

VUODEN 1987 KANSAINVÄLISEN BRIDGEN LAKI

vuoden 1997 muutokset lisätty

Suomennos Maailman Bridgeliiton julkaisemasta säännöstä, sellaisena kuin sen ovat hyväksyneet

The American Contract Bridge League

The Portland Club

The European Bridge League

Julkaissut

SUOMEN BRIDGELIITTO - FINLANDS BRIDGEFÖRBUND r.y.

Suomennos

Armi Koistinen

Sisällysluettelo

LAIN TARKOITUS	4
I LUKU – MÄÄRITELMÄT	4
II LUKU – ALKUTOIMENPITEET	7
1 § PAKKA - KORTTIEN JA VÄRIEN ARVOT	7
2 § KILPAILUBRIKAT	7
3 § PÖYTIEJÄRJESTÄMINEN	7
4 § PARTNERISUHTEET	8
5 § PAIKKOJEN MÄÄRÄYTYMINEN	8
III LUKU - VALMISTELUT JA KILPAILUN KULKU	8
6 § PAKAN SEKOITTAMINEN JA JAKAMINEN	8
7 § BRIKKOJEN JA KORTTIEN TARKISTUS JA VALVONTA	9
8 § KIERROSJÄRJESTYS	9
IV LUKU EPÄSÄÄNNÖLLISYYKSIÄ KOSKEVAT MÄÄRÄYKSET	10
9 § MENETTELY EPÄSÄÄNNÖLLISYYDEN TAPAHDUTTUA	10
10 § RANGAISTUKSEN MÄÄRÄÄMINEN	11
11 § RANGAISTUSVAATIMUSOIKEUDEN MENETTÄMINEN	11
12 § KILPAILUNJOHTAJAN HARKINTAVALTA	11
13 § KORTTIEN VÄÄRÄ LUKUMÄÄRÄ	12
14 § PUUTTUVA KORTTI	13
15 § VÄÄRÄN JAON PELAAMINEN	13
16 § LUVATTOMAT TIEDOT	14
1 OSA - OIKEA MENETTELY	15
1. JAKSO - TARJOUSSARJA	15
17 § TARJOAMISEN KESTOAIKA	15
18 § MAALAUKSET	15
19 § KAHDENNUKSET JA VASTAKAHDENNUKSET	16
20 § TARJOUSTEN KERTAAMINEN JA SELITTÄMINEN	16
21 § VÄÄRÄÄN TIETOON PERUSTUVA TARJOUS	17
2. JAKSO - TARJOUSSARJA PÄÄTTYY	18
22 § MENETTELY TARJOAMISEN PÄÄTYYTTYÄ	18
II OSA - EPÄSÄÄNNÖLLISYYDET	18
23 § EPÄSÄÄNNÖLLISEN PASSIN AIHEUTTAMA VAHINKO	18
1. JAKSO - TARJOAMISEN AIKANA NÄYTETTY KORTTI	18
24 § TARJOAMISEN AIKANA NÄYTETTY TAI PELATTU KORTTI	18

2. JAKSO - TARJOUKSIEN MUUTTAMINEN	19
25 § LAILLINEN JA LAITON TARJOUKSEN MUUTTAMINEN	19
26 § TARJOUKSEN KUMOAMISESTA JOHTUVAT ALOITUSKORTTIRANGAISTUKSET	20
3. JAKSO - RIITTÄMÄTÖN MAALAUUS	20
27 § RIITTÄMÄTÖN MAALAUUS	20
4. JAKSO - TARJOUS VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA	21
28 § TARJOUKSET JOTKA KATSOTAAN TEHDYIKSI OIKEALLA VUOROLLA	21
29 § MENETTELY VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA TAPAHTUNEEN TARJOUKSEN JÄLKEEN	21
30 § PASSI VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA	21
31 § MAALAUUS VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA	22
32 § KAHDENNUS TAI VASTAKAHDENNUS VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA	23
33 § SAMANAIKAISET TARJOUKSET	23
34 § TARJOUKSEIDEN SÄILYTTÄMINEN	23
35 § KELVOTTOMAN TARJOUKSEN JÄÄMINEN RANGAISTUKSETTA	23
5. JAKSO - KELVOTTOMAT TARJOUKSET	24
36 § KELVOTON KAHDENNUS TAI VASTAKAHDENNUS	24
37 § TARJOUS JOKA RIKKOO VELVOLLISUUDEN PASSATA	24
38 § SEITSEMÄN PISTETIKKIÄ YLITTÄVÄ TARJOUS	24
39 § TARJOUS LOPPUPASSIN JÄLKEEN	24
6. JAKSO - KONVENTIOT JA SOPIMUSLUONTOISET TARJOUKSET	25
40 § PARTNERIEN KESKEISET SOPIMUKSET	25
1 OSA – MENETTELY	26
1. JAKSO - OIKEA MENETTELY	26
41 § PELAAMISEN ALKU	26
42 § LEPÄÄJÄN OIKEUDET	26
43 § LEPÄÄJÄN OIKEUKSIEN RAJOITUKSET	27
44 § PELIJÄRJESTYS JA MENETTELY	28
45 § PELATTU KORTTI	28
2. JAKSO - EPÄSÄÄNNÖLLISYYDET MENETTELYSSÄ	29
46 § EPÄTÄYDELLINEN TAI ERHEELLINEN LEPÄÄJÄN KORTIN NIMEÄMINEN	29
47 § PELATUN KORTIN TAKAISIN OTTAMINEN	30
II OSA – RANGAISTUSKORTTI.....	31
48 § PELINVIEJÄN KORTTIEN NÄYTTÄMINEN	31
49 § PUOLUSTUSPELAAJAN KORTTIEN NÄYTTÄMINEN	31
50 § RANGAISTUSKORTIN KÄSITTELY	31
51 § KAKSI TAI USEAMPIA RANGAISTUSKORTTEJA	32
52 § PELAAJA EI LÄHDE RANGAISTUSKORTILLA TAI JÄTTÄÄ SEN PELAAMATTA	33
III OSA - EPÄSÄÄNNÖLLISET LÄHDÖT JA PELAAMISET	34
1. JAKSO - LÄHTÖ VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA	34
53 § LÄHTÖ VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA HYVÄKSYTÄÄN	34
54 § ALOITUSKORTTI VÄÄRÄSTÄ KÄDESTÄ	34
55 § PELINVIEJÄN LÄHTÖ VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA	35
56 § PUOLUSTUSPELAAJAN LÄHTÖ VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA	35
2. JAKSO - MUUT EPÄSÄÄNNÖLLISET LÄHDÖT JA PELAAMISET	35
57 § PUOLUSTUSPELAAJAN ENNENAIKAINEN LÄHTÖ TAI PELAAMINEN	35
58 § SAMANAIKAISET LÄHDÖT JA PELAAMISET	36
59 § MAHDOTTOMUUS LÄHTEÄ TAI PELATA VAADITULLA TAVALLA	36
60 § PELAAMINEN LAITTOVAN PELAAMISEN JÄLKEEN	36
3. JAKSO - REVOKKI.....	37
61 § VÄRIÄ EI TUNNUSTETA - REVOKKIA KOSKEVAT TIEDUSTELUT	37
62 § REVOKIN KORJAAMINEN	37
63 § REVOKIN PYSYVÄKSI TULEMINEN	38
64 § MENETTELY REVOKIN PYSYVÄKSI TULEMISEN JÄLKEEN	38
IV OSA – TIKIT	39
65 § TIKKIEN JÄRJESTÄMINEN	39
66 § TIKKIEN KATSOMINEN	39
67 § VIRHEELLINEN TIKKI	40

