<sup>10</sup> kuin riittämätön maalaus (joka sisältää kaikki korvaavan tarjouksen mahdolliset merkitykset), niin tarjoaminen ja pelaaminen jatkuvat ilman muita oikaisutoimenpiteitä, mutta ks. D-kohta alempana.
2. Jos riittämätön maalaus korvataan, poislukien B1-kohdan tapaukset edellä, jollain muulla riittävällä maalauksella tai passilla, rikkojan partnerin on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota. Lähtökorttirajoituksia (s. 45) 26 §:n mukaan voidaan soveltaa, ja ks. (s. 43) 23 §.

---

10. Tarjouksen merkitys tarkoittaa sitä tietoa, jonka tarjous välittää, ja sitä, jonka se sulkee pois.

3. Jos rikkoja, poislukien B1b-kohdan tapaukset edellä, yrittää korvata riittämättömän maalauksensa kahdennuksella tai vastakahdennuksella, yritys kumotaan. Rikkojan tulee korvata tarjous edellä olevien kohtien sallimalla tavalla ja hänen partnerinsa on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota. Lähtökorttirajoituksia (s. 45) 26 §:n mukaan voidaan soveltaa, ja ks. (s. 43) 23 §.
4. Jos rikkoja yrittää korvata riittämättömän maalauksensa toisella riittämättömällä maalauksella, kilpailunjohtaja tuomitsee kuten kohdassa 3 ellei VPV hyväksy riittämätöntä maalausta kuten A-momentti sallii.

C. Ennenaikainen korvaaminen

Jos rikkoja yrittää korvata riittämättömän maalauksensa ennen kuin kilpailunjohtaja on antanut ratkaisunsa oikaisusta, niin ellei riittämätöntä maalausta ole hyväksytty A-momentin sallimin tavoin, korvaava tarjous jää voimaan. Kilpailunjohtaja soveltaa sopivilta osin edellä esitettyjä määräyksiä.

D. Syytön puoli kärsinyt vahinkoa

Mikäli B1-kohtaa sovellettuun kilpailunjohtaja katsoo pelaamisen päätyttyä, että ilman rikkomuksen antamaa apua jaon lopputulos olisi hyvin voinut olla toisenlainen, ja syytön puoli on kärsinyt vahinkoa (ks. (s. 26) 12B1 §), hänen pitää määrätä korjattu pistetulos. Korjattua pistetulosta määrätessään kilpailunjohtajan on yritettävä etsiä jaossa mahdollisimman todennäköistä tulosta, jos riittämätöntä maalausta ei olisi tapahtunut.

## **28 § TARJOUKSET JOTKA KATSOTAAN TEHDYIKSI OIKEALLA VUOROLLA**

A. OPV velvollinen passaamaan

Tarjous katsotaan tehdyksi oikealla vuorolla, kun sen tekee pelaaja OPV:n tarjousvuorolla, jos tämä vastustaja lain mukaan on velvollinen passaamaan.

- B. Oikealla vuorolla tehty tarjous kumoaa väärällä vuorolla tehdyn tarjouksen  
Tarjous katsotaan tehdyksi oikealla vuorolla, kun sen tekee pelaaja, jonka vuoro oli tarjota, ennen kuin hänen vastustajansa väärällä vuorolla tekemästä tarjouksesta on määrätty oikaisu. Se mitätöi oikeuden vaatia oikaisua väärällä vuorolla tehdystä tarjouksesta. Tarjoaminen jatkuu ikään kuin tuo vastustaja ei olisi lainkaan tarjonnut sillä vuorolla, mutta (s. 32) 16D2 §:ää sovelletaan.

## **29 § MENETTELY VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA TAPAHTUNEEN TARJOUKSEN JÄLKEEN**

- A. Oikeus oikaisuun menetetään  
Rikkojan VPV saa tarjota väärällä vuorolla tehdyn tarjouksen jälkeen, jolloin oikeus oikaisuun menetetään.
- B. Väärällä vuorolla tehty tarjous kumotaan  
Ellei edellä A-momentti sovellu, väärällä vuorolla tehty tarjous kumotaan ja tarjousvuoro palaa sille pelaajalle, jonka vuoro oli tarjota. Rikkoja saa tehdä minkä tahansa laillisen tarjouksen oikealla vuorollaan, mutta hänen puoleensa voidaan kohdistaa oikaisu (s. 48) 30, (s. 49) 31 tai (s. 50) 32 §§:n mukaan.
- C. Väärällä vuorolla tehty tarjous on keinotekoinen  
Jos väärällä vuorolla tehty tarjous on keinotekoinen, (s. 48) 30, (s. 49) 31 ja (s. 50) 32 §§:ä sovelletaan tarkoitettuihin eikä nimettyihin vaihtoehtoihin.

## **30 § PASSI VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA**

Kun pelaaja on passannut väärällä vuorolla ja tarjous on kumottu, koska (s. 48) 29A §:n valintamahdollisuutta ei ole käytetty, seuraavia määräyksiä sovelletaan (jos passi oli keinotekoinen ks. C-momentti):



A. Ennen kuin kukaan pelaaja on maalannut

Kun pelaaja on passannut väärällä vuorolla ennen kuin kukaan pelaaja on maalannut, rikkojan on passattava seuraavalla tarjousvuorollaan ja 23 §:ää voidaan soveltaa.

B. Sen jälkeen kun joku pelaajista on maalannut

1. Kun passi väärällä vuorolla on tehty OPV:n tarjousvuorolla, kun joku pelaajista on maalannut, rikkojan on passattava seuraavalla tarjousvuorollaan.

2. a. Sen jälkeen kun joku pelaajista on maalannut ja passi väärällä vuorolla tehdään rikkojan partnerin tarjousvuorolla, rikkojan on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota, ja (s. 43) 23 §:ää voidaan soveltaa.

b. Rikkojan partneri saa tehdä minkä tahansa riittävän maalauksen tai hän saa passata, mutta hän ei saa kahdentaa tai vastakahdentaa sillä vuorolla, ja (s. 43) 23 §:ää voidaan soveltaa.

3. Sen jälkeen kun joku pelaajista on maalannut ja passi väärällä vuorolla tehdään VPV:n tarjousvuorolla, kyseessä on tarjouksen muuttaminen. (s. 44) 25 §:ää sovelletaan.

C. Kun passi on keinotekoinen

Kun väärällä vuorolla tehty passi on keinotekoinen, tai passi keinotekoiseen tarjoukseen, (s. 49) 31 §:ää sovelletaan eikä 30 §:ää.

## **31 § MAALAUS VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA**

Kun pelaaja on väärällä vuorolla maalannut, tarjonnut keinotekoisien passien tai passannut partnerin keinotekoiseen tarjoukseen (ks. (s. 48) 30C §), ja tarjous on kumottu, koska (s. 48) 29A §:n valintamahdollisuutta ei ole käytetty, seuraavia määräyksiä sovelletaan:

A. OPV:n vuoro

Kun rikkoja on tarjonnut OPV:n tarjousvuorolla, niin:

1. Jos OPV passaa, rikkojan on toistettava väärällä vuorolla tekemänsä tarjous, ja jos tarjous on laillinen, oikaisua ei määrätä.
2. Jos OPV tekee laillisen<sup>11</sup> maalauksen, kahdennuksen tai vastakahdennuksen, rikkoja saa tehdä minkä tahansa laillisen tarjouksen. Kun tämä tarjous
  - a. toistaa hänen väärällä vuorolla tarjoamansa pelin vaihtoehdon, rikkojan partnerin on passattava seuraavalla tarjousvuorollaan (ks (s. 43) 23 §).
  - b. ei toista hänen väärällä vuorolla tarjoamaansa pelin vaihtoehtoa, tai jos väärällä vuorolla tehty tarjous oli keinotekoinen passi tai passi partnerin keinotekoiseen tarjoukseen, (s. 45) 26 §:n lähtökorttirajoituksia voidaan soveltaa, ja rikkojan partnerin on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota (ks. (s. 43) 23 §).

B. Partnerin tai VPV:n vuoro

Jos rikkoja on maalannut partnerinsa tarjousvuorolla, tai VPV:n tarjousvuorolla mikäli rikkoja ei ole aikaisemmin tarjonnut<sup>12</sup>, rikkojan partnerin on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota (ks. (s. 43) 23 § kun passi vahingoittaa syytöntä puolta). (s. 45) 26 §:n lähtökorttirajoituksia voidaan soveltaa.

## **32 § KAHDENNUS TAI VASTAKAHDENNUS VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA**

Seuraavana tarjousvuorossa oleva vastustaja voi hyväksyä väärällä vuorolla tehdyn kahdennuksen tai vastakahdennuksen (ks. (s. 48) 29A §), mutta kelvotonta kahdennusta tai vastakahdennusta ei koskaan saa hyväksyä (jos rikkojan VPV silti tarjoaa,

---

11. OPV:n tekemä laitton tarjous oikaistaan lain mukaan.

12. Myöhemmät tarjoukset VPV:n tarjousvuorolla käsitellään tarjouksen muuttamisena, ja (s. 44) 25 §:ää sovelletaan.

ks. (s. 52) 36 §). Jos väärällä vuorolla tehtyä kahdennusta tai vastakahdennusta ei hyväksytä, se kumotaan. (s. 45) 26 §lähtökorttirajoituksia voidaan soveltaa ja:

A. Rikkojan partnerin tarjousvuorolla tehty

Jos pelaaja kahdentaa tai vastakahdentaa väärällä vuorolla, kun oli hänen partnerinsa vuoro tarjota, rikkojan partnerin on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota (ks. (s. 43) 23 § jos passi vahingoittaa syytöntä puolta).

B. OPV:n tarjousvuorolla tehty

Jos pelaaja kahdentaa tai vastakahdentaa väärällä vuorolla, kun oli OPV:n vuoro tarjota, niin:

1. Jos OPV passaa, rikkojan on toistettava väärällä vuorolla tekemänsä kahdennus tai vastakahdennus, eikä oikaisua määrätä, ellei kahdennus tai vastakahdennus ole kelvoton, jolloin (s. 52) 36 §:ää sovelletaan.
2. Jos rikkojan OPV maalaa, kahdentaa tai vastakahdentaa, rikkoja saa vuorollaan tehdä minkä tahansa laillisen tarjouksen, mutta rikkojan partnerin on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota (ks. (s. 43) 23 § jos passi vahingoittaa syytöntä puolta).

### **33 § SAMANAIKAISET TARJOUKSET**

Tarjous, joka tehdään samanaikaisesti kuin sen pelaajan tarjous, joka oli tarjousvuorossa, katsotaan sen jälkeen tehdyksi.

### **34 § TARJOUSOIKEUDEN SÄILYTTÄMINEN**

Kun tarjousta on seurannut kolme peräkkäistä passia, ja yksi tai useampi näistä on tehty väärällä vuorolla, sovelletaan (s. 35) 17E2 §:ää.

### **35 § KELVOTTOMAT TARJOUKSET**

Seuraavat tarjoukset ovat kelvottomia:

1. Kahdennus tai vastakahdennus, joka ei ole (s. 37) 19 §:n mukainen. (s. 52) 36 §:ää sovelletaan.
2. Passaamaan veloitettun pelaajan maalaus, kahdennus tai vastakahdennus. (s. 53) 37 §:ää sovelletaan.
3. Seitsemän pistetikkiä ylittävä maalaus. (s. 53) 38 §:ää sovelletaan.
4. Tarjous loppupassin jälkeen.(s. 54) 39 §:ää sovelletaan.

### **36 § KELVOTTOMAT KAHDENNUKSET JA VASTAKAHDENNUKSET**

**A. Rikkojan VPV tarjoaa ennen oikaisun määräämistä**

Jos rikkojan VPV tarjoaa, ennen kuin oikaisu kelvottomasta kahdennuksesta tai vastakahdennuksesta on määrätty, kelvoton tarjous ja kaikki seuraavat tarjoukset kumotaan. Tarjousvuoro palaa sille pelaajalle, jonka vuoro oli tarjota, ja tarjoaminen jatkuu ikään kuin epäsäännöllisyyttä ei olisi tapahtunut. (s. 45) 26 §:n lähtökorttirajoituksia ei sovelleta.

**B. Rikkojan VPV ei tarjoa ennen oikaisun määräämistä**

Kun A-momentti ei sovellu:

1. kahdennus tai vastakahdennus, joka ei ole (s. 37) 19 §:n mukainen, kumotaan.
2. rikkojan on tehtävä laillinen korvaava tarjous. Tarjoussarja jatkuu, ja rikkojan partnerin on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota.

3. (s. 43) 23 §:ää sekä (s. 45) 26 §:n lähtökorttirajoituksia voi soveltaa.
4. jos tarjous tehtiin väärällä vuorolla, tarjousvuoro palaa sille pelaajalle, joka oli vuorossa. Rikkoja saa tehdä minkä tahansa laillisen tarjouksen vuorolaan ja hänen partnerinsa on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota. Soveltaa voi (s. 43) 23 §:ää ja (s. 45) 26 §:n lähtökorttirajoituksia.

### **37 § TARJOUS JOKA RIKKOO VELVOLLISUUTTA PASSATA**

#### **A. Rikkojan VPV tarjoaa ennen kuin oikaisu on määrätty**

Jos kelvoton tarjous oli lain mukaan passaamaan määrätyn pelaajan maalaus, kahdennus tai vastakahdennus (mutta ei (s. 37) 19A1 tai (s. 37) 19B1 §§:n vastainen) ja rikkojan VPV tarjoaa ennen kuin kilpailunjohtaja on määrännyt oikaisun, tuo tarjous ja kaikki seuraavat tarjoukset jäävät voimaan. Jos rikkoja oli määrätty passaamaan tarjoussarjan loppuun saakka, hänen kuitenkin on passattava seuraavilla vuoroillaan. (s. 45) 26 §:n lähtökorttirajoituksia ei sovelleta.

#### **B. Rikkojan VPV ei tarjoa ennen oikaisun määräämistä**

Kun A-momentti ei sovellu:

1. lain mukaan passaamaan määrätyn pelaajan mikä tahansa maalaus, kahdennus tai vastakahdennus kumotaan.
2. tilalle määrätään passi. Tarjoussarja jatkuu ja rikkoneen puolen kummankin pelaajan on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota. Soveltaa voi (s. 43) 23 §:ää ja (s. 45) 26 §:n lähtökorttirajoituksia.

### **38 § SEITSEMÄN PISTETIKKIÄ YLITTÄVÄ MAALAUS**

#### **A. Pelaamista ei sallita.**

Seitsemän pistetikkiä ylittävän sitoumuksen pelaamista ei milloinkaan sallita.

- B. Maalaus ja seuraavat tarjoukset kumotaan  
Seitsemän pistetikkiä ylittävä maalaus ja kaikki seuraavat tarjoukset kumotaan.
- C. Rikkoneen puolen on passattava  
Tilalle määrätään passi. Tarjoussarja jatkuu ellei se ole päättynyt ja rikkoja-puolen kummankin pelaajan on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota.
- D. Mahdollinen este (s. 43) 23 ja (s. 45) 26 §§:n soveltamiseen  
(s. 43) 23 §:ää voidaan soveltaa ja (s. 45) 26 §:n lähtökorttirajoituksia voidaan soveltaa, paitsi jos rikkojan VPV on rikkomuksen jälkeen tarjonnut ennen kuin oikaisua on määrätty, jolloin näitä pykäläiä ei sovelleta.

### **39 § TARJOUS LOPPUPASSIN JÄLKEEN**

- A. Tarjoukset kumotaan  
Kaikki tarjoukset tarjoussarjan päättävän loppupassin jälkeen kumotaan.
- B. Puolustuspelaajan passi tai mikä tahansa peliviejäpuolen tekemä tarjous  
Jos rikkojan VPV tarjoaa ennen kuin oikaisu on määrätty tai jos rikkomus on puolustuspelaajan passi tai tulevan pelinviejän tai lepääjän mikä tahansa tarjous, mitään oikaisua ei määrätä.
- C. Jokin muu puolustuspelaajan tarjous  
Jos rikkojan VPV ei ole tarjonnut rikkomuksen jälkeen ja rikkomus on puolustuspelaajan maalaus, kahdennus tai vastakahdennus, (s. 45) 26 §:n lähtökorttirajoituksia voidaan soveltaa.

### **40 § PARTNERIEN SOPIMUKSET**

- A. Pelaajien sopimukset systeemistään

1. a. Partnerien sopimukset niistä menetelmistä, joita käytetään partnerisuhteessa, voidaan saavuttaa joko nimenomaan sopimalla tai sisällyttämällä ne pelaajien kokemukseen ja tietoon toisistaan.
- b. Jokaisen parin velvollisuus on antaa tieto vastustajille käyttämistään sopimuksista, ennen kuin aloittavat pelaamisen heitä vastaan. Säännöistä Vastaava Liitto määrää tarkemmin, millä tavoin tämän on tapahduttava.\*
2. Partnerille sopimuksella välittyvän tiedon on perustuttava tarjouksiin, pelaamiseen ja pelattavan jaon ehtoihin (vyöhykkeet ja jakaja, suom. huom). Jokaisella pelaajalla on oikeus ottaa huomioon laillinen tarjoussarja, ja — tästä laista ilmenevin rajoituksin — ne kortit jotka pelaaja on nähnyt. Pelaajalla on oikeus käyttää tietoa, joka muualla tässä laissa on määritelty luvalliseksi. (Ks. (s. 90) 73C §.)
3. Pelaaja saa tarjota tai pelata millä tavalla tahansa siitä etukäteen ilmoittamatta edellyttäen, ettei sellainen tarjous tai pelitapa perustu parin salattuun sopimukseen (ks. (s. 54) 40C1 §).

#### B. Erityiset partnerien sopimukset

1. a. Säännöistä Vastaava Liitto voi harkintansa mukaan määrätä tietyt partnerien sopimukset ”erityisiksi partnerien sopimuksiksi”.\*\* Erityinen partnerien sopimus on sellainen, jota Säännöistä Vastaavan Liiton mielestä huomattava määrä jonkin turnauksen pelaajista ei helposti ymmärrä tai ei ole siihen valmistautunut.
- b. Pelaajien sopimus on partnerien sopimus, oli se nimenomaan sovittu tai äänettömästi hyväksyty. Ellei Säännöistä Vastaava Liitto toisin määrää, jokainen konventio ja jokainen maalaus, jolla on keino-

---

\*. SBL:n kilpailumääräysten mukaan jokaisella parilla tulee olla kaksi samansisältöistä konventio-korttia, jotka on asetettava pöydälle vastustajien saataville välittömästi parin tullessa pöytään.

\*\* SBL:n systeemipolitiikka määrittää partnerien välisten sopimusten sääntelyn.

tekoinen merkitys luetaan kuuluvaksi erityisiin partnerien sopimuksiin.\*\*

2. a. Säännöistä Vastaavalla Liitolla on oikeus rajoituksetta sallia, kieltää tai ehdollisesti sallia mikä tahansa partnerien erityinen sopimus. Säännöistä Vastaava Liitto voi vahvistaa konventiokortin — liitteineen tai ilman — pelaajien sopimusten etukäteen luettelemiseksi, ja antaa määräykset sen käytöstä. Säännöistä Vastaava Liitto voi määrätä alert-säännöt ja/ tai muut menetelmät partnerien sopimusten saattamiseksi vastustajien tietoon. On yleinen vaatimus, että tarjouksen merkitys tai pelitapa ei saa riippua siitä, kumpi parin pelaajista sen tekee, mutta Säännöistä Vastaava Liitto saa muuttaa tämän määräyksen (tällainen määräys ei saa rajoittaa pelityyliä eikä harkintaa, ainoastaan menetelmää).
- b. Ellei Säännöistä Vastaava Liitto toisin määrää, pelaaja ei saa katsoa omaa konventiokorttiaan tarjousvaiheen alettua siihen saakka, että jako on pelattu.<sup>†</sup> Pelinviejäpuoli (mutta eivät vastustajat) saa kuitenkin katsoa omaa konventiokorttiaan selvitysvaiheen aikana.
- c. Ellei Säännöistä Vastaava Liitto toisin määrää, pelaaja saa katsoa vastustajan konventiokorttia seuraavissa tapauksissa:<sup>††</sup>
  - (i) ennen tarjoussarjan alkua,
  - (ii) selvitysvaiheen aikana, ja
  - (iii) tarjoussarjan ja pelaamisen aikana, mutta vain omalla tarjous- ja pelivuorollaan.
- d. Säännöistä Vastaava Liitto voi rajoittaa psyykkisten keinotekoisien tarjousten käyttöä.\*

---

\*\* SBL:n systeemipolitiikka määrittää partnerien välisten sopimusten sääntelyn.

† SBL käyttää lain oletusarvoa.

†† SBL käyttää lain oletusarvoa ja lisäksi pelinviejä saa katsoa vastustajan konventiokorttia koko pelaamisen ajan.

\* SBL:n systeemipolitiikka määrittää rajoitukset psyykkaamiselle keinotekoisilla tarjouksilla; toistaiseksi ei rajoituksia ole.



3. Säännöistä Vastaava Liitto voi kieltää paria sopimasta etukäteen, että he vaihtavat keskinäisen sopimuksen merkitystä tavalla, joka perustuisi tarjoamisen tai pelaamisen aikana esitettyyn kysymykseen, annettuun vastaukseen tai johonkin epäsäännöllisyyteen.\*\*
4. Se puoli, joka on kärsinyt vahinkoa sen johdosta, että vastustajat eivät ole antaneet tietoa tarjouksen tai pelitavan merkityksestä sillä tavoin kuin tämä laki vaatii, on oikeutettu saaman oikaisun korjattuna pistetuloksena.
5. Kun jokin puoli on kärsinyt vahinkoa siitä, että vastustaja on käyttänyt erityistä partnerien sopimusta, joka ei sisälly noudatettaviin kilpailumääräyksiin, on määrättävä korjattu pistetulos. Kilpailumääräyksiä rikkoneelle puolelle voidaan tuomita menettelytaparangaistus.
6. a. Kun pelaaja selittää partnerin tarjouksen tai pelitavan merkitystä vastauksena vastustajan kyselyyn (ks. (s. 38) 20 §), hänen on paljastettava kaikki se erityinen tieto, jonka hän on saanut partnerien sopimuksista tai kokemuksestaan tässä partnerisuhteessa, mutta hänen ei tarvitse paljastaa niitä päätelmiä, jotka hän on tehnyt käyttämällä bridgenpelaajien yleistä bridgetietoutta ja -kokemusta.
  - b. Jos pelaaja selityksessään laiminlyö antaa ne tiedot, joilla on ratkaiseva merkitys vastustajan valitsemaan toimeen ja jos vastustajat näin kärsivät vahinkoa, kilpailunjohtaja määrää korjatun pistetuloksen.

