

Suomen Bridgeliitto – Finlands Bridgeförbund ry



VUODEN 2017  
**KILPAILUBRIDGEN LAKI**

©World Bridge Federation

Suomennos WBF:n säännöstöstä sellaisena kuin sen on  
hyväksynyt The World Bridge Federation Laws Committee.



# VUODEN 2017 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

Helsinki 2017

28. syyskuuta 2017

Alkuteos ”2017 LAWS OF DUPLICATE BRIDGE”  
Copyright ©World Bridge Federation

Vuoden 2017 muutosten käännös:  
Timo Sairanen

Tekstin oikeellisuuden tarkistus:  
SBL:n lakitoimikunta Pekka Viitasalon johdolla

Tekstin ladonta ja taitto L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 2<sub>ε</sub>-ohjelmalla:  
Timo Sairanen

Suomen Bridgeliitto ry, Hiomotie 10, 00380 Helsinki

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

1. painos 2008
2. korjattu painos 2012
3. korjattu painos 2017

## Sisältö

<b>MÄÄRITELMÄT</b>	<b>10</b>
<b>1 PAKKA</b>	<b>16</b>
<b>2 KILPAILUBRIKAT</b>	<b>16</b>
<b>3 PÖYTIEN JÄRJESTÄMINEN</b>	<b>17</b>
<b>4 PARTNERISUHTEET</b>	<b>17</b>
<b>5 PAIKKOJEN MÄÄRÄYTYMINEN</b>	<b>17</b>
<b>6 PAKAN SEKOITTAMINEN JA JAKAMINEN</b>	<b>18</b>
<b>7 BRIKAN JA KORTTIEN VALVONTA</b>	<b>19</b>
<b>8 KIERROSJÄRJESTYS</b>	<b>20</b>
<b>9 MENETTELY EPÄSÄÄNNÖLLISYYDEN TAPAHDUTTUA</b>	<b>21</b>
<b>10 OIKAISUN MÄÄRÄÄMINEN</b>	<b>22</b>
<b>11 OIKAISUOIKEUDEN MENETTÄMINEN</b>	<b>23</b>
<b>12 KILPAILUNJOHTAJAN HARKINTAVALTA</b>	<b>24</b>
<b>13 KORTTIEN VÄÄRÄ LUKUMÄÄRÄ</b>	<b>26</b>
<b>14 PUUTTUVA KORTTI</b>	<b>27</b>
<b>15 VÄÄRÄ JAKO TAI VÄÄRÄ KÄSI</b>	<b>28</b>
<b>16 LUVALLINEN JA LUVATON TIETO</b>	<b>30</b>
<b>17 TARJOUSVAIHE</b>	<b>32</b>
<b>18 MAALAUKSET</b>	<b>33</b>

<b>19 KAHDENNUKSET JA VASTAKAHDENNUKSET</b>	<b>34</b>
<b>20 TARJOUSTEN KERTAAMINEN JA SELITTÄMINEN</b>	<b>35</b>
<b>21 VÄÄRÄ TIETO</b>	<b>38</b>
<b>22 TARJOUSSARJAN PÄÄTTYMINEN</b>	<b>39</b>
<b>23 VASTAAVA TARJOUS</b>	<b>39</b>
<b>24 TARJOAMISEN AIKANA PALJASTUNUT TAI PELATTU KORTTI</b>	<b>40</b>
<b>25 LAILLINEN JA LAITON TARJOUKSEN MUUTTAMINEN</b>	<b>41</b>
<b>26 TARJOUKSEN PERUUTTAMISESTA JOHTUVAT LÄHTÖKORTTIRA- JOITUKSET</b>	<b>42</b>
<b>27 RIITTÄMÄTÖN MAALAUUS</b>	<b>42</b>
<b>28 TARJOUKSET JOTKA KATSOTAAN TEHDYIKSI OIKEALLA VUO- ROLLA</b>	<b>44</b>
<b>29 MENETTELY VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA TAPAHTUNEEN TARJOUK- SEN JÄLKEEN</b>	<b>45</b>
<b>30 PASSI VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA</b>	<b>45</b>
<b>31 MAALAUUS VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA</b>	<b>46</b>
<b>32 KAHDENNUS TAI VASTAKAHDENNUS VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA</b>	<b>47</b>
<b>33 SAMANAIKAISET TARJOUKSET</b>	<b>48</b>
<b>34 TARJOUSOIKEUDEN SÄILYTTÄMINEN</b>	<b>48</b>
<b>35 KELVOTTOMAT TARJOUKSET</b>	<b>49</b>
<b>36 KELVOTTOMAT KAHDENNUKSET JA VASTAKAHDENNUKSET</b>	<b>49</b>

<b>37 TARJOUS JOKA RIKKOO VELVOLLISUUTTA PASSATA</b>	<b>50</b>
<b>38 SEITSEMÄN PISTETIKKIÄ YLITTÄVÄ MAALAU</b>	<b>51</b>
<b>39 TARJOUS LOPPUPASSIN JÄLKEEN</b>	<b>51</b>
<b>40 PARTNERIEN SOPIMUKSET</b>	<b>52</b>
<b>41 PELAAMISEN ALKU</b>	<b>55</b>
<b>42 LEPÄÄJÄN OIKEUDET</b>	<b>56</b>
<b>43 LEPÄÄJÄN OIKEUKSIEN RAJOITUKSET</b>	<b>57</b>
<b>44 PELIN KULKU</b>	<b>58</b>
<b>45 PELATTU KORTTI</b>	<b>59</b>
<b>46 EPÄTÄYDELLINEN TAI EPÄKELPO LEPÄÄJÄN KORTIN NIMEÄMI- NEN</b>	<b>61</b>
<b>47 PELATUN KORTIN TAKAISIN OTTAMINEN</b>	<b>62</b>
<b>48 PELINVIEJÄN KORTTIEN NÄYTTÄMINEN</b>	<b>64</b>
<b>49 PUOLUSTUSPELAAJAN KORTTIEN NÄYTTÄMINEN</b>	<b>64</b>
<b>50 RANGAISTUSKORTIN KÄSITTELY</b>	<b>65</b>
<b>51 KAKSI TAI USEAMPIA RANGAISTUSKORTTEJA</b>	<b>67</b>
<b>52 RANGAISTUSKORTILLA LÄHDÖN TAI RANGAISTUSKORTIN PE- LAAMISEN LAIMINLYÖNTI</b>	<b>68</b>
<b>53 LÄHTÖ VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA HYVÄKSYTÄÄN</b>	<b>69</b>
<b>54 ALOITUSKORTTI VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA KUVAPUOLI YLÖSPÄIN</b>	<b>70</b>
<b>55 PELINVIEJÄN LÄHTÖ VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA</b>	<b>71</b>

<b>56 PUOLUSTUSPELAAJAN LÄHTÖ VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA</b>	<b>72</b>
<b>57 ENNENAIKAINEN LÄHTÖ TAI PELAAMINEN</b>	<b>72</b>
<b>58 SAMANAIKAISET LÄHDÖT TAI PELAAMISET</b>	<b>73</b>
<b>59 MAHDOTTOMUUS LÄHTEÄ TAI PELATA VAADITULLA TAVALLA</b>	<b>74</b>
<b>60 PELAAMINEN LAITTOAMAN PELAAMISEN JÄLKEEN</b>	<b>74</b>
<b>61 VÄRIÄ EI TUNNUSTETA — REVOKKIA KOSKEVAT TIEDUSTELUT</b>	<b>75</b>
<b>62 REVOKIN KORJAAMINEN</b>	<b>76</b>
<b>63 REVOKIN PYSYVÄKSI TULEMINEN</b>	<b>77</b>
<b>64 MENETTELY REVOKIN TULTUA PYSYVÄKSI</b>	<b>78</b>
<b>65 TIKKIEN JÄRJESTÄMINEN</b>	<b>79</b>
<b>66 TIKKIEN KATSOMINEN</b>	<b>80</b>
<b>67 VIRHEELLINEN TIKKI</b>	<b>81</b>
<b>68 TIKKEJÄ KOSKEVAT VAATIMUKSET TAI LUOVUTUKSET</b>	<b>83</b>
<b>69 VAATIMUKSEN TAI LUOVUTUKSEN HYVÄKSYMINEN</b>	<b>84</b>
<b>70 KIISTETTY VAATIMUS TAI LUOVUTUS</b>	<b>85</b>
<b>71 LUOVUTUKSEN KUMOAMINEN</b>	<b>87</b>
<b>72 YLEISET PERIAATTEET</b>	<b>87</b>
<b>73 TIETOJEN VAIHTO</b>	<b>88</b>
<b>74 KÄYTÖS JA ETIKETTI</b>	<b>90</b>
<b>75 VIRHEELLINEN SELITYS VAI VIRHEELLINEN TARJOUS</b>	<b>91</b>



<b>76 KATSOJAT</b>	<b>93</b>
<b>77 KILPAILUBRIDGEN PISTELASKUTAULUKKO</b>	<b>94</b>
<b>78 PISTELASKUMENETELMÄT</b>	<b>96</b>
<b>79 VOITETUT TIKIT</b>	<b>98</b>
<b>80 SÄÄNTELY JA KILPAILUJEN JÄRJESTÄMINEN</b>	<b>99</b>
<b>81 KILPAILUNJOHTAJA</b>	<b>100</b>
<b>82 MENETTELYVIRHEIDEN OIKAISEMINEN</b>	<b>102</b>
<b>83 MUUTOKSENHAKUOIKEUDESTA ILMOITTAMINEN</b>	<b>102</b>
<b>84 RATKAISUT KUN TOSIASIOISTA OLLAAN YHTÄ MIELTÄ</b>	<b>103</b>
<b>85 RATKAISUT KUN TOSIASIOISTA OLLAAN ERI MIELTÄ</b>	<b>103</b>
<b>86 JOUKKUEKILPAILU</b>	<b>104</b>
<b>87 SOTKEUTUNUT JAKO</b>	<b>105</b>
<b>88 PISTEHYVITYKSEN ANTAMINEN</b>	<b>106</b>
<b>89 OIKAISU HENKILÖKOHTAISessa KILPAILUSSA</b>	<b>106</b>
<b>90 MENETTELYTAPARANGAISTUKSET</b>	<b>106</b>
<b>91 RANKAISEMINEN TAI KILPAILUSTA POISTAMINEN</b>	<b>107</b>
<b>92 OIKEUS MUUTOKSENHAKUUN</b>	<b>107</b>
<b>93 MUUTOKSENHAKUMENETTELY</b>	<b>108</b>
<b>Lain optiot</b>	<b>110</b>
<b>Hakemisto</b>	<b>111</b>

## **INTRODUCTION TO THE 2017 LAWS OF DUPLICATE BRIDGE\***

Duplicate Bridge is continually evolving and changing which is why the World Bridge Federation has charged its Laws Committee with the task of “at least once each decade making a comprehensive study and updating of the entire laws structure.”

This latest review, begun some five years ago, is the most comprehensive to date. Suggestions and comments were sought from interested individuals and National Bridge Organisations and Zones.

After these were all collated they were considered by the Committee in depth with the relevant law, which then was either amended or left alone. The discussions occurred at a number of WBF Championships and some thousands of emails were exchanged over a five year period.

The purpose of the Laws remains unchanged. They are designed to define correct procedure and to provide an adequate remedy for when something goes wrong. They are designed not to punish irregularities but rather to rectify situations where non-offenders may otherwise be damaged. Players should be ready to accept graciously any rectification, penalty, or ruling. The trend, begun in 2007, to give Tournament Directors more discretion in enforcing the Law has been continued and attempts have been made to clarify interpretations. The Commentary at the end, an innovation, gives examples to help in this respect.

Established usage has been retained in regard to “may” do (failure to do it is not wrong), “does” (establishes procedure without suggesting that violation be penalised) “should” do (failure to do it is an infraction jeopardising the infractor’s rights but not often penalised), “shall” do (a violation will incur a penalty more often than not) “must” do (the strongest word, a serious matter indeed). Again “must not” is the strongest prohibition, “shall not” is strong but “may not” is stronger – just short of “must not”.

For the avoidance of doubt, this Introduction and the Definitions that follow form part of the Laws.

Finally, unless the context clearly dictates otherwise, the singular includes the plural, the masculine includes the feminine, and vice versa.

---

\*. Lain muutoksia valmistelleen WBF:n lakitoimikunnan alkusanat ovat alkuperäisessä englanninkielisessä muodossaan. Ne eivät kuulu lakiin, eikä niiden kääntämiseen nähdä tarvetta.

## **PREFACE TO THE 2017 LAWS OF DUPLICATE BRIDGE\***

In contrast to other Mindsports like Chess and Go, Bridge is a comparatively new game and as such is continually evolving. The first Laws of Duplicate Bridge were published in 1928 and there have been successive revisions in 1933, 1935, 1943, 1949, 1963, 1975, 1987, 1997, and 2007. Through the 1930's the Laws were promulgated by the Portland Club of London and the Whist Club of New York. From the 1940's onwards the American Contract Bridge League Laws Commission replaced the Whist Club, while the British Bridge League and the European Bridge League supplemented the Portland Club's work.

Now responsibility for regular revisions has been adopted by the World Bridge Federation whose Laws Committee is charged with the task of reviewing the Laws at least once every decade. It is fair to state that this latest review is the most extensive to date. Many, many submissions were received from individuals, Tournament Directors, NBO's and Zones and all were considered at length by the Committee. After meeting at a number of Championships and after exchanging some thousands of emails consensus was eventually achieved. The thanks of the whole Bridge world are surely owed to the hard-working Committee members whose names appear below. In particular Ton Kooijman called on his vast experience to act as Chairman and guide the task to a successful conclusion. But no praise is too high for the Secretary, Laurie Kelso, who did all the collating and clerical work, most of the drafting, and devoted countless hours of his time. Without him the job would never have been finished.

The trends begun in the 2007 Revision have been continued - the increased discretion given to Tournament Directors, the attempts to rectify a situation rather than to penalise, and maintaining the position of Regulating Authorities. It is not expected that the Code herein will last indefinitely (indeed right up to the time of publication there were still ongoing discussions on certain laws) but the framework is there, tried and tested, for future editions. The Committee acknowledges with gratitude the substantial help it has received from many individuals. It was all greatly appreciated.

---

\*. Lain muutoksia valmistelleen WBF:n lakitoimikunnan alkusanat ovat alkuperäisessä englanninkielisessä muodossaan. Ne eivät kuulu lakiin, eikä niiden kääntämiseen nähdä tarvetta.

The members of the WBF Laws Committee were:

Max Bavin

Maurizio Di Sacco

David Harris

Alvin Levy

Chip Martel

Howard Weinstein

John Wignall

Adam Wildavsky

Laurie Kelso (Secretary)

Ton Kooijman (Chairman)

John R. Wignall, MNZM

## 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. Laissa (s. 16) 2 § kuvattu kilpailubrikka
2. Neljään käteen alun perin jaetut kortit, jotka asetetaan kilpailubrikkaan pelattaviksi istunnon aikana (viitataan myös termillä ”jako”).

### **Epäsäännöllisyys**

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

### **Hyvityspisteet**

Kaikki muut saadut pisteet paitsi tikkipisteet (Katso laki (s. 94) 77 §).

### **Istunto**

Pelijakso, jolloin kilpailun järjestäjän määräämänä aikana pelataan tietty määrä jakoja. (Merkityksistä katso lait (s. 17) 4 §, (s. 25) 12C2 § ja (s. 107) 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 ilmansuunnissa eri pöydissä (säännöt voivat sallia joukkueeseen kuuluvan useampia kuin neljä jäsentä).

### **Kahdennus**

Vastustajan maalauksen jälkeen tehty tarjous, joka lisää kotiinpelatun sitoumuksen tai pietien pistemäärää (katso lait (s. 34) 19A § ja (s. 94) 77 §).

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

Pistelaskuysikkö, joka määräytyy lain (s. 97) 78B § taulukon mukaan.

### **Keinotekoinen tarjous**

1. Maalaus, kahdennus tai vastakahdennus, joka välittää muuta informaatiota (tai sen lisäksi) kuin halun pelata tarjotussa tai viimeksi nimetyssä pelin vaihtoehdossa (Tuota informaatiota ei voi yleisen bridgetiedon mukaan pitää itsestään selvänä).
2. Passi joka lupaa enemmän kuin tietyn voiman.
3. Passi, joka 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. (Turnauksen synonyymi.)

### **Korjattu pistetulos**

Kilpailunjohtajan antama pistetulos (katso laki (s. 24) 12 §). Se on joko prosenttipistetulos tai korvaava pistetulos.

### **Kumoaminen**

Katso Peruuttaminen.

### **Käsi**

Pelaajalle alunperin jaetut kortit tai niistä jäljellä olevat.

### **Lepääjä**

1. Pelinviejän partneri. Hänestä tulee lepääjä, kun aloituskortti on käännetty oikein päin. Kun jako on pelattu loppuun, hän ei ole enää lepääjä.
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).

**Nähty kortti**

Kortti, jonka kuvapuolen vastustaja tai partneri on voinut nähdä.

**Oikaisu**

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

**Oletettu pelinviejä**

Pelaaja, josta epäsäännöllisyyden johdosta tulee pelinviejä.

**OPV**

Oikeanpuoleinen vastustaja.

**Osamerkintä**

Tulos, joka antaa 90 tai vähemmän tikkipistettä yhdestä jaosta (katso laki (s. 94) 77 §).

**Ottelupiste**

Laskentayksikkö, jonka mukaan kilpailijan tulos lasketaan vertaamalla sitä yhteen tai useampaan muuhun tulokseen. (katso laki (s. 96) 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 (katso kuitenkin laki (s. 70) 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 (katso laki (s. 94) 77 §).

### **Pistetikki**

Jokainen pelinviejäpuolen tikki kuudesta ylöspäin.

### **Psyykinen 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**

(Katso myös oikaisu) Rangaistuksia on kahdenlaisia: kurinpidollisia rangaistus-



tuksia, joita sovelletaan kohteliaisuuden tai hyvän järjestyksen ylläpitämiseksi, ja menettelytaparangaistuksia (lisänä mihin tahansa oikaisuun), jotka kilpailunjohtaja määrää harkintansa mukaan menettelytapoihin liittyvistä epäsäännöllisyyksistä (katso lait (s. 106) 90 § ja (s. 107) 91 §).

### **Rangaistuskortti**

Kortti, jonka käsittely on säännelty laissa (s. 65) 50 §.

### **Rikkomus**

Lain normin tai laillisen määräyksen rikkominen.

### **Sitoumus**

Pelinviejäpuolen lupaus ottaa loppusitoumuksessa ilmoitettu määrä pistetikkejä, joko kahdentamattomina, kahdennettuina tai vastakahdennettuina. (Katso laki (s. 39) 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 laissa (s. 32) 17A §)
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 (katso laki (s. 94) 77 §).

### **Tunnustaa väriä**

Pelata lähtökortin väriä oleva kortti.

### **Turnaus**

Yhden tai useampia istuntoja käsittävä ottelu. (Kilpailun synonyymi.)

**Täyspeli**

Tulos, joka antaa 100 tai enemmän tikkipistettä yhdestä jaosta (katso laki (s. 94) 77 §).

**Valtti**

Jokainen kortti sitä väriä, jossa loppusitoumus pelataan.

**Vastakahdennus**

Vastustajan tekemän kahdennuksen jälkeinen tarjous, joka lisää kotiinpelatun tai pietiksi pelatun sitoumuksen pisteiden arvoa (katso lait (s. 34) 19B S ja (s. 94) 77 §).

**Vastustaja**

Vastapuolen pelaaja, vastustajaparin jäsen.

**Virheellinen tieto**

Lain ja sääntöjen vaatimien parin keskenäisten sopimusten ja yhteisymmärryksen täsmällisen selityksen antamisen laiminlyönti.

**VPV**

Vasemmanpuoleinen vastustaja.

**Vuoro**

Pelaajan oikea aika tarjota tai pelata.

**Vyöhykkeet**

Ehdot hyvityspisteiden ja pietipisteiden määräämiseksi (katso laki (s. 94) 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

### A. Korttien värit ja 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.

### B. Korttien kuvapuoli

Säännöistä vastaava liitto voi vaatia, että korttien kuvapuoli on symmetrinen.

### C. Korttien selkäpuoli

Jokaisen pakan 52 kortin selkäpuolen tulee olla keskenään identtisiä. Selkäpuolelle voidaan painaa sanoja, logo tai muita kuvia. Korttien selkäpuolen kuvioinnissa tulee olla symmetriakeskus.

## 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 kilpailunjohtajan valtuuttamin poikkeuksin. 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 alaspäin yhteen brikan neljästä taskusta. Kahta peräkkäistä korttia ei saa jakaa samaan käteen. 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 lakia (s. 31) 16D § vahingossa tapahtuneesta toisen pelaajan käteen kuuluneen kortin näkemisestä (katso kuitenkin laki (s. 40) 24 §).
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 brikoja pöytien välillä.)

---

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

3. Kilpailunjohtaja voi määrätä jaon sekoitettavaksi ja jaettavaksi uudelleen mistä tahansa laillisesta syystä (katso kuitenkin lait (s. 39) 22B § ja (s. 104) 86A §).

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).

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

A. Brikan sijoittaminen

Kun brikka pelataan, se asetetaan pöydän keskelle, jossa sen tulee pysyä, oikean suuntaisesti, 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 kolmesta. 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 vastustajan tai kilpailunjohtajan luvalla (pelinviejä voi kuitenkin pelata leppäjän korteilla lain (s. 59) 45 § mukaisesti).