V OSA - VAATIMUKSET JA LUOVUTUKSET	41
68 § TIKKEJÄ KOSKEVAT VAATIMUKSET JA LUOVUTUKSET	41
69 § VAATIMUKSEN TAI LUOVUTUKSEN HYVÄKSYMINEN	41
70 § KIISTETTY VAATIMUKSET	41
71 § LUOVUTUKSEN PERUUTTAMINEN	42
VII LUKU SOVINNAISUUSÄÄNNÖT	43
72 § YLEISET PERIAATTEET	43
73 § TIETOJEN VAIHTO PARTNEREIDEN KESKEN	44
74 § KÄYTÖS JA HYVÄT TAVAT	45
75 § PARTNERIEN KESKEISET SOPIMUKSET	46
76 § KATSOJAT	47
VIII LUKU – PISTELASKU	47
77 § KILPAILUBRIDGEN PISTELASKUMENETELMÄ	47
78 § PISTELASKUMENETELMÄT	49
79 § VOITETUT TIKIT	49
80 § KILPAILUTOIMINTAA HOITAVA JÄRJESTÖ	50
1. JAKSO - VASTUUT	50
81 § VELVOLLISUUDET JA VALTUUDET	50
82 § MENETTELYVIRHEIDEN OIKAISEMINEN	51
83 § MUUTOKSENHAKUOIKEUDESTA ILMOITTAMINEN	52
2. JAKSO – TUOMIOT	52
84 § RATKAISUT KUN TOSIASIOISTA OLLAAN YHTÄ MIELTÄ	52
85 § RATKAISUT KUN TOSIASIOISTA OLLAAN ERI MIELTÄ	52
3. JAKSO - EPÄSÄÄNNÖLLISYYKSIEN OIKAISU	52
86 § JOUKKUEKILPAILUSSA	52
87 § SOTKEUTUNUT JAKO	53
4. JAKSO – RANGAISTUKSET	53
88 § PISTEHYVITYKSEN ANTAMINEN	53
89 § RANGAISTUKSET HENKILÖKOHTAISessa KILPAILUSSA	53
90 § KURINPIDOLLISET RANGAISTUKSET	53
91 § RANKAISEMINEN TAI KILPAILUSTA POISTAMINEN	54
XI LUKU - MUUTOKSENHAKU	54
92 § OIKEUS MUUTOKSENHAKUUN	54
93 § MUUTOKSENHAKUMENETTELY	54
SUOMEN BRIDGELIITTO - FINLANDS BRIDGEFÖRBUND ry:n LISÄMÄÄRÄYKSIÄ	55
1 § KILPAILUNJOHTAJA	55
2 § MUUTOKSENHAKU	55
3 § TARJOUSSYSTEEMIT	55
4 § KONVENTIOKORTTI	56
5 § VOITTAJAN MÄÄRÄÄMINEN JA MESTARIPISTEIDEN JAKAMINEN TASATULOKSIIN PÄÄTTYNEISSÄ PARI- JA JOUKKUEKILPAILUISSA	56
6 § TARJOUSLAATIKOT	56
OTE SBL:N SÄÄNNÖISTÄ	57

LAIN TARKOITUS

Tämä laki on laadittu määrittelemään oikeat menettelytavat ja tarjoamaan riittävät oikaisukeinot, kun oikeasta menettelytavasta on poikettu. Rikkoneen pelaajan tulisi olla valmis hyväksymään kilpailunjohtajan määräämä rangaistus tai korjaama pistetulos. Lain ensisijainen tarkoitus ei ole rangaista epäsäännöllisyyksistä, vaan pikemminkin hyvittää vahinko.

I LUKU – MÄÄRITELMÄT

Alert

Ilmoitus, jonka muodon kilpailutoimintaa hoitava järjestö voi täsmentää, sen seikan tehostamiseksi, että vastustajat voivat tarvita selityksen.

Aloituskortti

Lähtökortti ensimmäiseen tikkiin.

Arvokortti

Jokainen ässä, kuningas, rouva, sotamies ja kymppi.

Brikka

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

Epäsäännöllisyys

Poikkeaminen tämän lain määräämistä aikeista menettelytavoista.

Hyvityspisteet

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

Istunto

Pelijakso, jonka aikana määrätty määrä jakoja pelataan ennen tulosten vertaamista ja jonka jälkeen pelaajat voidaan asettaa paremmuusjärjestykseen.

Jako

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

Joukkue

Kaksi paria, 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 (ks. 19 ja 77§).

Kansainvälinen ottelupiste (IMP)

Pistelaskuyksikkö, joka määräytyy 78B §:n taulukon mukaan

Keskipeli

Suurimman ja pienimmän saavutettavissa olevan tuloksen keskiarvo.

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.

Kilpailunjohtaja

Henkilö, joka on nimetty valvomaan bridgekilpailua ja soveltamaan tätä lakia.

Konventio

1. Tarjous, joka partnereiden väliseen sopimukseen tai yhteisymmärrykseen perustuen välittää partnerille tiedon, joka itsestään ei siihen sisälly (ks. 30C §:stä konventionaalisen passin määritelmää).
2. Puolustuspelaajan pelitapa, joka antaa hänen partnerilleen sopimukseen perustuvan tiedon, joka ei itsestään siihen sisälly.

Korjattu pistetulos

Kilpailunjohtajan antama pistetulos, joka on hänen vapaasti määrättävissään (ks. 12 §). Se on joko prosenttipistetulos tai määrätty pistetulos.

1. Prosenttipistetulos annetaan, kun jaossa ei tulosta voi saavuttaa pelaamalla tai sitä ei voi arvioida (esim. milloin epäsäännöllisyys estää pelaamasta jakoa).
2. Määrätyn korjatun pistetuloksen voi antaa yhdelle tai molemmille puolille tulokseksi jaosta epäsäännöllisyyden tapahduttua todella saavutetun tuloksen sijasta.

Käsi

Pelaajalle alunperin jaetut kortit tai niistä jäljellä olevat.

Lepääjä

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

Loppupassi

Tarjoussarjan päättävä kolmas passi.

Lähtö

Ensimmäisenä johonkin tikkiin pelattu kortti

Maalaus

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

Oikaisu

Järjestely, joka tehdään epäsäännöllisyyden tapahduttua tarjoamisen ja pelaamisen jatkamiseksi mahdollisimman normaalisti.