C. Poikkeaminen systeemistä ja psyykkinen tarjous (bluffi)

1. Pelaaja saa poiketa niistä partnerien sopimuksista, jotka hänen puolensa on ilmoittanut, mutta vain edellytyksellä, että partnerilla ei ole pätevämpiä syitä olla selvillä poikkeamisesta kuin vastustajilla. Toistettuina poik-

---

\*\**. Pari ei voi sopia etukäteen vaihtavansa menetelmää vastustajan kysymyksen seurauksena. Pari voi sopia etukäteen vaihtavansa menetelmää omaan kysymykseen annetun vastustajan vastauksen seurauksena. Pari ei voi sopia etukäteen vaihtavansa menetelmää vastustajan kysymykseen annetun oman vastauksensa seurauksena. Pari voi sopia etukäteen vaihtavansa menetelmää vastustajan tekemän epäsäännöllisyyden seurauksena.*

keukset johtavat äänettömään partnerien sopimukseen, joka tämän jälkeen sisältyy niihin partnerien sopimuksiin, joista vastustajille on annettava tieto kilpailumääräysten mukaan. Jos kilpailunjohtajan mielestä paljastamaton tieto on vahingoittanut vastustajia, hänen on määrättävä korjattu pistetulos, ja hän voi määrätä menettelytaparangaistuksen.

2. Muissa kuin edellä mainituissa tapauksissa pelaajalla ei ole minkäänlaista velvollisuutta paljastaa vastustajille, että hän on poikennut ilmoitetuista menetelmistä.
3. a. Pelaajalla ei ole oikeutta käyttää minkäänlaisia apuvälineitä muistin, laskennan tai tekniikan tueksi tarjous- tai pelivaiheen aikana, ellei Säännöistä Vastaava Liitto tällaista salli.\*
  - b. Rangaistavaksi voi tulla, jos toistuvasti rikkoo velvollisuutta paljastaa partnerien sopimukset.

### 41 § PELAAMISEN ALKU

#### A. Aloituskortti kuvapuoli alaspäin

Sen jälkeen kun maalausta, kahdennusta tai vastakahdennusta on seurannut vuorollaan kolme passia, puolustuspelaaja oletetun pelinviejän vasemmalla puolella pelaa aloituskortin kuvapuoli alaspäin<sup>13</sup>. Aloituskortti kuvapuoli alaspäin saadaan ottaa takaisin vain kilpailunjohtajan ohjeiden mukaan epäsäännöllisyyden tapahduttua (ks. (s. 66) 47E2 §). Takaisin otettu kortti on palautettava puolustuspelaajan käteen.

#### B. Tarjoussarjan kertaaminen ja kysymykset

Ennen kuin aloituskortti käännetään oikein päin, aloittajan partneri ja oletettu pelinviejä (mutta ei oletettu lepääjä) saavat kumpikin vaatia tarjoussarjan kerrottavaksi tai kysyä vastustajan tarjouksen merkitystä (ks. (s. 38) 20F2 ja (s. 38)

---

\*. SBL käyttää lain oletusarvoa.

13. Säännöistä Vastaava Liitto voi määrätä, että aloituskortti pelataan oikein päin

20F3 §§).

Pelinviejä<sup>14</sup> tai kumpikin puolustuspelaaja saa ensimmäisellä pelivuorollaan pyytää tarjoussarjan kerrattavaksi. Tämä oikeus päättyy, kun hän pelaa kortin. Puolustuspelaajat ((s. 32) 16 §:n rajoituksin) ja pelinviejä säilyttävät oikeuden kysyä selityksiä koko pelivaiheen ajan, kukin omalla<sup>14</sup> pelivuorollaan.

C. Aloituskortti käännetään oikein päin

Tämän selvitysvaiheen jälkeen aloituskortti käännetään oikein päin. Pelivaihe alkaa peruuttamattomasti ja lepääjän kortit asetetaan näkyviin (mutta ks. (s. 73) 54A § paljastuneesta aloituskortista väärällä vuorolla). Kun on liian myöhäistä saada aikaisemmat tarjoukset kerrattua (ks. B-momentti), pelinviejä tai kumpikin puolustuspelaaja, omalla<sup>14</sup> pelivuorollaan, on oikeutettu saamaan tiedon, mikä on sitoumus ja onko se kahdennettu tai vastakahdennettu, mutta ei kuka sitoumuksen on kahdentanut tai vastakahdentanut.

D. Lepääjän kortit

Sen jälkeen kun aloituskortti on käännetty oikein päin, lepääjä levittää korttinsa pöydälle eteensä kuvapuoli ylöspäin, järjestettyinä maittain, kortit järjestyksessä alimman arvoinen kortti lähimpänä pelinviejää, ja jonoittain pituussuunnassa kohti pelinviejää. Valtit asetetaan lepääjän oikealle puolelle. Pelinviejä pelaa sekä omasta että lepääjän kädestä.

## 42 § LEPÄÄJÄN OIKEUDET

A. Rajoittamattomat oikeudet

1. Lepääjällä on oikeus kilpailunjohtajan läsnä ollessa antaa tietoja tosiasioista lain soveltamiseksi.
2. Lepääjä saa pitää lukua voitetuista ja menetetyistä tikeistä.

---

14. Pelinviejä saa esittää kysymyksiä pelivuorollaan sekä pöydästä että kädestään.

3. Lepääjä pelaa korttinsa pelinviejän puolesta tämän määräyksien mukaan (ks. (s. 62) 45F § jos lepääjä ehdottaa jotain pelattavaksi).

**B. Rajoitetut oikeudet**

Lepääjällä on muita oikeuksia, joita (s. 60) 43 § rajoittaa.

1. Lepääjä saa kysyä pelinviejältä (mutta ei puolustuspelaajalta), kun tämä ei ole tunnustanut väriä pelattuun tikkiin, onko tällä korttia siinä värissä.
2. Lepääjä voi yrittää estää pelinviejää syylistymästä mihinkään epäsäännöllisyyteen.
3. Lepääjä saa kiinnittää huomiota mihin tahansa epäsäännöllisyyteen, mutta vasta kun jako on pelattu.

## **43 § LEPÄÄJÄN OIKEUKSIEN RAJOITUKSET**

Lukuunottamatta (s. 59) 42 §:ssä sallittua noudatetaan seuraavaa:

**A. Lepääjän rajoitukset**

1. a. Ellei joku muu pelaaja ole kiinnittänyt huomiota epäsäännöllisyyteen, lepääjän ei pidä tehdä aloitetta kilpailunjohtajan kutsumiseksi pelin aikana.  
b. Lepääjä ei saa kiinnittää huomiota epäsäännöllisyyteen pelin aikana.  
c. Lepääjä ei saa osallistua peliin eikä hän saa esittää mitään peliä koskevia huomautuksia pelinviejälle.
2. a. Lepääjä ei saa vaihtaa kortteja pelinviejän kanssa.  
b. Lepääjä ei saa jättää paikkaansa katsoakseen pelinviejän pelaamista.

- c. Lepääjä ei saa omasta aloitteestaan katsoa kummankaan puolustuspelaajan kädessä olevien korttien kuvapuolta.

B. Jos rajoituksia rikotaan

1. Lepääjän rikkoessa edellä A1- ja A2-kohtien rajoituksia häneen saatetaan kohdistaa rangaistus (s. 108) 90 §:n mukaan.
2. Jos lepääjä rikottuaan edellä A2-kohdassa mainittuja rajoituksia:
  - a. varoittaa pelinviejää lähtemästä väärästä kädestä, niin kumpi tahansa puolustuspelaaja saa valita, kummasta kädestä pelinviejän on lähdettävä.
  - b. ensimmäisenä kysyy pelinviejältä, syyllistyykö tämä omasta kädestä pelatessaan revokkiin, pelinviejän on korjattava asia pelaamalla oikea kortti kädestään, jos hänen pelaamisensa oli laitonta, ja sen jälkeen (s. 80) 64 §:n määräyksiä sovelletaan ikään kuin revokki olisi täyttynyt.
3. Jos lepääjä rikottuaan A2-kohdan rajoituksia ensimmäisenä kiinnittää huomion puolustuspelaajan tekemään epäsäännöllisyyteen, oikaisua ei määrätä. Peli jatkuu ikään kuin epäsäännöllisyyttä ei olisi tapahtunut. Pelin päättyttyä ks. (s. 26) 12B1 §.

## 44 § PELIN KULKU

A. Lähtökortti tikkiin

Pelaaja, joka ensimmäisenä pelaa johonkin tikkiin, saa pelata kädestään minkä kortin tahansa (ellei häneen kohdistu rajoitus, joka perustuu oman puolen tekemään epäsäännöllisyyteen).

B. Seuraavat kortit tikkiin

Lähtökortin jälkeen muut pelaajat kukin vuorollaan pelaavat kortin, ja näin

pelatut neljä korttia muodostavat tikin. (Korttien pelaamisen ja tikkien järjestyksen tavasta ks. (s. 62) 45 ja (s. 82) 65 §§.)

C. Velvollisuus tunnustaa väriä

Tikkiin pelatessaan on jokaisen pelaajan tunnustettava väriä mikäli mahdollista. Tämä velvollisuus käy kaikkien muiden tämän lain vaatimuksen edellä.

D. Väriä ei pysty tunnustamaan

Jos pelaaja ei pysty tunnustamaan väriä, hän saa pelata minkä kortin tahansa (ellei häneen kohdistu rajoitus, joka perustuu oman puolen tekemään epäsäännöllisyyteen).

E. Tikit, joissa on valtteja

Tikin, jossa on valttia, voittaa pelaaja, joka on pelannut siihen korkeimman valtin.

F. Tikit, joissa ei ole valtteja

Tikin, jossa ei ole valttia, voittaa pelaaja, joka on pelannut siihen lähtövärin korkeimman kortin.

G. Lähtö ensimmäistä tikkiä seuraaviin tikkeihin

Pelaaja, joka on voittanut tikin, tekee lähdön seuraavaan tikkiin.

## **45 § PELATTU KORTTI**

A. Kortin pelaaminen kädestä

Kukin pelaaja lepääjää lukuun ottamatta pelaa kortin ottamalla sen erilleen kädestään ja asettamalla sen kuvapuoli ylöspäin<sup>15</sup> pöydälle suoraan eteensä.

B. Lepääjän kortin pelaaminen

Pelinviejä pelaa lepääjän kortin nimeämällä sen, minkä jälkeen lepääjä ottaa

---

15. Aloituskortti asetetaan ensin kuvapuoli alaspäin, ellei Säännöistä Vastaava Liitto toisin määrää.

nimetyt kortin eteensä pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Pelatessaan lepääjän kädestä pelinviejä voi tarvittaessa itse ottaa pelattavaksi haluamansa kortin.

C. Kortti on pelattava

1. Jos puolustuspelaaja on pitänyt korttiaan siten, että hänen partnerinsa on ollut mahdollista nähdä sen kuvapuoli, hänen on pelattava kortti käsillä olevaan tikkiin (jos puolustuspelaaja jo on laillisesti pelannut kortin käsillä olevaan tikkiin, ks. (s. 62) 45E §).
2. Pelinviejän on pelattava kädestään kortti, jos
  - a. hän on pitänyt sitä kuvapuoli ylöspäin koskettamassa tai melkein koskettamassa pöytää, tai
  - b. jos hän on pitänyt sitä sellaisessa asennossa kuin se olisi pelattu.
3. Lepääjän kortti on pelattava, jos pelinviejä on tarkoituksella koskettanut sitä, ellei hänen aikomuksenaan ollut järjestää lepääjän kortteja tai tavoittaa kosketetun kortin ylä- tai alapuolella olevaa korttia.
4. a. Kortti on pelattava, jos pelaaja nimeää tai muutoin osoittaa sen siksi kortiksi, jonka hän aikoo pelata.
  - b. Pelaaja saa muuttaa erehdyksessä tekemänsä nimeämisen, jos hän tekee sen ilman miettimisaikaa, eikä hänen partnerinsa ole tämän jälkeen pelannut korttia. Jos vastustaja vuorollaan on laillisesti pelannut kortin ennen kuin nimeäminen on muutettu, tämä vastustaja saa ottaa pelamansa kortin takaisin käteensä ja korvata sen toisella kortilla (ks. (s. 66) 47D ja (s. 32) 16D1 §§).
5. Rangaistuskortti, joko iso tai pieni, voi tulla pelattavaksi (ks. (s. 68) 50 §).

D. Lepääjän väärin pelaama kortti

Jos lepääjä asettaa pelatuksi kortin, jota pelinviejä ei nimennyt, kortti täytyy ottaa takaisin, jos asiasta on huomautettu ennen kuin kumpikin puoli on pelannut seuraavaan tikkiin. Puolustuspelaaja saa ottaa kortin takaisin käteensä, jos se on pelattu erehdyksen jälkeen, mutta ennen kuin tähän kiinnitettiin huomiota. Jos pelinviejän OPV vaihtaa pelaamansa kortin, pelinviejä saa ottaa takaisin tähän tikkiin jo pelaamansa kortin (ks. (s. 32) 16D §).

E. Tikkiin pelattu viides kortti

1. Jos puolustuspelaaja on pelannut tikkiin viidennen kortin, siitä tulee rangaistuskortti (s. 68) 50 §:n mukaan, paitsi jos kilpailunjohtaja katsoo, että se oli lähtökortti seuraavaan tikkiin, jolloin sovelletaan (s. 72) 53 §:ää tai (s. 75) 56 §:ää.
2. Jos pelinviejä pelaa tikkiin viidennen kortin omasta tai lepääjän kädestä, se palautetaan käteen enemmittä oikaisuitta, paitsi jos kilpailunjohtaja katsoo, että se oli lähtökortti seuraavaan tikkiin, jolloin sovelletaan (s. 74) 55 §:ää.

F. Lepääjä osoittaa kortin

Kun lepääjä on levittänyt korttinsa kuvapuoli ylöspäin, hän ei saa koskettaa tai osoittaa mitään korttia, paitsi niiden järjestämiseksi, ennen pelinviejän määräystä. Jos hän niin tekee, kilpailunjohtaja pitäisi heti kutsua paikalle ja hänelle on annettava tieto lepääjän toiminnasta. Pelaaminen jatkuu. Pelin päätyttyä kilpailunjohtajan on määrättävä korjattu pistetulos, jos hänen harkintansa mukaan lepääjä ehdotti pelinviejälle jotain pelitapaa, ja vastapuoli kärsi vahinkoa ehdotetusta menettelystä.

G. Tikin kääntäminen

Kenenkään pelaajista ei tulisi kääntää korttiaan kuvapuoli alaspäin, ennen kuin kaikki neljä pelaajaa ovat pelanneet tikkiin.



## 46 § EPÄTÄYDELLINEN TAI ERHEELLINEN LEPÄÄJÄN KORTIN NIMEÄMINEN

### A. Oikea muoto nimetä lepääjän kortti

Nimetessään lepääjältä pelattavan kortin pelinviejän tulee selvästi mainita kortin väri ja arvo.

### B. Epätäydellinen tai erheellinen nimeäminen

Kun pelinviejä nimeää epätäydellisesti tai erheellisesti lepääjältä pelattavan kortin, ovat voimassa seuraavat rajoitukset (paitsi jos kiistattomasti tämä ei ollut hänen tarkoituksensa):

1. a. Jos pelinviejä pelatessaan pöydästä sanoo “korkea” tai käyttää vastaavaa ilmaisua, katsotaan hänen nimenneen tuon värin korkeimman kortin.
- b. Jos pelinviejä määrää lepääjän “voittamaan tikin” katsotaan hänen nimenneen arvoltaan alimman kortin, jolla tikin voi voittaa.
- c. Jos pelinviejä määrää “pienen” kortin tai käyttää vastaavaa ilmaisua, katsotaan hänen nimenneen arvoltaan alimman kortin tuossa värissä.
2. Jos pelinviejä nimeää värin mutta ei arvoa, hänen katsotaan määränneen tuon värin arvoltaan alimman kortin.
3. Jos pelinviejä nimeää arvon mutta ei väriä
  - a. Pelatessaan lähtökortin pöydästä pelinviejän katsotaan jatkaneen samaa väriä, jossa lepääjä voitti edellisen tikin, edellyttäen että pöydässä on nimetyn arvoinen kortti siinä värissä.
  - b. Kaikissa muissa tapauksissa pelinviejän on pelattava mainitsemansa arvoinen kortti, jos se on laillisesti tehtävissä. Jos pöydässä on kaksi tai useampia nimetyn arvoisia, laillisesti pelattavissa olevia kortteja, pelinviejän on sanottava, mitä niistä hän tarkoitti.

4. Jos pelinviejä nimeää kortin, jota pöydässä ei ole, nimeäminen on mitätön ja pelinviejä saa määrätä minkä tahansa laillisen kortin.
5. Jos pelinviejä nimeää pelattavaksi kortin mainitsematta sen väriä tai arvoa (kuten sanomalla ”pelaa mitä tahansa” tai käyttämällä vastaavaa ilmaisua), niin kumpi tahansa puolustuspelaaja saa nimetä pöydästä pelattavan kortin.

#### **47 § PELATUN KORTIN TAKAISIN OTTAMINEN**

**A. Oikaisun toteuttamiseksi**

Pelatun kortin voi ottaa takaisin, jos se on tarpeen epäsäännöllisyyden oikaisemiseksi (mutta puolustuspelaajan takaisin otetusta kortista voi tulla rangaistuskortti, ks. (s. 68) 49 §).

**B. Laittoman pelaamisen korjaamiseksi**

Pelatun kortin voi ottaa takaisin laittoman pelaamisen korjaamiseksi (puolustuspelaajien osalta, ellei tässä pykälässä toisin määrätä, ks. (s. 68) 49 § rangaistuskortista). Samanaikaisesta pelaamisesta ks. (s. 76) 58 §.

**C. Erehdyksessä väärin nimetyn kortin vaihtamiseksi**

Pelatun kortin voi ottaa takaisin käteen enemmittä oikaisuitta, kun (s. 62) 45C4b § sallii muuttaa nimeämisen.

**D. Vastustajan vaihdettua pelaamansa kortin**

Pelatun kortin saa ottaa takaisin käteen ja vaihtaa toiseen korttiin enemmittä oikaisuitta sen jälkeen kun vastustaja on vaihtanut pelaamansa kortin. ((s. 32) 16D ja (s. 79) 62C2 §§ voivat soveltua).

**E. Väärään tietoon perustuva pelitavan muutos**

1. Lähtökortti (tai kortin pelaaminen) väärällä vuorolla saadaan ottaa takaisin enemmittä oikaisuitta, jos pelaaja oli saanut vastustajalta virheellisen tiedon, että oli hänen vuoronsa lähteä tai pelata. VPV ei tässä tilanteessa saa hyväksyä lähtöä tai pelaamista.

2. a. Pelaaja saa ottaa takaisin pelaamansa kortin enemmittä oikaisuitta, jos se pelattiin vastustajan annettua erheellisen selostuksen tarjouksesta tai pelitavasta ja ennen kuin selitys oli korjattu, mutta vain ellei tikkiin ollut seuraavaksi pelattu yhtään korttia. Aloituskorttia ei saa ottaa takaisin sen jälkeen, kun yksikin lepääjän korteista on paljastunut.
- b. Jos on liian myöhäistä korjata pelaamista edellä a-kohdan mukaan, kilpailunjohtaja voi määrätä korjatun pistetuloksen.

F. Muu takaisin ottaminen

1. Kortti voidaan ottaa takaisin (s. 72) 53C §:n sallimin tavoin
2. Pelattua korttia ei saa ottaa takaisin muutoin kuin tässä pykälässä määrättyin tavoin.

## **48 § PELINVIEJÄN KORTTIEN NÄYTTÄMINEN**

A. Pelinviejä näyttää kortin

Pelinviejä ei kohdistu rajoituksia kortin näyttämisestä (mutta ks. (s. 62) 45C2 §) eikä yhtään pelinviejän tai lepääjän korttia voi milloinkaan määrätä rangaistuskortiksi. Pelinviejän ei tarvitse pelata korttia, jonka hän on vahingossa pudottanut.

B. Pelinviejä levittää korttinsa näkyviin

1. Kun pelinviejä levittää korttinsa näkyviin väärällä vuorolla pelatun aloituskortin jälkeen, sovelletaan (s. 73) 54 §:ää.
2. Kun pelinviejä levittää korttinsa näkyviin muulloin kun heti väärällä vuorolla tehdyn aloituksen jälkeen, hänen voidaan katsoa tehneen joko vaatimuksen tai luovutuksen (paitsi jos hän todennettavasti ei aikonut vaatia), ja (s. 85) 68 §:ää sovelletaan tämän jälkeen.

## **49 § PUOLUSTUSPELAAJAN KORTTIEN NÄYTTÄMINEN**

Lukuunottamatta pelin normaalia kulkua tai lain soveltamista (ks. esim. (s. 66) 47E §), kun puolustuspelaajan kortti on siten, että hänen partnerillaan on mahdollisuus nähdä sen kuvapuoli tai kun puolustuspelaaja ilmoittaa jonkin kortin olevan kädessään, tulee jokaisesta tällaisesta kortista rangaistuskortti ((s. 68) 50 §). Ks. kuitenkin (s. 85) 68 §:n alaviite, kun puolustuspelaaja lausuu jotain pelattavasta tikistä, johon kaikki eivät vielä ole pelanneet, ja ks. (s. 85) 68B2 §, kun partneri vastustaa puolustuspelaajan luovutusta.