C. Korttien palauttaminen briikkaan

Kun peli on päättynyt, kunkin pelaajan pitäisi sekoittaa omat kolmesta 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 brikkujen siirtämisestä ja kilpailijoiden siirtämisestä.
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 tuonnemmaksi, 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 päättyminen

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 katso laki (s. 80) 65B3 §.
3. Jokainen pelaaja lepääjä mukaan lukien saa yrittää estää toista pelaajaa syylistymästä epäsäännöllisyyteen (mutta lepääjä lakien (s. 56) 42 § ja (s. 57) 43 § rajoissa).
4. Lepääjä ei saa kiinnittää huomiota epäsäännöllisyyteen, ennen kuin jaon pelaaminen on päättynyt (mutta katso laki (s. 37) 20F5 § pelinviejän ilmeisen erheellisen selityksen korjaamisesta).



5. Pelaajalla ei ole velvollisuutta kiinnittää huomiota oman puolen tekemään rikkomukseen (mutta katso laki (s. 37) 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 ennaikainen korjaaminen

Jos rikkoja on ennaikaisesti korjannut epäsäännöllisyyden millään tavoin, häneen voidaan kohdistaa lisäoikaisu (katso aloituskorttia ja lähtöä koskevat rajoitukset laissa (s. 42) 26B §).

## 10 § OIKAISUN MÄÄRÄÄMINEN

A. Valta oikaisun määräämiseen

Vain kilpailunjohtajalla yksin on valta päättää sovellettavasta oikaisusta. Pelaajilla ei ole oikeutta omasta aloitteestaan päättää (tai luopua, katso laki (s. 101) 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 lain (s. 31) 16C2 § määräykset, epäsäännöllisyyden oikaisun jälkeen saa rikkonut puoli tarjota tai pelata heille edullisimmalla tavalla, vaikka he näin tehdessään näyttäisivätkin saavan hyötyä omasta rikkomuksesta (katso kuitenkin lait (s. 42) 27 § ja (s. 88) 72C §).

## 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. Jos jompikumpi puoli on saanut hyötyä siitä, että vastustaja tietämättömänä lain asianmukaisista määräyksistä on jatkanut pelitoimia, kilpailunjohtaja oikaisee vain hyötyneen puolen tuloksen poistaen saadun hyödyn. Toisen puolen pelaamalla saama tulos jätetään voimaan.

B. Rangaistus oikaisuoikeuden menettämisen jälkeen

Vaikka oikaisuoikeus olisi menetetty tämän lain mukaan, kilpailunjohtaja voi määrätä menettelytaparangaistuksen (katso laki (s. 106) 90 §).

## 12 § KILPAILUNJOHTAJAN HARKINTAVALTA

### A. Oikeus määrätä korjattu pistetulos

Pelaajan aloitteesta laissa (s. 108) 92B § säädetyssä määräajassa tai omasta aloitteestaan kilpailunjohtaja voi määrätä korjatun pistetuloksen kun tämä laki valtuuttaa hänet siihen (joukkuekilpailussa katso laki (s. 104) 86B §). Tähän sisältyy:

1. Kilpailunjohtaja voi määrätä korjatun pistetuloksen syyttömän puolen hyväksi, kun hänen mielestään tässä laissa ei myönnetä oikaisua juuri kyseisen tilanteen kaltaisesta lain rikkomisesta.
2. Kilpailunjohtaja määrää prosenttipistetuloksen, jos ei voi saada aikaan sellaista oikaisua, joka tekisi mahdolliseksi jaon normaalin pelaamisen (katso C2-momentti 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.
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 korvaava korjattu pistetulos, on näin tehtävä. Tämä tulos korvaa pelissä saadun tuloksen.

- b. Korvaavaa korjattua pistetulosta määrätessään kilpailunjohtajan tulee pyrkiä löytämään ratkaisu, joka on mahdollisimman lähellä sitä tulosta joka olisi todennäköisesti saavutettu mikäli rikkomusta ei olisi tapahtunut.
  - c. Korvaava korjattu pistetulos voidaan painottaa kuvaamaan mahdollisten eri tulosten todennäköisyyttä, mutta mukaan voi ottaa vain sellaiset tulokset, jotka voidaan saavuttaa laillisin keinoin.
  - d. Jos mahdollisuuksia on paljon tai ne eivät ole ilmeisiä, kilpailunjohtaja voi määrätä prosenttipistetuloksen (katso C2 alempana).
  - e. Jos epäsäännöllisyyden jälkeen syytön osapuoli on myötävaikuttanut vahinkoonsa erittäin vakavalla virheellä, (jolla ei ole yhteyttä rikkomukseen), tai korkeariskisellä toimella, jonka epäonnistuessaan toivotaan korjaantuvan tuloskorjauksen myötä, niin
    - (i.) rikkoneelle puolelle annetaan se tulos, joka sille olisi tuomittu pelkästään rikkomuksensa seurauksena.
    - (ii.) syytön puoli ei tule saamaan hyvitystä itse aiheuttamansa vahingon osalta.
2. a. Kun epäsäännöllisyyden vuoksi tulosta ei voi saavuttaa (katso momentin C1 d-kohta), 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 päättää määrätä prosenttipistetuloksen keskipeli plus tai keskipeli miinus IMP-laskennalla tapahtuvassa kilpailussa, tulos on plus 3 IMP tai miinus 3 IMP vastaavasti. Mikäli Säännöistä Vastaava Liitto hyväksyy, tämä voi vaihdella lakien (s. 96) 78D §, (s. 104) 86B3 § ja alempana olevan C2d-momentin sallimissa rajoissa.
  - c. Poikkeuksena edellisestä, 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.

- d. Säännöistä Vastaavalla Liitolla on oikeus määrätä, että tietyissä tilain-teissa, joissa osallistujalta jää saavuttamatta useampi tulos saman istunnon aikana, voivat määrätyt tulokset kustakin jaosta vaihdella siitä miten edellä a- ja b-kohdissa esitetään.
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 menette-lytaparangaistusta 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 kes-kiarvo määrätään kullekin.

## 13 § KORTTIEN VÄÄRÄ LUKUMÄÄRÄ<sup>2</sup>

### A. Tarjousta ei ole tehty

Jos yksikään pelaaja, jolla on väärä lukumäärä kortteja ei ole tehnyt tarjousta:

1. Kilpailunjohtaja korjaa jaon ja ellei kukaan pelaaja ole nähnyt toiselle kuu-luvaa 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 toi-sen pelaajan käteen kuuluvista korteista, kilpailunjohtaja sallii pelata jaon ja kirjata tuloksen. Jos hän tuolloin havaitsee, että asiaankuulumaton tieto on vaikuttanut jaon tulokseen, kilpailunjohtajan on määrättävä korjattu pistetu-los lain (s. 24) 12C1b § mukaisesti ja hän voi rangaista rikkojaa.

---

2. Tätä lakia käytetään, kun yhdessä tai useammassa kädessä on enemmän kuin 13 korttia. Kun kyseessä on vajaa pakka, katso laki (s. 27) 14 §.

B. Huomataan tarjoamisen tai pelaamisen aikana

Kun kilpailunjohtaja toteaa, että jollakin pelaajista on enemmän kuin 13 korttia kädessään ja jollakulla toisella pelaajalla on vähemmän kortteja ja pelaaja, jolla on väärä määrä kortteja on tarjonnut, niin:

1. Jos kilpailunjohtajan harkinnan mukaan jako voidaan korjata ja pelata, jaon saa pelata tarjousta muuttamatta. Pelin päätyttyä kilpailunjohtaja voi määrätä korjatun pistetuloksen.
2. Muissa tapauksissa, kun tarjous on tehty väärällä määrällä kortteja, kilpailunjohtajan on määrättävä korjattu pistetulos lain (s. 24) 12C1b § mukaisesti ja hän voi rangaista rikkojaa.

C. Ylimääräinen kortti

Jokainen ylimääräinen kortti, joka ei kuulu jakoon, on löydettyessä poistettava. Tarjoaminen ja pelaaminen jatkuvat seuraamuksitta. Korjattua pistetulosta ei saa määrätä, ellei ylimääräistä korttia huomata pelatuksi jo käännettyyn tikkiin.

D. 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, tulos on kumottava ja korjattu pistetulos määrättävä (lakia (s. 104) 86B § voidaan soveltaa). Rikkonut pelaaja voi saada menettelytaparangaistuksen.

## 14 § PUUTTAVA KORTTI

A. Kortin puuttuminen kädestä huomataan ennen pelaamisen alkua

Kun yhteen tai useampaan käteen havaitaan kuuluvan vähemmän kuin 13 korttia, eikä yhdessäkään 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 alun perin.

**B. Kortin puuttuminen kädestä huomataan jälkepäin**

Kun yhteen tai useampaan käteen havaitaan kuuluvan vähemmän kuin 13 korttia, eikä yhdessäkään 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 lakia (s. 81) 67 §.
2. jos kortti löytyy muualta, se palautetaan vajaaseen käteen. Oikaisu ja/ tai rangaistuksia voidaan määrätä (katso momentti B4 jäljempänä).
3. jos korttia ei löydy, jako palautetaan alkuperäiseen muotoon käyttäen toista pakkaa. Oikaisu ja/ tai rangaistuksia voidaan määrätä (katso momentti B4 jäljempänä).
4. kortti, joka on palautettu johonkin käteen tämän pykälän B-momentin mukaan, katsotaan alun perin kuuluneeksi vajaaseen käteen. Siitä voi tulla rangaistuskortti 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 § VÄÄRÄ JAKO TAI VÄÄRÄ KÄSI**

**A. Kortit väärästä jaosta**

1. Jos pelaaja, jolla on väärän jaon kortit, tarjoaa, niin tämä tarjous (ja sitä seuranneet tarjoukset) kumotaan.

2. a. Jos rikkoneen pelaajan partneri on tarjonnut rikkomuksen jälkeen, kilpailunjohtajan tulee määrätä korjattu pistetulos.  
b. Muussa tapauksessa, katsottuaan oikean jaon kortit, rikkoja tarjoaa uudelleen ja tarjoussarja etenee normaalisti.  
c. Laki (s. 31) 16C on voimassa jokaiseen peruttuun tai kumottuun tarjoukseen.
  3. Kun pelataan sitä jakoa, josta rikkoja otti väärät kortit ja rikkoja toistaa tarjouksensa, kilpailunjohtaja voi sallia jaon normaalin pelaamisen. Mikäli rikkojan tarjous poikkeaa<sup>3</sup> alkuperäisestä kumotusta tarjouksesta, kilpailunjohtajan tulee määrätä korjattu pistetulos.
  4. Edellä olevien oikaisutoimien lisäksi voidaan määrätä menettelytaparangaistus (laki (s. 106) 90).
- B. Väärän jaon pelaaminen huomataan tarjoamisen tai pelaamisen aikana<sup>4</sup>
- Jos kilpailunjohtaja huomaa tarjousvaiheen aikana, että joku kilpailijoista pelaa jakoa, joka ei kuulu hänen pelattavakseen kyseisellä kierroksella, niin tällöin:
1. jos yksi tai useampi pöydän pelaajista on aikaisemmin pelannut jaon oikeita tai väärää vastustajia vastaan, niin jako mitätöidään molemmilta puolilta.
  2. jos kukaan neljästä pelaajasta ei ole pelannut jakoa aikaisemmin, kilpailunjohtajan tulee vaatia pelaajia tarjoamaan ja pelaamaan jako loppuun asti. Jaon tulos jää voimaan ja kilpailunjohtaja voi vaatia kumpaakin paria pelaamaan oikean jaon toisiaan vastaan myöhemmin.
  3. kilpailunjohtajan on määrättävä prosenttipistetulos (katso laki (s. 25) 12C2a niille kilpailijoille, jotka ovat menettäneet mahdollisuuden saada laillinen pistetulos.

---

3. Korvaava tarjous poikkeaa kumotusta, jos sen merkitys muuttuu paljon tai jos korvaava tarjous on psyykkinen.

4. Tämä laki on voimassa vain pari- ja henkilökohtaisessa kilpailussa. Joukkuekilpailussa katso lakia (s. 104) 86B.



## 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 (katso C-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 katso B1 alempana), tai
  - d. se on tietoa, joka pelaajalla oli hallussaan ennen kuin hän otti kortit brikkasta (katso laki (s. 19) 7B §) eikä laki estä häntä käyttämästä tätä tietoa.
2. Pelaajat saavat myös ottaa huomioon arvionsa omasta tuloksestaan, vastustajien pelitavasta ja kaikki kilpailumääräysten vaatimukset.

### B. Partnerilta saatu asiaankuulumaton tieto

Kaikki partnerilta saatu asiaankuulumaton tieto, joka saattaa ehdottaa tarjousta tai pelitoimea, on luvaton. Tähän sisältyvät huomautukset, kysymykset, vastaukset kysymyksiin, odottamattomat alertoinnit tai alertoinnin laiminlyönnit, selvät epäröimiset, epätavallisen nopeat toimet, erityiset painotukset, äänensävy, eleet, liikkeet tai maneerit.

1. a. Pelaaja ei saa valita sellaista tarjousta tai pelitapaa, jota luvaton tieto selkeästi ehdottaa parempana, jos jokin toinen tarjous tai pelitapa on looginen vaihtoehto.
  - b. Looginen vaihtoehto on toimi, jota merkittävä osa samalla taitotasolla olevista ja samoja menetelmiä käyttävistä pelaajista vakavasti harkitsisi ja joista 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 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 on ehdottanut, hänen pitäisi pelin päätyttyä kutsua kilpailunjohtaja<sup>5</sup>. Kilpailunjohtajan pitää määrätä korjattu pistetulos (katso laki (s. 24) 12C1 §), jos hän katsoo että rikkonut puoli on hyötynyt rikkomuksesta.

C. 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 sellaista tarjousta tai pelitapaa, jota luvaton tieto selkeästi ehdottaa parempana, jos jokin toinen tarjous tai pelitapa on looginen vaihtoehto.
3. Kilpailunjohtajan tulee määrätä korjattu pistetulos (laki (s. 24) 12C1 §), jos hän katsoo että momentin C2 rikkomus on vahingoittanut syytöntä puolta.

D. Muualta saatu asiaankuulumaton tieto

1. Kun pelaaja vahingossa saa asiaankuulumatonta tietoa 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 (katso myös laki (s. 26) 13A §), asiasta tulisi heti ilmoittaa kilpailunjohtajalle, ja ilmoittajan tulisi mieluiten olla luvattoman tiedon saaja.

---

5. Kilpailunjohtajan kutsuminen aikaisemmin tai myöhemmin ei ole rikkomus.

2. Jos kilpailunjohtaja on sitä mieltä, että saatu tieto tulee todennäköisesti häiritsemään pelin normaalia kulkua hän voi, ennen kuin yhtään tarjousta on tehty:
  - a. muuttaa pelaajien paikkoja pöydässä siten, että jostain kädestä tietoa saanut pelaaja saa pelatakseen juuri tuon käden, mikäli vain kilpailun laatu ja laskentatapa tämän mahdollistaa,
  - b. määrätä brikka jaettavaksi uudelleen näille kilpailijoille, mikäli kilpailumuoto sallii menettelyn,
  - c. sallia jaon loppuun pelaamisen ollen valmiina määräämään korjatun pistetuloksen, jos hän katsoo, että asiaankuulumaton tieto on vaikuttanut tulokseen,
  - d. määrätä korjatun pistetuloksen (joukkuekilpailussa katso laki (s. 104) 86B §).
3. Jos tuo asiaankuulumaton tieto on saatu ensimmäisen tarjouksen jälkeen ja ennen jaon pelaamisen päättymistä, kilpailunjohtaja toimii kuten edellä momenteissa D2c tai D2d.

## 17 § TARJOUSVAIHE

- A. Tarjousvaihe alkaa  
Jaon tarjousvaihe alkaa puolelle, kun parin jompi kumpi 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. Tarjousvaiheen päätyminen

1. Tarjousvaihe päättyy, kun tarjoussarjan päätyttyä laissa (s. 39) 22A § mainitun tavoin kumpi tahansa puolustuspelaaja kääntää aloituskortin näkyviin. (Jos aloituskortti on pelattu väärästä kädestä katso laki (s. 70) 54 §). Jakso tarjoussarjan päättymisen ja tarjousvaiheen päättymisen välillä on selvitysvaihe.
2. Ellei kukaan pelaaja maalaa (katso laki (s. 39) 22B §) tarjousvaihe päättyy, kun kaikki neljä kättä on palautettu briikkaan.
3. Kun tarjousta on seurannut kolme passia, tarjoussarja ei pääty, jos joku näistä passeista tehtiin väärällä vuorolla vieden joltain pelaajalta tarjousoikeuden. Kun näin tapahtuu, tarjousvuoro palautetaan pelaajalle, joka menetti vuoronsa, kaikki seuranneet passit kumotaan ja tarjoussarja jatkuu normaalisti. Kumottuihin tarjouksiin sovelletaan lakia (s. 31) 16C §. Jokainen väärällä vuorolla passannut pelaaja on rikkoja.

## 18 § MAALAUKSET

A. Oikea muoto

Maalaus ilmoittaa jonkin määrän pistetikkejä (tikit kuudesta ylöspäin), yhdestä seitsemään ja jonkin pelin vaihtoehdoista (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. Riittämättömän maalauksen tekeminen on rikkomus (rikkomuksen oikaisu katso laki (s. 42) 27 §).

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 siinä tapauksessa, että sen on tehnyt vastustaja eikä välillä ole tehty muita tarjouksia kuin passi.
2. Kahdentaessaan pelaaja ei saisi mainita pistetikien lukumäärää eikä pelin vaihtoehtoa. Ainoa oikea muoto on “Kahdennan”.
3. Jos pelaaja kahdentaessaan mainitsee väärin maalauksen tai pistetikien lukumäärän tai pelin vaihtoehdon, hänen katsotaan kahdentaneen tehdyn maalauksen. (laki (s. 30) 16 § — Luvaton tieto — voi soveltua.)

B. Vastakahdennukset

1. Pelaaja saa vastakahdentaa vain edeltäneen kahdennuksen ja vain siinä tapauksessa, että sen on tehnyt vastustaja eikä välillä ole tehty muita tarjouksia kuin passi.
2. Vastakahdentaessaan pelaaja ei saisi mainita pistetikien 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. (laki (s. 30) 16 § — Luvaton tieto — voi soveltua.)
- C. Kahdennuksen tai vastakahdennuksen ylittäminen  
Seuraava laillinen maalaus ylittää jokaisen kahdennuksen tai vastakahdennuksen.
- D. Kahdennetun tai vastakahdennetun sitoumuksen pisteet  
Jos kahdennettua tai vastakahdennettua sitoumusta ei ylitä laillinen maalaus, tulos pisteet korottuvat lain (s. 94) 77 § 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, paitsi milloin hänen lain mukaan on passattava. Alertit pitäisi sisällyttää mukaan kertaukseen. Pelaaja ei saa pyytää edeltäneiden 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 (katso lait (s. 63) 47E § ja (s. 55) 41 §).
  2. Pelinviejä<sup>6</sup> ja kumpikin puolustuspelaaja saa ensimmäisellä pelivuorollaan vaatia kaikki edeltäneet tarjoukset toistettaviksi. (Katso lait (s. 55) 41B § ja

---

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

(s. 55) 41C §). Samoin kuin edellä B-momentissa pelaaja ei saa pyytää vain osittaista toistamista tai keskeyttää toistamista.

D. Kuka saa kerrata tarjoussarjan

Tarjousten toistamispyyntöön 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 tapahtuneet virheet heti oikaistaan (katso laki (s. 24) 12C1 §, kun oikaisematta jäänyt kertaaminen aiheuttaa vahinkoa).

F. Tarjousten selittäminen

1. Tarjoussarjan aikana ja ennen loppupassia jokainen pelaaja saa vain omalla tarjousvuorollaan<sup>7</sup> pyytää selitystä vastustajien tarjouksista. Hän on oikeutettu saamaan tiedon sekä tehdyistä tarjouksista että sopivista vaihtoehtoisista tarjouksista, joita ei tehty, ja 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. Laki (s. 30) 16 § voi soveltua, ja Säännöistä Vastava 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 perusteiden kun edellä 1-kohdassa.
3. Edellä 1- ja 2-kohdissa pelaaja voi esittää kysymyksen yksittäisestä tarjouksesta, mutta laki (s. 30) 16B1 § voi soveltua.

---

7. Ellei pelaajaa ole lain mukaan velvoitettu passaamaan.

4. a. Jos pelaaja tarjoussarjan aikana huomaa, että hänen oma selityksensä oli erheellinen tai epätäydellinen, hänen on kutsuttava kilpailunjohtaja ennen selvitysvaiheen päättymistä ja korjattava erheellinen selityksensä. Pelaaja voi kutsua kilpailunjohtajan aiemminkin mutta hänellä ei ole velvollisuutta tehdä niin. (Oikaisusta pelivaiheenaikana katso laki (s. 92) 75B2§.)
  - b. Kun kilpailunjohtaja on kusuttu paikalle, hän soveltaa lakia (s. 38) 21B § tai (s. 54) 40B3 §.
  
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 alertyn laiminlyömyksen tai kilpailumääräysten edellyttämän ilmoituksen laiminlyönnin, tai alertymisen (tai ilmoituksen teon), jollaista säännöt eivät vaadi.
  - b. Pelaajan on kutsuttava kilpailunjohtaja ja ilmoitettava vastustajilleen, että hänen käsityksensä mukaan partnerin selitys oli erheellinen (katso laki (s. 92) 75B §), 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, katso lait (s. 38) 21 § ja (s. 63) 47E §.