Osamerkintä

Jaosta saatu 90 pelipistettä tai vähemmän.

Ottelupiste

Laskuysikkö, jonka mukaan kilpailijan tulos lasketaan vertaamalla sitä muiden kilpailijoiden tuloksiin.

Pakka

52 pelikorttia, joilla sitoumusbridgeä pelataan.

Partneri

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

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. Aika, jonka kuluessa kortit pelataan.
4. Jaon tarjoaminen ja pelaaminen kokonaisuudessaan.

Pelin kierto

Myötäpäivään tapahtuva kierto, jolla oikeus tarjota ja pelata etenee.

Pelin vaihtoehto

Maalauksessa ilmoitettu väri tai sangi (NT).

Pelinviejä

Pelaaja, joka loppusitoumuksen tehneellä puolella ensiksi tarjosi sitä pelin vaihtoehtoa, joka tuli loppusitoumuksiksi. Hänestä tulee pelinviejä, kun aloituskortti on käännetty oikein päin (ks. kuitenkin 54A §, kun aloitus tehdään väärästä kädestä).

Pieti

Jokainen tikki, joka pelinviejäpuolelta jää puuttumaan kotipelistä (ks. 77§).

Pistetikki

Jokainen pelinviejäpuolen tikki kuudesta ylöspäin.

Puoli

Kaksi pelaajaa, jotka muodostavat parin kahta muuta pelaajaa vastaan.

Psyykkinen tarjous

Harkiten tehty aivan väärä ilmoitus käden arvopistevoimasta tai värin pituudesta

Puolustuspelaaja

Pelinviejän vastustaja.

Rangaistus

Velvoitus tai rajoitus, joka määrätään jommallekummalle puolelle tämän lain rikkomisesta.

Rangaistuskortti

Puolustuspelaajan ennen aikaisesti paljastama kortti. Se voi olla joka iso tai pieni rangaistuskortti (ks. 77§).

Revokki

Toisen värin pelaaminen, vaikka pelaaja voisi tunnustaa väriä tai noudattaa lähtökorttia koskevaa rangaistusmääräystä.

Sitoumus

Pelinviejäpuolen lupaus ottaa loppusitoumuksessa ilmoitettu määrä pistetikkejä, joka kahdentamattomina, kahdennettuina tai vastakahdennettuina.

Slammi

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

Tarjous

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

Tarjoussarja

1. Menettely, jossa loppusitoumus määritellään toinen toistaan seuraavilla tarjouksilla.
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 kotiin pelaamisesta (ks. 77§).

Tunnustaa väriä

Pelata lähtökortin väriä oleva kortti.

Täyspeli

Tulos, joka antaa 100 tai enemmän tikkipistettä yhdestä jaosta.

Uusi jakaminen

Toinen tai sitä seuraava jakaminen virheellisen jakamisen korvaamiseksi.

Valtti

Jokainen kortti sitä väriä, jossa loppusitoumus pelataan.

Vastakahdennus

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

Vastustaja

Vastapuolen pelaaja, vastustajaparin jäsen (OPV = oikeanpuoleinen vastustaja, VPV - vasemmanpuoleinen vastustaja).

Vuoro

Pelaajan oikea aika tarjota tai pelata.

Vyöhykkeet

Ehdot hyvityspisteiden ja pietirangaistusten määräämiseksi (ks. 77§).

Väri

Jokin pakkaan sisältyvistä neljästä 13 kortin ryhmästä, jolla kullakin on oma tunnusmerkkinsä: pata (1 S tai ♠), hertta (1H tai ♥), ruutu (D tai ♦), risti (C tai ♣).

Ylitikki

Jokainen tikki, jonka pelinviejä voittaa sitoumuksen lisäksi

II LUKU – ALKUTOIMENPITEET

1 § PAKKA - KORTTIEN JA VÄRIEN ARVOT

Kilpailubridgeä pelataan 52 kortin pakalla, jossa on neljä väriä ja kussakin niistä 13 korttia. Värien arvot ovat alenevassa järjestyksessä: pata, hertta, ruutu, risti. Kunkin värin korttien arvat ovat alenevassa järjestyksessä: ässä, kuningas, rouva, sotamies, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

2 § KILPAILUBRIKAT

Jokaista istunnossa pelattavaa jakoa varten on kilpailubrikka, joka sisältää yhden pakan. Brikat on numeroitu ja niissä on neljä taskua neljää kättä varten, jotka on osoitettu merkinnöin Pohjoinen (N), itä (E), Etelä (S) ja Länsi (W). 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 § PÖYTIEJÄRJESTÄMINEN

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 joukkueina, ja säilyttävät samat partnerisuhteet koko istunnon ajan, paitsi milloin kilpailunjohtaja hyväksyy vaihdot. Henkilökohtaiseen kilpailuun kukin pelaaja osallistuu yksilönä, ja partnerisuhteet vaihtuvat istunnon aikana.

5 § PAIKKOJEN MÄÄRÄYTYMINEN

A. Alkupaikka

Kilpailunjohtaja määrää alkupaikan 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 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.

III LUKU - VALMISTELUT JA KILPAILUN KULKU

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 kolmesta kortista kuhunkin.

Kunkin käden kortit asetetaan kuvapuoli alaspäin yhteen brikan neljästä taskusta. Kortit suositellaan jaettavaksi vuorojärjestyksessä myötäpäivään.

C. Kummin puolen edustus

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

D. Uusi sekoittaminen ja jakaminen

1. Kortit on jaettu väärin tai kortin kuvapuoli on näkynyt

Kortit on sekoitettava ja jaettava uudelleen, jos on todettu ennen kuin, tarjoussarja kumminkin puolen osalta alkaa (ks. 17A §), että kortit on väärin jaettu, tai että joku pelaajista olisi voinut nähdä jonkin toiseen käteen kuuluvan kortin kuvapuolen.

2. Kortteja ei ole sekoitettu tai jaettu

Tulos mitätöidään, jos kortit on jaettu sekoittamatta järjestetystä pakasta tai jos jako on pelattu aiemmin.

3. Kilpailunjohtajan määräys

Kortit on sekoitettava ja jaettava uudelleen, kun kilpailunjohtaja niin vaatii mistä tahansa lain mukaisesta syystä.

E. Eri vaihtoehdot korttien sekoittamiseksi ja jakamiseksi

1. Pelaajat jakavat

Kilpailunjohtaja voi määrätä, että kortit sekoitetaan ja jaetaan pöydissä juuri ennen pelin alkua.

2. Kilpailunjohtaja jakaa

Kilpailunjohtaja voi itse etukäteen sekoittaa ja jakaa kortit.

3. Kilpailunjohtajan edustajat ja apulaiset jakavat

Kilpailunjohtaja voi antaa apulaistensa tai määräämiensä henkilöiden etukäteen sekoittaa ja jakaa kortit.