## **50 § RANGAISTUSKORTIN KÄSITTELY**

Kun puolustuspelaaja ennen aikojaan näyttää kortin (ei kuitenkaan lähtökortti, ks. (s. 75) 57 §), siitä tulee rangaistuskortti, ellei kilpailunjohtaja toisin määrää (ks. (s. 68) 49 §, ja (s. 43) 23 § voi soveltua).

### **A. Rangaistuskortti jää näkyviin**

Rangaistuskortti on jätettävä kuvapuoli ylöspäin pöydälle sen pelaajan eteen, jolle kortti kuuluu, kunnes oikaisu on valittu.

### **B. Iso tai pieni rangaistuskortti?**

Yhdestä kortista, joka on arvokorttia pienempi ja joka on paljastunut vahingossa (esim. kun tikkiin on pelattu kaksi korttia tai kun kortti on vahingossa pudonnut), tulee pieni rangaistuskortti. Kaikista arvokorteista ja kaikista tahallisesti paljastetuista korteista (esim. väärällä vuorolla lähdetäessä tai tehtäessä revokki ja korjattaessa se) tulee iso rangaistuskortti. Kun yhdellä puolustuspelaajalla on kaksi tai useampia rangaistuskortteja, kaikista näistä tulee isoja rangaistuskortteja.

### **C. Pienen rangaistuskortin käsittely**

Kun puolustuspelaajalla on pieni rangaistuskortti, hän ei saa pelata siinä värissä mitään muuta, arvokorttia pienempää korttia ennen kuin on ensin pelannut rangaistuskortin, mutta hänellä on oikeus pelata arvokortti sen sijaan. Rikkojan partneriin ei kohdisteta lähtökorttirajoitusta, mutta rangaistuskortin

näkemisestä saatu tieto on luvatonta (ks. E-momentti alempana).

D. Ison rangaistuskortin käsittely

Kun puolustuspelaajalla on iso rangaistuskortti, voidaan sekä rikkojaan että rikkojan partneriin kohdistaa rajoituksia — rikkojaan aina hänen pelivuorolaan, ja rikkojan partneriin aina tämän vuorolla pelata lähtökortti.

1. a. Iso rangaistuskortti on pelattava heti kun laillinen tilaisuus siihen tulee, oli sitten kysymys lähtökortista, värin tunnustamisesta, kortin sakaamisesta tai valtilla ottamisesta. Jos puolustuspelaajalla on kaksi tai useampia rangaistuskortteja, jotka laillisesti voi pelata, pelinviejä määrää, mikä niistä on pelattava.  
  
b. Velvollisuus tunnustaa väriä tai noudattaa lähtökorttiin tai pelaamiseen kohdistuvaa rajoitusta käy ison rangaistuskortin pelaamisvelvoitteen edellä, mutta rangaistuskortti on silti jätettävä kuvapuoli ylöspäin pöydälle ja pelattava heti seuraavassa laillisessa tilaisuudessa.
2. Kun puolustuspelaajalla on lähtövuoro samalla kun hänen partnerillaan on iso rangaistuskortti, hän ei saa lähteä ennen kuin pelinviejä on ilmoittanut, minkä alempana mainituista vaihtoehdoista hän valitsee (jos puolustuspelaaja lähtee ennen aikaisesti, häneen kohdistuu oikaisu (s. 68) 49 §:n mukaan). Pelinviejä saa valita:
  - a. vaatia<sup>16</sup> puolustuspelaajaa lähtemään rangaistuskortin värissä tai kieltää<sup>16</sup> häntä lähtemästä siitä väristä niin kauan kuin lähtövuoro säilyy hänellä (kahden tai useamman rangaistuskortin osalta ks. (s. 70) 51 §). Jos pelinviejä käyttää kumpaa tahansa näistä oikeuksistaan, kortti ei enää ole rangaistuskortti ja otetaan takaisin käteen.

---

16. Jos pelaaja ei pysty lähtemään vaaditulla tavalla ks. (s. 77) 59 §.

- b. ei vaatia eikä kieltää lähtöä, jolloin puolustuspelaaja saa tehdä lähdön millä kortilla hyvänsä. Rangaistuskortti jää edelleen rangaistuskortiksi<sup>17</sup>. Jos tämä vaihtoehto valitaan, 50D §:ää sovelletaan edelleen niin kauan kuin kortti on rangaistuskortti.

**E. Rangaistuskortista saatu tieto**

1. Tieto siitä vaatimuksesta, että rangaistuskortti on pelattava, on luvallista kaikille pelaajille.
2. Rangaistuskortin näkemisestä saatu muu tieto on luvatonta pelaajalle, jonka partnerilla on rangaistuskortti, mutta pelinviejälle tieto on luvallista.
3. Jos kilpailunjohtaja katsoo, että paljastettu kortti antoi tietoja, jotka vahingoittivat syytöntä puolta, hänen on määrättävä korjattu pistetulos.

## **51 § KAKSI TAI USEAMPIA RANGAISTUSKORTTEJA**

**A. Rikkoneen pelaajan vuoro pelata**

Jos puolustuspelaajalla on kaksi tai useampia rangaistuskortteja, jotka voi laillisesti pelata, ja on hänen pelivuoronsa, pelinviejä määrää, mikä niistä korteista on pelattava sillä vuorolla.

**B. Rikkoneen partnerilla on lähtövuoro**

1. a. Kun puolustuspelaajalla on kaksi tai useampia rangaistuskortteja yhdessä värissä, ja pelinviejä vaatii<sup>18</sup> puolustuspelaajan partneria tekemään lähdön siinä värissä, sen värin kortit eivät enää ole rangaistuskortteja ja otetaan takaisin käteen. Puolustuspelaaja saa pelata tikkiin haluamallaan

---

17. Jos puolustuspelaajalla, jonka partnerilla on rangaistuskortti, säilyy lähtövuoro, eikä rangaistuskorttia ole vielä pelattu, kaikkia (s. 68) 50D2 §:n vaatimuksia ja valinnanmahdollisuuksia sovelletaan edelleen seuraavassa tikissä.

18. Jos pelaaja ei pysty lähtemään vaaditulla tavalla ks. (s. 77) 59 §.

laillisella tavalla.

- b. Kun puolustuspelaajalla on kaksi tai useampia rangaistuskortteja yhdessä värissä, ja pelinviejä kieltää<sup>19</sup> puolustuspelaajan partneria lähtemästä siinä värissä, puolustuspelaaja ottaa tuon värin kaikki rangaistuskortit takaisin käteensä ja saa pelata tikkiin millä tahansa laillisella tavalla. Kielto on voimassa niin kauan kuin pelaajalla on lähtövuoro.
2. a. Kun puolustuspelaajalla on rangaistuskortteja useammassa kuin yhdessä värissä (ks. (s. 68) 50D2a §) ja hänen partnerillaan on lähtövuoro, pelinviejä voi vaatia<sup>19</sup> että puolustuspelaajan partneri lähtee jossakin pelinviejän valitsemissa rangaistuskortin värissä (mutta sen jälkeen sovelletaan (B1a-kohtaa edellä).
  - b. Kun puolustuspelaajalla on rangaistuskortteja useammassa kuin yhdessä värissä ja on hänen partnerinsa lähtövuoro, pelinviejä voi kieltää<sup>19</sup> häntä lähtemästä yhdessä tai useammassa näistä väreistä. Sen jälkeen puolustuspelaaja ottaa takaisin käteen jokaisen rangaistuskortin kaikissa pelinviejän kieltämissä väreissä ja saa pelata tikkiin millä tahansa laillisella tavalla. Kielto on voimassa niin kauan kuin pelaajalla on lähtövuoro.

## **52 § RANGAISTUSKORTILLA LÄHDÖN TAI RANGAISTUSKORTIN PELAAMISEN LAIMINLYÖNTI**

### **A. Puolustuspelaaja laiminlyö pelata rangaistuskortin**

Jos puolustuspelaaja laiminlyö lähdön rangaistuskortilla tai ei pelaa rangaistuskorttia kuten (s. 68) 50 § tai (s. 70) 51 § vaatii, hän ei saa omasta aloitteestaan ottaa takaisin mitään pelaamaansa muuta korttia.

---

19. Jos pelaaja ei pysty lähtemään vaaditulla tavalla ks. (s. 77) 59 §.

B. Puolustuspelaaja pelaa toisen kortin

1. a. Jos puolustuspelaaja on tehnyt lähdön toisella kortilla tai pelannut toisen kortin, kun hänen lain vaatimuksen mukaan olisi pitänyt pelata rangaistuskortti, pelinviejä voi hyväksyä sellaisen lähdön tai pelatun kortin.  
  
b. Pelinviejän on hyväksyttävä sellainen lähtö tai pelattu kortti, jos hän sen jälkeen on pelannut omasta kädestään tai lepääjän korteista.  
  
c. Jos pelattu kortti hyväksytään edellä olevien a- tai b-kohdan mukaan, jokainen pelaamatta jäänyt rangaistuskortti jää edelleen rangaistuskortiksi.
2. Jos pelinviejä ei hyväksy lainvastaisesti tehtyä lähtöä tai pelattua korttia, puolustuspelaajan on korvattava lainvastaisesti pelattu kortti rangaistuskortilla. Jokaisesta kortista, jolla puolustuspelaaja lainvastaisesti on lähtenyt tai jonka hän lainvastaisesti on pelannut epäsäännöllisyyden sattuessa, tulee iso rangaistuskortti.

## **53 § LÄHTÖ VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA HYVÄKSYTÄÄN**

A. Lähtö väärällä vuorolla käsitellään oikeana lähtönä

Jokainen väärällä vuorolla tehty lähtö, jossa kortin kuvapuoli on tullut näkyviin, voidaan käsitellä oikeana lähtönä (mutta ks. 47E1 §). Näin tapahtuu, jos pelinviejä tai tilanteen mukaan jompikumpi puolustuspelaaja hyväksyy sen nimenomaisin sanoin tai jos seuraavana vuorossa oleva pelaaja pelaa tikkiin epäsäännöllisen lähdön jälkeen (mutta ks. alempana C-momentti). Jos lähtöä ei ole hyväksytty ilmoittamalla tai pelaamalla, kilpailunjohtaja vaatii, että lähtö tehdään oikeasta kädestä (ja ks. (s. 66) 47B §).

B. Väärä puolustuspelaaja pelaa kortin pelinviejän epäsäännölliseen lähtöön

Kun pelinviejä tekee lähdön väärästä kädestä ja jos tämän käden oikealla puolella oleva puolustuspelaaja pelaa seuraavana tähän tikkiin (mutta ks. C-momentti alempana), epäsäännöllinen lähtö jää voimaan ja (s. 75) 57 §:ää



sovelletaan.

C. Epäsäännöllisen lähdön jälkeen tehdään oikea lähtö

Jos väärän lähdön tehneen pelaajan vastustajalla olisi ollut vuoro lähteä, tämä vastustaja saa tehdä oikean lähdön tikkiin, jossa rikkomus tapahtui ilman että hänen korttinsa katsottaisiin pelatuksi epäsäännölliseen lähtöön (ks. (s. 72) 53A §). Kun näin tapahtuu, oikea lähtö jää voimaan ja kaikki tähän tikkiin erheellisesti pelatut kortit saadaan ottaa takaisin. (s. 32) 16D §:ää sovelletaan, mutta mitään muuta oikaisua ei tapahdu.

## **54 § ALOITUSKORTTI VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA KUVAPUOLI YLÖSPÄIN**

Kun aloituskortti on pelattu kuvapuoli ylöspäin väärästä kädestä ja rikkojan partneri on pelannut aloituskortin kuvapuoli alaspäin, kilpailunjohtaja määrää kuvapuoli alaspäin olevan aloituskortin otettavaksi takaisin. Lisäksi:

A. Pelinviejä levittää korttinsa

Kun aloituskortti on pelattu väärällä vuorolla kuvapuoli ylöspäin, pelinviejä saa levittää korttinsa ja hänestä tulee lepääjä. Jos pelinviejä alkaa levittää korttejaan ja niin tehdessään paljastaa yhden tai useampia kortteja, hänen on levitettävä näkyviin kaikki korttinsa. Lepääjästä tulee pelinviejä.

B. Pelinviejä hyväksyy lähdön

Kun puolustuspelaaja pelaa väärällä vuorolla aloituskortin kuvapuoli ylöspäin, pelinviejä saa hyväksyä epäsäännöllisen lähdön (s. 72) 53 §:ssä mainituin tavoin, ja lepääjän kortit levitetään (s. 58) 41 §:n mukaisesti.

1. Toinen kortti tikkiin pelataan pelinviejän kädestä.
2. Jos pelinviejä pelaa tikin toisen kortin lepääjän kädestä, tätä korttia ei saa ottaa takaisin muutoin kuin revokin korjaamiseksi.

C. Pelinviejän on hyväksyttävä lähtö

Jos pelinviejällä on ollut mahdollisuus nähdä jokin lepääjän korteista (niitä lukuun ottamatta, jotka tämä ehkä on paljastanut tarjoamisen aikana ja joihin sovellettiin (s. 43) 24 §:ää), hänen on hyväksyttävä aloitus.

D. Pelinviejä kieltää aloituksen

Pelinviejä voi vaatia puolustuspelaajaa ottamaan takaisin väärällä vuorolla kuvapuoli ylöspäin pelatun aloituskortin Takaisin otetusta kortista tulee iso rangastuskortti ja (s. 68) 50D §:ää sovelletaan.

E. Väärän puolen pelaama aloituskortti

Jos pelinviejä tai lepääjä pelaa aloituskortin sovelletaan (s. 43) 24 §:ää.

## **55 § PELINVIEJÄN LÄHTÖ VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA**

A. Pelinviejän lähtö hyväksytään

Jos pelinviejä on lähtenyt väärällä vuorolla joko omasta kädestään tai pöydästä, kumpi tahansa puolustuspelaaja saa hyväksyä lähdön kuten (s. 72) 53 §:ssä on määrätty, tai vaatia sen peruuttamista (väärän tiedon antamisen jälkeen ks. (s. 66) 47E1 §). Jos puolustuspelaajat ovat erimielisiä, niin seuraavana pelivuorossa olevan pelaajan kanta jää voimaan.

B. Pelinviejää vaaditaan peruuttamaan lähtönsä

1. Jos pelinviejä on lähtenyt joko omasta kädestään tai pöydästä, kun oli puolustuspelaajan vuoro lähteä, ja jos jompikumpi puolustuspelaaja vaatii häntä peruuttamaan sellaisen lähdön, pelinviejä palauttaa väärän lähtökortin asianomaiseen käteen. Muuta oikaisua ei määrätä.

2. Jos pelinviejä on lähtenyt väärästä kädestä, kun vuoro oli lähteä omasta kädestä tai pöydästä, ja jos jompikumpi puolustuspelaaja vaatii häntä peruuttamaan lähdön, pelinviejä ottaa takaisin erheellisesti pelaamansa kortin.

Hänen on lähdettävä oikeasta kädestä.

C. Pelinviejä olisi voinut saada tietoja

Kun pelinviejä valitsee pelitavan, joka on saattanut perustua rikkomuksesta saatuun tietoon, kilpailunjohtaja voi määrätä korjatun pistetuloksen.

## **56 § PUOLUSTUSPELAAJAN LÄHTÖ VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA**

Ks. (s. 73) 54D §

## **57 § ENNENAIKAINEN LÄHTÖ TAI PELAAMINEN**

A. Ennenaikainen lähtö tai pelaaminen seuraavaan tikkiin

Kun puolustuspelaaja tekee lähdön seuraavaan tikkiin ennen kuin hänen partnerinsa on ehtinyt pelata vielä avoinna olevaan tikkiin, tai pelaa väärällä vuorolla ennen kuin hänen partnerinsa on pelannut, näin pelatusta kortista tulee iso rangaistuskortti Pelinviejä voi valita jonkin seuraavista vaihtoehtoista:

1. vaatia rikkojan partneria pelaamaan korkeimman korttinsa värissä, jossa lähtö tehtiin, tai
2. vaatia rikkojan partneria pelaamaan alimman korttinsa värissä, jossa lähtö tehtiin, tai
3. kieltää rikkojan partneria pelaamasta korttia jossain muussa pelinviejän erityisesti nimeämässä värissä.

B. Rikkojan partneri ei pysty noudattamaan oikaisua

Kun rikkojan partneri ei pysty noudattamaan pelinviejän valitsemaa oikaisua, hän saa pelata minkä tahansa kortin, kuten (s. 77) 59 §:ssä määrätään.

C. Pelinviejä tai lepääjä on pelannut

1. Puolustuspelaajaan ei kohdisteta oikaisua pelaamisesta ennen partneria, jos pelinviejä on pelannut molemmista käsistä, tai jos lepääjä on pelannut kortin tai on lainvastaisesti ehdottanut sen pelattavaksi. Pöydässä olevaa singeltonia tai korttia jonkin värin sarjasta ei katsota pelatuksi ennen kuin pelinviejä on sanonut (tai osoittanut<sup>20</sup>), että kortti pelataan.
2. Jos pelinviejä on pelannut ennenaikaisesti (ei kuitenkaan lähtökorttia) joko kädestä tai pöydästä, kortti katsotaan pelatuksi eikä sitä saa ottaa takaisin.

## **58 § SAMANAIKAISET LÄHDÖT TAI PELAAMISET**

A. Kaksi pelaajaa pelaa samanaikaisesti

Jos pelaaja tekee lähdön tai pelaa samaan aikaan kun toinen pelaaja lähtee tai pelaa laillisesti, katsotaan sen tapahtuneen tämän jälkeen.

B. Samasta kädestä yhtä aikaa pelatut kortit

Jos pelaaja pelaa lähtöön tai muutoin kaksi korttia tai useampia:

1. Jos näkyvillä on vain yksi kortti, se on pelattava. Kaikki muut kortit otetaan takaisin käteen enemmittä oikaisuitta (ks. (s. 66) 47F §).
2. Jos näkyvillä on enemmän kuin yksi kortti, pelaaja nimeää sen kortin, jonka hän aikoo pelata. Jos hän on puolustuspelaaja, tulee jokaisesta muusta näytetystä kortista rangaistuskortti (ks. (s. 68) 50 §).
3. Kun pelaaja on ottanut näyttämänsä kortin takaisin, vastustaja joka näkemänsä kortin perusteella on pelannut tikkiin sen jälkeen, saa ottaa takaisin oman korttinsa ja korvata sen toisella enemmittä oikaisuitta (mutta ks. (s. 32) 16D §).

---

20. kuten esim. eleellä tai nyökkäämällä

4. Jos samanaikaista pelaamista ei huomata ennen kuin molemmat puolet ovat pelanneet seuraavaan tikkiin (s. 83) 67 §:ää sovelletaan.

## **59 § MAHDOTTOMUUS LÄHTEÄ TAI PELATA VAADITULLA TAVALLA**

Pelaaja saa pelata minkä tahansa muutoin laillisen kortin, ellei hän pysty tekemään lähtöä tai pelaamaan siten kuin oikaisun toteuttamiseksi vaaditaan, joko sen vuoksi että hänellä ei ole vaaditun värin korttia, tai siksi että hänellä on kortteja vain värissä, jossa häntä on kielletty lähtemästä tai koska hän on velvollinen tunnustamaan väriä.

## **60 § PELAAMINEN LAITTOAMAN PELAAMISEN JÄLKEEN**

### **A. Kortti on pelattu epäsäännöllisyyden jälkeen**

1. Jos syyttömän puolen pelaaja pelaa kortin sen jälkeen kun hänen OPV on tehnyt lähdön tai pelannut väärällä vuorolla tai ennaikaisesti, ja ennen kuin oikaisu on määrätty, oikeus vaatia oikaisua tuosta rikkomuksesta menetetään.
2. Jos oikeus vaatia oikaisua on menetetty, laitonta pelaamista käsitellään kuin se olisi tapahtunut oikealla vuorolla (paitsi kun (s. 72) 53C §:ää sovelletaan).
3. Jos rikkoneella puolella on aikaisempi velvollisuus pelata rangaistuskortti tai velvollisuus noudattaa lähtökorttiin tai pelaamiseen määrättyä rajoitusta, tämä velvollisuus jää voimaan seuraaville vuoroille.

### **B. Puolustuspelaaja pelaa ennen kuin pelinviejä on tehnyt vaaditun lähdön**

Kun puolustuspelaaja pelaa kortin sen jälkeen kun pelinviejää on vaadittu ottamaan takaisin väärällä vuorolla jommastakummasta kädestä tekemänsä lähtö, mutta ennen kuin pelinviejä on lähtenyt oikeasta kädestä, puolustuspelaajan kortista tulee iso rangaistuskortti ((s. 68) 50 §).

- C. Rikkonut puoli pelaa ennen oikaisun määräämistä  
Rikkojapuolen pelaaminen ennen oikaisun määräämistä ei vaikuta vastustajien oikeuksiin, ja sellainen voi itse joutua oikaisun kohteeksi.