G. Väärä menettelytapa

1. Pelaaja ei saa esittää kysymystä pelkästään partneria hyödyttääkseen.
2. Pelaaja ei saa esittää kysymystä, jos hänen ainoa pyrkimyksensä on saada vastustajalta virheellinen selitys.
3. Pelaaja ei saa katsoa omaa konventiokorttiaan tai muistiinpanojaan tarjousvaiheen eikä pelaamisen aikana lukuunottamatta Säännöistä Vastaavan Li-



ton sallimia tilanteita (mutta katso laki (s. 53) 40B2b §).\*

## 21 § VÄÄRÄ TIETO

- A. Väärinkäsitykseen perustuva tarjous tai pelitapa  
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 (katso laki (s. 33) 17D §) ja edellyttäen ettei hänen partnerinsa 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. Laiminlyönti aler-toida viivytyksettä katsotaan vääräksi tiedoksi, jos Säännöistä Vastaavan Liiton määräykset vaativat alertointia.
  - 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 edel-lä), hänen VPV saa vuorollaan muuttaa minkä tahansa sen jälkeen tekemän-sä tarjouksen ilman oikaisua, ellei jaon päätyttyä kilpailunjohtajan mielestä tämän peruutettu tarjous ole välittänyt sellaista tietoa, joka vahingoittaa syy-töntä puolta, jolloin laki (s. 31) 16C § soveltuu.
  3. Kun on liian myöhäistä muuttaa tarjousta ja kun kilpailunjohtajan mielestä rikkonut puoli sai epäsäännöllisyydestä etua, hän määrää korjatun pistetu-loksen.

---

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

## 22 § TARJOUSSARJAN PÄÄTTYMINEN

Tarjoussarja päättyy:

- A. Kun yksi tai useampi pelaaja on maalannut ja viimeistä maalausta seuraa vuorojärjestyksessä kolme passia. Viimeisimmästä maalauksesta tulee loppusitoumus (mutta katso laki (s. 35) 19D §).
- B. Kun kaikki neljä pelaajaa passaavat (mutta katso laki (s. 41) 25 §). Kädet palautetaan briikkaan pelaamatta. Uudelleen jakaminen on kielletty.

## 23 § VASTAAVA TARJOUS

### A. Määritelmä

Peruutetun tarjouksen korvaava tarjous on vastaava tarjous, jos

1. sillä on sama tai samankaltainen merkitys kuin peruutetulla tarjouksella, tai
2. se määrittää joukon mahdollisia merkityksiä, jotka sisältyvät peruutetun tarjouksen merkitykseen, tai
3. sillä on sama tarkoitus (esim. kysely tai reletarjous) kuin peruutetulla tarjouksella.

### B. Ei oikaisua

Kun tarjous on kumottu (lain (s. 45) 29B § mukaisesti) ja rikkoja päättää omalla tarjousvuorollaan korjata epäsäännöllisyyden korvaavalla tarjouksella, niin sekä tarjoussarja että pelaaminen jatkuvat ilman muuta oikaisua. Laki (s. 31) 16C2 § ei ole voimassa, mutta katso C-momentti alla.

### C. Syytön puoli kärsii vahinkoa

Kun kilpailunjohtaja arvioi, että vastaavan tarjouksen käyttämisen (katso lait (s. 43) 27B1b §, (s. 46) 30B1b(i) §, (s. 46) 31A2a § ja (s. 48) 32A2a §) seurauksena pelin lopputulos voisi olla eri kuin ilman rikkomuksen tuomaa apua ja kun syytön puoli on kärsinyt vahinkoa, hänen on määrättävä korjattu pistetulos (katso laki (s. 24) 12C1b §).

## **24 § TARJOAMISEN AIKANA PALJASTUNUT TAI PELATTU KORTTI**

Kun kilpailunjohtaja katsoo, että tarjoamisen 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 asetetaan pöydälle kuvapuoli ylöspäin tarjoamisen päättymiseen saakka. Näin paljastuneista kortteista saatu tieto on luvallista syyttömälle puolelle, mutta luvatonta rikkoneelle puolelle (katso laki (s. 31) 16C §).

**A. Pikkukortti, jota ei ole ennenaikaisesti pelattu**

Jos kyseessä on yksi ainoa kortti, joka on arvoltaan alempi kuin arvokortti, eikä sitä ole ennenaikaisesti pelattu, niin muuta oikaisua ei tule (mutta katso E-momentti alla).

**B. Yksi ainoa arvokortti tai ennenaikaisesti pelattu kortti**

Jos kyseessä on yksi ainoa arvokortti tai mikä tahansa kortti, joka on ennenaikaisesti pelattu, rikkojan partnerin on passattava seuraavalla tarjousvuorollaan (katso (s. 88) 72C §, kun passi vahingoittaa syytöntä puolta).

**C. Kaksi tai useampia paljastuneita kortteja** Jos kaksi tai useampia kortteja tällä tavoin paljastuu, rikkojan partnerin on passattava seuraavalla tarjousvuorollaan (katso laki (s. 88) 72C §, kun passi vahingoittaa syytöntä puolta).

**D. Pelinviejän puoli**

Jos rikkojasta tulee pelinviejä tai lepääjä, kortit palautetaan hänen käteensä.

**E. Puolustajat**

Jos tarjoussarjan päätyttyä rikkojasta tulee puolustuspelaaja, niin jokaisesta paljastuneesta kortista tulee rangaistuskortti (katso lait (s. 65) 50 § ja (s. 67) 51 §).

## 25 § LAILLINEN JA LAITON TARJOUKSEN MUUTTAMINEN

### A. Tahattomasti tehty tarjous

1. Mikäli pelaaja huomaa, ettei hän ole tehnyt sitä tarjousta, jonka on tarkoittanut tarjota, hän saa korjata tahattomasti tekemänsä tarjouksen tarkoitukseensa ellei hänen partnerinsa ole tarjonnut. Jälkimmäinen (tarkoitettu tarjous) jää voimaan ja siihen sovelletaan asianomaista lain kohtaa.
2. Jos pelaajan alkuperäinen tarkoitus oli tarjota valittu tai ääneen lausuttu tarjous, se jää voimaan. Tarjouksen muuttaminen voidaan hyväksyä mekaanisen virheen tai lapsuksesta ääneen lausuttaessa, mutta ei keskittymisen herpaantumisesta johtuvasta toimesta.
3. Jos A1-momentin ehdot täyttyvät, pelaaja saa korjata tahattomasti tekemänsä tarjouksen riippumatta siitä, miten hän on tullut tietoiseksi virheestään.
4. Tarjousta ei saa korjata, jos partneri on sen jälkeen tarjonnut.
5. Jos tarjoussarja päättyy ennen kuin olisi tullut partnerin vuoro tarjota, korjauksia ei saa tehdä sen jälkeen kun tarjousvaihe on päättynyt (katso laki (s. 33) 17D §).
6. Jos tarjouksen korvaaminen sallitaan, VPV saa peruuttaa minkä tahansa tarjouksen, minkä hän on tehnyt korvatun tarjouksen jälkeen. Peruutetun tarjouksen välittämä tieto on luvallista hänen puolelleen ja luvatonta vastustajille.

### 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 (Lakia (s. 42) 26 § voidaan soveltaa).

2. Edellä B1-kohta poislukien korjaus, jota A-momentti ei salli, kumotaan. Alkuperäinen tarjous jää voimaan ja tarjoussarja jatkuu(lakia (s. 42) 26 § voidaan soveltaa).
3. Jokaiseen peruutettuun tai kumottuun tarjoukseen sovelletaan lakia (s. 31) 16C §.

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

### **A. Ei lähtökorttirajoituksia**

Kun rikkoneen pelaajan tarjous on peruutettu ja korvattu vastaavalla tarjouksella (katso laki (s. 39) 23A §) ja rikkojasta tulee puolustuspelaaja, niin hänen puolelleen ei kohdistu lähtökorttirajoituksia. Laki (s. 31) 16C § ei ole voimassa, mutta katso laki (s. 39) 23C §.

### **B. Lähtökorttirajoitukset**

Kun rikkoneen pelaajan tarjous on peruutettu ja sitä ei ole korvattu vastaavalla tarjouksella ja rikkojasta tulee puolustuspelaaja, tällöin pelinviejä voi rikkojan partnerin ensimmäisellä lähtövuorolla (joka voi olla aloituskortti) kieltää rikkojan partneria lähtemästä jotain (tiettyä) väriä, jota rikkoja ei ole maininnut laillisessa tarjoussarjassa. Kielto on voimassa niin kauan kuin lähtövuoro säilyy rikkojan partnerilla.

## **27 § RIITTÄMÄTÖN MAALAUUS**

### **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 lakia (s. 46) 31 §.

B. Riittämätöntä maalausta ei hyväksytä

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

Siinä tapauksessa:

1. a. Jos riittämätön maalaus korvataan alimmalla riittävällä maalauksella, joka määrittää saman pelin vaihtoehdon jonka riittämätön maalaus määritti, niin tarjoaminen jatkuu ilman muita oikaisutoimenpiteitä. Lakeja (s. 42) 26B § ja (s. 31) 16C § ei sovelleta, mutta katso D-momentti alempana.  
b. Jos riittämätön maalaus korvataan, poislukien a-kohdan tapaukset edellä, vastaavalla tarjouksella (katso laki (s. 39) 23C §), niin tarjoaminen jatkuu ilman muita oikaisutoimenpiteitä. Lakia (s. 31) 16C § ei sovelleta, mutta katso D-momentti alempana.
2. Jos riittämätön maalaus korvataan, poislukien B1-momentin tapaukset edellä, jollain muulla riittävällä maalauksella tai passilla, rikkojan partnerin on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota. Lain (s. 42) 26B § mukaisia lähtökorttirajoituksia voidaan soveltaa ja katso myös lakia (s. 88) 72C §.
3. Jos rikkoja, poislukien B1b-momentin 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. Lain (s. 42) 26B § mukaisia lähtökorttirajoituksia voidaan soveltaa, ja katso myös laki(s. 88) 72C §.
4. Jos rikkoja yrittää korvata riittämättömän maalauksensa toisella riittämättömällä maalauksella, kilpailunjohtaja tuomitsee kuten kohdassa 3 ellei VPV hyväksy riittämätöntä maalausta kuten A1-momentti sallii.

C. Ennenaikainen korvaaminen

Jos rikkoja yrittää korvata riittämättömän maalauksensa ennen kuin kilpailunjohtaja on antanut ratkaisunsa oikaisusta, niin jos tarjous on laillinen, se jää voimaan ellei riittämätöntä maalausta ole hyväksytty A1-momentin sallimin tavoin (katso B3-momentti yllä). Kilpailunjohtaja soveltaa sopivilta osin edellä esitettyjä määräyksiä.

D. Syytön puoli kärsinyt vahinkoa

Mikäli B1-momenttia sovellettuun kilpailunjohtaja katsoo pelaamisen päättyttyä, että ilman rikkomuksen antamaa apua jaon lopputulos olisi hyvin voinut olla toisenlainen ja rikkomuksen seurauksena syytön puoli on kärsinyt vahinkoa (katso laki (s. 24) 12B1 §), hänen pitää määrätä korjattu pistetulos. Korjattua pistetulosta määrätessään kilpailunjohtajan on yritettävä etsiä jaossa mahdollisimman todennäköistä tulosta, kuin 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 kumoo 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. Laki (s. 42) 26 § ei ole voimassa mutta lakia (s. 31) 16C2 § 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. Rikkoneeseen puoleen sovelletaan lakeja (s. 45) 30 §, (s. 46) 31 § tai (s. 47) 32 §.
- C. Väärällä vuorolla tehty tarjous on keinotekoinen  
Jos väärällä vuorolla tehty tarjous on keinotekoinen, lakeja (s. 45) 30 §, (s. 46) 31 § ja (s. 47) 32 § sovelletaan tarkoitettuihin eikä nimettyihin vaihtoehtoihin.

## **30 § PASSI VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA**

Kun pelaaja on passannut väärällä vuorolla ja tarjous on kumottu, koska lain (s. 45) 29A § valintamahdollisuutta ei ole käytetty, seuraavia määräyksiä sovelletaan (jos passi oli keinotekoinen katso C-momentti):

- A. OPV:n tarjousvuoro  
Kun passi väärällä vuorolla on tehty OPV:n vuorolla, rikkojan on passattava seuraavalla tarjousvuorollaan ja lakia (s. 88) 72C § voidaan soveltaa.
- B. Partnerin tai VPV:n tarjousvuoro
1. Kun rikkoja on passannut partnerinsa tarjousvuorolla tai VPV:n tarjousvuorolla ja rikkoja ei ole aikaisemmin tarjonnut, niin
    - a. Rikkojan partneri voi omalla vuorollaan tehdä minkä tahansa laillisen tarjouksen, mutta lakia (s. 31) 16C2 § sovelletaan.
    - b. Rikkoja voi omalla vuorollaan tehdä minkä tahansa laillisen tarjouksen ja:



- (i) kun tarjous on vastaava tarjous (katso laki (s. 39) 23A §), ei muuta oikaisua määrätä. Laki (s. 42) 26B § ei ole voimassa, mutta katso laki (s. 39) 23C §.
  - (ii) kun tarjous ei ole vastaava tarjous (katso (s. 39) 23A §), rikkojan partnerin on passattava seuraavalla tarjousvuorollaan. Lakeja (s. 31) 16C §, (s. 42) 26B § ja (s. 88) 72C § voidaan soveltaa.
2. Jos rikkoja on tarjonnut aikaisemmin ja passi väärällä vuorolla tehdään VPV:n tarjousvuorolla, kyseessä on tarjouksen muuttaminen. Lakia (s. 41) 25 § sovelletaan.

C. Kun passi on keinotekoinen

Kun väärällä vuorolla tehty passi on keinotekoinen, tai passi keinotekoiseen tarjoukseen, sovelletaan lakia (s. 46) 31 § lain 30 § sijaan.

## 31 § MAALAUUS VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA

Kun pelaaja on väärällä vuorolla maalannut, tarjonnut keinotekoisien passien tai passannut partnerin keinotekoiseen tarjoukseen (katso laki (s. 46) 30C §) ja tarjous on kumottu, koska lain (s. 45) 29A § valintamahdollisuutta ei ole käytetty, seuraavia määräyksiä sovelletaan:

A. OPV:n tarjousvuoro

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>8</sup> maalauksen, kahdennuksen tai vastakahdennuksen, rikkoja saa tehdä minkä tahansa laillisen tarjouksen. Kun tämä tarjous
  - a. on vastaava tarjous (katso laki (s. 39) 23A §), ei muuta oikaisua määrätä. Laki (s. 42) 26B § ei ole voimassa, mutta katso lakia (s. 39) 23C §.

---

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

- b. ei ole vastaava tarjous (katso laki (s. 39) 23A §), rikkojan partnerin on passattava seuraavalla tarjousvuorollaan. Lakeja (s. 31) 16C §, (s. 42) 26B § ja (s. 88) 72C § voidaan soveltaa.

**B. Partnerin tai VPV:n tarjousvuoro**

Kun rikkoja on maalannut partnerinsa tarjousvuorolla tai VPV:n tarjousvuorolla ja rikkoja ei ole aikaisemmin tarjonnut, niin

1. Rikkojan partneri voi omalla vuorollaan tehdä minkä tahansa laillisen tarjouksen, mutta lakia (s. 31) 16C2 § sovelletaan.
2. Rikkoja voi tehdä omalla vuorollaan minkä tahansa laillisen tarjouksen ja kilpailunjohtaja toimii kuten edellä A2a- ja A2b-momenteissa määrätään.

**C. Myöhemmin VPV:n tarjousvuorolla tehdyt maalaukset**

Myöhemmät VPV:n tarjousvuorolla tehdyt tarjoukset tulkitaan tarjouksen muuttamiseksi. Lakia (s. 41) 25 § sovelletaan.

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

Seuraavana tarjousvuorossa oleva vastustaja voi hyväksyä väärällä vuorolla tehdyn kahdennuksen tai vastakahdennuksen (katso laki (s. 45) 29A §), mutta kelvotonta kahdennusta tai vastakahdennusta (katso laki (s. 49) 36 §) ei koskaan saa hyväksyä. Jos väärällä vuorolla tehtyä kahdennusta tai vastakahdennusta ei hyväksytä, se kumotaan ja:

**A. OPV:n tarjousvuorolla tehty**

Jos pelaaja kahdentaa tai vastakahdentaa OPV:n tarjousvuorolla, niin:

1. Jos OPV passaa, rikkojan on toistettava väärällä vuorolla tekemänsä kahdennus tai vastakahdennus, eikä oikaisua määrätä, ellei kahdennus tai vastakahdennus ole kelvoton, jolloin lakia (s. 49) 36 § sovelletaan.

2. Jos rikkojan OPV maalaa, kahdentaa tai vastakahdentaa, rikkoja saa vuorollaan tehdä minkä tahansa laillisen tarjouksen. Kun tämä tarjous
  - a. on vastaava tarjous (katso laki (s. 39) 23A §), ei muuta oikaisua määrätä. Lakia (s. 42) 26B § ei sovelleta, mutta katso laki (s. 39) 23C §.
  - b. ei ole vastaava tarjous (katso laki (s. 39) 23A §), rikkojan partnerin on passattava seuraavalla tarjousvuorollaan. Lakeja (s. 31) 16C §, (s. 42) 26B § ja (s. 88) 72C § voidaan soveltaa.

**B. Rikkojan partnerin tarjousvuorolla tehty**

Jos pelaaja kahdentaa tai vastakahdentaa partnerinsa tarjousvuorolla, niin:

1. Rikkojan partneri voi tehdä minkä tahansa laillisen tarjouksen, mutta lakia (s. 31) 16C2 sovelletaan.
2. Rikkoja saa omalla vuorollaan tehdä minkä tahansa laillisen tarjouksen. Kilpailunjohtaja toimii kuten edellä A2a- ja A2b-momenteissa määrätään.

**C. VPV:n tarjousvuorolla tehty**

Myöhemmät VPV:n tarjousvuorolla tehdyt tarjoukset tulkitaan tarjouksen muuttamiseksi. Lakia (s. 41) 25 § sovelletaan.

### **33 § SAMANAIKAISET TARJOUKSET**

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

### **34 § TARJOUSOIKEUDEN SÄILYTTÄMINEN**

Kun tarjousta on seurannut kolme peräkkäistä passia, joista yksi tai useampi on tehty väärällä vuorolla, sovelletaan lakia (s. 33) 17D3 §.

### **35 § KELVOTTOMAT TARJOUKSET**

Seuraavat tarjoukset ovat kelvottomia:

- A. Kahdennus tai vastakahdennus, joka ei ole lain (s. 34) 19 § mukainen. Lakia (s. 49) 36 § sovelletaan.
- B. Passaamaan veloitettun pelaajan maalaus, kahdennus tai vastakahdennus. Lakia (s. 50) 37 § sovelletaan.
- C. Seitsemän pistetikkiä ylittävä maalaus. Lakia (s. 51) 38 § sovelletaan.
- D. Tarjous loppupassin jälkeen. Lakia (s. 51) 39 § 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. Lain (s. 42) 26B § mukaisia lähtökorttirajoituksia ei sovelleta.
- B. Rikkojan VPV ei tarjoa ennen oikaisun määräämistä  
Kun A-momentti ei sovellu:
  - 1. kahdennus tai vastakahdennus, joka ei ole lain (s. 34) 19 § mukainen, kumotaan.
  - 2. rikkojan on tehtävä laillinen korvaava tarjous. Tarjoussarja jatkuu, ja rikkojan partnerin on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota.

3. Lakia (s. 88) 72C § sekä lain (s. 42) 26B § lähtökorttirajoituksia voidaan soveltaa.
  4. jos tarjous tehtiin väärällä vuorolla, tarjousvuoro palaa sille pelaajalle, joka oli vuorossa. Rikkoja saa tehdä minkä tahansa laillisen tarjouksen vuorolleen ja hänen partnerinsa on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota. Lakia (s. 88) 72C § sekä lain (s. 42) 26B § lähtökorttirajoituksia voidaan soveltaa.
- C. Epäsäännöllisyys huomataan tarjousvaiheen päättymisen jälkeen  
Kun kelvottomaan kahdennukseen tai vastakahdennukseen kiinnitetään huomiota vasta sitten, kun lähtökortti on pelattu, niin jaon loppusitoumukseksi merkitään ko. sitoumus siten kuin kelvottomia tarjouksia ei olisi tehty.

### **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 lakien (s. 34) 19A1 § tai (s. 34) 19B1 § 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. Lain (s. 42) 26B § 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. Lakia (s. 88) 72C § ja lain (s. 42) 26B § lähtökorttirajoituksia voidaan soveltaa.

### **38 § SEITSEMÄN PISTETIKKIÄ YLITTÄVÄ MAALAUUS**

- 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 rikkojapuolen kummankin pelaajan on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota.
- D. Mahdollinen este lakien (s. 88) 72C § ja (s. 42) 26B § soveltamiseen  
Lakia (s. 88) 72C § ja lain (s. 42) 26B § lähtökorttirajoituksia voidaan soveltaa, paitsi jos rikkojan VPV on rikkomuksen jälkeen tarjonnut ennen kuin oikaisua on määrätty, jolloin näitä 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, niin lain (s. 42) 26B § lähtökorttirajoituksia voidaan soveltaa.

## 40 § PARTNERIEN SOPIMUKSET

### A. Pelaajien sopimukset systeemistään

1. a. Partnerien keskinäiset käsitykset yhteisesti sovituista menetelmistä voidaan saavuttaa joko keskustelulla tai ne voivat perustua keskinäisiin kokemuksiin tai tietämykseen 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, pelamiseen 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 luvalleiseksi. (Katso (s. 89) 73C §.)
3. Pelaaja saa tarjota tai pelata millä tavalla tahansa siitä etukäteen ilmoittamatta edellyttäen, ettei sellainen tarjous tai pelitapa perustu parin salattuun sopimukseen (katso laki (s. 54) 40C1 §).
4. Tarjouksen tai pelitavan merkitys ei voi olla riippuvainen siitä kumpi parin pelaajista sen tekee (tämä vaatimus ei estä eroja partnerien pelityylissä tai arvioinnissa, vaan ainoastaan menetelmiä ja merkityksiä).