4. Jokin muu tapa jakaa tai jakaa ennakolta kortit

Kilpailunjohtaja voi määrätä, että kortit jaetaan pöydissä tai ennakolta jollakin muulla tavalla.

F. Jakojen monistaminen

Tarvittaessa voidaan kukin jako monistaa useammaksi kappaleeksi kilpailunjohtajan ohjeiden mukaan.

7 § BRIKKOJEN JA KORTTIEN TARKISTUS JA VALVONTA

A. Brikan sijoittaminen

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

B. Korttien ottaminen brikasta

Kukin pelaaja ottaa kortit omaa ilmansuuntaansa vastaavasta brikkataskusta.

1. Korttien laskeminen ennen pelaamista

Kunkin pelaajan pitää laskea korttinsa kuvapuoli alaspäin varmistaakseen, että hänellä on niitä kolmetoista. Sen jälkeen ja ennen ensimmäistä tarjoustaan hänen on katsottava korttinsa.

2. Pelaajan käden korttien kontrolli

Pelin aikana jokainen pelaaja pitää hallussaan omat korttinsa päästämättä niitä sekaantumaan jonkun toisen pelaajan kortteihin. Kukaan pelaajista ei saa koskea muihin kuin omiin kortteihinsa pelin aikana tai sen jälkeen paitsi kilpailunjohtajan luvalla (pelinviejä voi kuitenkin pelata lepääjän korteilla 45 §:n mukaisesti).

C. Korttien palauttaminen briikkaan

Kunkin pelaajan pitää panna alkuperäiset kolmetoista korttiaan takaisin siihen brikkataskuun, joka vastaa hänen ilmansuuntaansa. Sen jälkeen yhtään kättä ei 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 peliolosuhteitten säilymisestä pöydässä.

8 § KIERROSJÄRJESTYS

A. Brikkojen ja pelaajien siirtyminen

1. Kilpailunjohtajan ohjeet

Kilpailunjohtaja antaa pelaajille ohjeet brikkojen siirtämisestä ja kilpailijoiden siirtymisestä.

2. Vastuu brikkojen siirtämisestä

Pohjoisen pelaaja kussakin pöydässä on vastuussa pelattujen jakojen siirtämisestä oikeaan pöytään seuraavaa kierrosta varten, ellei kilpailunjohtaja toisin määrää.

B. Kierroksen päättminen

Kierros päättyy, kun kilpailunjohtaja antaa merkin seuraavan kierroksen alkamisesta. Jos jossakin pöydässä pelaaminen tuolloin ei ole vielä päättynyt, kierros sen pöydän osalta jatkuu, kunnes pelaajat ovat vaihtaneet seuraavaan pöytään.

C. Viimeisen kierroksen ja istunnon päättyminen

Istunnon viimeinen kierros ja koko istunto kussakin pöydässä päättyy, kun kaikki siinä pöydässä pelattavaksi määrätty jaot on pelattu ja kun kaikki tulokset on huomautuksitta merkitty pelipöytäkirjoihin.

IV LUKU EPÄSÄÄNNÖLLISYYKSIÄ KOSKEVAT MÄÄRÄYKSET

9 § MENETTELY EPÄSÄÄNNÖLLISYYDEN TAPAHDUTTUA

A. Epäsäännöllisyydestä huomauttaminen

1. Tarjoamisen aikana

Jokainen pelaaja voi huomauttaa epäsäännöllisyydestä tarjoamisen aikana, vaikka ei olisikaan hänen vuoronsa tarjota.

2. Pelaamisen aikana

- (a) Pelinviejä ja puolustuspelaajat
Pelinviejä tai kumpi tahansa puolustuspelaaja saa huomauttaa tapahtuneesta epäsäännöllisyydestä pelaamisen aikana.
- (b) Lepääjä (lepääjän oikeuksia koskevat rajoitukset on määritelty 42 ja 43 §:ssä)
 - (1) Lepääjä ei, saa huomauttaa epäsäännöllisyydestä pelaamisen aikana, mutta saa tehdä sen jaon pelaamisen päätyttyä.
 - (2) Lepääjä saa yrittää estää pelinviejää syyllistymästä epäsäännöllisyyteen (42B2 §).

B. Epäsäännöllisyydestä on huomautettu

1. Kilpailunjohtajan kutsuminen

- (a) Milloin on kutsuttava
Kilpailunjohtaja on kutsuttava heti, kun epäsäännöllisyydestä on huomautettu.
- (b) Kuka saa kutsua
Kuka tahansa pelaaja, myös lepääjä saa kutsua kilpailunjohtajan sen jälkeen kun epäsäännöllisyydestä on huomautettu.
- (c) Oikeuksien säilyttäminen
Kutsumalla kilpailunjohtajan pelaaja ei menetä mitään oikeuksia, jotka hänelle muutoin kuuluvat.
- (d) Vastustajan oikeudet
Pelaajan huomautus oman puolen tekemästä virheestä ei vaikuta vastustajien oikeuksiin.

2. Tarjoamisen tai pelaamisen jatkuminen

Kukaan pelaajista ei saa tarjota tai pelata edelleen, ennen kuin kilpailunjohtaja on selittänyt oikaisussa ja rangaistuksen määräämisessä varteen otettavat seikat.

C. Epäsäännöllisyyden ennenaikainen korjaaminen

Pelaajalle voi tulla lisärangaistus, jos hän epäsäännöllisyyteen syyllistyttyään yrittää korjata sen ennenaikaisesti (ks. lähtökorttirangaistukset 26 §).

10 § RANGAISTUKSEN MÄÄRÄÄMINEN

A. Oikeus rangaistuksen määräämiseen

Vain kilpailunjohtajalla on oikeus määrätä käytettävät rangaistukset. Pelaajilla ei ole oikeutta omasta aloitteestaan määrätä rangaistuksia tai luopua niistä

B. Rangaistuksen kumoaminen

Kilpailunjohtaja voi hyväksyä tai kumota pelaajien ilman hänen ohjeitaan toimeenpanemat rangaistukset tai niistä luopumiset.

C. Valinta epäsäännöllisyyden tapahduttua

1. Vaihtoehtojen selittäminen

Milloin tämä laki nimeää eri rangaistusvaihtoehtoja epäsäännöllisyyden tapahduttua, kilpailunjohtajan tulee selostaa kaikki käytettävissä olevat vaihtoehdot.

2. Vaihtoehtojen valinta

Jos pelaaja epäsäännöllisyyden tapahduttua saa valita eri rangaistusvaihtoehtojen välillä, hänen on tehtävä valintansa kysymättä partnerinsa mielipidettä.

11 § RANGAISTUSVAATIMUSOIKEUDEN MENETTÄMINEN

A. Syyttömän puolen toimet

Oikeus vaatia rangaistusta voidaan menettää, jos syyttömän puolen pelaaja ryhtyy mihinkään toimiin ennen kuin kilpailunjohtaja on kutsuttu paikalle. Kilpailunjohtaja tuomitsee näin, kun syytön puoli on voinut hyötyä siitä, että vastustaja on jatkanut pelitoimia tietämättömänä rangaistuksesta.