## **61 § VÄRIÄ EI TUNNUSTETA — REVOKKIA KOSKEVAT TIEDUSTELUT**

- A. Revokin määritelmä  
Revokki syntyy, jos pelaaja ei tunnusta väriä (s. 61) 44 §:n mukaisesti tai — vaikka voisi — ei pelaa lähtöön tai tikkiin muutoin korttia tai väriä, joka lain mukaan on pelattava tai jonka vastustaja vaatii pelattavaksi asianmukaisesti määrätyn oikaisun perusteella (ks. (s. 77) 59 § kun tätä rajoitusta ei voi noudattaa).
- B. Oikeus tiedustella mahdollista revokkia
1. Pelinviejä saa kysyä puolustuspelaajalta, joka ei ole tunnustanut väriä, onko hänellä korttia pelatussa värissä.
  2. a. Lepääjä saa esittää tämän kysymyksen pelinviejälle (mutta ks. (s. 60) 43B2b §).  
  
b. Lepääjä ei saa esittää tätä kysymystä puolustuspelaajalle, ja (s. 32) 16B §:ää voidaan soveltaa.
  3. Puolustuspelaajat saavat esittää tämän kysymyksen pelinviejälle ja — ellei Säännöistä Vastaava Liitto tätä kiellä — saavat kysyä myös toisiltaan (sillä riskillä, että välittävät luvatonta tietoa).\*

---

\*. SBL ei salli, että puolustuspelaaja tiedustelee toiselta onko tällä korttia pelatussa värissä.

## 62 § REVOKIN KORJAAMINEN

### A. Revokki on korjattava

Pelaajan on korjattava revokkinsa, jos hän huomaa sen tapahtuneen ennen kuin se tulee pysyväksi.

### B. Revokin korjaaminen

Korjatakseen revokin rikkoja ottaa pelatun kortin takaisin ja korvaa sen laillisella kortilla.

1. Näin takaisin otetusta kortista tulee iso rangaistuskortti ((s. 68) 50 §), jos sen pelasi puolustuspelaaja näyttämättömistä korteistaan.
2. Kortin saa korvata toisella enemmittä oikaisuilla, jos se pelattiin pelinviejän (ks. kuitenkin (s. 60) 43B2b §) tai lepääjän kädestä, tai jos se oli puolustuspelaajan näkyvillä oleva kortti.

### C. Tikkiin seuraavina pelatut kortit

1. Syyttömän puolen kumpikin pelaaja saa ottaa takaisin ja palauttaa käteensä kortin, jonka hän on pelannut revokin jälkeen, mutta ennen kuin siihen kiinnitettiin huomio (ks. (s. 32) 16D §).
2. Kun syytön puoli näin ottaa takaisin kortin, seuraavana vuorossa oleva rikkoneen puolen pelaaja saa ottaa takaisin pelaamansa kortin, josta tulee rangaistuskortti, jos kyseessä on puolustuspelaaja, (ks. (s. 32) 16D §).
3. Väite revokista ei suoraan oikeuta pelattujen tikkien tarkistamiseen (ks. (s. 83) 66C §).

### D. Revokki kahdennessatoista tikissä

1. Kahdennessatoista tikissä tapahtunut revokki, vaikka se olisi tullut pysyväksi, on korjattava, ennen kuin kaikki neljä kättä on palautettu briikkaan.

2. Jos puolustuspelaajan revokki tapahtuu kahdennessatoista tikissä ja ennen kuin rikkojan partnerin vuoro oli pelata tikkiin, niin jos partnerilla oli kortteja kahdessa värissä, hän ei saa valita pelitapaa, joka mahdollisesti voisi perustua revokkikortin näkemiseen.

### **63 § REVOKIN PYSYVÄKSI TULEMINEN**

A. Revokki tulee pysyväksi

Revokki tulee pysyväksi, kun:

1. rikkoja tai hänen partnerinsa tekee lähdön tai pelaa seuraavaan tikkiin (mikä tahansa näin tapahtuva pelaaminen, laillinen tai laitton, tekee revokin pysyväksi);
2. rikkoja tai hänen partnerinsa nimeää tai muutoin osoittaa kortin pelatuksi seuraavaan tikkiin;
3. rikkoneen puolen pelaaja esittää vaatimuksen tai luovutuksen tai hyväksyy vastapuolen vaatimuksen tai luovutuksen suullisesti, näyttämällä korttinsa tai millä muulla tavalla tahansa.

B. Revokkia ei saa korjata

Kun revokki on tullut pysyväksi, sitä ei enää saa korjata (paitsi (s. 79) 62D §:n sallimin tavoin kahdennessatoista tikissä tapahtunut revokki) ja tikki, jossa revokki tapahtui, pysyy näin pelattuna.

### **64 § MENETTELY REVOKIN TULTUA PYSYVÄKSI**

A. Oikaisu revokin jälkeen

Kun revokki on tullut pysyväksi, ja:



1. rikkonut pelaaja<sup>21</sup> voitti sen tikin, jossa revokki tapahtui, niin pelin päätyttyä siirretään syyttömälle puolelle tämä tikki sekä yksi tikki niistä, jotka rikkonut puoli sen jälkeen voitti;
2. rikkonut pelaaja<sup>21</sup> ei voittanut sitä tikkiä, jossa revokki tapahtui, mutta jos rikkonut puoli voitti sen tikin tai jonkin seuraavista tikeistä, niin pelin päätyttyä siirretään yksi tikki syyttömälle puolelle.

B. Ei oikaisua

Oikaisua ei määrätä pysyväksi tulleesta revokista edellä A-momentissa mainitun tavoin:

1. jos rikkonut puoli ei voittanut revokkitikkiä tai yhtään seuraavista tikeistä;
2. jos sama pelaaja tekee samassa värissä toistuneen revokin ((s. 80) 64C § voi soveltaa);
3. jos revokki tapahtui siten, että jätettiin pelaamatta jokin pöydällä kuvapuoli ylöspäin ollut kortti, tai kortti joka kuului pöydällä näkyvillä olleeseen käteen, lepääjän kortit mukaan lukien;
4. jos huomio kiinnitettiin revokkiin vasta sen jälkeen kun syyttömän puolen pelaaja oli tehnyt tarjouksen seuraavassa jaossa;
5. jos huomio kiinnitettiin revokkiin vasta kierroksen päättymisen jälkeen;
6. jos revokki tapahtui kahdennessatoista tikissä;
7. kun molemmat puolet ovat tehneet revokin samassa jaossa.

C. Kilpailunjohtajan vastuu oikeudenmukaisuudesta

Kun kilpailunjohtaja katsoo minkä tahansa pysyväksi tulleen revokin jälkeen, mukaan lukien tapaukset joissa oikaisua ei määrätä, että syytön puoli tämän py-

---

21. tässä yhteydessä pöydän voittamaa tikkiä ei katsota pelinviejän voittamaksi.

kälän mukaan saisi riittämättömän hyvityksen kärsimästään vahingosta, hänen on määrättävä korjattu pistetulos.

## **65 § TIKKIEN JÄRJESTÄMINEN**

### **A. Täytetty tikki**

Kun tikkiin on pelattu neljä korttia, jokainen pelaaja kääntää oman korttinsa kuvapuoli alaspäin eteensä pöydälle.

### **B. Tikkiä merkitseminen**

1. Jos oma puoli on voittanut tikin, kortti asetetaan pituussuuntaan partneria kohden.

2. Jos vastustajat ovat voittaneet tikin, kortti asetetaan pituussuuntaan vastustajia kohden.

3. Pelinviejä saa vaatia, että väärin merkitty kortti käännetään oikeaan suuntaan kuten edellä. Lepääjä ja kumpikin puolustus pelaaja saavat kiinnittää huomion korttiin, joka on käännetty väärään suuntaan, mutta nämä pelaajat menettävät tämän oikeuden kun lähtö seuraavaan tikkiin on pelattu. Jos he tekevät sen myöhemmin, (s. 32) 16B §:ää voidaan soveltaa.

### **C. Hyvä järjestys**

Kukin pelaaja järjestää omat korttinsa säännölliseen toinen toisensa peittävään riviin pelaamisjärjestyksessä, niin että pelin jälkeen on mahdollista käydä peli uudelleen läpi, jos on tarpeen selvittää, kuinka monta tikkiä kumpikin puoli voitti tai missä järjestyksessä kortit pelattiin.

### **D. Yksimielisyys pelin tuloksesta**

Pelaaja ei saisi sekoittaa pelaamiensa korttien järjestystä ennen kuin voitettujen tikkien lukumäärästä on päästy yksimielisyyteen. Pelaaja, joka ei noudata tämän pykälän määräyksiä, vaarantaa oikeutensa esittää vaatimuksia voitetuista tikeistä tai väittää tai kiistää revokin tapahtuneen.

## 66 § TIKKIEN KATSOMINEN

### A. Pelattava tikki

Niin kauan kuin oma puoli ei ole tehnyt lähtöä, tai pelannut seuraavaan tikkiin, ja ennen kuin on kääntänyt korttinsa nurinpäin pöydälle, pelinviejä ja kumpikin puolustuspelaaja saa vaatia, että tikkiin juuri pelatut kortit käännetään kuvapuoli näkyviin.

### B. Viimeksi pelattu oma kortti

Kunnes seuraavaan tikkiin on pelattu lähtö, pelinviejä ja kumpikin puolustuspelaaja saa katsoa viimeksi pelaamansa kortin, mutta ei saa kääntää sitä näkyviin.

### C. Pelatut tikit

Sen jälkeen jaon loppuun asti ei pelattuja tikkejä saa katsoa (paitsi kilpailunjohtajan erityisestä määräyksestä, esim. jos on tarpeen tarkistaa väite revokista).

### D. Jaon pelaamisen jälkeen

Sen jälkeen, kun jako on pelattu, pelatut ja pelaamattomat kortit voidaan katsoa joko revokkiväitteen tai väitteen voitettujen tai menetettyjen tikkien lukumäärästä selvittämiseksi, mutta kenenkään pelaajan ei pitäisi käsitellä muita kuin omia korttejaan. Jos tällaisen väitteen jälkeen pelaaja sekoittaa korttinsa niin, ettei kilpailunjohtaja enää voi varmistua tosiasioista, kilpailunjohtajan on annettava ratkaisu vastapuolen eduksi.

## 67 § VIRHEELLINEN TIKKI

### A. Ennen kuin molemmat puolet pelaavat seuraavaan tikkiin

Kun pelaaja on jättänyt pelaamatta tikkiin tai pelannut siihen liian monta korttia, erehdys on oikaistava, jos epäsäännöllisyydestä huomautetaan ennen kuin kummankin puolen pelaaja on pelannut seuraavaan tikkiin.

1. Sen oikaisemiseksi, että on jättänyt pelaamatta tikkiin, rikkoja pelaa kortin, jonka hän laillisesti voi pelata.

2. Sen oikaisemiseksi, että tikkiin on pelattu liian monta korttia, sovelletaan (s. 62) 45E §:ää (Tikkiin pelattu viides kortti) tai (s. 76) 58B §:ää (Samasta kädestä yhtä aikaa pelatut kortit).

**B. Sen jälkeen kun molemmat puolet pelanneet seuraavaa tikkiin**

Kun virheellinen tikki huomataan tai kun kilpailunjohtaja toteaa, että yksi tikeistä on ollut virheellinen (yhdellä pelaajista on kädessään liian vähän tai liian paljon kortteja ja vastaavasti väärä määrä pelattuja kortteja) ja jos molemmat puolet ovat pelanneet seuraavaan tikkiin, kilpailunjohtaja varmistaa, mikä tikki oli virheellinen. Korttien lukumäärän oikaisemiseksi kilpailunjohtajan pitäisi menetellä seuraavasti:

1. Kun rikkoja ei ole pelannut korttia virheelliseen tikkiin, kilpailunjohtajan tulee vaatia, että rikkoja heti näyttää yhden kortin ja sitten asianmukaisesti panee sen pelaamiensa korttien joukkoon (tämä kortti ei vaikuta tikin voittamiseen):
  - a. Jos rikkojalla on kortti siinä värissä, jossa lähtö virheelliseen tikkiin tehtiin, hänen on valittava sellainen kortti asetettavaksi pelaamiensa korttien joukkoon. Hänen katsotaan tehneen revokin virheellisessä tikissä ja hänet tuomitaan menettämään yksi tikki (s. 80) 64A2 §:n mukaan.
  - b. Jos rikkojalla ei ole korttia siinä värissä, jossa lähtö virheelliseen tikkiin tehtiin, hän valitsee minkä tahansa kortin pantavaksi pelaamiensa korttien joukkoon. Hänen katsotaan tehneen revokin virheellisessä tikissä ja hänet tuomitaan menettämään yksi tikki 64A2 §:n mukaan.
2. a. Kun rikkoja on pelannut enemmän kuin yhden kortin virheelliseen tikkiin, kilpailunjohtaja tarkastaa pelatut kortit ja vaatii rikkojaa ottamaan takaisin käteensä kaikki ylimääräiset kortit<sup>22</sup> ja jättämään pelattuihin

---

22. Kilpailunjohtajan tulisi mahdollisuuksien mukaan välttää paljastamasta puolustus pelaajan pelaamia kortteja, mutta jos ylimääräinen kortti, joka on palautettava puolustus pelaajan käteen, on tullut näkyviin, siitä tulee rangaistuskortti (ks. (s. 68) 50 §).

kortteihin sen kortin, joka tuli näkyviin pelattaessa virheelliseen tikkiin (jos kilpailunjohtaja ei pysty päättämään, mikä kortti tuli näkyviin, rikkoja jättää korkeimman niistä korteista, jotka hän laillisesti olisi voinut pelata tikkiin). Virheellisen tikin voittaja ei muutu.

- b. Takaisin otetun kortin katsotaan koko ajan kuuluneen rikkojan käteen, ja sen pelaamisen laiminlyönti aikaisemmassa tikissä voi aiheuttaa revokin.

## **68 § TIKKEJÄ KOSKEVAT VAATIMUKSET TAI LUOVUTUKSET**

Ilmoitus tai toimenpide on tämän lain mukaan tikkejä koskeva vaatimus tai luovutus, kun se kohdistuu muihin kuin käsillä olevaan tikkiin<sup>23</sup>. Jos se kohdistuu jäljellä oleviin tikkeihin:

### **A. Vaatimus**

Kun pelaaja ilmoittaa voittavansa tietyn määrän tikkejä, hän tekee näihin tikkeihin kohdistuvan vaatimuksen. Pelaaja tekee vaatimuksen myös, kun hän ehdottaa, että ajan voittamiseksi pelaaminen voidaan lopettaa tai kun hän näyttää korttinsa (paitsi jos hän todennettavasti ei aikonut tehdä vaatimusta — esim jos pelinviejä levittää korttinsa näkyviin väärällä vuorolla tehdyn aloituskortin jälkeen, jolloin sovelletaan (s. 73) 54 §:ää, eikä siis tätä pykälää).

### **B. Luovutus**

1. Kun pelaaja ilmoittaa menettävänsä tietyn määrän tikkejä, hän tekee näihin tikkeihin kohdistuvan luovutuksen Vaatimus jostakin tikkimäärästä merkitsee mahdollisesti jäljelle jäävien muitten tikkien luovuttamista. Pelaaja

---

23. Jos ilmoitus tai toimenpide koskee vain käsillä olevan tikin voittamista tai luovuttamista, pelaaminen jatkuu normaalisti. Puolustuspelaajan näyttämästä tai paljastamasta kortista ei tule rangaistuskorttia, mutta (s. 32) 16 §:ää (Luvattomat tiedot) voidaan soveltaa. Ks. myös (s. 75) 57A § (Ennenaikainen pelaaminen).

luovuttaa kaikki jäljellä olevat tikit pannessaan korttinsa pois.

2. Kuitenkin edellä B1-kohdasta riippumatta jos puolustuspelaaja yrittää luovuttaa yhden tai useamman tikin ja hänen partnerinsa heti vastustaa, luovutusta ei ole tapahtunut. Luvatonta tietoa on voinut siirtyä, joten kilpailunjohtaja pitäisi heti kutsua paikalle. Pelaaminen jatkuu. Jos tässä tilanteessa puolustuspelaaja on näyttänyt yhden tai useamman korteistaan, näistä korteista ei tule rangaistuskortteja, mutta (s. 32) 16D §:ää sovelletaan näistä korteista saatuun tietoon, eikä puolustuspelaajan partneri saa käyttää hyväkseen näin saamaansa tietoa.

C. Vaatimus yksilöitävä

Esitettäessä vaatimusta on heti selkeästi ilmoitettava missä järjestyksessä kortit pelataan, ja pelinvienti- tai puolustussuunnitelma, jolla vaatimuksen esittäjä aikoo voittaa vaatimansa tikit.

D. Pelaaminen lakkaa

Kun vaatimus tai luovutus on tehty, pelaaminen lakkaa (mutta ks. (s. 87) 70D3 §). Jos vaatimukseen tai luovutukseen suostutaan, sovelletaan (s. 86) 69 §:ää. Jos joku pelaajista (lepääjä mukaan lukien) sen kiistää, kilpailunjohtaja on heti kutsuttava paikalle ja (s. 87) 70 §:ää sovelletaan. Mihinkään pelitoimiin ei saa ryhtyä odottaessa hänen saapumistaan.

## **69 § VAATIMUKSEN TAI LUOVUTUKSEN HYVÄKSYMINEN**

A. Milloin hyväksyminen tapahtuu

Hyväksyminen on tapahtunut kun kilpailija hyväksyy vastustajan vaatimuksen tai luovutuksen esittämättä vastalauseetta siihen mennessä kun hänen puolensa tekee tarjouksen seuraavassa jaossa tai ennen kierroksen päättymistä, kumpi tahansa ensin sattuukaan. Jaon tulos merkitään aivan kuin vaaditut tai luovutetut tikit olisi voitettu tai menetetty pelaamalla.

B. Kilpailunjohtajan päätös

Vaatimuksen tai luovutuksen hyväksyminen (ks. edellä A-momentti) voidaan

peruuttaa oikaisuaikana (s. 100) 79C §:n mukaan,

1. jos pelaaja hyväksyi sellaisen tikin menetyksen, jonka hänen puolensa todellisuudessa oli voittanut, tai
2. jos pelaaja on hyväksynyt sellaisen tikin menetyksen, jonka hänen puolensa todennäköisesti olisi voittanut, jos pelaaminen olisi jatkunut.

Sellainen tikki annetaan ko. pelaajan puolelle ja jaon tulos merkitään uudelleen.

## **70 § KIISTETTY VAATIMUS TAI LUOVUTUS**

### **A. Yleinen tavoite**

Tehdessään päätöksen kiistetystä vaatimuksesta tai luovutuksesta kilpailunjohtajan on tuomittava jaon lopputulos mahdollisimman oikeudenmukaisesti kummallekin puolelle, mutta jokainen vaatimukseen liittyvä epävarma kohta on ratkaistava vaatimuksen tehneen vahingoksi. Kilpailunjohtaja menettelee seuraavasti.

### **B. Selvitys toistettava**

1. Kilpailunjohtaja kehottaa vaatimuksen tehnyttä pelaajaa toistamaan selvityksen, jonka tämä esitti vaatimuksen tehdessään.
2. Tämän jälkeen kilpailunjohtaja kuulee vastapuolen väitteet vaatimusta vastaan (mutta kilpailunjohtajan harkinta ei rajoitu pelkästään vastapuolen väitteisiin).
3. Kilpailunjohtaja voi vaatia, että pelaajat asettavat jäljellä olevat korttinsa kuvapuoli ylöspäin pöydälle.

### **C. Jäljellä on valttikortti**

Kun jommallakummalla vastustajalla on jäljellä valttikortti, kilpailunjohtajan

on myönnettävä tikki tai tikit vastustajille,

1. jos vaatimuksen esittänyt pelaaja ei maininnut tätä valttia lainkaan, ja
2. jos on mitenkään todennäköistä, että vaatimuksen esittäjä vaatimuksen tehdessään ei ollut tietoinen siitä, että vastustajalla vielä oli valtti, ja
3. jos tälle valttikortille voi menettää tikin jollain normaalilla<sup>24</sup> pelitavalla.

### D. Kilpailunjohtajan harkinta

1. Kilpailunjohtaja ei saa hyväksyä vaatimuksen tehneen pelaajan mitään paremman tuloksen tuottavaa pelisuunnitelmaa, joka ei sisältynyt jo pelaajan selvitykseen, jos on olemassa vaihtoehtoinen normaali<sup>24</sup> pelitapa, joka olisi vähemmän tuloksekas.
2. Kilpailunjohtaja ei hyväksy mitään osaa puolustuspelaajan vaatimuksesta, joka riippuu siitä, että partneri valitsisi tietyn pelitavan vaihtoehtoisista normaaleista<sup>24</sup> pelitavoista.
3. Pelin pitäisi päättyä (s. 85) 68D §:n mukaan, mutta jos vaatimuksen jälkeen on pelattu millään tavoin, tästä voidaan saada näyttöä, joka katsotaan osaksi vaatimuksen perustelua. Kilpailunjohtaja voi hyväksyä sen näyttönä siitä, miten pelaajat mahdollisesti olisivat vaatimuksen jälkeen pelanneet, ja/tai kuinka perusteltu vaatimus oli.

### E. Selostamaton pelisuunnitelma

1. Kilpailunjohtaja ei saa hyväksyä vaatimuksen tehneen pelaajan selostusta pelitavasta, jota tämä ei ollut ilmoittanut alun perin, ja jonka onnistuminen riippuu siitä, että jokin tietty kortti löytyy tietyltä pelaajalta, paitsi jos toinen vastustaja ei tunnustanut tuon kortin väriä jo ennen vaatimuksen esittämistä.

---

24. ”Normaali” (s. 87) 70 ja (s. 89) 71 §§:n tarkoittamassa merkityksessä käsittää pelaamisen, joka pelaajan tason huomioon ottaen olisi huolimaton tai alempitasoista.



tä, tai ei jatkossa pystyisi tunnustamaan tuota väriä millään normaalilla<sup>25</sup> pelitavalla, tai jos tuon pelitavan noudattamatta jättäminen olisi järjetöntä.

2. Säännöistä Vastaava Liitto voi vahvistaa järjestyksen (esim. ”väri pelattava latvasta”), jonka mukaan kilpailunjohtajan on tuomittava väri pelattavaksi, jos vaatimusta esitettäessä ei pelaamisjärjestystä ilmoitettu (mutta tämän pykälän muita määräyksiä on aina ensisijaisesti noudatettava).