### B. Erityiset partnerien sopimukset

1. a. Pelaajien välinen yhteisymmärrys on partnerien sopimus, oli se nimenomaan sovittu tai äänettömästi hyväksytty.
- b. 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

---

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

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

ei ole siihen valmistautunut.

- c. Ellei Säännöistä Vastaava Liitto toisin määrää, jokainen jokainen maa-  
laus, jolla on keinotekoinen merkitys luetaan kuuluvaksi erityisiin part-  
nerien sopimuksiin.\*\*

2. a. (i) Säännöistä Vastaavalla Liitolla on oikeus rajoituksetta sallia, kieltää  
tai ehdollisesti sallia mikä tahansa partnerien erityinen sopimus.  
(ii) Säännöistä Vastaava Liitto voi vahvistaa konventiokortin — liittei-  
neen tai ilman — pelaajien sopimusten etukäteen luettelemiseksi,  
ja antaa määräykset sen käytöstä.  
(iii) Säännöistä Vastaava Liitto voi määrätä alert-säännöt ja/tai muut  
menetelmät partnerien sopimusten saattamiseksi vastustajien tie-  
toon.  
(iv) Säännöistä Vastaava Liitto voi kieltää paria sopimasta etukäteen,  
että he vaihtavat keskinäisen sopimuksen merkitystä vastustajan te-  
kemän epäsäännöllisyyden jälkeen.  
(v) Säännöistä Vastaava Liitto voi rajoittaa psyykkisten keinotekoisien  
tarjousten käyttöä.†
- b. Ellei Säännöistä Vastaava Liitto toisin määrää, pelaaja ei saa katsoa omaa  
konventiokorttiaan tarjousvaiheen alettua siihen saakka, että jako on pe-  
lattu.‡ Pelinviejäpuoli (mutta eivät vastustajat) saa kuitenkin katsoa omaa  
konventiokorttiaan selvitysvaiheen aikana.
- c. Ellei Säännöistä Vastaava Liitto toisin määrää, pelaaja saa katsoa vastus-  
tajan konventiokorttia seuraavissa tapauksissa:††
- (i) ennen tarjoussarjan alkua,  
(ii) selvitysvaiheen aikana,  
(iii) tarjoussarjan ja pelaamisen aikana, mutta vain omalla tarjous- ja  
pelivuorollaan, ja  
(iv) vastustajan vaatiman, lain (s. 36) 20F § mukaisen, selityksen seu-

---

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

† SBL:n systeemipolitiikka määrittää rajoitukset psyykkaamiselle keinotekoisilla tarjouksilla; toistai-  
seksi ei rajoituksia ole.

‡ SBL käyttää lain oletusarvoa.

†† SBL käyttää lain oletusarvoa ja lisäksi pelinviejä saa katsoa vastustajan konventiokorttia koko pe-  
laamisen ajan.



- rauksena, selittääkseen partnerinsa tarjouksen tai pelitavan merkityksen.
- d. Pelaajalla ei ole oikeutta käyttää minkäänlaisia apuvälineitä muistin, laskennan tai tekniikan tueksi tarjous- tai pelivaiheen aikana, ellei Säännöistä Vastaava Liitto tällaista salli.\*
3. a. 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.  
b. Rangaistavaksi voi tulla, jos toistuvasti rikkoo velvollisuutta paljastaa partnerien sopimukset.
  4. 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.
  5. a. Kun pelaaja selittää partnerin tarjouksen tai pelitavan merkitystä vastauksena vastustajan kyselyyn (katso laki (s. 35) 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 bridgethien yleisiä 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 psyykinen 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 (katso momentti B2a(v) edellä). Toistettuina poikkeukset johtavat äänettömään partnerien sopimukseen, joka tämän jälkeen sisältyy niihin partnerien sopimuksiin, joista vastustajil-

---

\*. SBL käyttää lain oletusarvoa.

le on annettava tieto kilpailumääräysten mukaan. Jos kilpailunjohtajan mielestä paljastamaton tieto on vahingoittanut vastustajia, hänen on määrättävä korjattu pistetulos ja hän voi määrätä menettelytaparangaistuksen.

2. Muussa kuin C1-kohdassa mainitussa tapauksessa pelaajalla ei ole minkäänlaista velvollisuutta paljastaa vastustajille, että hän on poikennut ilmoitetuista menetelmistä.

## 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>9</sup>. Aloituskortti kuvapuoli alaspäin saadaan ottaa takaisin vain kilpailunjohtajan ohjeiden mukaan epäsäännöllisyyden tapahduttua (katso lait (s. 63) 47E § ja (s. 70) 54 §). 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 kerrattavaksi tai kysyä vastustajan tarjouksen merkitystä (katso lait (s. 36) 20F2 § ja (s. 36) 20F3 §).

Pelinviejä<sup>10</sup> tai kumpikin puolustuspelaaja saa ensimmäisellä pelivuorollaan pyytää tarjoussarjan kerrattavaksi. Tämä oikeus päättyy, kun hän pelaa kortin. Puolustuspelaajat (lain (s. 30) 16 § rajoituksin) ja pelinviejä säilyttävät oikeuden kysyä selityksiä koko pelivaiheen ajan, kukin omalla<sup>10</sup> pelivuorollaan.

### C. Aloituskortti käännetään oikein päin

Tämän selvitysvaiheen jälkeen aloituskortti käännetään oikein päin. Pelivaihe alkaa peruuttamattomasti ja lepääjän kortit asetetaan näkyviin (mutta katso laki

---

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

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

(s. 70) 54A § paljastuneesta aloituskortista väärällä vuorolla). Kun on liian myöhästä saada aikaisemmat tarjoukset kerrattua (katso B-momentti), pelinviejä tai kumpikin puolustuspelaaja, omalla<sup>10</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 erillisissä jonoissa 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.
3. Lepääjä pelaa korttinsa pelinviejän puolesta tämän määräyksen mukaan ja varmistaa, että pöydästä pelattaessa tunnustetaan maata (katso laki (s. 61) 45F §, jos lepääjä ehdottaa jotain pelattavaksi).

B. Rajoitetut oikeudet

Lepääjällä on muita oikeuksia, joita laki (s. 57) 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 minkä tahansa epäsäännöllisyyden tapahtumista.

---

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

3. Lepääjä saa kiinnittää huomiota mihin tahansa epäsäännöllisyyteen, mutta vasta kun jako on pelattu.

## 43 § LEPÄÄJÄN OIKEUKSIEN RAJOITUKSET

Lukuunottamatta laissa (s. 56) 42 § sallittua noudatetaan seuraavaa:

### A. Lepääjän rajoitukset

1. a. Lepääjä ei saa tehdä aloitetta kilpailunjohtajan kutsumiseksi pelin aikana, ellei joku muu pelaaja ole kiinnittänyt huomiota epäsäännöllisyyteen.  
b. Lepääjä ei saa huomauttaa epäsäännöllisyydestä 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 katsoa kummankaan puolustuspelaajan kädessä olevien korttien kuvapuolta.
3. Puolustuspelaaja ei saa näyttää korttejaan lepääjälle.

### B. Jos rajoituksia rikotaan

1. Lepääjän rikkoessa edellä A1- ja A2-momenttien rajoituksia häneen saateen kohdistaa rangaistus lain (s. 106) 90 § mukaan.
2. Jos lepääjä, rikottuaan edellä A2-momentissa 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. Jos pelinviejän pelaaminen oli laitonta, hänen on korjattava rikkomus pelaamalla oikea kortti kädestään ja tämän jälkeen

lain (s. 78) 64 § määräyksiä sovelletaan ikään kuin revokki olisi tullut pysyväksi.

3. Jos lepääjä, rikottuaan itse A2-momentin rajoituksia, ensimmäisenä kiinnittää huomion puolustuspelaajan tekemään epäsäännöllisyyteen, välitöntä oikaisua ei määrätä. Peli jatkuu ikään kuin epäsäännöllisyyttä ei olisi tapahtunut. Jos pelin päätyttyä havaitaan, että puolustuspelaajat ovat hyötäneet aiheuttamastaan epäsäännöllisyydestä, niin kilpailunjohtaja korjaa puolustajien saaman tuloksen poistamalla rikkomuksen tuoman edun. Pelinviejäpuolen tulokseksi merkitään se tulos, joka pöydässä pelaamalla saatiin.

## 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 järjestämisen tavasta katso lait (s. 59) 45 § ja (s. 79) 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 valttin.
- 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>11</sup> pöydälle suoraan eteensä.
- B. Lepääjän kortin pelaaminen  
Pelinviejä pelaa lepääjän kortin nimeämällä sen, minkä jälkeen lepääjä ottaa nimetyn kortin eteensä pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Pelatessaan lepääjän kädestä pelinviejä voi tarvittaessa itse ottaa pelattavaksi haluamansa kortin.
- C. Pelatuksi katsottava kortti
  1. Jos puolustuspelaaja on pitänyt korttiaan siten, että hänen partnerinsa on ollut mahdollista nähdä sen kuvapuoli, katsotaan se pelatuksi käsillä olevaan tikkiin (jos puolustuspelaaja on jo laillisesti pelannut kortin käsillä olevaan tikkiin, katso laki (s. 61) 45E §).
  2. Pelinviejän katsotaan pelanneen kortin kädestään, jos
    - a. hän on pitänyt sitä kuvapuoli ylöspäin koskettamassa tai melkein koskettamassa pöytää, tai

---

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

- b. jos hän on pitänyt sitä sellaisessa asennossa kuin se olisi pelattu.
- 3. Lepääjän kortti katsotaan pelatuksi, jos pelinviejä on tarkoituksella kosket-  
tanut sitä, ellei hänen aikomuksenaan ollut järjestää lepääjän kortteja tai ta-  
voittaa kosketetun kortin ylä- tai alapuolella olevaa korttia.
- 4. a. Kortti on pelattu, jos pelaaja nimeää tai muutoin osoittaa sen siksi kor-  
tiksi, jonka hän aikoo pelata (mutta katso laki (s. 62) 47 §).
- b. Pelinviejä saa muuttaa erehdyksessä tekemänsä lepääjän kortin nimeä-  
misen ennen kuin hän tai lepääjä on pelannut seuraavan kerran. Nimeä-  
misen muutos hyväksytään, jos se on nimetty lapsuksena mutta sitä ei  
hyväksytä, jos väärä nimeäminen johtui huomion herpaantumisesta tai  
harkitsemattomuudesta. Jos vastustaja vuorollaan on laillisesti pelannut  
kortin ennen kuin nimeäminen on muutettu, tämä vastustaja saa ottaa pe-  
laamansa kortin takaisin käteensä ja korvata sen toisella kortilla (katso  
lait (s. 63) 47D § ja (s. 31) 16D1 §).
- 5. Rangaistuskortti, joko iso tai pieni, voi tulla pelattavaksi (katso laki (s. 65)  
50 §).

D. Lepääjä ottaa väärän kortin

- 1. Jos lepääjä asettaa pelatuksi kortin, jota pelinviejä ei nimennyt, kortti täytyy  
ottaa takaisin, jos asiasta on huomautettu ennen kuin kumpikin puoli on pe-  
lannut seuraavaan tikkiin. Puolustuspelaaja saa ottaa kortin takaisin käteen-  
sä, jos se on pelattu erehdyksen jälkeen, mutta ennen kuin tähän kiinnitettiin  
huomiota. Jos pelinviejän OPV vaihtaa pelaamansa kortin, pelinviejä saa ot-  
taa takaisin tähän tikkiin jo pelaamansa kortin (katso laki (s. 31) 16C §).
- 2. Kun on liian myöhäistä korjata lepääjän väärin pelaamaa korttia (katso yl-  
lä), peli jatkuu normaalisti ilman korttien vaihtamista tässä tai myöhemmis-  
sä tikeissä. Jos väärin pelattu kortti oli tikin ensimmäinen kortti, niin pelatun  
kortin maan tunnustamatta jättäminen voi aiheuttaa revokin (katso lait (s. 78)  
64A §, (s. 79) 64B7 §, ja (s. 79) 64C §). Jos väärin pelattu kortti pelattiin jo  
aloitettuun tikkiin ja lepääjä on sen vuoksi tehnyt revokin katso lakeja (s. 78)

64B3 § ja (s. 79) 64C §.

E. Tikkiin pelattu viides kortti

1. Jos puolustuspelaaja on pelannut tikkiin viidennen kortin, siitä tulee rangaistuskortti lain (s. 65) 50 § mukaan, paitsi jos kilpailunjohtaja katsoo, että se oli lähtökortti seuraavaan tikkiin, jolloin sovelletaan lakia (s. 69) 53 § tai (s. 72) 56 §.
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 lakia (s. 71) 55 §.

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 päättyttyä 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 EPÄKELPO LEPÄÄJÄN KORTIN NIMEÄMINEN**

A. Oikea muoto nimetä lepääjän kortti

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



B. Epätäydellinen tai epäkelpo nimeäminen

Kun pelinviejä nimeää epätäydellisesti tai epäkelvollisesti 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 pelatun värin korkeimman kortin.  
b. Jos pelinviejä määrää lepääjän “voittamaan tikin” katsotaan hänen nimenneen arvoltaan alimman kortin, jolla tiedetään voitettavan tikin.  
c. Jos pelinviejä määrää “pienen” kortin tai käyttää vastaavaa ilmaisua, katsotaan hänen nimenneen arvoltaan alimman kortin pelatussa 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 mainitseman 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 oikaise-

miseksi (mutta puolustuspelaajan takaisin otetusta kortista voi tulla rangaistuskortti, katso laki (s. 64) 49 §).

B. Laittoman pelaamisen korjaamiseksi

Pelatun kortin voi ottaa takaisin laittoman pelaamisen korjaamiseksi (puolustuspelaajien osalta, ellei tässä pykälässä toisin määrätä, katso laki (s. 64) 49 § rangaistuskortista). Samanaikaisesta pelaamisesta katso laki (s. 73) 58 §.

C. Tahattomasti väärin nimetyn kortin vaihtamiseksi

Pelatun kortin voi ottaa takaisin käteen enemmittä oikaisuitta, kun laki (s. 60) 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. (Lakeja (s. 31) 16C § ja (s. 76) 62C2 § voidaan soveltaa.)

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 (katso laki (s. 31) 16C §). VPV ei tässä tilanteessa saa hyväksyä lähtöä tai pelaamista ja laki (s. 77) 63A1 § ei ole voimassa.
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 (katso laki (s. 31) 16C §). 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 lain (s. 69) 53B § sallimin tavoin.
2. Pelattua korttia ei saa ottaa takaisin muutoin kuin tässä pykälässä määrätyn tavoin.

## **48 § PELINVIEJÄN KORTTIEN NÄYTTÄMINEN**

A. Pelinviejä näyttää kortin

Pelinviejiin ei kohdistu rajoituksia kortin näyttämisestä (mutta katso laki (s. 59) 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 lakia (s. 70) 54 §.
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 tähän sovelletaan lakia (s. 83) 68 §.

## **49 § PUOLUSTUSPELAAJAN KORTTIEN NÄYTTÄMINEN**

Lukuunottamatta pelin normaalia kulkua tai lain soveltamista (esimerkiksi laki (s. 63) 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 (laki (s. 65) 50 §). Katso myös lain (s. 83) 68 § alaviite, kun puolustuspelaaja lausuu jotain pelattavasta tikistä, johon kaikki eivät vielä ole pelanneet, ja laki (s. 83) 68B2 §, kun partneri vastustaa puolustuspelaajan luovutusta.

## 50 § RANGAISTUSKORTIN KÄSITTELY

Kun puolustuspelaaja ennen aikojaan näyttää kortin (ei kuitenkaan lähtökortti, katso laki (s. 72) 57 §), siitä tulee rangaistuskortti, ellei kilpailunjohtaja toisin määrää (katso lait (s. 64) 49 § ja (s. 88) 72C § voivat 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. Jokaisesta arvokortista ja jokaisesta tahallisesti paljastetusta kortista (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 (katso E-momentti alempana).

### D. Ison rangaistuskortin käsittely

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

1. a. Alla olevan b-momentin suomin poikkeuksin 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 lain (s. 64) 49 § mukaan). Pelinviejä saa valita:
    - a. vaatia<sup>12</sup> puolustuspelaajaa lähtemään rangaistuskortin värissä tai kieltää<sup>12</sup> häntä lähtemästä siitä väristä niin kauan kuin lähtövuoro säilyy hänellä (kahden tai useamman rangaistuskortin osalta katso laki (s. 67) 51 §). Jos pelinviejä käyttää kumpaa tahansa näistä oikeuksistaan, kortti ei enää ole rangaistuskortti ja otetaan takaisin käteen.
    - b. ei vaatia eikä kieltää lähtöä, jolloin puolustuspelaaja saa tehdä lähdön millä kortilla hyvänsä. Rangaistuskortti jää edelleen pöydälle rangaistuskortiksi<sup>13</sup>. Jos tämä vaihtoehto valitaan, momenttia 50 sovelletaan edelleen niin kauan kuin kortti on rangaistuskortti.

#### E. Rangaistuskortista saatu tieto

1. Tieto rangaistuskortista ja siitä vaatimuksesta, että rangaistuskortti on pelattava, on luvallista kaikille pelaajille niin kauan kuin rangaistuskortti on pöydällä.
2. Käteen palautetun rangaistuskortin (momentin D2 (a)-kohta) välittämä informaatio on laitonta pelaajalle, jonka partnerilla oli rangaistuskortti, mutta laillista pelinviejälle.
3. Kun rangaistuskortti pelataan, rangaistuskortin syntymiseseen johtaneet syyt ja niiden välittämä informaatio ovat laittomia pelaajalle, jonka partnerilla oli

---

12. Jos pelaaja ei pysty lähtemään vaaditulla tavalla katso laki (s. 74) 59 §.

13. Jos puolustuspelaajalla, jonka partnerilla on rangaistuskortti, säilyy lähtövuoro, eikä rangaistuskorttia ole vielä pelattu, kaikkia momentin D2 vaatimuksia ja valinnanmahdollisuuksia sovelletaan edelleen seuraavassa tikissä.

rangaistuskortti.

4. Mikäli E1-momenttia sovellettuun kilpailunjohtaja katsoo pelaamisen päättyttyä, että ilman rikkomuksen antamaa apua jaon lopputulos olisi hyvin voinut olla toisenlainen ja rikkomuksen seurauksena syytön puoli on kärsinyt vahinkoa (katso laki (s. 24) 12B1 §), hänen pitää määrätä korjattu pistetulos. Korjattua pistetulosta määrätessään kilpailunjohtajan on yritettävä etsiä jaossa mahdollisimman todennäköistä tulosta, jos rangaistuskorttia ei olisi tullut.

## 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 samassa värissä, ja pelinviejä vaatii<sup>14</sup> puolustuspelaajan partneria tekemään lähdön siinä värissä, sen värin kortit eivät enää ole rangaistuskortteja ja otetaan takaisin käteen. Puolustuspelaaja saa pelata tikkiin haluamallaan laillisella tavalla.
- b. Kun puolustuspelaajalla on kaksi tai useampia rangaistuskortteja samassa värissä, ja pelinviejä kieltää<sup>14</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 (katso laki (s. 66) 50D2a §) ja hänen partnerillaan on lähtövuoro, pelinviejä voi vaatia<sup>14</sup>, että puolustuspelaajan partneri lähtee jossa-

---

14. Jos pelaaja ei pysty lähtemään vaaditulla tavalla katso laki (s. 74) 59 §.

kin pelinviejän valitsemassa 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>14</sup> häntä lähtemästä yhdessä tai useammassa näistä väreistä. Sen jälkeen puolustuspelaaja ottaa takaisin käteen jokaisen rangaistuskortin kaikissa pelinviejän kieltämässä väreissä ja saa pelata tikkiin millä tahansa laillisella tavalla. Kielto on voimassa niin kauan kuin pelaajalla on lähtövuoro.
- c. Kun puolustuspelaajalla on rangaistuskortteja useammassa kuin yhdessä värissä ja on hänen partnerinsa lähtövuoro, pelinviejä voi olla sekä vaatimatta että kieltämättä pelaajaa lähtemästä jotain väriä, jolloin pelaaja saa lähteä mitä tahansa väriä ja rangaistuskortit säilyvät pöydällä rangaistuskortteina.<sup>15</sup> Jos tämä vaihtoehto valitaan, niin lakeja (s. 65) 50 § ja 51 § sovelletaan niin kauan kuin rangaistuskortteja on pöydällä.

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

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

Jos puolustuspelaaja laiminlyö lähdön rangaistuskortilla tai ei pelaa rangaistuskorttia kuten (s. 65) 50 § tai (s. 67) 51 § vaatii, hän ei saa omasta aloitteestaan ottaa takaisin mitään pelaamaansa muuta korttia.

### **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.

---

14. Jos pelaaja ei pysty lähtemään vaaditulla tavalla katso laki (s. 74) 59 §.

15. Jos lähtövuoro säilyy pelaajalla, jonka partnerilla on rangaistuskortteja, niin kaikki ehdot lain 51B2 § soveltamiseen ovat edelleen voimassa.

- 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 ennen kolmattatoista tikkiä<sup>16</sup> väärällä vuorolla tehty lähtö, jossa kortin kuvapuoli on tullut näkyviin, voidaan käsitellä oikeana lähtönä (mutta katso laki (s. 63) 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 katso alempana B-momentti). Jos lähtöä ei ole hyväksytty ilmoittamalla tai pelaamalla, kilpailunjohtaja vaatii, että lähtö tehdään oikeasta kädestä (ja katso laki (s. 63) 47B §).
- B. 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 (katso A-momentti). Kun näin tapahtuu, oikea lähtö jää voimaan ja kaikki tähän tikkiin erheellisesti pelatut kortit saadaan ottaa takaisin mutta lakia (s. 31) 16C § sovelletaan.
- C. 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 katso B-

---

16. Kolmannessatoista tikissä väärällä vuorolla tehty lähtö perutaan.



momentti ylempänä), epäsäännöllinen lähtö jää voimaan ja lakia (s. 72) 57 § sovelletaan.