B. Katsoja on huomauttanut epäsäännöllisyydestä

1. Syytön puoli vastuussa katsojasta

Oikeus vaatia rangaistusta voidaan menettää, jos epäsäännöllisyydestä on ensimmäisenä huomauttanut katsoja, jonka läsnäolosta pelipöydässä syytön puoli on vastuussa.

2. Rikkonut puoli vastuussa katsojasta

Oikeus epäsäännöllisyyden korjaamiseen voidaan menettää, jos epäsäännöllisyydestä on ensimmäisenä huomauttanut katsoja, jonka läsnäolosta pelipöydässä rikkonut puoli on vastuussa.

C. Rangaistuksen määrääminen rangaistusvaatimusoikeuden menettämisen jälkeen

Vaikka oikeus vaatia rangaistusta on menetetty tämän pykälän nojalla, kilpailunjohtaja voi määrätä rangaistuksen harkintavaltansa perusteella (ks.90 §).

12 § KILPAILUNJOHTAJAN HARKINTAVALTA

A. Oikeus määrätä korjattu pistetulos

Kilpailunjohtaja voi määrätä korjatun pistetuloksen (tai tulokset) joko omasta aloitteestaan tai jonkun pelaajan pyynnöstä, mutta vain milloin hänet siihen tässä laissa valtuutetaan, tai:

1. Laki ei määrää hyvitystä

Kilpailunjohtaja voi määrätä korjatun pistetuloksen, kun hänen mielestään tässä laissa ei ole myönnetty syyttömälle kilpailijalle hyvitystä juuri senkaltaisesta lain rikkomisesta, johon vastustaja on syyllistynyt.

2. Jaon normaali pelaaminen on mahdotonta

Kilpailunjohtaja voi määrätä prosenttipistetuloksen, jos sellaista oikaisua ei voi saada aikaan, joka tekisi mahdolliseksi jaon pelaamisen normaalisti (ks. 88 §).

3. Väärä rangaistus on kärsitty

Kilpailunjohtaja voi määrätä korjatun pistetuloksen, jos on kärsitty väärä rangaistus.

B. Kohtuuttoman ankaraa rangaistusta ei saa sovittelaa

Kilpailunjohtaja ei saa määrätä korjattua pistetulosta sillä perusteella, että tämän lain mukainen rangaistus on joko kohtuuttoman ankara tai edullinen jommallekummalle puolelle.

C. Korjatun pistetuloksen määrääminen

1. Prosenttipistetulos

Kun epäsäännöllisyyden vuoksi tulosta ei voi saavuttaa pelaamalla, kilpailunjohtaja määrää prosenttipistetuloksen sen mukaan kumpi puoli on vastuussa epäsäännöllisyydestä: 40 % asianomaisessa jaossa tarjona olevista ottelupisteistä ("miinuskeskitulos") kilpailijalle, joka on suoraan vastuussa virheestä, 50 % ("keskitulos") kilpailijalle, joka on vastuussa virheestä vain osittain ja ainakin 60 % ("pluskeskitulos») kilpailijalle, joka ei millään tavoin ole vastuussa virheestä (ks.86 § joukkuekilpailun osalta ja 88 § parikilpailun osalta). Eri puolille annettujen korjattujen pistetulosten ei tarvitse olla tasapainossa.

2. Määrätty pistetulos

Kun kilpailunjohtaja epäsäännöllisyyden jälkeen antaa määrätyn pistetuloksen pelaamalla saavutetun tuloksen sijasta, pistetulos on syyttömälle puolelle edullisin tulos mikä jaossa on mahdollista saavuttaa, jos epäsäännöllisyyttä ei olisi sattunut, ja rikkoneelle puolelle epäedullisin tulos, mikä vain on mahdollinen*. Eri puolille annettujen pistetulosten ei tarvitse olla tasapainossa, ja ne voidaan määrätä joko ottelupisteinä tai muuttamalla kokonaistulosta ennen ottelupisteiden laskemista.

* Oikeudenmukaisuuden takia muutoksenhakukomitea voi muuttaa määrätyn pistetuloksen.

13 § KORTTIEN VÄÄRÄ LUKUMÄÄRÄ

Kun kilpailunjohtaja toteaa, että yhdessä tai useammassa brikan taskussa on ollut väärä lukumäärä kortteja* ja pelaaja jonka kädessä on väärä määrä kortteja, on tarjonnut, jako voidaan kilpailunjohtajan harkinnan mukaan korjata ja pelata normaalisti tarjousta muuttamatta. Jako voidaan näin pelata kaikkien neljän pelaajan suostumuksella. Muussa tapauksessa kilpailunjohtaja antaa prosenttipistetuloksen ja hän voi rangaista rikkomukseen syyllistynyttä. Jos tarjousta ei ole tehty:

* Kun kortit kolmessa kädessä ovat oikein ja yhdessä kädessä niitä on vajaa määrä, sovelletaan 14 §:ää.

A. Kukaan pelaajista ei ole nähnyt toisen pelaajan korttia

Jos kukaan pelaajista ei ole nähnyt toisen pelaajan korttia, kilpailunjohtaja määrää jaon pelattavaksi korjauksen jälkeen normaalisti.

1. Kädet on kirjoitettu muistiin

Kun saatavilla on muistiinpanot jaoista, kilpailunjohtajan pitää jakaa kortit näiden mukaan.

2. Kysely jaon aikaisemmin pelanneilta

Jos jaoista ei ole saatavilla muistiinpanoja, kilpailunjohtajan pitää korjata jako kysymällä pelaajilta, jotka aiemmin ovat pelanneet sen.

3. Määräys korttien jakamisesta uudelleen

Jos jako oli väärin jaettu kilpailunjohtajan on määrättävä kortit jaettavaksi uudelleen (6 §).

B. Pelaaja on nähnyt toisen pelaajan kortin (kortteja)

Kun kilpailunjohtaja toteaa, että yhdessä tai useammassa brikan taskussa on ollut väärä määrä kortteja ja jos sen jälkeen kun jako on palautettu alkuperäiseen muotoonsa joku pelaajista on nähnyt yhden tai useamman toiselle pelaajalle kuuluvista korteista ja jos kilpailunjohtajan mielestä:

1. Saatu tieto on merkitysetöntä

Jos saatu tieto ei vaikuta normaaliin tarjoamiseen tai pelaamiseen, kilpailunjohtaja voi kaikkien neljän pelaajan suostumuksella sallia, että jako pelataan ja tulos lasketaan normaalisti.

2. Saatu tieto vaikuttaa normaaliin pelaamiseen

Jos täten saatu tieto on niin merkityksellistä, että se vaikuttaa normaaliin tarjoamiseen tai pelaamiseen, tai jos joku pelaajista vastustaa jaon pelaamista, kilpailunjohtajan on määrättävä prosenttipistetulos ja hän voi rangaista rikkomukseen syylistynyt.