## 71 § LUOVUTUKSEN KUMOAMINEN

Kerran tehdyn luovutuksen on pysyttävä voimassa. Kilpailunjohtajan tulee kuitenkin kumota luovutus (s. 100) 79C §:ssä vahvistetun oikaisuajan puitteissa,

1. jos pelaaja on luovuttanut tikin, jonka hänen puolensa tosiasiansa oli voittanut; tai
2. jos pelaaja on luovuttanut tikin, jota ei voinut menettää jäljellä olevilla korteilla millään normaalilla<sup>25</sup> pelitavalla.

Sellainen tikki annetaan ko. pelaajan puolelle ja jaon tulos merkitään uudelleen.

## 72 § YLEISET PERIAATTEET

### A. Lain noudattaminen

Kilpailubridgeä tulisi pelata noudattaen tarkoin tätä lakia. Pää tavoitteena on saavuttaa kansakilpailijoita parempi tulos samalla noudattaen niitä laillisia menettelyjä ja eettisiä vaatimuksia, jotka on määritelty tässä laissa.

### B. Lain rikkominen

---

25. ”Normaali” (s. 87) 70 ja (s. 89) 71 §§:n tarkoittamassa merkityksessä käsittää pelaamisen, joka pelaajan tason huomioon ottaen olisi huolimaton tai alempitasoista.

1. Pelaaja ei saa tahallaan rikkoa lakia, vaikka hän olisi valmis hyväksymään lain määräämän oikaisun.
2. Pelaajalla ei ole velvollisuutta kiinnittää huomiota oman puolen tekemään lain rikkomiseen (mutta ks. (s. 38) 20F § erheellisestä selityksestä, ja ks. (s. 79) 62A ja (s. 100) 79A2 §§).
3. Pelaaja ei saa yrittää salata rikkomusta, esim. tekemällä uuden revokin, piilottamalla revokkiin kuuluneen kortin tai sekoittamalla korttinsa ennen aikojaan.

## **73 § TIETOJEN VAIHTO**

### **A. Sopiva tietojen vaihto partnereiden kesken**

1. Tietojen vaihto partnereiden kesken tarjoamisen ja pelaamisen aikana tulee toteuttaa vain tarjouksilla ja pelitavoilla.
2. Tarjoukset ja pelaaminen tulisi tehdä ilman liioiteltua painotusta, eleitä tai äänenvaihtelua, ja ilman liioiteltua epäröintiä tai kiirettä. Säännöistä Vastaava Liitto voi kuitenkin vaatia pakollisia taukoja, esim. ensimmäisellä tarjouskierroksella tai hyppäävästä tarjouksesta annetun varoituksen jälkeen tai ensimmäiseen tikkiin pelattaessa.\*

### **B. Sopimaton tietojen vaihto partnereiden kesken**

1. Partnerit eivät saa vaihtaa tietoja käyttäen hyväkseen tapaa, millä tarjottiin tai pelattiin, eikä asiaankuulumattomia huomautuksia tai eleitä, esitettyjä tai esittämättä jätettyjä kysymyksiä, eikä alerteja ja niihin annettuja tai antamatta jätettyjä selityksiä.

---

\*. Hyppäävästä tarjouksesta annetun varoituksen (STOP) jälkeen on pidettävä 5-10 sekunnin tauko.

2. Raskain rikkomus partnerisuhteessa on vaihtaa tietoja etukäteen sovituin menetelmin, joita tässä laissa ei ole hyväksytty.

### C. Pelaaja saa luvatonta tietoa partnerilta

Kun pelaaja on saanut luvatonta tietoa partnerilta, esim. huomautuksen, kysymyksen, selityksen, eleen, esiintymistavan, liioitellun painotuksen, äänenvaihtelun, kiireen tai epäröinnin, odottamattoman<sup>26</sup> alertin tai alertin lainlyönnin seurauksena, hänen on huolellisesti vältettävä käyttämästä hyväksyen näin saamaansa luvatonta tietoa.

### D. Vaihtelut pelitempossa tai esiintymistavassa

1. Vaikka ei aina vaaditakaan, on suotavaa, että pelaajat säilyttävät vakaan tempon ja vaihtelemattoman esiintymistavan. Pelaajien tulisi kuitenkin olla erityisen varovaisia silloin kun vaihtelut voivat tuottaa etua omalle puolelle. Muutoin tahaton vaihtelu tarjoamisen tai pelaamisen tempossa tai esiintymistavassa ei itsessään ole rikkomus. Päätelmiä tällaisesta vaihtelusta saa tehdä vain vastustaja, ja hänkin omalla riskillään.
2. Pelaaja ei saa yrittää johtaa vastustajaa harhaan huomautuksella tai eleellä, tarjoamalla tai pelaamalla kiirehtien tai epäröiden (kuten singeltonilla miettiminen), tavalla jolla on tarjottu tai pelattu, tai millään tahallisella poikkeamisella oikeasta menettelytavasta.

### E. Harhautus

Pelaaja saa kuitenkin yrittää harhauttaa vastustajaa tarjouksella tai pelaamalla (kunhan harhautus ei perustu partnerien keskeiseen salaiseen sopimukseen tai kokemukseen).

### F. Sovinnaisuussääntöjen loukkaaminen

Kun tässä pykälässä esitettyjen sovinnaisuussääntöjen loukkaaminen aiheuttaa vahinkoa syyttömälle vastustajalle, niin jos kilpailunjohtaja katsoo, että syytön

---

26. esim. odottamaton ottaen huomioon partnerin toiminnan.

pelaaja on tehnyt väärän päätelmän vastustajan huomautuksesta, esiintymistavasta, pelitempostista tai vastaavasta, ilman että tällä vastustajalla olisi ollut mitään todennettavaa bridgellistä syytä tekoonsa, ja että tämä vastustaja olisi näin tehdessään voinut tietää, että teko saattaisi koitua hänen omaksi hyödykseen, kilpailunjohtajan on määrättävä korjattu pistetulos (ks. (s. 26) 12C §).

## **74 § KÄYTÖS JA HYVÄT TAVAT**

### **A. Oikea asenne**

1. Pelaajan pitäisi aina olla kohtelias.
2. Pelaajan pitäisi huolellisesti välttää kaikkia huomautuksia ja toimia, jotka voisivat aiheuttaa kiusaa tai hämmennystä toiselle pelaajalle tai voisivat häiritä pelin nautittavuutta.
3. Jokaisen pelaajan pitäisi noudattaa yhdenmukaista ja oikeaa menettelyä tarjotessaan ja pelatessaan.

### **B. Hyvät tavat**

Kohteliaisuuden vuoksi pelaajan pitäisi välttää:

1. kiinnittämästä riittämätöntä huomiota peliin,
2. tekemästä tarpeettomia huomautuksia tarjoamisen ja pelaamisen aikana,
3. ottamasta korttia kädestään ennen kuin on hänen vuoronsa pelata,
4. pitkittämästä tarpeettomasti peliä (kuten pelaamalla edelleen, vaikka tietää varmasti saavansa loput tikit) vastustajien hämmentämiseksi,
5. kutsumasta paikalle ja puhuttelemasta kilpailunjohtajaa tavalla, joka on epäkohtelias kilpailunjohtajaa tai muita kilpailijoita kohtaan.

C. Rikkomukset oikeata menettelytapaa vastaan

Oikeaa menettelytapaa rikkovat esimerkiksi:

1. jos pelaaja käyttää samasta tarjouksesta eri sanontoja,
2. jos pelaaja osoittaa hyväksymisensä tai tyytymättömyytensä jostain tarjouksesta tai pelitavasta,
3. jos pelaaja osoittaa odottavansa tai aikovansa voittaa tai menettää tikin ennen kuin kaikki ovat pelanneet siihen,
4. jos pelaaja huomautuksellaan tai käytöksellään tarjoamisen tai pelaamisen aikana kiinnittää huomion johonkin merkittävään, tai omalle puolelle vielä tarvittavaan tikkimäärään.
5. jos pelaaja tuijottaa toista pelaajaa tarjoussarjan ja pelaamisen aikana tai jos pelaaja katsoo toisen pelaajan kortteja niiden kuvapuolen näkemiseksi, tai sen selvittämiseksi, mistä kohdasta tämä vetää pelaamansa kortin (on kuitenkin sopivaa toimia niiden tietojen perusteella, joita on saanut nähtyään vahingossa vastustajan kortin<sup>27</sup>),
6. jos pelaaja osoittaa, ettei hän selvästi ole enää kiinnostunut pelattavasta jaosta (kuten panemalla kasaan korttinsa),
7. jos pelaaja vaihtelee normaalia tarjous- tai pelitempoa vastustajan hämmentämiseksi,
8. jos pelaaja tarpeettomasti poistuu pöydästä ennen kuin kierros on ilmoitettu päättyneeksi.

---

27. ks. (s. 90) 73D2 §, kun pelaaja on ehkä tahallaan näyttänyt korttinsa

## 75 § VIRHEELLINEN SELITYS VAI VIRHEELLINEN TARJOUS

Sen jälkeen kun vastustajille on annettu harhauttava selitys, pelaajien (ja kilpailunjohtajan) vastuita kuvaavat seuraamukset seuraavasta esimerkistä:

Pohjoinen on avannut 1 NT ja Etelä, jolla on heikko käsi ja pitkä ruutuväri, on tarjonnut 2♦, tarkoittaen sen loppusitoumuksiksi. Pohjoinen kuitenkin selittää vastauksena Lännen kyselyyn, että Etelän maalaus on vahva ja keinotekoinen ylävärikysele.

### A. Erehdyksestä seuraa luvatonta tietoa

Riippumatta siitä oliko Pohjoisen selitys partnerien sopimuksesta oikea tai väärä, Etelä tietää, kuultuaan Pohjoisen selityksen, että Pohjoinen on tulkinut väärin hänen 2♦ tarjouksensa. Tämä on "luvatonta tietoa" (ks. (s. 32) 16A §), joten Etelän on huolellisesti vältettävä millään tavoin käyttämästä hyväkseen tätä tietoa (ks. (s. 90) 73C §). (Jos hän hyödyntää tietoa, kilpailunjohtajan on määrättävä korjattu pistetulos.) Jos esimerkiksi Pohjoinen maalaa 2 NT, Etelä on saanut luvattoman tiedon, että tämä maalaus vain kieltää neljä korttia kummassakin ylävärissä, mutta Etelän velvollisuus on toimia ikään kuin Pohjoinen olisi tehnyt heikon vastaustarjouksen jälkeen vahvan täyspelivihjeen ja osoittanut maksimiarvoja.

### B. Virheellinen selitys

Todellinen partnerien keskeinen sopimus on, että 2♦ on luonnollinen ja tarkoitettu loppusitoumuksiksi Erehdys oli Pohjoisen selityksessä. Tämä selitys on lain rikkomus, koska Itä – Länsi on oikeutettu saamaan tarkan tiedon Pohjoinen – Etelän keskeisestä sopimuksesta (kun tästä rikkomuksesta aiheutuu vahinkoa Itä – Lännelle, kilpailunjohtajan on määrättävä korjattu pistetulos). Jos Pohjoinen jatkossa huomaa erehdyksensä, hänen on heti ilmoitettava siitä kilpailunjohtajalle. Etelä ei saa tehdä mitään virheellisen selityksen korjaamiseksi tarjoamisen aikana. Jos loppupassin jälkeen Etelästä tulee pelinviejä tai lepääjä, hänen pitäisi kutsua kilpailunjohtaja paikalle ja vapaaehtoisesti oikaista annettu selitys. Jos Etelästä tulee puolustuspelaaja, hän kutsuu kilpailunjohtajan paikalle ja oikaisee selityksen sen jälkeen kun jako on pelattu.

### C. Virheellinen tarjous

Partnerien sopimus on selityksen mukainen — 2◇ on vahva ja keinotekoinen. Erehdys sattui Etelälle tarjouksessa. Tässä tapauksessa lakia ei ole rikottu, koska Itä – Länsi sai tarkan tiedon Pohjoinen – Etelän sopimuksesta Heillä ei ole oikeutta saada tarkkaa tietoa Pohjoinen – Etelän korteista. (Huolimatta mahdollisesta vahingosta kilpailunjohtajan on jätettävä tulos voimaan, mutta hänen on kuitenkin otaksuttava, että selitys on ollut virheellinen eikä tarjous, ellei näyttöä toiseen suuntaan ole.) Etelä ei saa heti korjata Pohjoisen selitystä (tai ilmoittaa kilpailunjohtajalle) eikä hän jatkossakaan ole velvollinen tekemään niin.

## 76 § KATSOJAT

### A. Valvonta

1. Katsojien valvonta pelialueella<sup>28</sup> kuuluu kilpailunjohtajalle kilpailumääräysten mukaan.
2. Jos Säännöistä Vastaava Liitto ja kilpailun järjestäjät sallivat pelin suoran sähköisen lähetyksen, ne voivat määrätä ehdot lähetyksen toteuttamiseksi ja vahvistaa säännöt, miten näitä lähetyksiä seurataan ja määrätä, miten katsojien on käyttydyttävä. (Katsoja ei saa keskustella istunnon aikana pelaamassa olevan pelaajan kanssa.)

### B. Pöydässä

1. Katsoja ei saa katsoa muuta kuin yhden pelaajan kortit, elleivät kilpailumääräykset toisin salli.
2. Katsoja ei saa mitenkään reagoida tarjoamiseen tai pelaamiseen jaon aikana.

---

28. Pelialue käsittää kokonaisuudessaan sen tilan, jossa pelaaja saa oleskella sen istunnon aikana johon hän osallistuu. Kilpailumääräyksissä se voidaan määritellä tarkemmin.

3. Meneillään olevan kierroksen aikana katsojan on pidättäydyttävä kaikista eleistä tai huomautuksista, eikä hän saa keskustella pelaajan kanssa.
4. Katsoja ei saa häiritä pelaajaa.
5. Pöydässä katsoja ei saa kiinnittää huomiota mihinkään peliin liittyvään.

C. Osallistuminen peliin

1. Katsoja saa esittää lausuman pelialueen<sup>29</sup> tapahtumista tai tähän lakiin liittyvistä seikoista vain kilpailunjohtajan kehotuksesta.
2. Säännöistä Vastaava Liitto ja kilpailun järjestäjät voivat vahvistaa määräykset, miten katsojien aiheuttamia epäsäännöllisyyksiä käsitellään.

D. Status

Jokaisella henkilöllä pelialueella<sup>29</sup> — ellei hän ole pelaaja tai virkailija kilpailussa — on katsojan status, ellei kilpailunjohtaja toisin määrää.

---





29. Pelialue käsittää kokonaisuudessaan sen tilan, jossa pelaaja saa oleskella sen istunnon aikana johon hän osallistuu. Kilpailumääräyksissä se voidaan määritellä tarkemmin.



## 77 § KILPAILUBRIDGEN PISTELASKUTAULUKKO

### TIKKIPISTEET

Pelinviejäpuoli laskee hyväkseen kotiinpelatusta sitoumuksesta

JOS VALTTI ON				
Jokaisesta tarjotusta ja kotiinpelatusta pistetikistä				
Kahdentamattomana	20	20	30	30
Kahdennettuna	40	40	60	60
Vastakahdennettuna	80	80	120	120

### SANGIPELISSÄ

Ensimmäisestä tarjotusta ja kotiinpelatusta pistetikistä	
Kahdentamattomana	40
Kahdennettuna	80
Vastakahdennettuna	160
Jokaisesta seuraavasta tarjotusta ja kotiinpelatusta pistetikistä	
Kahdentamattomana	30
Kahdennettuna	60
Vastakahdennettuna	120

100 tikkipistettä tai enemmän yhdestä jaosta on TÄYSPELI.

Vähemmän kuin 100 tikkipistettä on OSAMERKINTÄ.

### HYVITYSPISTEET

Pelinviejäpuoli laskee hyväkseen

#### SLAMMIT

Slammin kotiinpelaamisesta

	Vaaraton vyöhyke	Vaaravyöhyke
Pikkuslammi (12 tikkiä)		
Tarjottuna ja kotiinpelattuna	500	750
Isoslammi (13 tikkiä)		
Tarjottuna ja kotiinpelattuna	1000	1500

## Vuoden 2007 kansainvälinen bridgelaki

---

### YLITIKIT

Jokaisesta ylitikistä (tikit jotka saadaan yli tarjotun määrän)

	Vaaraton vyöhyke	Vaaravyöhyke
	Tikin arvo	Tikin arvo
Kahdentamattomana		
Kahdennettuna	100	200
Vastakahdennettuna	200	400

---

### HYVITYKSET TÄYSPELISTÄ, OSAMERKINNÄSTÄ; SITOUKSEN TÄYTTÄMISESTÄ

Kotiinpelattu TÄYSPELI,	vaaravyöhyke	500
Kotiinpelattu TÄYSPELI,	vaaraton vyöhyke	300
Kotiinpelattu OSAMERKINTÄ		50
Kotiinpelattu kahdennettu, mutta ei vastakahdennettu sitoumus		50
Kotiinpelattu vastakahdennettu sitoumus		100

---

### PIETIPISTEET

Pelinviejän vastapuoli laskee hyväkseen, jos sitoumusta ei täytetä

### PIETIT

Tikit jotka pelinviejäältä jäävät puuttumaan sitoumuksesta

	Vaaraton vyöhyke	Vaaravyöhyke
Ensimmäisestä pietistä		
Kahdentamattomana	50	100
Kahdennettuna	100	200
Vastakahdennettuna	200	400
Jokaisesta seuraavasta pietistä		
Kahdentamattomana	50	100
Kahdennettuna	200	300
Vastakahdennettuna	400	600
Lisähyvitys neljänestä ja jokaisesta seuraavasta pietistä		
Kahdentamattomana	0	0
Kahdennettuna	100	0
Vastakahdennettuna	200	0

---

Jos kaikki neljä pelaajaa passaavat (ks. (s. 42) 22 §) kumpikin puoli saa nolla tulospistettä.

## 78 § PISTELASKUMENETELMÄT

### A. Ottelupistelasku

Ottelupistelaskua käytettäessä jokainen kilpailija saa vertailussa muihin kilpailijoihin, jotka ovat pelanneet saman jaon, 2 pistelaskuysikköä (ottelupistettä tai pisteen puolikasta) jokaisesta huonommasta tuloksesta, yhden pistelaskuysikkön jokaisesta samanarvoisesta tuloksesta ja nolla pistelaskuysikköä hänen tulostaan paremmista tuloksista.

### B. Kansainvälinen ottelupistelasku (IMP-laskenta)

Kansainvälistä ottelupistelaskua käytettäessä jokaisessa jaossa kokonaispisteerotus kahden verrattavan tuloksen välillä muutetaan kansainväliseksi ottelupisteiksi (IMP) seuraavan taulukon mukaan:

Erotus pisteissä	IMP	Erotus pisteissä	IMP	Erotus pisteissä	IMP
20 – 40	1	370 – 420	9	1500 – 1740	17
50 – 80	2	430 – 490	10	1750 – 1990	18
90 – 120	3	500 – 590	11	2000 – 2240	19
130 – 160	4	600 – 740	12	2250 – 2490	20
170 – 210	5	750 – 890	13	2500 – 2990	21
220 – 260	6	900 – 1090	14	3000 – 3490	22
270 – 310	7	1100 – 1290	15	3500 – 3990	23
320 – 360	8	1300 – 1490	16	4000 –	24

### C. Kokonaispistelasku

Kokonaispistelaskua käytettäessä kaikkien pelattujen jakojen nettopistetulos on kunkin kilpailijan tulos.

### D. Kilpailumääräykset

Säännöistä Vastaavan Liiton hyväksyessä voidaan käyttää muitakin pistelaskumenetelmiä (esim. muunto voittopisteiksi). Kilpailun järjestäjän pitäisi julkaista kilpailumääräykset ennen turnausta tai kilpailua. Niissä pitäisi yksilöidä ilmoittautumisehdot, pistelaskumenetelmät, voittajien määrääminen, tasatuloksien ratkaiseminen jne. Määräykset eivät saa olla ristiriidassa tämän lain tai siihen perustuvien määräysten kanssa, ja niihin on sisällytettävä kaikki se tieto,

minkä Säännöistä Vastaava Liitto vaatii mukaan otettavaksi. Niitten pitäisi olla kilpailijoitten saatavissa.

## **79 § VOITETUT TIKIT**

### **A. Yksimielisyys voitetuista tikeistä**

1. Voitettujen tikkien lukumäärästä tulee päästä yksimielisyyteen ennen kuin kaikki neljä kättä on pantu takaisin briikkaan.
2. Pelaaja ei saa tietoisesti hyväksyä omalle puolelle laskettavaksi tikkiä, jota heidän puolensa ei voittanut, eikä hyväksyä vastustajan luovuttamaa tikkiä, jota he eivät voi menettää.

### **B. Erimielisyys voitetuista tikeistä**

Jos jälkeempään syntyy erimielisyyttä voitetuista tikeistä, kilpailunjohtaja on kutsuttava paikalle, jolloin:

1. Kilpailunjohtaja päättää, onko kyseessä ollut vaatimus tai luovutus, ja jos niin on, soveltaa (s. 86) 69 §:ää.
2. Ellei edellä 1-kohta sovellu, kilpailunjohtaja määrää, mikä tulos merkitään pöytäkirjaan Jos kilpailunjohtaja kutsutaan vasta kierroksen päätyttyä, hän antaa ratkaisunsa soveltaen alempana C-momenttia tai (s. 107) 87 §:ää, mutta hänellä ei ole velvollisuutta lisätä kummankaan puolen pistetulosta.

### **C. Erehdys tuloksen kirjaamisessa**

1. Oikeaksi todetun tuloksen laskennassa tai kirjaamisessa sattunut erehdys, olipa sen tehnyt pelaaja tai erityinen kirjaaja, voidaan korjata ennen kuin kilpailun järjestäjän asettama määräaika on kulunut umpeen. Ellei kilpailunjärjestäjä aseta myöhempää<sup>30</sup> määräaikaa, tämä oikaisuvaihe päättyy

---

30. Lyhyempi määräaika voidaan asettaa, jos kilpailun erityisluonne sitä vaatii.

30 minuutin kuluttua siitä, kun virallinen lopputulos on julkistettu tarkistusta varten.