## **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 laissa (s. 69) 53 § mainituin tavoin, ja lepääjän kortit levitetään lain (s. 55) 41 § 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 lakia (s. 40) 24 §), hänen on hyväksyttävä aloitus ja oletetusta pelinviejästä tulee pelinviejä.

D. Pelinviejä kieltää aloituksen

Pelinviejä voi vaatia puolustuspelaajaa ottamaan takaisin väärällä vuorolla kuvapuoli ylöspäin pelatun aloituskortin Takaisin otetusta kortista tulee iso rangaistuskortti ja lakia (s. 65) 50D § sovelletaan.

E. Väärän puolen pelaama aloituskortti

Jos pelinviejä tai lepääjä pelaa aloituskortin sovelletaan lakia (s. 40) 24 §.

## 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 laissa (s. 69) 53 § on määrätty, tai vaatia sen peruuttamista (väärän tiedon antamisen jälkeen katso (s. 63) 47E1 §). Jos puolustuspelaajat ovat erimielisiä, niin epäsäännölliseen lähtöön 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 häntä on vaadittu peruuttamaan sellainen lähtö A-momentin mukaisesti, 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 häntä on vaadittu peruuttamaan sellainen lähtö A-momentin mukaisesti, pelinviejä ottaa takaisin väärän lähtökortin. Hänen on lähdeävä oikeasta kädestä.

C. Pelinviejä olisi voinut saada tietoja

Kun pelinviejä valitsee pelitavan, joka on saattanut perustua rikkomuksesta saatuu tietoon, lakia (s. 30) 16 § sovelletaan.

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

Kun lähtö väärällä vuorolla on tehty kuvapuoli ylöspäin, pelinviejä voi:

- A. Hyväksyä epäsäännöllisen lähdön lain (s. 69) 53 § mukaisesti, tai
- B. Vaatia puolustajaa perumaan väärän lähtönsä. Peruutetusta kortista tulee iso rangaistuskortti ja lakia (s. 65) 50D § sovelletaan.

## **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 vaihtoehdoista:

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. vaatia rikkojan partneria pelaamaan muuta, pelinviejän erityisesti nimeämää väriä, tai
4. 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 (katso A-momentti edellä), hän saa pelata minkä tahansa kortin, kuten laissa (s. 74) 59 § määrätään.

C. Pelinviejä tai lepääjä on pelannut

1. Puolustuspelaajaan ei kohdisteta oikaisua pelaamisesta ennen partneria, jos pelinviejä on pelannut molemmista käsistä. Pöydän korttia ei kuitenkaan katsota pelatuksi ennen kuin pelinviejä on sanonut (tai muilla tavoin osoittanut<sup>17</sup>), että kortti pelataan.
2. Puolustuspelaajaan ei kohdisteta oikaisua pelaamisesta ennen partneria, jos lepääjä on omasta tahdostaan ennenaikaisesti valinnut kortin ennen OPV:n pelaamista tai on lain vastaisesti ehdottanut nimenomaisen kortin pelaamista.
3. Jos pelinviejä on pelannut ennenaikaisesti (ei kuitenkaan lähtökorttia) joko kädestä tai pöydästä, kortti katsotaan pelatuksi ja jos se voidaan pelata laillisesti, sitä ei saa ottaa takaisin.

D. Kun puolustuspelaaja yrittää pelata (ei kuitenkaan lähteä) tikkiin OPV:n pelivuorolla, lakia (s. 30) 16 § sovelletaan. Jos tämä kortti voidaan laillisesti pelata tikkiin, se on pelattava pelaajan omalla vuorolla. Muussa tapauksessa kortista tulee iso rangaistuskortti.

## 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 yhden kortin kuvapuoli, se on pelattava. Kaikki muut kortit otetaan takaisin käteen enemmittä oikaisuita (katso laki (s. 64) 47F §).

---

17. kuten esim. eleellä tai nyökkäämällä

2. Jos näkyvillä on enemmän kuin yhden kortin kuvapuoli, rikkonut pelaaja nimeää sen kortin, jonka hän aikoo pelata. Jos hän on puolustuspelaaja, tulee kaikista muista paljastuneista korteista rangaistuskortti (katso laki (s. 65) 50 §).
3. Kun rikkonut 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 katso laki (s. 31) 16C §).
4. Jos samanaikaista pelaamista ei huomata ennen kuin molemmat puolet ovat pelanneet seuraavaan tikkiin, sovelletaan lakia (s. 81) 67 §.

## **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 LAITTOMAN 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 ennenaikaisesti, 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 lakia (s. 69) 53B § 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 (laki (s. 65) 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 lain (s. 58) 44 § 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 (katso laki (s. 74) 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 katso laki (s. 57) 43B2b §).
    - b. Lepääjä ei saa esittää tätä kysymystä puolustuspelaajalle, ja lakia (s. 30) 16B § voidaan soveltaa.

3. Puolustuspelaajat saavat esittää tämän kysymyksen pelinviejälle ja toisilleen (sillä riskillä, että välittävät luvatonta tietoa).
- C. Oikeus tarkastaa pelattuja tikkejä  
Väite revokista ei suoraan oikeuta pelattujen tikkien tarkistamiseen (katso laki (s. 80) 66C §).

## 62 § REVOKIN KORJAAMINEN

- A. Revokki on korjattava  
Pelaajan on korjattava revokkinsa, jos siihen kiinnitetään huomiota 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 (laki (s. 65) 50 §), jos sen pelasi puolustuspelaaja näyttämättömistä korteistaan.
  2. Kortin saa korvata toisella enemmittä oikaisuilla, jos se pelattiin pelinviejän (katso kuitenkin laki (s. 57) 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 (katso laki (s. 31) 16C §).
  2. Kun syytön puoli näin ottaa takaisin kortin, seuraavana vuorossa oleva rikoneen puolen pelaaja saa ottaa takaisin pelaamansa kortin, josta tulee rangaistuskortti, jos kyseessä on puolustuspelaaja, (katso laki (s. 31) 16C §).

3. Jos molemmat puolet tekevät revokin samassa tikissä ja vain toinen puoli on pelannut seuraavaan tikkiin, niin tällöin molemmat revokit tulee korjata (katso laki (s. 31) 16C2 §). Jokaisesta puoustuspelaajien takaisin ottamasta kortista tulee rangaistuskortti.

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 sovelletaan lakia (s. 31) 16C §.

## **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 laiton, tekee revokin pysyväksi);
2. rikkoja tai hänen partnerinsa nimeää tai muutoin osoittaa kortin pelatuksi seuraavaan tikkiin;
3. rikkoneen puolen pelaaja esittää vaatimuksen tai luovutuksen suullisesti, näyttämällä korttinsa tai millä muulla tavalla tahansa.
4. vastustajan vaatimuksen hyväksyminen on tapahtunut (lain (s. 84) 69A § mukaisesti) ja rikkonut puoli ei vastusta sitä ennen kierroksen päättymistä tai ennen kuin tehdään tarjous seuraavassa jaossa.

B. Revokkia ei saa korjata

Kun revokki on tullut pysyväksi, sitä ei enää saa korjata (paitsi lain (s. 77)



62D § sallimin tavoin kahdennessatoista tikissä tapahtunut revokki tai kuten laissa (s. 77) 62C3 § sanotaan) ja tikki, jossa revokki tapahtui, pysyy näin pelattuna.

## 64 § MENETTELY REVOKIN TULTUA PYSYVÄKSI

### A. Automaattinen tikkien siirtäminen

Kun revokki on tullut pysyväksi, ja:

1. rikkonut pelaaja<sup>18</sup> voitti sen tikin, jossa revokki tapahtui, niin pelin päättyttyä siirretään syyttömälle puolelle tämä tikki sekä yksi tikki niistä, jotka rikkonut puoli sen jälkeen voitti.
2. rikkonut pelaaja<sup>18</sup> ei voittanut sitä tikkiä, jossa revokki tapahtui, mutta jos rikkonut puoli voitti sen tikin tai jonkin seuraavista tikeistä, niin pelin päättyttyä siirretään yksi tikki syyttömälle puolelle.

### B. Ei automaattista tikkien siirtoa

Automaattista tikkien siirtoa ei määrätä pysyväksi tulleesta revokista (mutta katso C-momentti), jos:

1. rikkonut puoli ei voittanut revokkitikkiä tai yhtään seuraavista tikeistä;
2. sama pelaaja tekee samassa värissä toistuneen revokin, ensimmäisen revokin tultua pysyväksi;
3. jos revokki tapahtui siten, että jätettiin pelaamatta rangaistuskortti tai mikä tahansa lepääjän korteista;
4. huomio kiinnitettiin revokkiin vasta sen jälkeen kun syyttömän puolen pelaaja oli tehnyt tarjouksen seuraavassa jaossa;
5. huomio kiinnitettiin revokkiin vasta kierroksen päättymisen jälkeen;

---

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

6. revokki tapahtui kahdennessatoista tikissä;
7. jos molemmat puolet ovat tehneet revokin samassa jaossa ja molemmat revokit ovat tulleet pysyviksi;
8. jos revokki on oikaistu lain (s. 77) 62C3 § mukaisesti.

C. Vahingosta hyvittäminen

1. Kun kilpailunjohtaja katsoo minkä tahansa pysyväksi tulleen revokin jälkeen, mukaan lukien tapaukset joissa tikkien siirtoa ei määrätä, että syytön puoli tämän pykälän mukaan saisi riittämättömän hyvityksen kärsimästään vahingosta, hänen on määrättävä korjattu pistetulos.
2. (a) Kun sama pelaaja on tehnyt useamman revokin samassa värissä (katso B2-momentti yllä), kilpailunjohtaja korjaa tuloksen, jos syytön puoli olisi luultavasti saanut enemmän tikkejä mikäli yksi tai useampi myöhemmistä revokeista ei olisi tapahtunut.  
(b) Kun molemmat puolet ovat tehneet revokin samassa jaossa (katso B7-momentti yllä) ja kilpailunjohtajan uskoo, että kilpailija on kärsinyt vahinkoa, hänen tulee määrätä sellainen korjattu tulos kuin revokeja ei olisi lainkaan tapahtunut.

## 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. Pelaaja saa vaatia, että väärin merkitty kortti käännetään oikeaan suuntaan kuten edellä mutta tämä oikeus menetetään, kun hänen puolensa lähtee tai pelaa seuraavaan tikkiin. Jos tämä tehdään myöhemmin, voidaan lakia (s. 30) 16B § 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

Niin kauan kuin oma puoli ei ole tehnyt lähtöä, tai pelannut seuraavaan tikkiin, 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 kilpailunjohtaja ei enää voi varmistua tosiasioista ja vain toinen puoli on sekoittanut korttinsa, kilpailunjohtajan on annettava ratkaisu toisen puolen 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 lakia (s. 61) 45E § (Tikkiin pelattu viides kortti) tai lakia (s. 73) 58B § (Samasta kädestä yhtä aikaa pelatut kortit).

B. Sen jälkeen kun molemmat puolet pelanneet seuraavaa tikkiin

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 molemmat puolet ovat pelanneet seuraavaan tikkiin, kilpailunjohtaja menettelee 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 lain (s. 78) 64A2 § 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 lain (s. 78) 64A2 § 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>19</sup> ja jättämään pelattuihin 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.
3. Kun kilpailunjohtaja toteaa, että rikkoja on pelannut tikkiin, mutta kyseinen kortti ei ole pelattujen tikkien joukossa, kilpailunjohtaja etsii kortin ja palauttaa sen rikkojan pelattuihin kortteihin. Kilpailunjohtajan on annettava korjattu pistetulos, jos sama kortti on pelattu uudelleen myöhemmässä tikissä ja on liian myöhäistä korjata laitton pelaaminen.

---

19. 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 (katso laki (s. 65) 50 §).

## **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. Jos ilmoitus tai toimenpide koskee vain käsillä olevan tikin voittamista tai luovuttamista, pelaaminen jatkuu normaalisti. Puolustuspelaajan näyttämästä tai paljastamasta kortista ei tule rangaistuskorttia, mutta lakeja (s. 30) 16 § (Luvattomat tiedot) ja (s. 72) 57A § (Ennenaikainen pelaaminen) voidaan soveltaa.

### **A. Vaatimus**

Kaikki pelinviejän tai puolustajan tekemät ilmoitukset, että hänen puolensa tulee voittamaan 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 lakia (s. 70) 54 §, eikä siis tätä pykälää).

### **B. Luovutus**

1. Kaikki pelinviejän tai puolustajan tekemät ilmoitukset, että hänen puolensa tulee menettävänsä tietyn määrän tikkejä, hän tekee näihin tikkeihin kohdistuvan luovutuksen. Vaatimus jostakin tikkimäärästä merkitsee mahdollisesti jäljelle jäävien muitten tikkien luovuttamista. Pelaaja 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 tai vaatimusta 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 lakia (s. 31) 16C § sovelletaan näistä korteista saatuun tietoon, eikä puolustuspelaajan partneri saa käyttää hyväkseen näin saamaansa tietoa.

C. Vaatimus yksilöitävä

Esitettäessä vaatimusta on heti selkeästi ilmoitettava pelinvienti- tai puolustus-suunnitelma, jolla vaatimuksen esittäjä aikoo voittaa vaatimansa tikit mukaanlukien missä järjestyksessä kortit pelataan. Vaatimuksen tai luovutuksen tehnyt pelaaja paljastaa korttinsa.

D. Pelaaminen keskeytetään

Kun vaatimus tai luovutus on tehty, pelaaminen keskeytetään.

1. Jos vaatimukseen tai luovutukseen suostutaan, sovelletaan lakia (s. 84) 69 §.
2. Jos joku pelaajista (lepääjä mukaan lukien) sen kiistää, tällöin joko
  - a. kilpailunjohtaja voidaan kutsua heti paikalle ja mihinkään pelitoimiin ei saa ryhtyä odottaessa hänen saapumistaan. Lakia (s. 85) 70 § sovelletaan.
  - b. sen puolen, joka ei tehnyt vaatimusta eikä luovutusta, vaatimuksesta peliä voidaan jatkaa seuraavasti:
    - (i) kaikkien neljän pelaajan tulee suostua, muutoin kilpailunjohtaja kutsutaan paikalle ja tämä toimii kuten a-momentissa yllä.
    - (ii) kiistetty vaatimus tai luovutus ei ole voimassa, eikä siihen kohdistu mitään tuomioita. Lakeja (s. 30) 16 § ja (s. 65) 50 § ei sovelleta ja pelaamalla saavutettu tulos pysyy voimassa.

## **69 § VAATIMUKSEN TAI LUOVUTUKSEN HYVÄKSYMINEEN**

A. Hyväksymisen täyttyminen

Hyväksyminen on tapahtunut kun toinen puoli hyväksyy vastustajan vaatimuksen tai luovutuksen esittämättä vastalauseita siihen mennessä kun 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. Hyväksymisen täyttymisen peruuttaminen

Vaatimuksen tai luovutuksen hyväksyminen (katso edellä A-momentti) voidaan peruuttaa oikaisuaikana lain (s. 98) 79C § 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>20</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>20</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>20</sup> pelitavoista.

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, tai ei jatkossa pystyisi tunnustamaan tuota väriä millään normaalilla<sup>20</sup> pelitavalla.
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).

---

20. ”Normaali” lakien (s. 85) 70 § ja (s. 87) 71 § tarkoittamassa merkityksessä käsittää pelaamisen, joka pelaajan tason huomioon ottaen olisi huolimatonta tai alempitasoista.

## 71 § LUOVUTUKSEN KUMOAMINEN

Kerran tehdyn luovutuksen on pysyttävä voimassa. Kilpailunjohtajan tulee kuitenkin kumota luovutus laissa (s. 98) 79C § vahvistetun oikaisuajan puitteissa,

- A. jos pelaaja on luovuttanut tikin, jonka hänen puolensa tosiasiaassa oli voittanut; tai
- B. jos pelaaja on luovuttanut tikin, jota ei voinut menettää jäljellä olevilla korteilla millään normaalilla<sup>20</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

1. Pelaaja ei saa tahallaan rikkoa lakia, vaikka hän olisi valmis hyväksymään lain määräämän oikaisun.
2. Yleisesti pelaajalla ei ole velvollisuutta kiinnittää huomiota oman puolen tekemään lain rikkomiseen (mutta katso laki (s. 36) 20F § erheellisestä selityksestä, ja katso lait (s. 76) 62A § ja (s. 98) 79A2 §).
3. Pelaaja ei saa yrittää salata rikkomusta, esim. tekemällä uuden revokin, piilottamalla revokkiin kuuluneen kortin tai sekoittamalla korttinsa ennen aikojaan.

---

20. ”Normaali” lakien (s. 85) 70 § ja 71 § tarkoittamassa merkityksessä käsittää pelaamisen, joka pelaajan tason huomioon ottaen olisi huolimaton tai alempitasoista.

C. Tietoisuus mahdollisesta vahingosta

Milloin tahansa kilpailunjohtajan mielestä rikkoja olisi voinut olla tietoinen syyllistyessään 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.

## 73 § TIETOJEN VAIHTO

A. Sopiva tietojen vaihto partnereiden kesken

1. Tietojen vaihto partnereiden kesken tarjoamisen ja pelaamisen aikana tulee toteuttaa vain tarjouksilla ja pelitavoilla, lukuun ottamatta niitä tilanteita, jotka ovat laissa erityisesti hyväksytyjä.
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.
2. Raskain rikkomus partnerisuhteessa on vaihtaa tietoja etukäteen sovituin menetelmin, joita tässä laissa ei ole hyväksytty.

---

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

C. Pelaaja saa luvatonta tietoa partnerilta

1. Kun pelaaja on saanut luvatonta tietoa partnerilta, esim. huomautuksen, kysymyksen, selityksen, eleen, maneerin, liioitellun painotuksen, äänenvaihtelun, kiireen tai epäröinnin, odottamattoman alertin tai alertin lainlyönnin seurauksena, hänen on huolellisesti vältettävä käyttämästä hyväkseen näin saamaansa luvatonta tietoa (Katso laki (s. 30) 16B1a §).
2. Pelaajaa, joka rikkoo C1-momenttia edellä voidaan rangaista, mutta jos vastustaja on kärsinyt vahinkoa katso lakia (s. 30) 16B1a §.

D. Vaihtelut pelitempossa tai maneereissa

1. Vaikka ei aina vaaditakaan, on suotavaa, että pelaajat säilyttävät vakaan tempon ja vaihtelemattomat maneerit. Pelaajien tulisi kuitenkin olla erityisen varovaisia silloin kun vaihtelut voivat tuottaa etua omalle puolelle. Muutoin tahaton vaihtelu tarjoamisen tai pelaamisen tempossa tai maneereissa ei ole rikkomus. Päätelmät tällaisesta vaihtelusta ovat sallittuja vain vastustajille, jotka voivat toimia saadun tiedon nojalla omalla riskillään.
2. Pelaaja ei saa yrittää johtaa vastustajaa harhaan kysymyksellä, huomautuksella tai eleellä; tarjoamalla tai pelaamalla kiirehtien tai epäröiden (kuten singeltonilla miettiminen); maneerilla jolla on tarjottu tai pelattu; tai millään tahalliseksi poikkeamisella oikeasta menettelytavasta (katso myös E2-momentti).

E. Harhautus

1. Pelaaja saa kuitenkin yrittää harhauttaa vastustajaa tarjouksella tai pelaamalla (kunhan harhautusta ei painoteta epätavallisella kiireellä tai epäröinnillä eikä se perustu partnerien keskeiseen salaiseen sopimukseen tai kokemukseen).
2. Jos kilpailunjohtaja katsoo, että syytön pelaaja on tehnyt väärän päätelmän vastustajan kysymyksestä, huomautuksesta, maneerista, pelitempostasta tai vastaavasta, ilman että tällä vastustajalla olisi ollut mitään todennettavaa bridgelistä syytä tekoonsa, ja että tämä vastustaja olisi näin tehdessään

voinut tietää, että teko saattaisi koitua hänen omaksi hyödykseen, kilpailunjohtajan on määrättävä korjattu pistetulos.

## 74 § KÄYTÖS JA ETIKETTI

### A. Oikea asenne

1. Pelaajan pitäisi aina olla kohtelias.
2. Pelaajan pitäisi huolellisesti välttää kaikkia huomautuksia ja asiaankuulumattomia 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. Etiketti

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>21</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.

## **75 § VIRHEELLINEN SELITYS VAI VIRHEELLINEN TARJOUS**

Sen jälkeen kun vastustajille on annettu harhauttava selitys, pelaajien (ja kilpailunjohdajan) vastuut ovat:

---

21. katso laki (s. 89) 73D2 §, kun pelaaja on ehkä tahallaan näyttänyt korttinsa

A. Erehdyksestä seuraa luvatonta tietoa

Riippumatta siitä oliko selitys partnerien sopimuksesta oikea tai väärä, pelaaja tietää, kuultuaan partnerinsa selityksen, että hänen tarjouksensa on tulkittu väärin. Tämä on luvatonta tietoa (katso laki (s. 30) 16A §), joten pelaajan on huolellisesti vältettävä millään tavoin käyttämästä hyväkseen tätä tietoa (katso laki (s. 89) 73C §), muutoin kilpailunjohtajan on määrättävä korjattu pistetulos.