C. Pelaaminen on päättynyt

Kun pelaamisen päätyttyä todetaan, että jonkun pelaajan kädessä on alunpitäen ollut enemmän kuin kolmetoista korttia, kun taas jollain toisella pelaajalla on ollut vastaavasti vähemmän kortteja, tulos on kumottava (harkinnanvaraisesta rangaistuksesta ks.90 §).

14 § PUUTTUVA KORTTI

A. Kortin puuttuminen jostain kädestä huomataan ennen jaon pelaamista

Kun kolmessa kädessä kortit ovat oikein, mutta neljäs havaitaan vajaaksi ennen kuin jakoa aletaan pelata, kilpailunjohtaja etsii puuttuvaa korttia, ja:

1. Kortti löytyy

Jos kortti löytyy, se palautetaan käteen, josta se puuttuu.

2. Korttia ei löydy

Jos korttia ei löydy, kilpailunjohtaja palauttaa jaon mahdollisimman tarkasti alkuperäiseen muotoonsa ottamalla tilalle toisen pakan.

B. Kortin puuttuminen jostain kädestä huomataan jälkeinpäin

Kun kolmessa kädessä kortit ovat oikein, mutta neljäs havaitaan vajaaksi sen jälkeen kun jakoa on alettu pelata, kilpailunjohtaja etsii puuttuvaa korttia, ja:

1. Kortti löytyy

- (a) Jos kortti löytyy pelattujen korttien joukosta, sovelletaan 67 §:ää.
- (b) Jos kortti löytyy jostain muualta, se palautetaan käteen, josta se puuttuu. Rangaistuksia voidaan määrätä (ks. 3-kohta jäljempänä).

2. Korttia ei löydy

Jos korttia ei löydy, jako palautetaan mahdollisimman tarkasti alkuperäiseen muotoonsa ottamalla tilalle toinen pakka. Rangaistuksia voidaan määrätä (ks. 3-kohta jäljempänä).

3. Mahdolliset rangaistukset

Kortti, joka on palautettu johonkin käteen tämän pykälän B kohdan mukaan, katsotaan alun perin kuuluneeksi vajaaseen käteen. Siitä voi tulla rangaistuskortti (50 §) ja sen pelaamatta jääminen voi aiheuttaa revokin.

15 § VÄÄRÄN JAON PELAAMINEN

A. Pelaajat eivät aiemmin ole pelanneet jakoa

Jos pelaajat pelaavat jaon, joka ei kuulu heidän pelattavakseen kyseisellä kierroksella:

1. Jaon tulos lasketaan niin kuin se on pelattu

Jos kukaan neljästä pelaajasta ei ole pelannut jakaa aiemmin, kilpailunjohtaja yleensä jättää tuloksen voimaan.,

2. Jako määrätään pelattavaksi myöhemmin

Kilpailunjohtaja voi vaatia molempia pareja pelaamaan oikean jaon toisiaan vastaan myöhemmin.

B. Yksi tai useampi pelaaja on aiemmin pelannut jaon

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

C. Virhe huomataan tarjoamisen aikana

Jos kilpailunjohtaja huomaa tarjoamisen aikana, että joku kilpailijoista pelaa jakoa, joka ei kuulu tämän pelattavaksi kyseisellä kierroksella, hänen tulee mitätöidä tarjoukset ja varmistaa, että oikeat kilpailijat istuvat paikoilleen. Heille on tehtävä selkoa heidän oikeuksistaan kyseisellä ja tulevilla kierroksilla. Uusi tarjoussarja alkaa. Pelaajien on toistettava äsken tekemänsä tarjoukset. Jos yksikin tarjous eroaa jollain tavoin vastaavasta tarjouksesta ensimmäisellä tarjouskerralla, kilpailunjohtajan on mitätöitävä jako. Muutoin peli jatkuu normaalisti.

16 § LUVATTOMAT TIEDOT

Pelaajilla on oikeus perustaa tarjouksensa ja pelaamisensa tietoihin, joita he saavat laillisista tarjouksista ja pelitavoista sekä vastustajien käytöksestä. Tarjouksen tai pelaamisen perustaminen muuhun asiaankuulumattomaan tietoon voi rikkoa lakia vastaan

A. Partnerilta saatu asiaankuulumaton tieto

Jos joku pelaaja huomautuksella, kysymyksellä, vastauksella tai kiistattomasti epäroiden, epätavallisen nopeasti, erityisesti korostaen, äänenpainolla, eleellä, liikkeellä, käytöksellä tai muulla tavalla valittaa partnerilleen asiaankuulumatonta tietoa, joka saattaa kehottaa määrättyyn tarjoukseen tai pelitapaan, partneri ei saa valita loogisista vaihtoehtoista sellaista, johon asiaankuulumaton tieto todennettavasti on voinut viitata muita parempana.

1 Kun asiaankuulumatonta tietoa on välitetty

Kun pelaaja on sitä mieltä, että vastustaja on välittänyt sellaista tietoa, ja että siitä saattaisi seurata vahinkoa, hän saa heti ilmoittaa pidättävänsä oikeuden kutsua kilpailunjohtajan myöhemmin paikalle, elleivät kilpailutoimintaa hoitavan järjestön määräykset tätä kiellä (vastustajien tulisi kutsua kilpailunjohtaja heti paikalle, jos he kiistävät luvattonta tietoa välittyneen).

2. Kun kielletty vaihtoehto on valittu

Kun pelaajalla on syytä olettaa* että vastustajan tarjouksen tai pelitavan valintaan on asiaankuulumaton tieto voinut vaikuttaa, hänen pitäisi kutsua kilpailunjohtaja heti paikalle. Kilpailunjohtajan tulee vaatia, että tarjoaminen ja pelaaminen jatkuu. Kilpailunjohtaja voi määrätä korjatun pistetuloksen, mikäli hän katsoo, että rikkomuksesta on seurannut vahinkoa.

* Kun jako on pelattu, tai lepääjän korttien ollessa kyseessä kun kortit levitetään pöytään.

B. Muualta saatu asiaankuulumaton tieto

Kun pelaaja vahingossa saa luvattomia tietoja parhaillaan pelattavasta jaosta tai vielä pelaamatta olevasta jaosta, kuten katsomalla väärää kättä, kuulemalla tarjouksia, tuloksia tai huomautuksia, näkemällä kortit jostakin muusta pöydästä tai näkemällä omassa pöydässä toiselle pelaajalle kuuluvan kortin ennen tarjoamisen alkamista, on mieluummin sen, joka luvattonta tietoa on saanut, ilmoitettava siitä heti kilpailunjohtajalle.