2. Kilpailumääräyksissä voidaan vahvistaa olosuhteet, joiden vallitessa on sallittua korjata virheellinen tuloskirjaus oikaisuvaiheen päätyttyä, jos sekä kilpailunjohtaja että kilpailun järjestäjä ovat riittävän varmasti vakuuttuneet siitä, että tuloskirjaus on väärä.

## **80 § KILPAILUJEN JÄRJESTÄMINEN**

### **A. Säännöistä Vastaava Liitto**

1. Säännöistä Vastaava Liitto tässä laissa on
  - a. World Bridge Federation (Maailman Bridgeliitto) omien turnauksien ja tapahtumien järjestäjänä.
  - b. Alueen keskusliitto (Euroopassa European Bridge League; suom. huom.) omien turnauksien ja tapahtumien järjestäjänä.
  - c. Kansallinen bridgeliitto sen alueella pidettävien kaikkien muiden turnauksien ja tapahtumien järjestäjänä.
2. Säännöistä Vastaavalla Liitolla on kaikki tässä laissa määritellyt velvollisuudet ja valtuudet.
3. Säännöistä Vastaava Liitto voi luovuttaa valtuuksiensa käytön (säilyttäen kuitenkin viime kädessä vastuunsa niitten toimeenpanosta) tai määrätä valtuutensa toiselle (jolloin liitolla ei ole enempää vastuuta niitten toimeenpanosta).

### **B. Kilpailun järjestäjä**

1. Säännöistä Vastaava Liitto voi hyväksyä "Kilpailun järjestäjäksi" nimetyn yksikön vastaamaan kilpailun tai tapahtuman valmistelusta ja järjestämisestä Säännöistä Vastaavan Liiton ja tämän lain vaatimukset huomioon ottaen. Kilpailun järjestäjä voi siirtää valtuutensa ja velvollisuutensa edelleen, mutta sillä säilyy vastuu niiden toteuttamisesta. Säännöistä Vastaava Liitto ja kilpailun järjestäjä voivat olla sama yksikkö.
  
2. Kilpailun järjestäjän valtuuksiin ja velvollisuuksiin kuuluu:
  - a. kilpailunjohtajan määrääminen tehtävään. Ellei määrättyä kilpailunjohtajaa ole, pelaajien pitäisi nimetä joku henkilö huolehtimaan hänen tehtävistään,
  
  - b. hoitaa etukäteen kilpailun järjestelyt, mukaan lukien pelitilat, välineistö ja kaikki muu logistiikan vaatima,
  
  - c. vahvistaa kunkin istunnon pelipäivä ja alkamisaika,
  
  - d. vahvistaa osallistumisehdot,
  
  - e. vahvistaa tämän lain mukaiset ehdot tarjoamiseen ja pelaamiseen sekä muut erityisehdot (kuten esim. screenejä käytettäessä voidaan muunnella määräyksiä niitten toimien oikaisemisesta, jotka eivät välity screenin toiselle puolelle),
  
  - f. julkistaa määräykset, jotka täydentävät tätä lakia, mutta eivät ole sen kanssa ristiriidassa,
  
  - g. (i) huolehtia<sup>31</sup> niiden apulaisten nimeämisestä, joita kilpailunjohtaja saattaa tarvita,  
(ii) nimetä muut virkailijat ja määrätä heidän velvollisuutensa ja vastuunsa,

---

31. On myös mahdollista, että kilpailunjohtaja ottaa huolekseen jotkin tai kaikki velvollisuudet, jotka edellä on määrätty kilpailun järjestäjälle kuuluviksi.

- h. huolehtia<sup>32</sup> siitä että ilmoittautumiset otetaan vastaan ja rekisteröidään,
- i. järjestää sopivat peliolosuhteet ja saattaa ne kilpailijoitten tietoon,
- j. huolehtia<sup>32</sup> tulosten keräämisestä ja laskennasta, sekä siihen perustuvas-  
ta virallisesta tuloluettelosta,
- k. tehdä sopivat järjestelyt muutoksenhakujen käsittelemiseksi,
- l. kaikki muut tässä laissa määrätyt valtuudet ja velvollisuudet.

## 81 § KILPAILUNJOHTAJA

### A. Virallinen asema

Kilpailunjohtaja on kilpailun järjestäjän virallinen edustaja.

### B. Rajoitukset ja vastuut

1. Kilpailunjohtaja on vastuussa kilpailun teknisestä järjestämisestä pelipaikalla. Hänellä on valtuudet korjata kaikki, mitä kilpailun järjestäjältä on jäänyt huomioon ottamatta.
2. Kilpailunjohtaja soveltaa ja on sidottu tähän lakiin ja tämän lain valtuuttaman tahon antamiin lisämääräyksiin.

### C. Kilpailunjohtajan velvollisuudet ja valtuudet

Kilpailunjohtaja (eivätkä pelaajat) on vastuussa epäsäännöllisyyksien oikaisemisesta ja vahingon hyvittämisestä. Kilpailunjohtajan velvollisuuksiin ja valtuuksiin kuuluu tavallisesti myös:

---

32. On myös mahdollista, että kilpailunjohtaja ottaa huolekseen jotkin tai kaikki velvollisuudet, jotka edellä on määrätty kilpailun järjestäjälle kuuluviksi.

1. ylläpitää kuria ja varmistaa että pelaaminen sujuu hyvässä järjestyksessä,
  2. soveltaa ja tulkita tätä lakia ja neuvoa pelaajia heidän tämän lain mukaisista oikeuksistaan ja velvollisuuksistaan,
  3. oikaista erehdys tai epäsäännöllisyys, joka tavalla tai toisella tulee hänen tietoonsa ennen (s. 100) 79C §:n mukaisen oikaisuvaiheen päättymistä,
  4. määrätä sovellettavasta oikaisusta ja käyttää hänelle (s. 108) 90 ja (s. 109) 91 §§:n antamaa valtaa,
  5. harkintansa mukaan luopua oikaisusta syyttömän puolen pyynnöstä,
  6. sovittaa erimielisyyksiä,
  7. alistaa tarvittavat asiat asianomaiselle komitealle,
  8. ilmoittaa tulokset virallisesti rekisteröitäviksi, mikäli kilpailun järjestäjä niin vaatii, ja huolehtia kaikista muistakin tehtävistä, jotka kilpailun järjestäjä on kilpailunjohtajalle uskonut.
- D. Velvollisuuksien siirto edelleen
- Kilpailunjohtaja saa siirtää minkä tahansa velvollisuuksistaan avustajille, mutta hän ei silti vapaudu vastuusta, että ne hoidetaan täsmällisesti.

## **82 § MENETTELYVIRHEIDEN OIKAISEMINEN**

- A. Kilpailunjohtajan velvollisuus
- Kilpailunjohtajan velvollisuutena on oikaista menettelyvirheet ja pitää huoli, että pelaaminen voi jatkua tavalla, joka ei ole ristiriidassa tämän lain määräysten kanssa.



B. Virheen oikaisu

Menettelyvirheen oikaisemiseksi kilpailunjohtaja voi:

1. määrätä korjatun pistetuloksen tässä laissa sallituin tavoin,
2. vaatia, lykätä tai kumota jaon pelaamisen,
3. käyttää mitä tahansa muita tämän lain hänelle suomina valtuuksia.

C. Kilpailunjohtajan virhe

Jos kilpailunjohtaja myöhemmin toteaa antamansa päätöksen virheelliseksi ja ellei mikään oikaisu salli jaon normaalia laskentaa, hänen on annettava korjattu pistetulos, ja siinä tilanteessa katsottava kumpikin puoli syyttömäksi.

### **83 § MUUTOKSENHAKUOIKEUDESTA ILMOITTAMINEN**

Jos kilpailunjohtajan mielestä hänen päätöksensä tarkistaminen jonkin tosiseikan tai harkintavallan käytön osalta saattaisi hyvinkin olla tarpeen, hänen on selostettava kilpailijalle tämän oikeus muutoksenhakuun tai hän voi alistaa kysymyksen asiaankuuluvan komitean käsiteltäväksi.

### **84 § RATKAISUT KUN TOSIASIOISTA OLLAAN YHTÄ MIELTÄ**

Kun kilpailunjohtaja kutsutaan ratkaisemaan lakia tai säännöksiä koskevaa kysymystä, ja tosiasioista vallitsee yksimielisyys, hän tekee päätöksen seuraavalla tavalla:

A. Ei oikaisua

Ellei laki määrää mitään oikaisua eikä hänellä ole syytä käyttää harkintavaltansa, hän kehottaa pelaajia jatkamaan tarjoamista tai pelaamista.

B. Lainmukainen oikaisu

Jos tapaukseen selvästi soveltuu jokin pykälä, jossa määrätään oikaisu epä-säännöllisyydestä, kilpailunjohtaja määrää oikaisun ja varmistaa, että se pannaan täytäntöön.

C. Pelaajan valinta

Jos laki sallii pelaajan valita eri oikaisujen välillä, kilpailunjohtaja tekee selkoa vaihtoehdoista ja valvoo, että valinta tehdään ja pannaan täytäntöön.

D. Kilpailunjohtajan valinta

Kilpailunjohtaja ratkaisee kaikki epävarmat kysymykset syyttömän puolen hyväksi. Hän pyrkii oikeudenmukaisuuteen. Jos hänen mielestään on mahdollista, että syytön osapuoli on kärsinyt epäsäännöllisyydestä vahinkoa, josta laki ei suo oikaisua, hän määrää korjatun pistetuloksen (ks. (s. 26) 12 §).

## **85 § RATKAISUT KUN TOSIASIOISTA OLLAAN ERI MIELTÄ**

Kun kilpailunjohtaja kutsutaan ratkaisemaan lakia tai säännöksiä koskevaa kysymystä, jossa tosiasioista ei olla yhtä mieltä, hän menettelee seuraavalla tavalla:

A. Kilpailunjohtajan arviointi

1. Selvittäessään tosiasioita kilpailunjohtajan on perustettava näkemyksensä siihen että todennäköisyydet ovat tasapainossa, eli ottaen huomioon sen todistusaineiston painoarvon, jonka pystyy keräämään.
2. Jos kilpailunjohtaja tällöin on vakuuttunut siitä, että on saanut selville tosiasiat, hän antaa ratkaisun (s. 105) 84 §:n mukaan.

B. Tosiasiat eivät selvitetävissä

Kun kilpailunjohtaja ei pysty varmuudella vahvistamaan tosiasioita, hän tekee päätöksen, joka sallii pelin jatkumisen.

## 86 § JOUKKUEKILPAILUSSA TAI VASTAAVASSA

### A. Keskitulos IMP-kilpailussa

Kun kilpailunjohtaja näkee hyväksi antaa prosenttipistetuloksen keskipeli plus tai keskipeli miinus IMP-kilpailussa, tuo tulos on plus kolme IMP tai vastavasti miinus kolme IMP. Kilpailun järjestäjä voi muuttaa tätä sillä ehdolla, että Säännöistä Vastaava Liitto sen hyväksyy.

### B. Tasapainottamattomat korjatut pistetulokset, cup-kilpailu

Kun kilpailunjohtaja antaa tasapainottamattomat korjatut pistetulokset (ks. (s. 26) 12C §) cup-kilpailussa, kunkin kilpailijan tulos ko. jaosta lasketaan erikseen. Näitten kahden tuloksen keskiarvo annetaan sitten kullekin kilpailijalle.

### C. Korvaava brikka

Kilpailunjohtajan ei saa käyttää hänelle (s. 20) 6 §:ssä annettua valtaa määrätä brikka jaettavaksi uudelleen, kun ottelun lopputulos ilman tätä jakoa saattaisi jo olla kilpailijan tiedossa. Sen sijaan hän antaa korjatun pistetuloksen.

### D. Tulos saavutettu toisella pöydällä

Kun kilpailunjohtaja antaa korjatun pistetuloksen joukkuekilpailussa (poislukien mikä tahansa ratkaisu, joka on seurannut (s. 20) 6D2 §:n soveltamista), ja samat kilpailijat ovat saavuttaneet<sup>33</sup> tuloksen toisella pöydällä, kilpailunjohtaja voi antaa korjatun pistetuloksen IMP-pisteinä tai kokonaispisteinä (ja kilpailunjohtajan pitäisi näin tehdä kun toisen pöydän tulos vaikuttaa edulliselta syyttömälle puolelle).

## 87 § SOTKEUTUNUT JAKO

### A. Määritelmä

Jaon katsotaan olevan "sotkeutunut" jos kilpailunjohtaja toteaa, että yksi tai useampia kortteja on sijoitettu väärin brikkaan, tai jos hän toteaa että jakaja tai vyöhykkeet poikkeavat saman brikan muista kappaleista, ja että kilpailijat

---

33. Jos samat kilpailijat ovat aloittaneet jaon pelaamisen toisella pöydällä, tuon jaon saa pelata loppuun.

joiden tuloksia olisi pitänyt verrata, tämän takia eivät ole pelanneet jakoa yhdenmukaisessa muodossa.

**B. Sotkeutuneen jaon tuloslaskenta**

Sotkeutuneen jaon tulosta laskettaessa kilpailunjohtaja määrittelee mahdollisimman tarkasti, mitkä tulokset jaossa oli saavutettu sen oikeassa muodossa ja mitkä muuttuneessa muodossa (muuttuneissa muodoissa). Tämän perusteella hän jakaa tulokset ryhmiin ja laskee kunkin ryhmän erikseen kilpailumääräysten mukaan. (Elleivät kilpailumääräykset kata tilannetta, kilpailunjohtaja päättää omasta laskentamenetelmästä ja antaa sen tiedoksi.)

## **88 § PISTEHYVITYKSEN ANTAMINEN**

Ks. (s. 26) 12C2 §.

## **89 § OIKAISU HENKILÖKOHTAISESSA KILPAILUSSA**

Ks. (s. 26) 12C3 §.

## **90 § MENETTELYTAPARANGAISTUKSET**

**A. Kilpailunjohtajan toimivalta**

Sen lisäksi että kilpailunjohtaja panee toimeen tässä laissa mainitut oikaisut, hän voi myös määrätä menettelytaparangaistuksen mistä tahansa rikkomuksesta, joka kohtuuttomasti viivyyttää tai estää peliä, häiritsee muita kilpailijoita, rikkoo hyvää käytöstapaa tai aiheuttaa korjatun pistetuloksen antamisen jossakin toisessa pöydässä.

**B. Rangaistavat rikkomukset**

Seuraavassa on esimerkkejä rangaistavista rikkomuksista (mutta ne eivät rajoitu näihin):

1. kilpailijan saapuminen määrätyn alkamisajan jälkeen,
2. kilpailijan kohtuuttoman hidas pelaaminen,
3. tarjoamisesta, pelaamisesta tai jaon tuloksesta keskusteleminen, jos se voidaan kuulla jossakin toisessa pöydässä,
4. tulosten luvaton vertailu toisen pelaajan kanssa,
5. toiselle pelaajalle kuuluvien korttien koskeminen tai käsitteleminen (ks. (s. 22) 7 §),
6. yhden tai useamman kortin asettaminen väärään brikkataskuun,
7. menettelyvirhe (kuten käden korttien jättäminen laskematta, väärän jaon pelaaminen, jne), joka aiheuttaa korjatun pistetuloksen antamisen jollekulle toiselle kilpailijalle,
8. olla viipymättä noudattamatta kilpailumääräyksiä tai kilpailunjohtajan ohjeita.

## **91 § RANKAISEMINEN TAI KILPAILUSTA POISTAMINEN**

### **A. Kilpailunjohtajan valtuudet**

Suorittaessaan tehtävänsä järjestyksen ja kurin säilyttämiseksi kilpailunjohtajalla on valta määrätä kurinpidollisia pisterangaistuksia tai poistaa kilpailusta pelaaja menossa olevan istunnon tai sen osan ajaksi. Kilpailunjohtajan päätös tässä tapauksessa on lopullinen, eikä muutoksenhakukomitea saa sitä kumota (ks. (s. 110) 93B3 §).

### **B. Oikeus määrätä kilpailukelvottomaksi**

Kilpailunjohtajalla on valta määrätä pelaaja kilpailukelvottomaksi perusteella, joka on alistettava kilpailunjärjestäjän hyväksyttäväksi.

## **92 § OIKEUS MUUTOKSENHAKUUN**

### **A. Kilpailijan oikeus**

Kilpailijalla tai joukkueen kapteenilla on oikeus hakea muutosta jokaiseen kilpailunjohtajan hänen pöydässään antamaan päätökseen. Jokaiseen sellaiseen muutoksenhakuun, joka katsotaan täysin aiheettomaksi, voidaan kohdistaa kilpailumääräyksissä lähemmin mainittu seuraamus.

### **B. Muutoksenhaun määräaika**

Oikeus muutoksenhakuun kilpailunjohtajan päätöksestä päättyy 30 minuutin kuluessa siitä, kun viralliset tulokset on asetettu näkyviin tarkastettaviksi, ellei kilpailunjärjestäjä ole asettanut muuta määräaika.

### **C. Miten muutosta haetaan**

Kaikki muutoksenhaut on tehtävä kilpailunjohtajan välityksellä.

### **D. Yksimielisyys muutoksenhaussa**

Muutoksenhakua ei oteta tutkittavaksi, ellei

1. parikilpailussa parin molemmat pelaajat yhdy muutoksenhakuun (mutta henkilökohtaisessa kilpailussa muutoksenhaku ei edellytä partnerin osallistumista),
2. joukkuekilpailussa joukkueen kapteeni yhdy muutoksenhakuun.

## **93 § MUUTOKSENHAKUMENETTELY**

### **A. Muutoksenhakukomiteaa ei ole**

Vastuussa olevan kilpailunjohtajan tulee tutkia ja päättää kaikki muutoksenhakuasiat, ellei muutoksenhakukomiteaa ole (tai vastaavaa järjestelyä (s. 101) 80B2k §:n mukaan), tai jos komitea ei voi toimia häiritsemättä kilpailun sujuvaa kulkua.

B. Muutoksenhakukomitea on käytettävissä

Jos komitea on käytettävissä

1. Vastuunalaisen kilpailunjohtajan on tutkittava ja päätettävä muutoksenhaut niiltä osin, jotka koskevat pelkästään lakia tai kilpailumääräyksiä. Hänen päätökseensä voi hakea muutosta komitealta.
2. Vastuunalaisen kilpailunjohtajan on alistettava kaikki muut muutoksenhaut komitean ratkaistaviksi.
3. Päättyessään muutoksenhausta komitea käyttää kaikkea sitä valtaa, min­kä tämä laki antaa kilpailunjohtajalle, paitsi että komitea ei saa kumota vastuunalaisen kilpailunjohtajan päätöstä, joka koskee lakia tai kilpai­lumääräyksiä, tai joka on perustunut hänen (s. 109) 91 §:n mukaiseen kurinpitovaltaansa. (Komitea voi suositella vastuunalaiselle kilpailunjohta­jalle, että hän muuttaisi päätöstään.)

C. Mahdollisuudet jatkaa muutoksenhakua\*

1. Säännöistä Vastaava Liitto voi vahvistaa miten muutoksenhakua jatketaan, kun edellä mainitut menettelytavat on käyty loppuun. Jokaiseen sellaiseen muutoksenhakuun, joka katsotaan täysin aiheettomaksi, voidaan kohdistaa määräyksissä lähemmin mainittu seuraamus.
2. Vastuunalainen kilpailunjohtaja tai muutoksenhakukomitea voi alistaa asian Säännöistä Vastaavan Liiton harkittavaksi. Säännöistä Vastaavalla Liitolla on valta antaa asiassa lopullinen ratkaisu.
3. a. Jos kilpailun kulun kannalta on ratkaisevan tärkeitä Säännöistä Vastaava Liitto voi — riippumatta edellä 1- ja 2-kohdista — määrätä vastuun muutoksenhakujen lopullisesta ratkaisusta asianomaisen kilpailun muutoksenhakukomitealle. Tämän ratkaisut ovat sitovia sekä muutok­senhaun osapuolille että Säännöistä Vastaavalle Liitolle.

---

\*. SBL:n Lakitoimikunta toimii muutoksenhaussa ylimpänä instanssina.

- b. Jos kilpailijoille on etukäteen tiedotettu, Säännöistä Vastaava Liitto voi hyväksyä, että tämän lain määrittämästä muutoksenhakumenettelystä millä tasolla tahansa jotain jätetään pois tai muutetaan.<sup>34</sup>

### SBL:n päättämät bridgelain 2007 optiot

Bridgelaki 2007 antaa Säännöistä vastaavalle liitolle, joka Suomessa on SBL, oikeuden valita joissakin lainkohdissa olevista optioista haluamansa. SBL on käyttänyt tätä oikeuttaan seuraavasti:

- (s. 26) 12C1(c) Lain oletusarvo. (Kilpailunjohtaja voi määrätä painotetun korjatun pistetuloksen)
- (s. 38) 20G2 SBL:n systeemipolitiikka määrittelee tilanteet, jolloin pelaaja saa katsoa omaa konventiokorttiaan tai muistiinpanojaan tarjous- ja pelivaiheen aikana.
- (s. 54) 40A1(b) Jokaisella parilla tulee olla kaksi samansisältöistä konventiokorttia, jotka on asetettava pöydälle vastustajien saataville välittömästi parin tullessa pöytään.
- (s. 54) 40B1 SBL:n systeemipolitiikka määrittää partnerien välisten sopimusten sääntelyn
- (s. 54) 40B2(b) Lain oletusarvo. (Pelaaja ei saa katsoa omaa konventiokorttiaan tarjousvaiheen alettua siihen saakka, että jako on pelattu)
- (s. 54) 40B2(c) Lain oletusarvo + Pelinviejä saa katsoa vastustajan konventiokorttia koko pelaamisen aikana. (Oletus: Pelaaja saa katsoa vastustajan konventiokorttia a) ennen tarjoussarjan alkua, b) selvitysvaiheen aikana, ja c) tarjoussarjan ja pelaamisen aikana mutta vain omalla tarjous- ja pelivuorollaan)
- (s. 54) 40B2(d) SBL:n systeemipolitiikka määrittää rajoitukset psyykkaamiselle keinotekoisilla tarjouksilla; toistaiseksi ei rajoituksia
- (s. 54) 40B3
  - (w) Pari ei voi sopia etukäteen vaihtavansa menetelmää vastustajan kysymyksen seurauksena.