B. Virheellinen selitys

1. Kun partnerien välinen sopimus poikkeaa annetusta selityksestä, tämä selitys on lain rikkomus. Kun tästä rikkomuksesta aiheutuu syyttömälle puolelle, kilpailunjohtajan on määrättävä korjattu pistetulos.
2. Jos pelaaja huomaa erehtyneensä, hänen on ilmoitettava siitä kilpailunjohtajalle ennen lähtökortin pelaamista (tai pelaamisen aikana, jos virhe huomataan myöhemmin) ja korjattava selityksensä. Pelaaja saa kutsua kilpailunjohtajan myös ennen tarjossarjan päättymistä, mutta hänellä ei ole velvollisuutta tehdä niin (katso laki (s. 37) 20F4 §).
3. Pelaajan partneri ei saa tehdä mitään virheellisen selityksen korjaamiseksi tarjoamisen aikana ja jos hänestä tulee puolustuspelaaja, hän kutsuu kilpailunjohtajan paikalle ja oikaisee selityksen sen jälkeen kun jako on pelattu. Jos loppupassin jälkeen pelaajan partnerista tulee pelinviejä tai lepääjä, hänen pitäisi kutsua kilpailunjohtaja paikalle ja oikaista annettu selitys.

C. Virheellinen tarjous

Kun partnerien sopimus on selityksen mukainen, tarjouksen ollessa väärä ja selityksen oikein, ei rikkomusta ole tapahtunut. Selitystä ei saa heti korjata (tai ilmoittaa kilpailunjohtajalle) eikä pelaaja jatkossakaan ole velvollinen tekemään niin. Huolimatta mahdollisesta vahingosta kilpailunjohtajan on jätettävä tulos voimaan (mutta katso laki (s. 38) 21B1b §).

D. Kilpailunjohtajan harkintavalta

1. Pelaajien odotetaan antavan partnerien sopimuksista tarkan selityksen (katso laki (s. 36) 20F1 §) ja epätarkkuus katsotaan väärän tiedon antamiseksi.

2. Kaikkien parin keskinäisten sopimusten ehtona on, että molemmat pelaajat ovat niistä yhteisymmärryksessä ja on rikkomus antaa selitys sopimuksesta, josta ei ole yhteisymmärrystä. Jos kilpailunjohtaja toteaa, että harhaanjohtava selitys ei perustu pelaajien sopimukseen, hän soveltaa lakia (s. 38) 21B §.
3. Kun rikkomus on tapahtunut (kuten edellä B1- ja D2-momenteissa) ja riittävät todisteet tarjouksen merkityksestä on olemassa, kilpailunjohtaja määrää korjatun pistetuloksen perustuen siihen todennäköiseen lopputulokseen johon olisi päädytty, jos vastustajat olisivat saaneet oikean selityksen oikeaan aikaan. Jos kilpailunjohtaja toteaa, että tarjoukselle ei ole sovittua merkitystä, kilpailunjohtaja määrää korjatun pistetuloksen perustuen siihen todennäköiseen lopputulokseen johon olisi päädytty, jos vastustajat olisivat saaneet siitä tiedon.

## 76 § KATSOJAT

### A. Valvonta

1. Katsojien valvonta pelialueella<sup>22</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 kommunikoida istunnon aikana pelaamassa olevan pelaajan kanssa.)

### B. Pöydässä

1. Katsoja ei saa katsoa muuta kuin yhden pelaajan kortit, elleivät kilpailumääräykset toisin salli.

---

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



2. Katsoja ei saa mitenkään reagoida tarjoamiseen tai pelaamiseen jaon aikana.
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>22</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>22</sup> — ellei hän ole pelaaja tai virkailija kilpailussa — on katsojan status, ellei kilpailunjohtaja toisin määrää.

## 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

---

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

### 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

#### YLITIKIT

Jokaisesta ylitikistä (tikit jotka saadaan yli tarjotun määrän)

	Vaaraton vyöhyke	Vaaravyöhyke
Kahdentamattomana	Tikin arvo	Tikin arvo
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 pelinviejältä jäävät puuttumaan sitoumuksesta

	Vaaraton vyöhyke	Vaaravyöhyke
<b>Ensimmäisestä pietistä</b>		
Kahdentamattomana	50	100
Kahdennettuna	100	200
Vastakahdennettuna	200	400
<b>Jokaisesta seuraavasta pietistä</b>		
Kahdentamattomana	50	100
Kahdennettuna	200	300
Vastakahdennettuna	400	600
<b>Lisähyvitys neljännessä ja jokaisesta seuraavasta pietistä</b>		
Kahdentamattomana	0	0
Kahdennettuna	100	0
Vastakahdennettuna	200	0

Jos kaikki neljä pelaajaa passaavat (katso laki (s. 39) 22 §), kumpikin puoli saa nolla tulospistettä.

## **78 § PISTELASKUMENETELMÄT**

### **A. Ottelupistelasku**

Ottelupistelaskua käytettäessä jokainen kilpailija saa vertailussa muihin kilpailijoihin, jotka ovat pelanneet saman jaon, 2 pistelaskuyksikköä (ottelupistettä

tai pisteen puolikasta) jokaisesta huonommasta tuloksesta, yhden pistelaskuyksikön jokaisesta samanarvoisesta tuloksesta ja nolla pistelaskuyksikköä hänen tulostaan paremmista tuloksista.

B. Kansainvälinen ottelupistelasku (IMP-laskenta)

Kansainvälistä ottelupistelaskua käytettäessä jokaisessa jaossa kokonaispisteerotus kahden verrattavan tuloksen välillä muutetaan IMP-pisteiksi seuraavan taulukon mukaan:

Erotus pisteissä	IMP	Erotus pisteissä	IMP	Erotus pisteissä	IMP
0 – 10	0	370 – 420	9	1500 – 1740	17
20 – 40	1	430 – 490	10	1750 – 1990	18
50 – 80	2	500 – 590	11	2000 – 2240	19
90 – 120	3	600 – 740	12	2250 – 2490	20
130 – 160	4	750 – 890	13	2500 – 2990	21
170 – 210	5	900 – 1090	14	3000 – 3490	22
220 – 260	6	1100 – 1290	15	3500 – 3990	23
270 – 310	7	1300 – 1490	16	4000+	24
320 – 360	8				

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

1. Kilpailunjohtaja päättää, onko kyseessä ollut vaatimus tai luovutus, ja jos niin on, soveltaa lakia (s. 85) 69B § tai (s. 87) 71 §.
2. Ellei edellä B1-kohta sovellu, kilpailunjohtaja määrää, mikä tulos merkitään pöytäkirjaan.
3. Jos kilpailunjohtaja kutsutaan vasta kierroksen päätyttyä, molempien puolien tulosta voidaan muuttaa vain, jos hän on vakuuttunut tuloksen olleen se, joka pöydässä saatiin. Muussa tapauksessa hänen tulee jättää merkitty tulos voimaan tai alentaa toisen puolen tulosta nostamatta toisen puolen tulosta.

### C. Virhe tuloksen kirjaamisessa

1. Oikeaksi todetun tuloksen tallentamisessa tai laskennassa sattunut erehdys, olipa sen tehnyt pelaaja tai erityinen kirjaaja, voidaan korjata ennen kuin kilpailun järjestäjän asettama määräaika (määräajat) on kulunut umpeen. Ellei kilpailunjärjestäjä aseta myöhempää<sup>23</sup> määräaikaa, tämä oikaisuvaihe päättyy 30 minuutin kuluttua siitä, kun virallinen lopputulos on julkistettu tarkistusta varten.

---

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

2. Kilpailun järjestäjän suostumuksella voidaan virheellinen tuloskirjaus korjata oikaisuvaiheen päätyttyä, jos kilpailunjohtaja on riittävän varmasti vakuuttunut siitä, että tuloskirjaus on väärä.

## **80 § SÄÄNTELY JA 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. Vyöhykkeen keskusliitto (Euroopassa European Bridge League; suom. huom.) omien turnauksien ja tapahtumien järjestäjänä.
  - c. Kansallinen bridgeliitto (Suomessa SBL; suom. huom.) sen 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>24</sup> niiden apulaisten nimeämisestä, joita kilpailunjohtaja saattaa tarvita,
    - (ii) nimetä muut virkailijat ja määrätä heidän velvollisuutensa ja vastuunsa,
  - h. huolehtia<sup>24</sup> siitä että ilmoittautumiset otetaan vastaan ja rekisteröidään,
  - i. järjestää sopivat peliolosuhteet ja saattaa ne kilpailijoitten tietoon,
  - j. huolehtia<sup>24</sup> tulosten keräämisestä ja laskennasta, sekä siihen perustuvasta virallisesta tulosluettelosta,
  - 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.

---

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

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:

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 lakien (s. 98) 79C § ja (s. 108) 92B § mukaisen oikaisuvaiheen päättymistä,
4. määrätä sovellettavasta oikaisusta ja käyttää hänelle lakien (s. 106) 90 § ja (s. 107) 91 § antamaa valtaa,
5. harkintansa mukaan luopua oikaisusta syyttömän puolen pyynnöstä,
6. sovitella 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 oikein.

## **82 § MENETTELYVIRHEIDEN OIKAISEMINEN**

A. Kilpailunjohtajan velvollisuus

Kilpailunjohtajan velvollisuutena on oikaista menettelyvirheet ja pitää huoli, että pelaaminen jatkuu 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 epäsäännöllisyydestä, 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 vahinkoa sellaisesta epäsäännöllisyydestä, josta laki ei suo oikaisua, hän määrää korjatun pistetuloksen (katso laki (s. 24) 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 omaan parhaaseen arvioonsa näytöstä, eli ottamaan huomioon keräämiensä todisteiden painoarvon.
2. Jos kilpailunjohtaja tällöin on vakuuttunut siitä, että on saanut selville tosiasiat, hän antaa ratkaisun lain (s. 103) 84 § mukaan.

B. Tosiasiat eivät selvitettävissä

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

## 86 § JOUKKUEKILPAILU

A. Korvaava brikka

Kilpailunjohtajan ei saa käyttää hänelle laissa (s. 18) 6 § annettua valtaa määrätä brikka jaettavaksi uudelleen, jos ottelun lopputulos ilman tätä jakoa saattaisi jo olla kilpailijan tiedossa. Sen sijaan hän antaa korjatun pistetuloksen.

B. Tulos saavutettu toisessa pöydässä

1. Yksi tulos saavutettu

Kun kilpailunjohtaja antaa korjatun pistetuloksen joukkuekilpailussa ja toisen pöydän, samojen kilpailijoiden, saavuttama tulos suosii selvästi toista puolta, tulee kilpailunjohtajan antaa korvaava korjattu pistetulos (katso laki (s. 25) 12C1c §, mutta useamman korjatun tuloksen tapauksessa katso B2-momentti alla).

2. Useampi tulos saavutettu yhdessä tai useammassa pöydässä<sup>25</sup>

Kun joukkuekilpailussa on saavutettu kaksi tai useampi vertailukelvoton tulos tai kun tämä laki muutoin vaatii kilpailunjohtajaa antamaan useamman korjatun pistetuloksen:

---

25. Sisältäen tuloksia virheellisistä jaoista

- a. Kun kukaan pelaajista ei ole syyllinen, kilpailunjohtajan tulee kumota jako (jaot) ja määrätä yksi tai useampi prosenttipistetulos (katso laki (s. 25) 12C2 §) tai jos aikataulu sallii, pelata yksi tai useampi korvaava jako (mutta katso A-momentti yllä).
  - b. Jos vain toinen puoli on syyllinen, kilpailunjohtajan tulee antaa syyttömälle puolelle kustakin jaosta joko prosenttipistetulojen keskitulos plus (katso laki (s. 25) 12C2b §) tai korvaava korjattu pistetulos, kumpi niistä on heille edullisempi. Rikkonut puoli saa tuloksena vastustajalle annetun tuloksen vastatuloksen.
  - c. jos molemmat puolet ovat syyllisiä, kilpailunjohtaja tulee kumota jaot ja antaa yksi tai useampi prosenttipistetulos (katso laki (s. 25) 12C2 §).
3. Säännöistä Vastaava Liitto voi antaa erilaiset ohjeet tilanteisiin, joissa jaot on pelattu vain yhdessä pöydässä samojen tai useamman kilpailijan kesken. Kustakin jaosta annettava tulos voi poiketa B2-momentin kuvaamista säännöistä, mutta jos vaadittu säännöstö puuttuu kilpailunjohtaja kuitenkin toimii kuten yllä määrätään.

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

### B. Sotkeutuneen jaon tuloslaskenta pari- ja henkilökohtaisessa kilpailussa

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.)

- C. Sotkeutuneen jaon tuloslaskenta joukkuekilpailussa  
Katso laki (s. 104) 86B2 §.

## **88 § PISTEHYVITYKSEN ANTAMINEN**

Katso laki (s. 25) 12C2 §.

## **89 § OIKAISU HENKILÖKOHTAISessa KILPAILUSSA**

Katso laki (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.

- 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 (katso laki (s. 19) 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. hidasteleminen kilpailumääräysten tai kilpailunjohtajan ohjeiden noudattamisessa.

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

### **A. Kilpailunjohtajan valtuudet**

Suorittaessaan tehtäväänsä järjestyksen ja kurin säilyttämiseksi kilpailunjohtajalla on valta määrätä kurinpidollisia pisterangaistuksia tai poistaa kilpailusta pelaaja tai kilpailija menossa olevan istunnon tai sen osan ajaksi. Kilpailunjohtajan päätös tässä tapauksessa on lopullinen (katso laki (s. 109) 93B3 §).

### **B. Oikeus diskata**

Kilpailunjohtajalla on valta perustellusta syystä diskata pelaaja tai kilpailija; päätös on alistettava kilpailunjärjestäjän hyväksyttäväksi.

## **92 § OIKEUS MUUTOKSENHAKUUN**

### **A. Kilpailijan oikeus**

Kilpailijalla tai joukkueen kapteenilla on oikeus hakea muutosta jokaiseen kil-

pailunjohtajan hänen pöydässään antamaan päätökseen. Jokaiseen sellaiseen pyyntöön, joka katsotaan täysin aiheettomaksi, voidaan kohdistaa kilpailumääräyksissä säädetty 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 määräaikaa.

**C. Miten muutosta haetaan**

Kaikki pyynnöt kilpailunjohtajan päätöksen muuttamiseksi 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 muutoksenhakusiht, ellei muutoksenhakukomiteaa ole (tai vastaavaa järjestelyä lain (s. 100) 80B2k § mukaisesti ei ole tehty), tai jos komitea ei voi toimia häiritsemättä kilpailun sujuvaa kulkua.

**B. Muutoksenhakukomitea on käytettävissä**

Jos komitea (tai valtuutettu vaihtoehto) 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 ratkaistaviksi.
3. Päätäessään muutoksenhausta komitea (tai valtuutettu vaihtoehto) 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 lain (s. 107) 91 § 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 säädetty seuraamus.
2. Vastuunalainen kilpailunjohtaja tai tarkastava elin 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 määrätylle elimelle. Tämän ratkaisut ovat sitovia sekä muutoksenhaun osapuolille että Säännöistä Vastaavalle Liitolle.  
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>26</sup>

---

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

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



## Lain optiot

SBL:n lakitoimikunta on päättänyt alla olevista optioista. Muissa tapauksissa käytetään lain oletusarvoa.

**1B §, s. 16** Korttien kuvapuolen ei tarvitse olla symmetrinen.

**12C2b §, s. 25** Prosenttipistetulos keskipeli plus (A+) voi vaihdella lakien 78D, 86B ja 12B2d mukaisesti.

**12C2d §, s. 26** Mikäli pelaamattomia jakoja on 3, Määrätään 2 jaosta A+. Mikäli pelaamattomia jakoja on 4 tai enemmän, määrätään vähintään 2 jaosta mutta korkeintaan 40% jaoista (matemaattinen pyöristys tasamäärään jakoja) A+ ja muista A.

**18F §, s. 34** Tarjoukset tulee tehdä tarjouslaatikoilla.

**20F1 §, s. 36** SBL:n kilpailumääräykset sääntelevät tilanteet, joissa käytetään kirjallisia kysymyksiä.

**20G3 §, s. 37** SBL:n systeemipolitiikka määrittelee tilanteet, jolloin pelaaja saa katsoa omaa konventiokorttiaan tai muistiinpanojaan tarjous- ja pelivaiheen aikana.

**40A1b §, s. 52** SBL:n kilpailumääräysten mukaan jokaisella parilla tulee olla kaksi samansisältöistä konventiokorttia, jotka on asetettava pöydälle vastustajien saataville välittömästi parin tullessa pöytään.

**40B1b §, s. 52** SBL:n systeemipolitiikka määrittää partnerien välisten sopimusten sääntelyn.

**40B1c §, s. 53** SBL:n systeemipolitiikka määrittää partnerien välisten sopimusten sääntelyn.

**40B2a(v) §, s. 53** SBL:n systeemipolitiikka määrittää rajoitukset psyykkaamiselle keinotekoisilla tarjouksilla; toistaiseksi ei rajoituksia ole.

**40B2c §, s. 53** Lain oletusarvoa ja lisäksi pelinviejä saa katsoa vastustajan konventiokorttia koko pelaamisen ajan.

**70E2 §, s. 86** Väri on pelattava siten, että aina pelataan värin korkein kortti ("latvas-ta")

## Hakemisto

### Aakkostettu pakka, 10

6D2 §, 18

Lain 6 § alaviite 1, 18

*Huom, katso Pakka*

### Alert, 10

Laiminlyönti

Luvaton tieto

16B1 §, 73C §, 30, 89

Virheellinen selostus 20F5a §, 37

Sopimuksista ilmoittaminen

40B2a(iii) §, 53

Tarpeeton alert

Luvaton tieto

16B1 §, 73C §, 30, 89

### Aloituskortti, 10

Kuvapuoli alaspäin 41A §, 55

Näkyviin käännettynä 41C §, 55

Väärällä vuorolla 54 §, 70

### Apuvälineet

Muistin, laskennan tai

tekniikan tueksi 40B2d §, 54

### Arvokortti, 10

#### Arvo

Arvon nimeäminen pelinviennissä

46B3 §, 62

Epätäydellinen arvon nimeäminen

46B1 §, 46B5 §, 62

Korttien ja värien 1 §, 16

Pelin vaihtoehtojen 18E §, 34

### Asiaankuulumaton, 10

### Brikan suunta ja sijoittaminen 7A §,

19

### Brikka, 10

Brikan sijoittaminen 7A §, 19

Jakaja ja vyöhykkeet 2 §, 16

Kilpailubrikka 2 §, 16

Korttien ottaminen brikasta 7B §,  
19

Korttien palauttaminen brikkaan  
7C §, 20

Monistaminen 6F §, 19

Normaali pelaaminen mahdotonta  
12A2 §, 24

Siirtyminen 8A §, 20

Sotkeentunut jako 86B2 §, 87 §,  
104, 105

Väärä brikka 15 §, 28

*Huom, katso Jako*

### Ennenaikainen

Epäsäännöllisyyden korjaaminen  
9C §, 22

26B §, 42

Puolustuspelaajan lähtö tai pelaaminen  
57 §, 72

### Epäsäännöllisyys, 10

Ehkäiseminen 9A3 §, 21

Ei enempiä toimia 9B2 §, 22

Ennenaikainen korjaaminen  
9C §, 22

26B §, 42

Huomion kiinnittäminen 9A §, 21

Katsojan aiheuttama 76C2 §, 94

Kilpailunjohtajan kutsuminen  
9B1a §, 22

- 9B1b §, 22  
Kun huomio on kiinnitetty 9B §, 22  
Menettelytapa epäsäännöllisyyden jälkeen 9 §, 21  
Oikaisun arvioiminen 10 §, 22  
Oikeuksien säilyttäminen  
9B1c §, 22  
9B1d §, 22  
Pelaajan oikeudet 9B1c §, 22  
Tietoisuus mahdollisesta vahingosta 72C §, 88  
Valintamahdollisuus epäsäännöllisyyden jälkeen 10C §, 23  
Vastapuolen oikeudet 9B1d §, 22  
*Huom, katso Rikkomus*
- Erehtyminen**  
Tarjouksessa vai selityksessä 21B1b §, 75 §, 38, 91
- Eriyiset partnerien sopimukset**  
40B §, 52  
*Huom, katso Partnerien sopimukset*
- Erot partnerien toimissa**  
Partnerien sopimukset 40A4 §, 52  
Pelityyli ja arviointi 40A4 §, 52
- Harhautus** 73E §, 89  
**Henkilökohtainen kilpailu** 12C3 §, 26  
**Hyvitys, jota laki ei määrää** 12A1 §, 24  
**Hyvityspisteet**, 10  
77 §, 95
- IMP** (International matchpoint), 11  
78B §, 97
- Istunto**, 10  
Eri merkityksiä  
Määritelmät, 4 §, 12C2 §, 91, 10, 17, 25, 107  
Istunnon aika 80B2c §, 100  
Istunnon päättyminen 8C §, 21  
Kilpailijan poistaminen 91A §, 107  
Paikallaan istuvan pelaajan vastuu 7D §, 20  
Paikkojen määräytyminen 5 §, 17  
Partnerisuhteet istunnon aikana 4 §, 17  
Pelaajan poistaminen 91A §, 107  
Saavutettu tulos istunnon aikana 12C2 §, 25
- Jakaja ja vyöhykkeet** 2 §, 16  
**Jakaminen** 6B §, 18  
Ei uudelleen jakamista 86A §, 104  
Eri menetelmät jakamiseen tai etukäteen jakamiseen 6E4 §, 19  
Jakaminen sekoittamatta aakkostetusta pakasta; ei tulosta 6D2 §, 18  
Kilpailunjohtajan määräyksestä uusi jakaminen 6D3 §, 19  
Kilpailunjohtajan vaihtoehdot sekoittamiseen ja jakamiseen 6E §, 19  
Kortit jaettu väärin tai kuvapuoli paljastunut 6D1 §, 18  
Uudelleen jakaminen 6D §, 18
- Jako**, 10  
6B §, 18