Jos kilpailunjohtaja on sitä mieltä että saatu tieto voi vaikuttaa pelin normaaliin kulkuun haitallisesti, hän voi:

1. Siirtää paikkoja

Jos kilpailutyypin ja tuloslaskenta sallivat, pelaajien paikkoja pöydässä voi siirtää niin että pelaaja, joka on saanut tietoja jostakin kädestä, pelaa niillä korteilla; tai,

2. Määrätä varamiehen

Kaikkien neljän pelaajan suostumuksella tilapäisen varamiehen voi määrätä pelaamaan luvattoman tiedon saaneen pelaajan sijasta; tai

3. Määrätä korjatun pistetuloksen

Kilpailunjohtaja voi heti määrätä prosenttipistetuloksen.

C. Peruutetuista tarjouksista tai takaisin käteen otetuista korteista saatu tieto

Tarjouksen voi peruuttaa tai pelatun kortin ottaa takaisin käteen ja korvata toisella tarjouksella tai kortilla. Tämän voi tehdä syytön osapuoli vastustajan rikkomuksen jälkeen tai rikkonut osapuoli rikkomuksen korjaamiseksi.

1. Syytön osapuoli

Syyttömälle puolelle kaikki peruutetuista toimista saadut tiedot ovat luvallisia, olipa kyseessä oman puolen tai vastustajien toimet.

2. Rikkonut osapuoli

Rikkoneelle osapuolelle omista peruutetuista toimista saadut tiedot ja syyttömän puolen peruutetuista toimista saadut tiedot ovat luvattomia. Rikkoneen puolen pelaaja ei saa valita loogisista vaihtoehtoista sellaista, johon luvattomasti saatu tieto on todennettavasti voinut viitata muita parempana.

V LUKU – TARJOAMINEN

1 OSA - OIKEA MENETTELY

1. JAKSO - TARJOUSSARJA

17 § TARJOAMISEN KESTOAIKA

A. Tarjoussarja alkaa

Tarjoussarja parin osalta alkaa kun kumpi tahansa pelaajista katsoo korttiensa kuvapuolen.

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 myötäpäivään.

D. Väärän brikan tarjoaminen

Jos pelaaja, joka epähuomiossa on ottanut kortit väärästä brikasta, tekee tarjouksen, tämä tarjous kumotaan. Jos rikkoneen pelaajan VPV on tarjonnut kumotun tarjouksen jälkeen, kilpailunjohtajan tulee määrätä prosenttipistetulokset (ks. 90 § rangaistuksen osalta) kun rikkojan uusi tarjous eroaa millään merkittävällä tavalla kumotusta tarjouksesta. Jos rikkoja jatkossa toistaa kumotun tarjouksen, jonka hän teki ensin epähuomiossa väärästä brikasta ottamillaan korteilla, kilpailunjohtaja voi sallia jaon normaalin pelaamisen, mutta kilpailunjohtajan tulee määrätä prosenttipistetulokset (ks. 90 §), kun rikkojan tarjous millään tavoin eroaa hänen alunperäisestä kumotusta tarjouksestaan.

E. Tarjoussarjan päättyminen

Tarjoussarja päättyy, kun kaikki neljä pelaajaa passaavat, tai kun aloituskortti käännetään oikein päin mitä tahansa tarjousta seuranneitten kolmen passin jälkeen (kun passi väärällä vuorolla on hyväksytty, ks. 34 §).

18 § MAALAUKSET

A. Oikea muoto

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

B. Maalauksen ylittäminen

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

C. Riittävä maalaus

Maalaus, joka ylittää edeltäneen maalauksen, on riittävä.

D. Riittämätön maalaus

Maalaus, joka ei ylitä edeltänyttä maalausta, on riittämätön.

E. Pelin vaihtoehtojen arvoaste

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

19 § KAHDENNUKSET JA VASTAKAHDENNUKSET**A. Kahdennukset****1. Laillinen kahdennus**

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

2. Kahdennuksen oikea muoto

Kahdentaessaan pelaaja ei saa mainita pistetikien luku määrää eikä pelin vaihtoehtoa. Ainoa oikea muoto on "Kahdennan" (tarjouslaatikoiden käytöstä ks. SKL:n lisämääräykset lain lopussa).

3. Väärin mainitun maalauksen kahdennus

Jos pelaaja kahdentaessaan mainitsee väärin maalauksen tai pistetikien lukumäärän tai pelin vaihtoehdon, hänen katsotaan kahdentaneen edeltäneen maalauksen sen oikeassa muodossa. (16 §:ää - Luvaton tieto - voidaan soveltaa).

B. Vastakahdennukset**1. Laillinen vastakahdennus**

Pelaaja saa vastakahdentaa vain edeltäneen kahdennuksen, ja vain jos sen on tehnyt vastustaja eikä välillä ole tehty muuta tarjousta kuin passi.

2. Vastakahdennuksen oikea muoto

Vastakahdentaessaan pelaaja ei saa mainita pistetikien lukumäärää eikä pelin vaihtoehtoa. Ainoa oikea muoto on "Vastakahdennan" (tarjouslaatikoiden käytöstä ks. SBL:n lisämääräykset lain lopussa).

3. Väärin mainitun maalauksen vastakahdennus

Jos pelaaja vastakahdentaessaan mainitsee väärin kahdennetun maalauksen tai pistetikien lukumäärän tai pelin vaihtoehdon, hänen katsotaan vastakahdentaneen edeltäneen maalauksen sen oikeassa muodossa. (16 §:ää - Luvaton tieto voidaan soveltaa).

C. Kahdennuksen tai vastakahdennuksen kumoaminen

Seuraava laillinen maalaus kumoaa kaikki kahdennukset tai vastakahdennukset.

D. Kahdennetun tai vastakahdennetun sitoumuksen tuloslaskenta.

Ellei kahdennettua tai vastakahdennettua tarjousta ole kumottu laillisella maalauksella, loppusitoumuksen pistearvot korottuvat 77 §: n mukaan.

20 § TARJOUSTEN KERTAAMINEN JA SELITTÄMINEN**A. Tarjous, jota ei kuultu selvästi**

Pelaaja, joka ei selvästi kuule tarjousta, voi heti pyytää sen toistettavaksi.

B. Tarjousten kertaaminen tarjoussarjan aikana

Tarjoussarjan aikana pelaajalla on omalla vuorollaan oikeus pyytää kaikki* aikaisemmat tarjoukset toistettaviksi, paitsi milloin hänen lain mukaan on passattava. Tarjouksia toistettaessa alertit tulee ottaa mukaan.

* Pelaaja ei saa pyytää aikaisempien tarjousten osittaista kertaamista eikä hän saa keskeyttää ennen kuin kaikki tarjoukset on kerrattu.

C. Tarjousten kertaaminen viimeisen passin jälkeen

1. Aloituskorttikysely

Viimeisen passin jälkeen kummallakin puolustuspelaajalla on oikeus kysyä, onko hänen aloituksensa (ks. 47E ja 41 §§).