---

34. Säännöistä Vastaava Liitto on velvollinen noudattamaan sen toimintaan ehkä vaikuttavaa kansallista lainsäädäntöä.



- (x) Pari voi sopia etukäteen vaihtavansa menetelmää omaan kysymykseen annetun vastustajan vastauksen seurauksena.
- (y) Pari ei voi sopia etukäteen vaihtavansa menetelmää vastustajan kysymykseen annetun oman vastauksensa seurauksena.
- (z) Pari voi sopia etukäteen vaihtavansa menetelmää vastustajan tekemän epäsäännöllisyyden seurauksena.
- (s. 54) 40C3(a) Lain oletusarvo. (Pelaajalla ei ole oikeutta käyttää minkäänlaisia apuvälineitä muistin laskennan tai tekniikan tueksi tarjous- tai pelivaiheen aikana.)
- (s. 78) 61B3 SBL ei salli, että puolustuspelaaja tiedustele toiselta onko tällä korttia pelatussa värissä.
- (s. 90) 73A2 Hyppäävästä tarjouksesta annetun varoituksen (STOP) jälkeen on pidettävä 5-10 sekunnin tauko
- (s. 110) 93C Lakitoimikunta toimii muutoksenhaussa ylimpänä instanssina

## **Hakemisto**

### **Aakkostettu pakka, 13**

6D2§, 21

*Huom, katso pakka*

### **Alert, 13**

Laiminlyönti

Luvaton tieto

16B1a §, 73C §, 33, 90

Virheellinen selostus 20F5a §, 40

Sopimuksista ilmoittaminen

40B2a §, 55

Tarpeeton alert

Luvaton tieto

16B1a §, 73C §, 33, 90

### **Aloituskortti, 13**

Kuvapuoli alaspäin 41A §, 58

Näkyviin käännettynä 41C §, 58

Väärällä vuorolla 54 §, 72

### **Alueellinen säännöistä vastaava**

**liitto** 80A1b §, 100

### **Apuvälineet**

Muistin, laskennan tai

tekniikan tueksi 40C3a §, 57

### **Arvokortti, 13**

### **Arvo**

Arvon nimeäminen pelinviennissä

46B3 §, 65

Epätäydellinen arvon nimeäminen

46: B1, B5 §, 64, 65

Korttien ja värien 1 §, 18

Pelin vaihtoehtojen 18E §, 37

### **Asiaankuulumaton, 13**

### **Brikka, 13**

Brikan sijoittaminen 7A §, 21

Jakaja ja vyöhykkeet 2 §, 18

Kilpailu 2 §, 18

Korttien ottaminen brikasta 7B §, 22

Korttien palauttaminen brikkaan

7C §, 22

Monistaminen 6F §, 21

Sotkeentunut jako 87 §, 106

Väärä brikka

Aikaisemmin pelattu 15B §, 32

Ei aikaisemmin pelattu 15A §, 31

Tarjoussarjan aikana 15C §, 32

Väärä brikka 15 §, 31

*Huom, katso jako*

### **Ennenaikainen**

Epäsäännöllisyyden korjaaminen

9C §, 24

Puolustuspelaajan lähtö tai pelaami-

nen 57 §, 74

### **Epäsäännöllisyyden ennenaikainen**

**korjaaminen** 9C §, 24

### **Epäsäännöllisyys, 13**

Ehkäiseminen 9A3 §, 24

Ei enempää toimia epäsäännöllisyy-

den tapahduttua 9B2 §, 24

Huomion kiinnittäminen 9A §, 23

Katsojan aiheuttama 76C2 §, 95

Kilpailunjohtajan kutsuminen

9B1: a, b §, 24

Kun huomio on kiinnitetty 9B §, 24	Paikkojen määräytyminen 5 §, 19
Menettelytapa epäsäännöllisyyden jälkeen 9 §, 23	Partnerisuhteet istunnon aikana 4 §, 19
Oikaisun arvioiminen 10 §, 25	Saavutettu tulos istunnon aikana 12C2 §, 28
Oikeuksien säilyttäminen 9B1c §, 24	
Pelaajan oikeudet 9B1c §, 24	
Tietoisuus mahdollisesta vahingosta 23 §, 43	<b>Jakaja ja vyöhykkeet</b> 2 §, 18
Valintamahdollisuus epäsäännöllisyyden jälkeen 10C §, 25	<b>Jakaminen</b> 6B §, 20
Vastapuolen oikeudet 9B1d §, 24	Ei uudelleen jakamista 86C §, 106
<i>Huom, katso rikkomus</i>	Eri menetelmät jakamiseen tai etukäteen jakamiseen 6E4 §, 21
<b>Erehtyminen</b>	Jakaminen sekoittamatta aakkostetusta pakasta; ei tulosta 6D2 §, 20
Tarjouksessa vai selityksessä 21B1b §, 75 §, 41, 93	Kilpailunjohtajan määräyksestä uusi jakaminen 6D3 §, 21
<b>Erityiset partnerien sopimukset</b>	Kilpailunjohtajan vaihtoehdot sekoittamiseen ja jakamiseen 6E §, 21
40B1a §, 55	Kortit jaettu väärin tai kuvapuoli paljastunut 6D1 §, 20
<i>Huom, katso partnerien sopimukset</i>	Uudelleen jakaminen 6D §, 20
<b>Harhautus</b> 73E §, 90	<b>Jako</b> , 13
<b>Henkilökohtainen kilpailu</b> 12C3 §, 28	Jaon ehdot 40A2 §, 55
<b>Hyvitys, jota laki ei määrää</b> 12A1 §, 26	Väärän jaon pelaaminen 15 §, 31
<b>Hyvityspisteet</b> , 13	<i>Huom, katso brikka</i>
77 §, 96	<b>Joukkue</b> , 13
<b>IMP</b> (International matchpoint), 14	<i>Huom, katso kilpailija</i>
78B §, 98	<b>Joukkuekilpailu</b> 86 §, 106
<i>Huom, katso kansainvälinen ottelupistelasku</i>	Epätasapainoinen korjattu tulos cupkilpailussa 86B §, 106
<b>Istunto</b> , 13	Keskipeli IMP-laskennassa 86A §, 106
Istunnon aika 80B2c §, 101	Korvaava brikka 86C §, 106
Istunnon päättyminen 8C §, 23	Toisessa pöydässä saavutettu tulos joukkuekilpailussa 86D §, 106
Kilpailijan poistaminen 91A §, 108	
Paikallaan istuvan pelaajan vastuu 7D §, 22	

**Kahdennettu sitoumus** 19D §, 38

Tuloslaskenta 77 §, 96

**Kahdennus**, 14

Kelvoton

19A §, 27B3 §, 36 §, 37, 47, 52

Kumoutuminen 19C §, 38

Laillinen 19A1 §, 37

Oikea muoto 19A2 §, 38

Pisteet 77 §, 96

Väärällä vuorolla 32 §, 50

Väärin mainitun maalauksen 19A3 §,  
38

**Kansainvälinen ottelupistelasku**, 14

78B §, 98

*Huom, katso IMP*

**Katsoja** 76 §, 94

Aiheuttaa epäsäännöllisyyden

76C2 §, 95

Katsojaksi määrittely 76D §, 95

Osallistuminen peliin 76C §, 95

Pöydän ääressä 76B §, 95

Valvonta 76A §, 94

**Keinotekoinen tarjous**, 14

40B1b §, 55

Keinotekoinen passi, 14

30C §, 49

**Kelvoton tarjous** 35 §, 52

**Kertaaminen**

Erehdyksen korjaaminen 20E §, 39

Loppupassin jälkeen 20C §, 39

Meneillään oleva tikki 66A §, 82

Oma viimeksi pelattu kortti 66B §, 82

Omalla tarjousvuorolla 20B §, 39

Pelatut tikit 66C §, 82

Pelitapahtumat pelin jälkeen

65C §, 82

Sitoumus 41C §, 58

Tarjoukset 20 §, 38

Tarjoussarjan

20C2 §, 41B §, 39, 58

Vastustaja antaa vastauksen 20D §, 39

*Huom, katso tarkistaminen*

**Keskipeli** 12C2a §, 28

*Huom, keskipeli ei ole sama kuin  
nolla tulospistettä.*

**Keskipeli miinus**

12C2 §, 86A §, 28, 106

**Keskipeli plus**

12C2 §, 86A §, 28, 106

**Kibitseri**

*Huom, katso katsoja*

**Kierros**, 14

Päättyminen 8B §, 23

Viimeisen kierroksen päättyminen  
8C §, 23

**Kilpailija**, 14

**Kilpailu**, 14

**Kilpailunjohtaja** 81 §, 102

Asema 81A §, 102

Harkintavalta 12 §, 26

Kilpailukelvottomaksi määrääminen  
91B §, 108

Kilpailusta poistaminen 91A §, 108

Oma erehdys 82C §, 104

Paikalle kutsuminen 9B1 §, 24

Ratkaisun alistaminen 83 §, 104

Tehtävien siirto 81D §, 103

Valtuudet 81C §, 102

Vastuut 81B §, 102	Valtuuksien ja velvollisuuksien siirto 80B1 §, 101
<b>Kilpailun järjestäjä</b> 80B §, 100	
Etukäteisjärjestelyt 80B2b §, 101	<b>Kohteliaisuus</b> 74A1 §, 91
Ilmoittautumisen ehdot 80B2d §, 101	<b>Kohtuus</b> 12C1c §, 27
Ilmoittautumisten hyväksyminen ja kirjaaminen 80B2h §, 102	<b>Kohtuuttoman ankara tai edullinen oikaisu</b> 12B2 §, 26
Istunnon aika 80B2c §, 101	<b>Konventio</b> 40B1b §, 55
Kilpailun ehdot 80B2i §, 102	<i>Huom, katso partnerien sopimukset</i>
Kilpailun ehdot 78D §, 98	<b>Konventiokortti</b> 40B2a §, 55
Kilpailunjohtajalle tehtävien siirto 80(alaviite 29) §, 101	Oman konventiokortin katsominen 20G2 §, 40B2b §, 41, 56
Kilpailunjohtajan avustajien nimittäminen 80B2g(i) §, 101	Vastustajan konventiokortin katsominen 40B2c §, 56
Kilpailunjohtajan nimittäminen 80B2a §, 101	<b>Korjattu pistetulos</b> , 14
Kilpailussa avustavan muun henkilöstön nimittäminen 80B2g(ii) §, 101	Epäsäännöllisyyden virheellinen oikaisu 12A3 §, 26
Lisämääräysten antaminen 80B2f §, 101	Harkitsematon tai keinotteleva toimi, syytön osapuoli 12C1b §, 27
Muutoksenhaun aika 92B §, 109	Hyvitys, jota laki ei anna 12A1 §, 26
Muutoksenhaut 80B2k §, 93A §, 102, 109	Joukkuekilpailu 86 §, 105
Oikaisuvaihe 79C §, 99	Keskipeli 12C2a §, 28
Säännöistä vastaava liitto järjestäjänä 80B1 §, 100	Keskipeli miinus 12C2a §, 86A § §, 28, 106
Tarjoaminen ja pelaaminen, ehdot ja erityiset ehdot 80B2e §, 101	Keskipeli plus 12C2a §, 86A § §, 28, 106
Tulosten kirjaaminen 80B2j §, 102	Kilpailunjohtajan aloite 12A §, 26
Valtuudet ja velvollisuudet 80B2 §, 101	Määrittäminen 12C §, 27
Muut lakiin liittyvät 80B2l §, 102	Määrätty korjattu pistetulos 12C1 §, 27
	Normaali pelaaminen ei ole mahdollista 12A2 §, 26
	Pelaajan pyyntö 12A §, 26

Prosenttipistetulos

12C: 1d, 2 §, 27, 28

Tulosten tasapainoa ei tarvita

12C1f §, 27

Vahinko 12B1 §, 26

**Kortti**

Arvo 1 §, 18

Kortti on pelattava 45C §, 62

Korttien (tikin) tarkastaminen

7B3 §, 66 §, 22, 82

Korttien laskeminen 7B2 §, 22

Lepääjä osoittaa kortin 45F §, 64

Lepääjä ottaa väärän kortin 45D §, 63

Lepääjän kortin epätäydellinen määrääminen 46B §, 64

Lepääjän kortin erheellinen määrääminen 46B §, 64

Lepääjän kortin oikea määrääminen 46A §, 64

Lepääjän kortin tarkoittamaton määrääminen

45C4b §, 46B §, 63, 64

Osoitettu tai nimetty kortti

45C4a §, 63

Ottaminen brikasta 7B1 §, 22

Ottaminen väärästä brikasta

17D §, 35

Palauttaminen brikkaan 7C §, 22

Pelattu 45 §, 62

Pelinviejän kortin näyttäminen

48 §, 66

Pitäminen omassa hallinnassa

7B3 §, 22

Puolustuspelaajan kortin näyttäminen 49 §, 67

Puuttuva 14 §, 30

Puuttuvaa korttia ei löydy 14A2 §, 30

Rangaistuskortteja kaksi tai useampia 51 §, 69

Rangaistuskortti

49 §, 50 §, 67

Rangastuskortin pelaamisen laiminlyönti 52 §, 70

Revokki, *katso* Revokki

Sekoittaminen ja jakaminen 6 §, 20

Sekoittaminen pelaamisen jälkeen 7C §, 22

Takaisin otettu kortti

16D §, 47 §, 35, 65

Tarjousvaiheen aikana näytetty kortti 24 §, 43

Tarkoittamattoman määräämisen oikeaus 45C4b §, 63

Viides kortti tikkiin pelattuna 45E §, 63

**Korttien laskeminen** 7B2 §, 22

**Korvaava brikka**

6D3 §, 21

joukkuekilpailussa 86C §, 106

**Korvaava pelaaja** 4 §, 19

**Kumoaminen**, *katso* peruutettu toimi

**Kysymykset**

Luvatun tieto

16B1a §, 73C §, 33, 90

Tarjousista tehtävät päätelmät

20F: 1, 2 §, 39, 40

Tarjouksista, joita ei ole tehty, mutta joilla voi olla vaikutusta 20F: 1, 2 §, 39, 40	Luovutuksen tai vaatimuksen hyväksyminen 69 §, 86
Tarjouksista, jotka on tehty 20F: 1, 2 §, 39, 40	Luovutuksen tai vaatimuksen peruuttaminen 69B §, 86
Tarjoussarjasta, ennen aloituskorttia 41B §, 58	Luovutuksen tai vaatimuksen täyttämishetki 69A §, 86
Yhdestä ainoasta tarjouksesta 20F3 §, 40	Määritelmä 68B §, 85
<b>Käsi</b> , 14	Normaali pelitapa 70 (alav. 22) §, 87
<b>Käytös</b> 74 §, 91	Peli jatkuu partnerin vastustettua 68B2 §, 85
	<i>Huom, katso vaatimus</i>
<b>Lain tulkinta</b> , 11	<b>Luvallinen tieto</b>
<b>Laskennan apuvälineet</b> 40C3a §, 57	16 §, 32
<b>Lepääjä</b> , 14	Ennen jaon aloittamista omattu; tätä laki ei estä 16A1c §, 33
Korttien levittäminen pöytään 41D §, 59	Kilpailumääräysten vaatimukset 16A2 §, 33
Lepääjä osoittaa kortin 45F §, 64	Lailliset tarjoukset ja pelitavat 16A1a §, 32
Oikeuksien rajoitukset 43 §, 59	Looginen vaihtoehto 16B1b §, 33
Pelattavan kortin määrääminen pöydästä 46 §, 64	Perustuu lakiin tai määräykseen 16A1d §, 33
Rajoitetut oikeudet 42B §, 59	Peruutetuista toimista saatu tieto, syytön puoli 16D1 §, 35
Rajoittamattomat oikeudet 42A §, 59	Tuloksen arviointi 16A2 §, 33
<b>Looginen vaihtoehto</b> 16B1b §, 33	Vastustajan luonteenpiirteet 16A2 §, 33
<b>Loppupassi</b> (Tarjoussarjan päättävä kolmas passi) 22A1 §, 42	<b>Luvaton tieto</b>
Tarjous loppupassin jälkeen 39 §, 54	16 §, 32
Tarjousten kertaaminen loppupassin jälkeen 20C §, 39	Asiaankuulumaton tieto 16A3 §, 33
<b>Luovutus</b>	muualta saatu 16C §, 34
Kiistetty 70A §, 86	
Kumoaminen 71 §, 88	

- partnerilta saatu  
16B §, 73C §, 33, 90
- Peruutettu toimi  
rikkonut puoli 16D2 §, 35
- Lähtökortti, 14**  
Aloituskortti,  
kuvapuoli alaspäin 41A §, 58  
näkyviin käännettynä 41C §, 58
- Ei hyväksytty  
54D §, 55B §, 73
- Ennenaikainen 57 §, 74
- Kyvyyttömyys lähteä vaaditulla tavalla  
59 §, 76
- Rajoitukset, jos on rangaistuskortti  
50–51 §, 67–70
- Rajoitukset, kun tarjous on peruutettu  
26 §, 45
- Samanaikaiset 58 §, 75
- Väärällä vuorolla  
53–55 §, 71–73  
hyväksytty 53–55A §, 71–73  
kuvapuoli alaspäin  
41A §, 47E2 §, 58, 66  
kuvapuoli näkyviin käännettynä  
54 §, 72  
pelinviejän pelaama  
53 §, 54E §, 55 §, 71–73  
virheellinen tieto  
47E1 §, 66
- Maalaus, 15**  
Ennen väärällä vuorolla tehtyä  
passia 30B §, 49  
Erilaiset menetelmät 18F §, 37
- Oikea muoto 18A §, 37
- Pelin vaihtoehtojen järjestys 18E §,  
37
- Riittämätön maalaus  
27 §, 46  
joka hyväksytään 27A1 §, 46  
jota ei hyväksytä 27B §, 46  
väärällä vuorolla 27A2 §, 46
- Riittävä 18C §, 37
- Seitsemän pistetikkiä ylittävä 38 §, 53
- Tarjoussarjan päätyttyä 39 §, 54
- Väärällä vuorolla 31 §, 49
- Väärään selitykseen perustuva  
21B1b §, 75 §, 41, 93
- Ylittäminen 18B §, 37  
*Huom, katso tarjous*
- Menettelytapa**  
Kilpailunjohtajan asema ja tehtävät  
81 §, 82A §, 102, 103  
Kilpailunjohtajan erehdys 82C §, 104  
Menettelyvirheen oikaisu 82 §, 103  
Pelaaminen 44 §, 61  
Revokin täytyttyä 64 §, 80  
Vastuu oikeasta menettelystä 7D §, 22  
*Huom, katso oikea menettelytapa ja  
tarjousvaihe*
- Menettelytaparangaistus**  
90 §, 107  
Hidas pelaaminen 90B2 §, 108  
Kilpailunjohtajan valtuudet  
90A §, 107  
Korttien väärä sijoittaminen briikkaan  
90B6 §, 108  
Menettelyvirheet 90B7 §, 108



- Myöhästely 90B1 §, 107  
Ohjeiden noudattamatta jättäminen  
90B8 §, 108  
Rangaistavat rikkomukset 90B §, 107  
Rangaistavuuden rajat 90A §, 107  
Toisen kortteihin koskeminen  
90B5 §, 108  
Tulosten vertailu 90B4 §, 108  
Äänekäs keskustelu 90B3 §, 108
- Monistaminen**  
Brikan monistaminen 6F §, 21
- Muistin apuvälineet** 40C3a §, 57
- Muutoksenhaku**  
92 §, 93 §, 109  
Ei muutoksenhakukomiteaa  
93A §, 109  
Järjestelyt  
80B2k §, 93A §, 102, 109  
Kansallinen liitto  
jatkomenettely 93C1 §, 110  
omat määräykset  
93(alaviite 32) §, 111  
pois jättäminen tai lieventäminen  
93C3b §, 111  
päättää lopullisesti 93C2 §, 110  
siirto komitealle 93C3a §, 110  
Kansalliselle liitolle alistaminen  
93C2 §, 110  
Kapteeni 92A §, 92D §, 109  
Kilpailijan oikeus muutoksenhakuun  
92A §, 109  
Kilpailunjohtajan välityksellä 92C §,  
109  
Komitea asetettuna 93B §, 110
- Komitean valtuudet 93B3 §, 110  
Lain soveltamiseen rajoittuva  
93B1 §, 110  
Mahdollisuudet jatkaa muutoksen-  
hakua 93C §, 110  
Menettelytavat 93 §, 109  
Muutoksenhakuoikeudesta tiedotta-  
minen 83 §, 104  
Määräaika 92B §, 109  
Perusteeton muutoksenhaku  
92A §, 93C1 §, 109, 110  
Ratkaistavat tapaukset 93B2 §, 110  
Yksimielisyys muutoksenhaussa  
92D §, 109
- Määrätty korjattu pistetulos**  
12C1 §, 27  
*Huom, katso korjattu pistetulos*
- Nautittavuus**  
Pelin nautittavuus 74A2 §, 91
- Nolla tulospistettä** 77 §, 96  
*Huom, nolla tulospistettä ei ole sama  
kuin keskipeli.*
- Normaali peli mahdotonta** 12A2 §, 26  
**Näytön arviointi** 85A1 §, 105
- Oikaisu, 15**  
Epävarmat kohdat 84D §, 105  
Katsojan aiheuttama epäsäännölli-  
syys 76C2 §, 95  
Kohtuuttoman ankara tai edullinen  
12B2 §, 27  
Luopuminen 10B §, 81C5 §, 25, 103  
Oikaisuoikeuden menettäminen  
11 §, 25