Ei tulosta, jakaminen sekoittamatta 6D2 §, 18	Kumoutuminen 19C §, 35
Ei uudelleen jakamista joukkuekilpailussa 86A §, 104	Laillinen 19A1 §, 34
Eri menetelmät jakamiseen tai etukäteen jakamiseen 6E4 §, 19	Oikea muoto 19A2 §, 34
Kilpailunjohtajan määräyksestä uusi jakaminen 6D3 §, 19	Pisteet pistelasku 77 §, 94
Kilpailunjohtajan vaihtoehdot jakamiseen 6E §, 19	Pistelasku 36C §, 50
Kortit jaettu väärin tai kuvapuoli paljastunut 6D1 §, 18	Väärällä vuorolla 32 §, 47
Uudelleen jakaminen 6D §, 18	vastaava tarjous 23A §, 32A2 §, 39, 48
Väärän jaon pelaaminen 15 §, 28	Virheellisesti mainittu sitoumus 19A3 §, 34
<b>Joukkue</b> , 10	<b>Kansainvälinen ottelupistelasku</b>
<i>Huom, katso</i> Kilpailija	Määritelmät, 78B §, 11, 97
<b>Joukkuekilpailu</b> 86 §, 104	<b>Katsoja</b> 76 §, 93
Epätasapainotettu tuloskorjaus Cup-kilpailussa 12C4 §, 26	Aiheuttaa epäsäännöllisyyden 76C2 §, 94
Korvaava brikka 86A §, 104	Katsojaksi määrittely 76D §, 94
86B2a §, 105	Osallistuminen peliin 76C §, 94
Tulos saavutettu toisessa pöydässä 86B §, 104	Pöydän ääressä 76B §, 93
Virheellinen jako 86B2 §, 104	Valvonta 76A §, 93
<b>Kahdennettu sitoumus</b> 19D §, 35	<b>Keinotekoinen tarjous</b> , 11
Pistelasku 36C §, 77 §, 50, 94	40B1c §, 53
<b>Kahdennus</b> , 11	Keinotekoinen passi, 11 30C §, 46
Kelvoton	Psyykinen tarjous 40B2a(v) §, 53
19A §, 34	<b>Kelvoton tarjous</b> 35 §, 49
27B3 §, 43	<b>Kertaaminen</b>
36 §, 49	Erehdyksen korjaaminen 20E §, 36
	Loppupassin jälkeen 20C §, 35
	Meneillään oleva tikki 66A §, 80
	Oma viimeksi pelattu kortti 66B §,

- 80  
Omalla tarjousvuorolla 20B §, 35  
Pelatut tikit 66C §, 81  
Pelitapahtumat pelin jälkeen  
65C §, 80  
Sitoumus 41C §, 55  
Tarjoukset 20 §, 35  
Tarjoussarjan  
20C2 §, 41B §, 35, 55  
Vastustaja antaa vastauksen 20D §,  
36  
**Keskipeli** 12C2a §, 25  
*Huom.* ”keskipeli” ei ole identtinen  
tuloksen ”nolla” kanssa, 25  
**Keskipeli miinus**  
12C2 §, 25  
**Keskipeli plus**  
12C2 §, 86B2 §, 25, 104  
**Keskittymisen herpaantuminen**  
25A2 §, 41  
45C4b §, 60  
**Kierros**, 11  
Päätyminen 8B §, 20  
Viimeisen kierroksen päätyminen  
8C §, 21  
**Kilpailija**, 11  
**Kilpailu**, 11, 14  
**Kilpailunjohtaja** 81 §, 100  
Asema 81A §, 100  
Harkintavalta 12 §, 24  
Kilpailusta poistaminen 91A §, 107  
Oma erehdys 82C §, 102  
Paikalle kutsuminen 9B1 §, 22  
Pelaajan diskaaminen 91B §, 107  
Ratkaisun alistaminen 83 §, 102  
Tehtävien siirto 81D §, 102  
Valtuudet 81C §, 101  
Vastuut 81B §, 101  
**Kilpailun järjestäjä** 80B §, 99  
Etukäteisjärjestelyt 80B2b §, 100  
Ilmoittautumisen ehdot 80B2d §,  
100  
Ilmoittautumisten hyväksyminen  
ja kirjaaminen 80B2h §, 100  
Istunnon aika 80B2c §, 100  
Kilpailumääräykset 78D §, 97  
Kilpailunjohtajan avustajien  
nimittäminen 80B2g(i) §, 100  
Kilpailunjohtajan nimittäminen  
80B2a §, 100  
Lisämääräysten antaminen  
80B2f §, 100  
Muun avustavan henkilöstön  
nimittäminen 80B2g(ii) §, 100  
Muutoksenhaun aika 92B §, 108  
Muutoksenhaut  
80B2k §, 93A §, 100, 108  
Oikaisuvaihe 79C §, 98  
virheen korjaus määräajan jäl-  
keen 79C2 §, 99  
Peliolosuhteet 80B2i §, 100  
Säännöistä vastaava liitto järjestä-  
jänä 80B1 §, 99  
Tarjoaminen ja pelaaminen, ehdot  
ja erityiset ehdot 80B2e §, 100  
Tehtävien siirto  
kilpailunjohtajalle 80 § alaviite,  
100

Tulosten laskeminen 80B2j §, 100

Valtuudet ja velvollisuudet

80B2 §, 100

Muut lakiin liittyvät 80B2l §, 100

Valtuuksien ja velvollisuuksien  
siirto 80B1 §, 99

**Kohteliaisuus** 74A1 §, 90

**Kohtuus** 12C1c §, 25

**Kohtuuttoman ankara tai edullinen  
oikaisu** 12B2 §, 24

**Konventiokortti**

40B2a(ii) §, 53

Konventiokortin katsominen

oma 20G3 §, 40B2b §, 37, 53

vastustajan 40B2c §, 53

**Korjattu pistetulos**, 11

Epäsäännöllisyyden virheellinen  
oikaisu 12A3 §, 24

Erittäin vakava virhe

12C1e §, 25

Hyvitys, jota laki ei anna 12A1 §,  
24

Joukkuekilpailu

12C4 §, 86 §, 26, 104

Keskipeli 12C2a §, 25

Keskipeli miinus 12C2a §, 25

Keskipeli plus

12C2a §, 86B2b §, 25, 105

Kilpailunjohtajan aloite 12A §, 24

Korkeariskinen toimi

12C1e §, 25

Korvaava korjattu pistetulos

12C1 §, 86B1 §, 86B2b §, 24,  
104, 105

Määrääminen 12C §, 24

Normaali pelaaminen ei ole  
mahdollista

12A2 §, 12C2 §, 24

Pelaajan pyyntö 12A §, 24

Prosenttipistetulos

12C1d §, 12C2 §, 86B2 §, 25,  
104

Vahinko 12B1 §, 24

**Kortti**

Arvo 1A §, 16

Herpaantuminen 45C4b §, 60

Kortti on pelattu 45C §, 59

Korttien (tikin) tarkastaminen

7B3 §, 66 §, 20, 80

Korttien laskeminen 7B2 §, 19

Lepääjä osoittaa kortin 45F §, 61

Lepääjä ottaa väärän kortin 45D §,  
60

Lepääjän kortin

epätäydellinen määrääminen  
46B §, 61

erheellinen määrääminen 46B §,  
61

oikea määrääminen 46A §, 61

tarkoittamaton määrääminen  
45C4b §, 46B §, 60, 61

Nähty kortti, 12

pelinviejän kortti 48 §, 64

puolustajan kortti 49 §, 64

tarjoamisen aikana 24 §, 40

Osoitettu tai nimetty kortti

45C4a §, 60

Ottaminen brikasta

7B1 §, 19	12C1 §, 24
Väärä brikka 15 §, 28	<i>Huom, katso</i> Korjattu pistetulos
Palauttaminen brikkaan 7C §, 20	<b>Korvaava pelaaja</b> 4 §, 17
Pelattu 45 §, 59	<b>Kurinpitorangaistus</b> 91A §, 107
Pitäminen omassa hallinnassa	<b>Kysymykset</b>
7B3 §, 20	20 §, 35
Puuttuva 14 §, 27	Luvaton tieto
Puuttuvaa korttia ei löydy 14A2 §, 27	16B1a §, 73C §, 75 §, 30, 89, 91
Rangaistuskortti	Partneria hyödyttääkseen 20G1 §, 37
49 §, 50 §, 64	Passaamaan veloitettu
kaksi tai useampia 51 §, 67	20B §, lain 20 § alaviite 7, 35, 36
Rangastuskortti	Tarjouksista tehtävät päätelmät
pelaamisen laiminlyönti 52 §, 68	20F1 §, 20F2 §, 36
Sekoittaminen ja jakaminen 6 §, 18	Tarjouksista, joita ei tehty, mutta joilla on merkitystä
Sekoittaminen pelaamisen jälkeen	20F1 §, 20F2 §, 36
7C §, 20	Tarjouksista, joita ei tehty, mutta joilla vaikutusta
Symmetrinen kuvapuoli 1B §, 16	20F1 §, 20F2 §, 36
Symmetrinen selkäpuoli 1C §, 16	Tarjouksista, jotka ontehty
Takaisin otettu kortti 16C §, 47 §, 31, 62	20F1 §, 20F2 §, 36
Tarkoittamattoman lepääjän kortin määräämisen oikaisu 45C4b §, 60	Tarjouksista, jotka tehty
Viides tikkiin pelattu kortti	20F1 §, 20F2 §, 36
45E §, 61	Tarjoussarjasta, ennen aloituskorttia
Väärä määrä 13 §, 26	41B §, 55
<b>Korttien laskeminen</b> 7B2 §, 19	Väärän vastauksen saadakseen
<b>Korvaava brikka</b>	20G2 §, 37
6D3 §, 18	Yhdestä ainoasta tarjouksesta
Joukkuekilpailussa	20F3 §, 36
86A §, 104	<b>Käsi</b> , 11
86B2a §, 105	15 §, 28
<b>Korvaava korjattu pistetulos</b>	<b>Käytös</b> 74 §, 90

**Lain tulkinta** 81C2 §, 101

**Laki** Ei määrää oikaisua 12A §, 24

**Laskemisen apuvälineet** 40B2d §, 54

**Lepääjä**, 11

Korttien levittäminen pöytään

41D §, 56

Lepääjä osoittaa kortin 45F §, 61

Lepääjä ottaa väärän kortin 45D §,  
60

Oikeuksien rajoitukset

43A1 §, 57

43A2 §, 57

43B §, 57

Pelattavan kortin määrääminen  
pöydästä 46 §, 61

Puolustuspelaaja näyttää korttinsa  
43A3 §, 57

Rajoitetut oikeudet 42B §, 56

Rajoittamattomat oikeudet 42A §,  
56

**Looginen vaihtoehto**

Määritelmä 16B1b §, 30

Selkeästi parempi  
pelitapa 16B1a §, 30

**Loppupassi, Tarjousten kertaaminen**

20C §, 35

**Luovutus**

68 §–71 §, 83–87

Kiistetty 70A §, 85

Kumoaminen 71 §, 87

Luovutuksen tai vaatimuksen hy-  
väksyminen 69 §, 84

Luovutuksen tai vaatimuksen pe-  
ruuttaminen 69B §, 85

Luovutuksen tai vaatimuksen täyt-  
tymishetki 69A §, 84

Määritelmä 68B1 §, 83

Normaali pelitapa 70 (alav. 25) §,  
86

Pelaaminen keskeytyy 68D §, 84

Pelaaminen voi jatkua, jos kaikki  
pelaajat suostuvat 68D2b §, 84

Peli jatkuu partnerin  
vastustettua 68B2 §, 83

**Luovutus**

Normaali pelitapa 70 §alaviite, 87

**Luovutus**

*Huom, katso* Vaatimus

**Luvallinen tieto**

16 §, 30

Ennen jaon aloittamista omattu; tä-  
tä laki ei estä 16A1d §, 30

Kilpailumääräysten vaatimukset  
16A2 §, 30

Lailliset tarjoukset ja pelitavat  
16A1a §, 30

Perustuu lakiin tai määräykseen  
16A1c §, 30

Peruutetuista toimista saatu tieto,  
syytön puoli 16C1 §, 31

Tuloksen arviointi

16A2 §, 30

Vastustajan pelitapa  
16A2 §, 30

**Luvaton tieto**

16 §, 30

Asiaankuulumaton tieto  
muualta saatu 16D §, 31



partnerilta saatu 16B §, 73C §, 30, 89	53 §, 54E §, 55 §, 69–71
Looginen vaihtoehto määritelmä 16B2b §, 30 parempi pelitapa 16B1a §, 30	puolustajan pelaama 53 §, 54 §, 56 §, 69–72 virheellinen tieto 47E1 §, 63
Peruutettu toimi rikkonut puoli 16C2 §, 31	
<b>Lähtökortti, 12</b>	<b>Maalaus, 12</b>
Aloituskortti, kuvapuoli alaspäin 41A §, 55 näkyviin käännettynä 41C §, 55	Ennen passia väärällä vuorolla 30B §, 45 Erehdys 21B1b §, 75 §, 38, 91 Erilaiset menetelmät 18F §, 34 Oikea muoto 18A §, 33 Pelin vaihtoehtojen järjestys 18E §, 34 Riittämätön maalaus 27 §, 42 joka hyväksytään 27A1 §, 42 jota ei hyväksytä 27B §, 43 väärällä vuorolla 27A2 §, 31 §, 43, 46 Riittävä 18C §, 33 Seitsemän pistetikkiä ylittävä 38 §, 51 Tarjoussarjan päätyttyä 39 §, 51 Vastaava tarjous 23A §, 39 Väärällä vuorolla 31 §, 46 Vastaava tarjous 23A §, 39 Väärään selitykseen perustuva 21B1b §, 75 §, 38, 91 Ylittäminen 18B §, 33 <i>Huom, katso Tarjous</i>
Ei hyväksytty 54D §, 71 55B §, 71	
Kyvyttömyys lähteä vaaditulla ta- valla 59 §, 74	
Puolustajan ennaaikainen lähtö tai pelaaminen 57 §, 72	
Rajoitukset, jos on rangaistuskortti 50–51 §, 65–68 kun tarjous on peruutettu 26 §, 42	
Samanaikaiset 58 §, 73	
Väärällä vuorolla 53–56 §, 69–72 hyväksytty 53–55A §, 56A §, 69–72 kolmastoista tikki 53 § alaviite, 69 kuvapuoli alaspäin 41A §, 47E2 §, 55, 63 kuvapuoli näkyviin käännettynä 54 §, 70 pelinviejän pelaama	<b>Menettelytapa</b> Kilpailunjohtajan asema ja tehtävät

- 81 §, 82A §, 100, 102  
Kilpailunjohtajan erehdys 82C §, 102  
Menettelyvirheen oikaisu 82 §, 102  
Oikea, *katso* Oikea menettelytapa  
Pelaaminen 44 §, 58  
Revokin täytyttyä 64 §, 78  
Tarjousvaihe, *katso* Tarjousvaihe  
Vastuu oikeasta menettelystä 7D §, 20
- Menettelytaparangaistus**  
90 §, 106  
Henkilökohtainen kilpailu 12C3 §, 26  
Hidas pelaaminen 90B2 §, 106  
Kilpailunjohtajan valtuudet 90A §, 106  
Korttien väärä sijoittaminen brikkaan 90B6 §, 107  
Menettelyvirheet 90B7 §, 107  
Myöhästely 90B1 §, 106  
Ohjeiden noudattamatta jättäminen 90B8 §, 107  
Rangaistavat rikkomukset 90B §, 106  
Rangaistavuuden rajat 90A §, 106  
Toisen kortteihin koskeminen 90B5 §, 107  
Tulosten vertailu 90B4 §, 107  
Äänekäs keskustelu 90B3 §, 106
- Monistaminen**  
Brikan monistaminen 6F §, 19
- Muistin apuvälineet** 40B2d §, 54
- Muutoksenhaku**  
92 §, 93 §, 107, 108  
Ei muutoksenhakukomiteaa 93A §, 108  
Järjestelyt 80B2k §, 93A §, 100, 108  
Kansallinen liitto  
alistaminen liitolle 93C2 §, 109  
jatkomenettely 93C1 §, 109  
omat määräykset 93 § alaviite 29, 109  
pois jättäminen tai lieventäminen 93C3b §, 109  
päättää lopullisesti 93C2 §, 109  
siirto komitealle 93C3a §, 109  
Kapteeni 92A §, 92D §, 107, 108  
Kilpailijan oikeus muutoksenhakuun 92A §, 107  
Kilpailunjohtajan välityksellä 92C §, 108  
Komitea asetettuna 93B §, 108  
Komitea, valtuutettu vaihtoehto 93B3 §, 109  
Komitean valtuudet 93B3 §, 109  
Lain soveltamiseen rajoittuva 93B1 §, 108  
Mahdollisuudet jatkaa muutoksenhakua 93C §, 109  
Menettelytavat 93 §, 108  
Muutoksenhakuoikeudesta tiedottaminen 83 §, 102  
Määräaika 92B §, 108  
Perusteeton muutoksenhaku

- 92A §, 93C1 §, 107, 109  
Ratkaistavat tapaukset 93B2 §, 109  
Vastuussa oleva kilpailunjohtaja  
valtuudet ja vastuu 93 §, 108  
Yksimielisyys muutoksenhaussa  
92D §, 108
- Nähty kortti, 12**  
Pelinviejän 48 §, 64  
Puolustajan 49 §, 64  
Revokki 64B3 §, 78  
Tarjoaminen 24 §, 40
- Nautittavuus**  
Pelin nautittavuus 74A2 §, 90
- Nolla tulospistettä 77 §, 94**
- Normaali peli mahdotonta 12A2 §, 24**
- Näytön arviointi 85A1 §, 104**
- Oikaisu, 12**  
Epävarmat kohdat 84D §, 103  
Jota laki ei määrää 12A1 §, 24  
Katsojan aiheuttama epäsäännöllisyys 76C2 §, 94  
Kohtuuttoman ankara tai edullinen  
12B2 §, 24  
Luopuminen 10B §, 81C5 §, 22,  
101  
Määrääminen  
10 §, 22  
mahdollisuus valita 10C §, 23  
toimeenpano tai luopuminen  
10B §, 22  
vain kilpailunjohtaja 10A §, 22  
Oikaisuoikeuden menettäminen  
11 §, 23
- kilpailunjohtaja oikaisee vain  
toisen puolen tuloksen 11A §,  
23  
menettelytaparangaistus 11B §,  
90 §, 23, 106  
Revokki, *katso* Revokki  
Valta oikaisuun 10A §, 22  
Virheellinen 12A3 §, 24  
*Huom, katso* Korjattu pistetulos
- Oikaisuaika 79C §, 98**
- Oikaisun määräämisvalta 10A §, 22**
- Oikaisusta luopuminen**  
10B §, 81C5 §, 22, 101
- Oikea menettelytapa**  
74C §, 90  
90 §, 106  
Aiheettomat huomautukset  
74B2 §, 90  
Epäkohtelias kilpailunjohtajan kutsuminen 74B5 §, 90  
Etiketin loukkaaminen;  
esimerkkejä 74C §, 90  
Etiketti 74B §, 90  
Hitaasti pelaaminen  
liioitellen 90B2 §, 106  
tarpeettomasti 74B4 §, 90  
Huomion kiinnittäminen tapahtumaan 74C4 §, 91  
Kohteliaisuus 74A1 §, 90  
Kortin ottaminen kädestään  
74B3 §, 90  
Pelin nautittavuus 74A2 §, 90  
Puuttuva mielenkiinto pelin jatkoon

74C6 §, 91	Suunnan tai pöydän vaihtaminen
Pöydästä poistuminen tarpeetto- masti	5B §, 17
74C8 §, 91	<b>Pakka Määritelmät</b> , 1 §, 12, 16
Riittämätön huomio peliin 74B1 §, 90	<b>Pakolliset tauot</b> 73A2 §, 88
Vaatus noudattaa yhdenmukais- ta toimintaa 74A3 §, 90	<b>Parikilpailun pistelasku</b> 78A §, 96
Vastustajan hämmettäminen	<b>Parit</b> 4 §, 17
hitaasti pelaten 74C7 §, 91	<b>Partneri</b> , 12
nopeasti pelaten 74C7 §, 91	Luvatun tieto partnerilta 16B §, 30
tempoa vaihdellen 74C7 §, 91	<b>Partnerien sopimukset</b>
<b>Oikeudet</b>	40 §, 52
Kilpailunjohtaja on kutsuttu	Apuvälineet muistin, laskennan tai
pelaajan 9B1c §, 22	tekniikan tueksi 40B2d §, 54
vastustajan 9B1d §, 22	Erityinen sopimus 40B §, 52
Lepääjän 42 §, 56	Ero partnerien pelityylissä
<b>Oletettu pelinviejä</b> , 12	ja arvionnissa 40A4 §, 52
21B1a §, 38	Ero partnerien toimissa 40A4 §, 52
54A §, 70	Keinotekoinen merkitys 40B1c §, 53
<b>OPV (Oikeanpuoleinen vastustaja)</b> ,	Konventiokortin katsominen
12	oma 20G3 §, 40B2b §, 37, 53
<b>Osamerkintä</b> , 12	vastustajan 40B2c §, 53
Pistelasku 77 §, 95	Konventiokortti 40B2a(ii) §, 53
<b>Ottelupiste</b> Määritelmät, 78A §, 12, 96	Korjattu pistetulos
<b>Päättymisen</b>	40B3a §, 54
Istunnon päättymisen 8C §, 21	40B4 §, 54
Kierroksen päättymisen 8B §, 20	40B5b §, 54
Viimeisen kierroksen päättymisen	Luvatun
8C §, 21	40B4 §, 54
<b>Pöytien järjestäminen</b> 3 §, 17	90 §, 106
<b>Paikkojen määräytyminen</b>	Nimenomainen 40A1a §, 52
5 §, 17	Paljastamaton
	40A3 §, 52
	40B3 §, 54
	40C1 §, 54

Paljastaminen	passata 37 §, 50
kaikki erityinen tieto 40B5a §, 54	Väärällä vuorolla
osittainen 40B5b §, 54	30 §, 45
päätelmät 40B5a §, 54	keinotekoinen 30C §, 31 §, 46
rikkomus 40B3 §, 54	vastaava tarjous 23A §, 39
toistuva rikkomus 40B3 §, 90 §, 91 §, 54, 106, 107	<b>Pelaajat</b>
Poikkeaminen	3 – 5 §, 17
40A3 §, 52	Siirtyminen 8A §, 20
40C1 §, 54	<b>Pelaaminen, 12</b>
40C2 §, 55	Ennenaikainen 57 §, 72
Psyykinen tarjous	Epäsäännöllisyyden jälkeen
40A3 §, 52	60A §, 74
40C1 §, 54	Kyvyttömyys
40C2 §, 55	pelata vaaditulla tavalla 59 §, 74
keinotekoinen 40B2a(v) §, 53	tunnustaa väriä 44D §, 58
Sanattomasti sovittu	Laittoman pelaamisen jälkeen
40A1a §, 52	60 §, 74
40C1 §, 54	Lähtökortti 44A §, 58
Sopimuksen vaihtaminen vastusta- jan	Menettely 44 §, 58
tekemän epäsäännöllisyyden	Pelaamisen alkaminen 41 §, 55
jälkeen 40B2a(iv) §, 53	Samanaikainen 58 §, 73
Tiedon välittymisen tapa	Seuraavat kortit tikkiin 44B §, 58
40A2 §, 52	Vaatus tunnistaa väriä 44C §, 58
73C §, 89	<b>Pelatun kortin takaisin ottaminen</b>
Velvollisuus selvittää ennen pelin alkamista 40A1b §, 52	47 §, 62
<b>Passaamaan velvollisen toimi</b>	Väärään tietoon perustuen 47E §, 63
Vastapuolta vahingoittava 37 §, 50	<b>Pelialue</b> 76 § alaviite, 93
<b>Passi, 12</b>	<b>Pelin kierto, 13</b>
Pakotettu passi vahingoittaa	<b>Pelin vaihtoehdot, 13</b>
syytöntä puolta 72C §, 88	Arvot 1 §, 18E §, 16, 34
Toiminta vastoin velvollisuutta	<b>Pelinviejä, 13</b>
	kun aloituskortti pelattu väärästä kädestä 54A §, 70

- Pelitekniikan apuvälineet** 40B2d §,  
54
- Pelivaihe**, 13  
Alkaminen 41C §, 55  
Tarjousten selittäminen pelivaiheen  
aikana 20F2 §, 36
- Peruutettu toimi**, 13  
16C §, 31  
Kortti  
takaisin otettu 47 §, 62  
tarkoittamaton nimeäminen  
45C4b §, 60  
Lähtökorttirajoitukset 26 §, 42  
Luvallinen tieto  
syytön puoli 16C1 §, 31  
Luvaton tieto  
rikkonut puoli 16C2 §, 31  
Tarjous  
keskittymisen herpaantuminen  
25A2 §, 41  
tarkoitettu 25B §, 41  
tarkoittamaton 25A §, 41
- Pieti**, 13  
Pietipisteet 77 §, 94
- Pistetikki**, 13  
18A §, 33
- Prosenttipistetulos**  
12C1d §, 12C2 §, 25  
*Huom, katso* Korjattu pistetulos
- Psyykinen tarjous**, 13  
40 §, 52  
Keinotekoinen tarjous 40B2a(v) §,  
53  
*Huom, katso* Partnerien sopimuk-  
set
- Puoli**, 13
- Puolustuspelaaja**, 13
- Puuttuva kortti**  
14 §, 27  
Havaitaan  
ennen pelaamisen alkua 14A §,  
27  
myöhemmin 14B §, 28
- Rangaistus**, 13  
Kurinpitorangaistus 91 §, 107  
Menettelytaparangaistus  
90 §, 106  
henkilökohtaisessa kilpailussa  
12C3 §, 26  
Paljastaminen  
toistuva rikkomus 40B3b §, 54  
*Huom, katso* Oikaisu
- Rangaistuskortti**, 14  
50 §, 65  
Kaksi tai useampia 51 §, 67  
Pelaamisen laiminlyönti 52 §, 68  
Pelinviejä tai lepääjä 48A §, 64  
Pieni 50B §, 50C §, 65  
Puolustuspelaaja 49 §, 64  
Rangaistuskortista saatu tieto  
50E §, 66
- Rankaiseminen tai kilpailusta poista-  
minen** 91 §, 107
- Ratkaiseminen**  
Erimielisyys tosiasioista 85 §, 103  
Tosiasioden arvioiminen 85A1 §,  
104

Yksimielisyys tosiasioista 84 §,  
103

**Revokki**

61 §– 64 §, 75–79  
Automaattinen tikkien siirtäminen  
64A §, 78  
Ei automaattista tikkien siirtoa  
64B §, 78  
Kahdestoista tikki  
ennen puolustajan partnerin pe-  
laamista 62D2 §, 77  
korjataan 62D1 §, 77  
Kierroksen päättymisen jälkeen  
64B5 §, 78  
Korjaaminen 62 §, 76  
Määritelmä 61A §, 75  
Menettely revokin tultua  
pysyväksi 64 §, 78  
Nähty kortti 64B3 §, 78  
Nähty kortti Määritelmät, 64B3 §,  
12  
Näytetyn kortin pelaamisen  
laiminlyönti 64B3 §, 78  
Oikeus tarkastaa tikkejä  
61C §, 66C §, 76, 81  
Pysyväksi tuleminen 63 §, 77  
Syytön puoli tarjoaa  
seuraavassa jaossa 64B4 §, 78  
Tiedustelut revokista 61B §, 75  
Vahingosta hyvittäminen  
64C §, 79  
molemmat puolet tehneet  
revokin 64B7 §, 64C2b §, 79  
useampi revokki samassa

värissä 64B2 §, 64C2a §, 78,  
79

**Riittämätön maalaus**

18D §, 34  
27 §, 42  
Ei hyväksytty 27B §, 43  
Ennenaikainen korjaaminen 27C §,  
44  
Hyväksytty 27A1 §, 42  
Korjattu pistetulos  
erilainen sitoumus 27D §, 44  
Korvattu  
alimmalla tasolla samaa  
pelinvaihtoehtoa 27B1a §, 43  
kahdennuksella tai  
vastakahdennuksella 27B3 §,  
43  
toisella riittämättömällä maa-  
lauksella 27B4 §, 43  
Rikkojan partnerin on passattava  
27B2 §, 43  
27B3 §, 43  
27B4 §, 43  
Väärällä vuorolla  
27A2 §, 43  
31 §, 46  
Vastaava tarjous  
23A §, 39  
27B1b §, 43  
**Rikkomus**, 14  
72 §, 87  
Oman puolen 72B2 §, 87  
Salaaminen 72B3 §, 87  
Tahallinen 72B1 §, 87

Tietoisuus mahdollisesta vahingosta

72C §, 88

*Huom, katso* Epäsäännöllisyys

### **Sekoittaminen**

6 §, 18

Aakkostettu pakka

Määritelmät §, 10

6D2 §, 18

Lain 6 § alaviite 1, 18

Ei sekoittamista 6D2 §, 18

Kilpailunjohtajan ohjeiden mukaan

22B §, 39

6D3 §, 19

86A §, 104

86B2a §, 105

Kilpailunjohtajan vaihtoehdot

6E §, 19

Uusi sekoittaminen 6D §, 18

### **Selittäminen**

Erehtyminen

luvaton tieto 75A §, 91

oletettu 21B1b §, 75C §, 38, 92

Kilpailunjohtajan harkintavalta

75D §, 92

Puolustuspelaajien menetelmät

20F2 §, 36

Tarjousten selittäminen 20F §, 36

Virheiden korjaaminen

20F4 §, 37

20F5 §, 37

75B §, 92

### **Selvitysvaihe**

17D1 §, 33

20F4 §, 37

20F5b(ii) §, 37

40B2b §, 53

40B2c(ii) §, 53

41 §, 55

### **Siirtyminen**

Brikkojen 8A §, 20

Pelaajien 8A §, 20

### **Sitoumus, 14**

22 §, 39

### **Slammi, 14**

### **Sopimusten ilmoittaminen**

Alertointi, *katso* Alert

Partnerien sopimukset, *katso* Partnerien sopimukset

Tarjousten selittäminen 20F §, 36

Väärä menettelytapa 20G §, 37

### **Sotkeentunut jako**

86B2 §, 104

87 §, 105

### **Suomen Bridgeliitto, SBL**

National Bridge Organisation  
80A1c §, 99

### **Syytön puoli**

Omat toimet 11A §, 23

Peruutettu toimi luvallista tietoa  
16C1 §, 31

Peruutettu toimi luvallista tietoa  
16D §, 32

### **Säännöistä Vastaava Liitto**

80A §, 99

Kansallinen bridgeliitto

National Bridge Organisation,



NBO	35
80A1c §, 99	
Keskusliitot	Korvaava tarjous
Maailman, WBF 80A1a §, 99	ei hyväksytty 25B2 §, 42
Vyöhykkeen, EBL 80A1b §, 99	hyväksytty 25B1 §, 41
Kansallinen, SBL 80A1c §, 99	Muuttaminen liian myöhäistä
Mahdollisuus jatkettuun muutok-	21B3 §, 38
senhakuun 93C §, 109	Oikealla vuorolla tehdyksi
Saa toimia kilpailun järjestäjänä	katsottu 28 §, 44
80B1 §, 99	Omaan väärinkäsitykseen
Toimivallan määrääminen 80A3 §,	perustuva 21A §, 38
99	OPV velvoitettu passaamaan
Toimivallan siirto 80A3 §, 99	28A §, 44
Velvollisuudet ja valtuudet 80A2 §,	Passaamaan velvoitetun rikkova
99	toimi 37 §, 50
<b>Tahaton, 14</b>	Peruutettu
Keskittymisen herpaantuminen	lähtörajoitukset 26 §, 42
25A2 §, 41	rikkonut puoli 16C2 §, 31
45C4b §, 60	syytön puoli 16C1 §, 31
<b>Takaisin otettu kortti</b>	Samanaikaiset tarjoukset 33 §, 48
<i>Huom, katso</i> Peruutettu toimi	Tahattomasti tehty tarjous
<b>Takaisin otettu kortti</b> 47 §, 62	25A §, 41
<b>Tarjous, 14</b>	Lapsus ääneen lausuttaessa
Ei selvästi kuultu 20A §, 35	25A2 §, 41
Kelvoton	Mekaaninen virhe 25A2 §, 41
35 §, 49	Tarjousoikeuden säilyminen
kahdennus 36 §, 49	17D3 §, 33
maalaus yli seitsemän pistetikin	Tarjosten selittäminen 20F §, 36
38 §, 51	Tarjousvuorossa olevan tekemä
tarjous loppupassin jälkeen 39 §,	28B §, 44
51	Tarkoitettun tarjouksen muuttami-
vastakahdennus 36 §, 49	nen
Kertaaminen ja selittäminen 20 §,	25B §, 41
	Herpaantuminen 25A2 §, 41
	Vastaava 23 §, 39

Vastustajan tarjouksen muuttaminen korjauksen jälkeen 21B2 §, 38

Väärällä vuorolla 29 §, 45

hyväksytty 29A §, 45

keinotekoinen 29C §, 45

kumottu (peruutettu) 16C §, 28B §, 31, 44

VPV:n vuoro 25 §, 28B §, 41, 44

Väärään tietoon perustuva 21B §, 38

*Huom, katso Maalaus*

**Tarjousoikeuden säilyminen** 17D3 §, 33

**Tarjoussarja**, 14

Kortit väärästä jaosta 15 §, 28

Menettely päättymisen jälkeen 22 §, 41 §, 39, 55

Nähty kortti, 12

Tarjoussarjan alkaminen, 14

Tarjoussarjan päätyminen 22 §, 25 §, 39, 41

Tarjousten kertaaminen

ennen aloituskortin pelaamista 41B §, 55

kertaamispyyntöön vastaa vain vastustaja 20D §, 36

loppupassin jälkeen 20C §, 35

Tarjousten selittäminen sarjan aikana 20F §, 36

*Huom, katso Tarjousvaihe*

**Tarjousvaihe**

17 §, 32

Ensimmäinen tarjous 17B §, 32

Jatkotarjoukset 17C §, 32

Selvitysvaihe 17D1 §, 20F4 §, 20F5b(ii) §, 40B2b §, 440B2c(ii) §, 41 §, 33, 37, 53, 55

Tarjousoikeuden säilyminen 17D3 §, 33

Tarjousten kertaaminen tarjousvaiheen aikana 20B §, 35

Tarjousvaiheen alkaminen 17A §, 32

Tarjousvaiheen päätyminen 17D §, 33

*Huom, katso Tarjoussarja*

**Tarkistaminen**

Loppupassin jälkeen 20C §, 35

Meneillään oleva tikki 66A §, 80

Oma viimeksi pelattu kortti 66B §, 80

Omalla tarjousvuorolla 20B §, 35

Pelaamisen päätyttyä 65C §, 80

Pelatut tikit 66C §, 81

Sitoumus 41C §, 55

Tarjosta ei tunnistettu 20A §, 35

Tarjoussarjan 20C2 §, 41B §, 35, 55

Tarjousten 20 §, 35

Vastustaja antaa vastauksen 20D §, 36

Virheen oikaiseminen 20E §, 36

**Tauot (pakolliset)** 73A2 §, 88

**Tempo tai maneerit**

73D §, 89

Harhauttaminen  
73D2 §, 73E2 §, 89

Päätelmät  
73C §, 73D1 §, 89

Tahallinen poikkeaminen  
73D2 §, 73E2 §, 89

Tahaton vaihtelu  
73C §, 73D1 §, 89

### **Tieto**

16 §, 30  
Asiaankuulumaton  
muista lähteistä 16D §, 31  
partnerilta 16B §, 30

Harhautus  
ilman todennettavaa bridgellistä  
syytä 73E2 §, 89  
sallittu 73E1 §, 89

Laillisista tarjouksista tai pelita-  
voista 16A1a §, 30

Luvallinen 16 §, 30

Luvaton 16 §, 30

Peruutetuista tarjouksista tai pelita-  
voista 16C §, 31

Vastustajien pelitapa  
16A2 §, 30

### **Tietoisuus mahdollisesta vahingosta**

72C §, 88

### **Tietojen antaminen**

Tarjousten selittäminen 20F §, 36  
Väärä menettelytapa 20G §, 37

### **Tietojen vaihto**

Etukäteen sovittu 73B2 §, 88  
Luvaton tieto partnerilta 73C §, 89  
Tapa 73D §, 89

Tempo 73D §, 89

### **Tietojen vaihto, pelitempo ja harhautus**

73 §, 88

Etukäteen sovittu hyväksymätön  
tiedon vaihto 73B2 §, 88

Harhautus  
73 E §, 89

Luvaton tieto partnerilta  
16B1a §, 30

16B3 §, 31

73C §, 89

Maneerit 73D §, 89

Partnereiden kesken  
sopimaton 73B §, 88  
sopiva 73A §, 88

Tempo 73D §, 89

### **Tietojen vaihto, pelitempo ja harhautus**

*Huom, katso Tieto*

### **Tikki, 14**

Järjestäminen 65 §, 79

Kääntäminen 45G §, 61

Pelaaja sekoittaa korttinsa  
65D §, 66D §, 80, 81

Pelin kertaaminen 66D §, 81

Tarkistaminen 66 §, 80

Viides kortti tikissä 45E §, 61

Virheellinen 67 §, 81

Voitetut tikit 79 §, 98

### **Tikkipisteet, 14**

77 §, 94

**Toimi** (Pelaajan aktiivinen toiminta  
pöydässä joko tarjousvaiheen

tai pelivaiheen aikana)	36C §, 35, 50
Epäsäännöllisyydestä huomauttamisen jälkeen 9B2 §, 22	Kokonaispisteet 78C §, 97
Luvattomaan tietoon perustuva valinta 16B3 §, 31	Muut laskentamenetelmät 78D §, 97
Oikaisuoikeuden menettäminen 11A §, 23	Parikilpailu 78A §, 96
Valinta oikaisun vaihtoehtoista 10C3 §, 23	Parikilpailu Määritelmät, 78A §, 12
<b>Tosiasiat</b>	Pistetaulukko 77 §, 94
Erimielisyys tosiasioista 85 §, 103	Vastakahdennettu sitoumus 19D §, 36C §, 35, 50
Tosiasioiden arvioiminen 85A1 §, 104	Virhe tuloksen kirjaamisessa 79C §, 98
Yksimielisyys tosiasioista 84 §, 103	Virheellinen jako 87 §, 105
<b>Tosiasioiden arvioiminen</b>	joukkuekilpailussa 86B2 §, 104
85A1 §, 104	<b>Tunnustaa väriä, 14</b>
<b>Tulos</b>	<b>Täyspeli, 15</b>
Ei lainkaan tulosta saavutettavissa 12C2 §, 25	77 §, 95
Ei tulosta, jakaminen sekoittamatta 6D2 §, 18	<b>Uudelleen jakaminen</b>
Kumottu, liikaa kortteja 13D §, 27	6D §, 18
Tulos saavutettu toisessa pöydässä, joukkuekilpailu 86B §, 104	Ei uudelleen jakamista 86A §, 104
Yksimielisyys tuloksesta 65D §, 79A §, 80, 98	<b>Vaatus</b>
<b>Tulos, korjattu, katso Korjattu pistetulos</b>	68 §– 70 §, 83–86
<b>Tuloslaskenta</b>	Jäljellä oleva valtti 70C §, 85
IMP-pisteet 78B §, 97	Kiistetty vaatimus 70 §, 85
IMP-pisteet Määritelmät, 78B §, 11	Määritelmä 68A §, 83
Kahdennettu sitoumus 19D §,	Normaali pelitapa 70 §alaviite, 86
	Pelaaminen keskeytyy 68D §, 84
	Pelaaminen voi jatkua, jos kaikki pelaajat suostuvat 68D2b §, 84
	Pelitapa
	kilpailunjohtajan harkinta 70D §, 86
	selostamaton 70E §, 86

Vaatimuksen tai luovutuksen	36 §, 49
hyväksyminen 69 §, 84	Kumoutuminen 19C §, 35
hyväksymisen peruuttaminen	Laillinen 19B1 §, 34
69B §, 85	Oikea muoto 19B2 §, 34
hyväksymisen täyttymishetki	Pistelasku
69A §, 84	36C §, 50
Yksilöiminen 68C §, 70B §, 84, 85	77 §, 94
<b>Vaatus</b>	Virheellisesti mainittu sitoumus
<i>Huom, katso Luovutus</i>	19B3 §, 35
<b>Vaihtelut tempossa tai maneereissa</b>	Väärällä vuorolla
<i>Huom, katso Tempo tai maneerit</i>	32 §, 47
<b>Valinnanmahdollisuudet</b>	vastaava tarjous 23A §, 39
Edullisuus 10C3 §, 10C4 §, 23	<b>Vastustaja (vastapuoli), 15</b>
Kilpailunjohtaja selittää 10C1 §, 23	Oikeudet 9B1d §, 22
Vaihtoehtojen valinta 10C2 §, 23	<b>Virheellinen brikka 87 §, 105</b>
<b>Valtti, 15</b>	<b>Virheellinen oikaisu 12A3 §, 24</b>
Tikit, joissa ei ole valttia 44F §, 59	<b>Virheellinen selitys</b>
Tikit, joissa on valttia 44E §, 59	<b>vai virheellinen tarjous</b>
<b>Valtuudet</b>	21B §, 38
Kilpailun järjestäjän 80B §, 99	75 §, 91
Kilpailunjohtaja	Korjattu pistetulos, vahingon syytä
harkintavalta 12 §, 24	luvatun tieto 75A §, 91
velvollisuudet ja valtuudet	virheellinen tieto 75D3 §, 93
81C §, 101	Luvatun tieto
Säännöistä vastaavan liiton 80A §,	16 §, 30
99	73C §, 89
<b>Vastaava tarjous 23 §, 39</b>	75A §, 91
<b>Vastakahdennettu sitoumus</b>	Virheellinen tarjous
19D §, 35	21B1b §, 75C §, 38, 92
Pistelasku 36C §, 77 §, 50, 94	itse tehty 20F4 §, 75B2 §, 37, 92
<b>Vastakahdennus, 15</b>	partnerin tekemä 75B3 §, 92
Kelvoton	Virheellinen tieto
19B §, 34	21B §, 38
27B3 §, 43	75B1 §, 92

- 75D2 §, 93
- Virheellinen tieto**, 15
- 20F1 §, 36
- 75D §, 92
- Pelaamisen muuttaminen 47E §, 63
- Virheelliseen tietoon perustuva tarjous 21B §, 38
- Virheellinen tikki** 67 §, 81
- VPV** (Vasemmanpuoleinen vastustaja), 15
- Vuoro**, 15
- Vyöhykkeen keskusliitto** 80A1b §, 99
- Vyöhykkeet**, 15
- Jakaja ja vyöhykkeet 2 §, 16
- Pistelasku 77 §, 94
- Väri**, 15
- 1 §, 16
- Nimeäminen 46B2, 62
- Vajaaksi jäänyt nimeäminen 46B3 §, 46B5 §, 62
- Väärä jako tai väärä käsi** 15 §, 28
- Väärä määrä kortteja** 13 §, 26
- World Bridge Federation** WBF 80A1a §, 99
- Yhteisymmärrys**
- Huom, katso Partnerien sopimukset*
- Ylimääräinen kortti** 13C §, 27
- Ylitikki**, 15
- Pisteiden laskeminen 77 §, 95



Suomen Bridgeliitto – Finlands Bridgeförbund ry



Hiomotie 10  
00380 Helsinki

[www.bridgefinland.fi](http://www.bridgefinland.fi)