- Oikaisuoikeuden menettämisen jäl-  
keen 11B §, 26
- Pelaajien itsensä määräämä 10B §, 25
- Syyttömän puolen toimi 11A §, 25
- Toimeenpano 10 §, 25
- Valta oikaisuun 10A §, 25
- Virheellinen 12A3 §, 26
- Huom, katso revokki*
- Oikaisuaika** 79C §, 99
- Oikaisun määräämisvalta** 10A §, 25
- Oikaisuoikeuden menettäminen**  
11 §, 25
- Oikaisusta luopuminen**  
10B §, 81C5 §, 25, 103
- Oikea menettelytapa**  
74C §, 90 §, 92, 107
- Aiheettomat huomautukset  
74B2 §, 91
- Epäkohtelias kilpailunjohtajan kutsu-  
minen 74B5 §, 92
- Hitaasti pelaaminen  
liioitellen 90B2 §, 108  
tarpeettomasti 74B4 §, 92
- Huomion kiinnittäminen tapahtu-  
maan 74C4 §, 92
- Hyvät tavat 74B §, 91
- Hyvien tapojen loukkaaminen; esi-  
merkkejä 74C §, 92
- Kohteliaisuus 74A1 §, 91
- Kortin ottaminen kädestään  
74B3 §, 92
- Pelin nautittavuus 74A2 §, 91
- Puuttuva mielenkiinto pelin jatkoon  
74C6 §, 92
- Pöydästä poistuminen tarpeettomasti  
74C8 §, 93
- Riittämätön huomio peliin  
74B1 §, 91
- Vaatus noudattaa yhdenmukaista  
toimintaa 74A3 §, 91
- Vastustajan hämmentäminen  
hitaasti pelaten 74C7 §, 93  
nopeasti pelaten 74C7 §, 93  
tempoa vaihdellen 74C7 §, 93
- Oikeudet**  
Lepääjän 42 §, 59  
Pelaajan, kun kilpailunjohtaja on kut-  
suttu 9B1c §, 24  
Vastustajan, kun kilpailunjohtaja on  
kutsuttu 9B1d §, 24
- OPV (Oikeanpuoleinen vastustaja), 15**
- Osamerkintä, 15**
- Ottelupiste** Määritelmät, 78A §, 15, 98  
*Huom, katso parikilpailun  
pistelasku*
- Paikkojen määräytyminen**  
5 §, 19  
Suunnan tai pöydän vaihtaminen  
5B §, 19
- Pakka** Määritelmät, 1 §, 15, 18  
*Huom, katso aakkostettu  
pakka*
- Pakolliset tauot** 73A2 §, 89
- Parikilpailun pistelasku** 78A §, 98  
*Huom, katso ottelupiste*
- Parit** 4 §, 19
- Partneri, 15**

- Luvaton tieto partnerilta 16B §, 33
- Partnerien sopimukset**
- 40 §, 54
- Apuvälineet muistin, laskennan tai tekniikan tueksi 40C3a §, 57
- Erityinen sopimus 40B §, 55
- Keinotekoinen merkitys 40B1b §, 55
- Konventio 40B1b §, 55
- Konventiokortti 40B2a §, 55
- Konventiokorttiin katsominen 20G2 §, 41
- Korjattu pistetulos 40B4 §, 40B6b §, 56, 57
- Nimenomainen 40A1a §, 55
- Paljastamaton 40A3 §, 40B4 §, 40C1 §, 40C3b §, 55–57
- Paljastaminen 40B6a §, 57
- kaikki erityinen tieto 40B6a §, 57
- osittain 40B6b §, 57
- päätelmät 40B6a §, 57
- usein toistuvat rikkomukset 40C3b §, 57
- Poikkeaminen 40B2d §, 40C §, 56, 57
- Psyykkinen toimi 40B2d §, 40C §, 56, 57
- Salaaminen 40B4 §, 56
- Sanattomasti sovittu 40A1a §, 55
- Tiedon välittymisen tapa 40A2 §, 55
- Velvollisuus selvittää ennen pelin alkamista 40A1b §, 55
- Passaamaan velvollisen toimi**
- Vastapuolta vahingoittava 37 §, 53
- Passi, 15**
- Keinotekoinen 30C §, 49
- Pakollinen passi, syytöntä puolta vahingoittaen 23 §, 43
- Toiminta vastoin velvollisuutta passata 37 §, 53
- Väärällä vuorolla 30 §, 48
- ennen yhtäkään maalausta 30A §, 49
- jonkin maalauksen jälkeen 30B §, 49
- keinotekoinen 30C §, 49
- Pelaajat**
- 3 – 5 §, 19
- Siirtyminen 8A §, 22
- Pelaaminen, 15**
- Ennenaikainen 57 §, 74
- Epäsäännöllisyyden jälkeen 60A §, 76
- Kyvyttömyys pelata vaaditulla tavalla 59 §, 76
- tunnustaa väriä 44D §, 61
- Lähtökortti 44A §, 61
- Laittoman pelaamisen jälkeen 60 §, 76
- Menettely 44 §, 61
- Pelaamisen alkaminen 41 §, 58
- Samanaikainen 58 §, 75
- Seuraavat kortit tikkiin 44B §, 61
- Vaatimus tunnustaa väriä 44C §, 61
- Pelatun kortin takaisin ottaminen**
- 47 §, 65
- Väärään tietoon perustuen 47E §, 66
- Pelin kierto, 15**

**Pelin vaihtoehdot, 15**

Arvot 1 §, 18E §, 18, 37

**Pelinviejä, 15**

kun aloituskortti pelattu väärästä kädestä 54A §, 72

**Pelitekniikan apuvälineet 40C3a §, 57**

**Pelivaihe, 16**

Alkaminen 41C §, 58

Tarjosten selittäminen pelivaiheen aikana 20F2 §, 40

**Peruutettu toimi, 16**

16D §, 35

**Kortti**

takaisin otettu 47 §, 65

tarkoittamaton nimeäminen

45C4b §, 63

Lähtökorttirajoitukset 26 §, 45

**Luvallinen tieto**

syytön puoli 16D1 §, 35

**Luvaton tieto**

rikkonut puoli 16D2 §, 35

**Tarjous**

tarkoitettu 25B §, 44

tarkoittamaton 25A §, 44

**Pieti, 16**

Pietipisteet 77 §, 96

**Pistetikki, 16**

18A §, 37

**Prosenttipistetulos**

*Huom, katso korjattu pistetulos*

**Prosenttipistetulos 12C: 1d, 2 §, 27, 28**

**Psyykinen tarjous, 16**

40 §, 54

*Huom, katso partnerien sopimukset*

**Puoli, 16**

**Puolustuspelaaja, 16**

**Puuttuva kortti**

14 §, 30

**Havaitaan**

ennen pelaamisen alkua 14A §, 30

myöhemmin 14B §, 30

Puuttumisesta saatu tieto 14C §, 31

**Päätyminen**

Istunnon päätyminen 8C §, 23

Kierroksen päätyminen 8B §, 23

Viimeisen kierroksen päätyminen 8C §, 23

**Pöytien järjestäminen 3 §, 19**

**Rangaistus, 16**

**Menettelytaparangaistus**

90 §, 91 §, 107, 108

henkilökohtaisessa kilpailussa

12C3 §, 28

Usein toistuvat rikkomukset sopimusten paljastamisessa 40C3b §, 57

*Huom, katso oikaisu*

**Rangaistuskortti, 16**

50 §, 67

Kaksi tai useampia 51 §, 70

Laiminlyönti pelata 52 §, 70

Pelinviejä tai lepääjä 48A §, 67

Puolustuspelaaja 49 §, 67

**Rankaiseminen tai kilpailusta poistaminen 91 §, 108**

**Ratkaiseminen**

Erimielisyys tosiasiosta 85 §, 105

Tosiasioden arvioiminen 85A1 §, 105

Yksimielisyys tosiasioista 84 §, 104	Väärällä vuorolla 27A2 §, 46
<b>Revokki</b>	<b>Rikkomus, 16</b>
61 – 64 §, 77–81	72B §, 89
Ei oikaisua revokin jälkeen 64B §, 80	Oman puolen 72B2 §, 89
Ennenkuin partneri on pelannut	Salaaminen 72B3 §, 89
12. tikkiin 62D §, 79	Tahallinen 72B1 §, 89
Kahdestoista tikki 62D §, 79	<i>Huom, katso epäsäännöllisyys</i>
Kohtuus 64C §, 81	
Korjaaminen 62 §, 78	<b>Sekoittaminen</b>
Kun kierros on päättynyt 64B5 §, 81	6A §, 20
Määritelmä 61A §, 77	Ei sekoittamista 6D2 §, 20
Menettely revokin tultua	Kilpailunjohtajan ohjeiden mukaan
pysyväksi 64 §, 80	6D3 §, 21
Näytetyn kortin pelaamisen	Kilpailunjohtajan vaihtoehdot
laiminlyönti 64B3 §, 80	6E §, 21
Oikaisu revokin jälkeen 64A §, 80	Uusi sekoittaminen 6D §, 20
Pysyväksi tuleminen 63A §, 79	<b>Selittäminen</b>
Tarjous seuraavassa jaossa 64B4 §, 81	Erehtyminen
Tiedustelut revokista 61B §, 77	luvaton tieto 75A §, 93
<b>Riittämätön maalaus</b>	oletettu 21B1b §, 75C §, 41, 94
18D §, 27 §, 37, 46	Puolustuspelaajien pelimenetelmät
Ei hyväksytty 27B §, 46	20F2 §, 40
Ennenaikainen korjaaminen 27C §, 47	Selittäminen 20F5 §, 75B §, 40, 93
Hyväksytty 27A1 §, 46	Tarjousten selittäminen 20F §, 39
Korjattu pistetulos	<b>Selvitysvaihe</b> 22B1 §, 41 §, 42, 58
erilainen sitoumus 27D §, 47	<b>Siirtyminen</b>
Korvattu	Brikkojen 8A §, 22
alimmalla tasolla 27B1a §, 46	Pelaajien 8A §, 22
samaa tarkoittavalla tarjouksella	<b>Sitoumus, 17</b>
27B1b §, 46	22 §, 42
toisella riittämättömällä maalauksella 27B4 §, 47	<b>Slammi, 17</b>
Riittämättömän ja korvaavan tarjouksen merkitys 27 (alav. 9) §, 46	<b>Sovinnaisuussääntöjen loukkaaminen</b>
	73F §, 91
	<b>Suomen Bridgeliitto</b>

National Bridge Organisation, NBO	<b>Tarjous</b> , 17
80A1c §, 100	Ei selvästi kuultu 20A §, 38
<i>Huom, katso</i> Säännöistä Vastaava Liitto	Kelvoton
<b>Syytön puoli</b>	kahdennus 36 §, 52
Omat toimet 11A §, 25	maalauksen yli seitsemän pistetikin 38 §, 53
Peruutettu toimi luvallista tietoa 16D §, 34	tarjous loppupassin jälkeen 39 §, 54
<b>Säännöistä Vastaava Liitto</b>	vastakahdennus 36 §, 52
80A §, 100	Kelvoton 35 §, 52
Maailman keskusjärjestö	Kertaaminen ja selittäminen 20 §, 38
World Bridge Federation, WBF	Korvaava tarjous
80A1a §, 100	ei hyväksytty 25B2 §, 44
Alueen keskusliitto	hyväksytty 25B1 §, 44
European Bridge League, EBL	Muuttaminen liian myöhäistä 21B3 §, 42
80A1b §, 100	Oikealla vuorolla tehdyksi katsottu 28 §, 47
Kansallinen bridgeliitto	Omaan väärinkäsitykseen perustuva 21A §, 41
Suomen Bridgeliitto, SBL	OPV velvoitettu passaamaan 28A §, 47
80A1c §, 100	Passaamaan velvoitusta rikkova toimi 37 §, 53
National Bridge Organisation, NBO	Peruutettu
80A1c §, 100	lähtörajoitukset 26 §, 45
Mahdollisuus jatkettuun muutoksenhakuun 93C §, 110	rikkonut puoli 16D2 §, 35
Saa toimia kilpailun järjestäjänä 80B1 §, 101	syytön puoli 16D1 §, 35
Toimivallan määrääminen 80A3 §, 100	Samanaikaiset tarjoukset 33 §, 51
Toimivallan siirto 80A3 §, 100	Tarjousoikeuden säilyminen 17E2 §, 36
Velvollisuudet ja valtuudet 80A2 §, 100	Tarjousten selittäminen 20F §, 39
<b>Tahaton</b> , 17	Tarjousvuorossa olevan tekemä 28B §, 48
<b>Takaisin otettu kortti</b> 47 §, 65	
<i>Huom, katso</i> peruutettu toimi	

- Tarkoitettun tarjouksen muuttaminen  
25B §, 44
- Tarkoittamattoman tarjouksen muuttaminen 25A §, 44
- Vastustajan tarjouksen muuttaminen korjauksen jälkeen 21B2 §, 42
- Väärällä vuorolla  
hyväksytty 29A §, 48  
keinotekoinen 29C §, 48  
kumottu (peruutettu) 16D §, 28B §, 35, 48  
VPV:n vuoro 25 §, 28B §, 44, 48  
Väärään tietoon perustuva 21B §, 41
- Tarjousoikeuden säilyminen**  
Tarjousoikeuden säilyminen  
17E2 §, 36
- Tarjoussarja, 17**  
*Huom, katso tarjousvaihe*
- Tarjousvaihe, 17**  
Jatkotarjoukset 17C §, 35  
Korttien ottaminen väärästä brikasta  
17D §, 35  
Menettely tarjousvaiheen jälkeen  
22B §, 41 §, 42, 58  
Selvitysvaihe 22B1 §, 42  
Tarjoussarja 17 §, 35  
Tarjoussarjan alkaminen, 17  
Tarjoussarjan päättyminen 17E §,  
22A §, 36, 42  
Tarjousten kertaaminen  
ennenkuin aloituskortti on käännetty näkyviin 41B §, 58  
kertaamispyyntöön vastaa vain vastustaja 20D §, 39
- loppupassin jälkeen 20C §, 39  
tarjousvaiheen aikana 20B §, 39
- Tarjousvaiheen alkaminen 17A §, 35  
Tarjousvaiheen päättyminen 17E §,  
22A §, 36, 42
- Vaiheen aikana näytetty tai pelattu kortti 24 §, 43
- Vaiheen aikana tarjousten selittäminen 20F §, 39
- Tarkistaminen**  
Meneillään oleva tikki 66A §, 82  
Oma viimeksi pelattu kortti 66B §, 82  
Pelatut tikit 66C §, 82  
Pelitapahtumat 65C §, 82  
Sitoumus 41C §, 58  
*Huom, katso kertaaminen*
- Tauot (pakolliset) 73A2 §, 89**
- Tempo tai esiintymistapa**  
73D §, 90  
Harhauttaminen 73D2 §, 90  
Päätelmät 73D1 §, 90  
Tahallinen poikkeaminen 73D2 §, 90  
Tahaton vaihtelu 73D1 §, 90
- Tieto**  
16 §, 32  
Asiaankuulumaton  
muista lähteistä 16C §, 34  
partnerilta 16B §, 33  
Harhautus  
ei hyväksyttävä 73F §, 91  
sallittu 73E §, 90  
Laillisista tarjouksista tai pelitavoista  
16A1a §, 32  
Luvallinen 16 §, 32

Luvaton 16 §, 32

Peruutetuista tarjouksista tai pelitavoista 16D §, 35

Vastustajien luoteenpiirteistä  
16A2 §, 33

*Huom, katso yhteydenpito*

**Tietoisuus mahdollisesta vahingosta**  
23 §, 43

**Tietojen antaminen**

Tarjouksien selittäminen 20F §, 39

Väärä menettelytapa 20G §, 41

*Huom, katso alert*

*Huom, katso partnerien keskeiset sopimukset*

**Tietojen vaihto**

73 §, 89

Etukäteen sovittu 73B2 §, 90

Luvaton tieto partnerilta 73C §, 90

Partnereitten kesken  
sopimaton 73B §, 90  
sopiva 73A §, 89

Tapa 73D §, 90

Tempo 73D §, 90

*Huom, katso tieto*

**Tikki, 17**

Järjestäminen 65 §, 81

Kääntäminen 45G §, 64

Katsominen 66 §, 82

Pelaaja sekoittaa korttinsa  
65D §, 66D §, 82

Pelin kertaaminen 66D §, 82

Viides kortti tikissä 45E §, 63

Virheellinen 67 §, 83

Voitetut tikit 79 §, 99

**Tikkipisteet, 17**

77 §, 96

**Toimi** (Pelaajan aktiivinen toiminta pöydässä joko tarjousvaiheen tai pelivaiheen aikana)

Epäsäännöllisyydestä huomauttamisen jälkeen 9B2 §, 24

Luvattomaan tietoon perustuva valinta 16B3 §, 34

Oikaisu oikeuden menettäminen  
11A §, 25

Valinta oikaisun vaihtoehdoista  
10C3 §, 25

*Huom, katso peruutettu toimi*

**Tosiasiat**

Erimielisyys tosiasioista 85 §, 105

Tosiasioitten arvioiminen 85A1 §, 105

Yksimielisyys tosiasioista 84 §, 104

**Tulos**

Edullisin todennäköinen tulos  
12C1e(i) §, 27

Ei lainkaan tulosta saavutettavissa  
12C2 §, 28

Ei tulosta, jakaminen sekoittamatta  
6D2 §, 20

Epäedullisin mahdollinen tulos  
12C1e(ii) §, 27

Joukkuekilpailussa toisen pöydän tulos 86D §, 106

Kumottu 13C §, 29

Yksimielisyys tuloksesta  
65D §, 79A §, 82, 99

*Huom, katso tuloslaskenta*



**Tuloslaskenta**

Erehdyksen korjaaminen 79C §, 99  
IMP-pisteet 78B §, 98  
Kahdennettu sitoumus 19D §, 38  
Kokonaispisteet 78C §, 98  
Muut laskentamenetelmät 78D §, 98  
Ottelupisteet 78A §, 98  
Pistetaulukko 77 §, 96  
Vastakahdennettu sitoumus 19D §, 38  
Virheellinen jako 87 §, 106

**Tunnustaa väriä, 17**

**Tuomitseminen**

*Huom, katso ratkaiseminen*

**Täyspeli, 17**

**Uudelleen jakaminen**

6D §, 20  
Ei uudelleen jakamista 86C §, 106

**Väärä määrä kortteja 13 §, 29**

**Väärä oikaisu 12A3 §, 26**

**Väri, 18**

1 §, 18  
Nimeäminen 46B §, 64  
Vajaaksi jäänyt nimeäminen 46: B3,  
B5 §, 65

**Vaatus**

68 – 70 §, 84–88  
Jäljellä oleva valtti 70C §, 87  
Kiistetty vaatimus 70 §, 86  
Määritelmä 68A §, 85  
Normaali pelitapa 70(alav. 22) §, 87  
Pelaaminen lakkaa  
68D §, 70D3 §, 85, 88

Pelitapa, kilpailunjohtajan harkinta  
70D §, 87

Selostamaton pelitapa 70E §, 88

Vaatimuksen tai luovutuksen  
hyväksyminen 69 §, 86  
hyväksymisen peruuttaminen  
69B §, 86

hyväksymisen täyttymishetki  
69A §, 86

Yksilöiminen 68C §, 70B §, 85, 86  
*Huom, katso luovutus*

**Vaihtelut tempossa tai esiintymistavassa 73D §, 90**

**Valinnanmahdollisuudet**

Edullisuus 10C3 §, 10C4 §, 25  
Kilpailunjohtaja selittää 10C1 §, 25  
Vaihtoehtojen valinta 10C2 §, 25

**Valtti, 17**

Tikit, joissa ei ole valttia 44F §, 62  
Tikit, joissa on valttia 44E §, 61

**Valtuudet**

Kilpailun järjestäjän valtuudet 80B §,  
100  
Kilpailunjohtajan harkintavalta 12 §,  
26  
Kilpailunjohtajan velvollisuudet ja  
valtuudet 81C §, 102  
Säännöistä vastaavan liiton valtuudet  
80A §, 100

**Vastakahdennettu sitoumus**

19D §, 38  
Pistelasku 77 §, 96

**Vastakahdennus, 17**

Kumoutuminen 19C §, 38

## **Vuoden 2007 kansainvälinen bridgelaki**

---

Laillinen 19B1 §, 38

Laiton 19B3 §, 36 §, 38, 52

Oikea muoto 19B2 §, 38

Virheellisesti mainitun sitoumuksen  
19B3 §, 38

Väärällä vuorolla 32 §, 50

**Vastustaja (vastapuoli), 17**

Oikeudet 9B1d §, 24

**Virheellinen brikka 87 §, 106**

**Virheellinen tieto**

Pelaamisen muuttaminen 47E §, 66

Virheelliseen tietoon perustuva tar-  
jous 21B §, 41

**Virheellinen tikki 67 §, 83**

**VPV (Vasemmanpuoleinen vastustaja), 17**

**Vuoro, 18**

**Vyöhykkeet, 18**

Jakaja ja vyöhykkeet 2 §, 18

Pistelasku 77 §, 96

**World Bridge Federation (WBF, Maail-  
man bridgeliitto) 80A1a §, 100**

**Ylitikki, 18**

Tämän bridgelain alkuperäisen englannin-  
kielisen hakemiston on laatinut Richard  
Hills. Sen perustana on ollut Rick Assa-  
din tekemä työ edellisen lakiteoksen hake-  
miston laadinnassa. Suomenkielisen ha-  
kemiston käännös- ja sovitustyö on Armi  
ja Kari Koistisen käsialaa.