2. Tarjousten kertaaminen

Pelinviejä ja kumpikin puolustuspelaaja saavat ensimmäisellä pelivuorollaan pyytää kaikki* aikaisemmat tarjoukset toistettaviksi (ks. 41B ja 41C §).

* Pelaaja ei saa pyytää aikaisempien tarjousten osittaista kertaamista eikä hän saa keskeyttää ennen kuin kaikki tarjoukset on kerrattu.

D. Oikeus tarjoussarjan kertaamiseen

Tarjousten kertaamispyyntöön saa vastauksen antaa vain vastapuolen pelaaja.

E. Tarjousten kertaamisessa tehdyn virheen oikaisu

Kaikki pelaajat, myös lepääjä ja lain mukaan passaamaan määrätty pelaaja, ovat vastuussa siitä, että kertaamisessa tapahtuneet virheet heti oikaistaan (ks. 12C1 § kun virhe tarjoussarjan kertaamisessa aiheuttaa vahinkoa).

F. Tarjousten selittäminen

1. Tarjoussarjan aikana

Tarjoussarjan aikana ja ennen viimeistä passia jokainen pelaaja saa omalla tarjousvuorollaan pyytää** täydellistä selvitystä vastustajan tekemän tarjouksen merkityksestä (kysymykset saavat koskea sekä todella tehtyjä tarjouksia, että asianmukaisesti käytettävissä olleita, mutta tekemättä jääneitä tarjouksia); vastauksen antaa yleensä kyseisen tarjouksen tehneen pelaajan partneri (ks. 75C §).

** 16 §:ää voidaan soveltaa. Kilpailutoimintaa hoitava järjestö saa antaa määräyksiä konventiokortin sisällöstä

2. Pelaamisen aikana

Viimeisen passin jälkeen ja koko pelaamisen ajan omalla pelivuorollaan kumpikin puolustuspelaaja saa pyytää**, että vastustajien tarjouksien merkitys selvitetään. Omalla tai lepääjän pelivuorolla pelinviejä saa pyytää selvitystä puolustuspelaajan tarjous- tai pelikonventioista

21 § VÄÄRÄÄN TIETOON PERUSTUVA TARJOUS

A. Väärinkäsitykseen perustuva tarjous

Pelaajalla ei ole korjausoikeutta, jos hänen tekemänsä tarjous on perustunut hänen omaan väärinkäsitykseensä.

B. Vastustajan antamaan väärään tietoon perustuva tarjous

1. Tarjouksen muuttaminen

Tarjoussarjan loppuun asti (ks. 17E §) pelaaja saa rangaistuksetta muuttaa tarjouksen, kun on todennäköistä, että se on perustunut vastustajan antamaan väärään tietoon, mikäli hänen partnerinsa ei ole sen jälkeen tarjonnut (laiminlyönti heti alertoida sopimusluonteinen tarjous tai erityissopimus on katsottava väärän tiedon antamiseksi, milloin kilpailutoimintaa hoitavan järjestön määräykset edellyttävät alertointia).

2. Vastustaja muuttaa tarjoustaan korjatun tarjouksen jälkeen

Kun pelaaja päättää muuttaa tarjoustaan saamansa väärän tiedon takia (kuten 1-kohdassa edellä), hänen VPV saa silloin vuorollaan rangaistuksetta muuttaa mahdollisesti jo tekemänsä sitä seuranneen tarjouksen (paitsi jos hänen peruuttamansa

tarjous on paljastanut sellaista tietoa, joka vahingoittaa syytöntä puolta, jolloin kilpailunjohtaja voi määrätä korjatun pistetuloksen). Peruutetuista tarjouksista saadun luvattoman tiedon osalta ks. 16C §.

3. Tarjouksen muuttaminen on liian myöhäistä

Kilpailunjohtaja voi määrätä korjatun pistetuloksen, kun on liian myöhäistä muuttaa tarjousta (40C §:ää voidaan soveltaa).

2. JAKSO - TARJOUSSARJA PÄÄTTY

22 § MENETTELY TARJOAMISEN PÄÄTTYTTYÄ

A. Kukaan pelaajista ei ole maalannut

Jos kukaan pelaajista ei ole maalannut palautetaan kädet briikkaan pelaamatta. Kortteja ei jaeta uudelleen.

B. Yksi tai useampi pelaaja on maalannut

Jos joku pelaaja on maalannut, viimeinen maalaus tulee loppusitoumukseksi ja pelaaminen alkaa.

II OSA - EPÄSÄÄNNÖLLISYYDET

23 § EPÄSÄÄNNÖLLISEN PASSIN AIHEUTTAMA VAHINKO

Tähän pykälään viitataan eri pykälissä, kun määrätään rangaistuksia tarjoussarjan aikana sattuneista rikkomuksista.

A. Pakollisesta passista seuraa vahinkoa

Kun rangaistuksena epäsäännöllisyydestä määrätään rikkojan partneri passaamaan seuraavalla tarjousvuorolla ja jos kilpailunjohtaja katsoo, että rikkoja epäsäännöllisyyteen syyllistyessään on voinut tietää, että pakollinen passi todennäköisesti vahingoittaisi syytöntä pelaajapuolta, hänen tulee vaatia, että tarjoaminen ja pelaaminen jatkuu, ja harkita korjatun pistetuloksen määräämistä. (Ks. 72B1§)

B. Passista partnerin vuorolla seuraa vahinkoa

Kun pelaaja passaa partnerinsa tarjousvuorolla ja kun kilpailunjohtaja katsoo, että tämä passi on voinut aiheuttaa vahinkoa syyttömälle puolelle, kilpailunjohtajan tulee vaatia, että tarjoaminen ja pelaaminen jatkuu. Jälkeenpäin hän voi määrätä korjatun pistetuloksen, jos hänen mielestään syyttömälle puolelle on aiheutunut vahinkoa passista väärällä vuorolla.

1. JAKSO - TARJOAMISEN AIKANA NÄYTETTY KORTTI

24 § TARJOAMISEN AIKANA NÄYTETTY TAI PELATTU KORTTI

Jos tarjoamisen aikana kilpailunjohtaja katsoo, että pelaajan omasta syystä yksi tai useampi tämän pelaajan kortti oli sillä tavoin, että hänen partnerinsa saattoi nähdä sen kuvapuolen, kilpailunjohtajan tulee vaatia, että jokainen sellainen kortti jätetään pöydälle kuvapuoli ylöspäin, kunnes tarjoaminen päättyy; ja jos rikkojasta tulee puolustuspelaaja, (rangaistus) pelinviejä voi käsitellä jokaista sellaista korttia rangaistuskorttina (ks. 50 §). Lisäksi:

A. Pikkukortti, joka ei ole ennenaikainen aloituskortti

Jos kysymyksessä on yksi ainoa kortti ja se on arvoltaan alempi kuin arvokortti eikä sitä ole katsottava ennenaikaiseksi aloituskortiksi, niin muuta rangaistusta ei tule.

B. Yksi ainoa arvokortti tai ennenaikainen aloituskortti

Jos kysymyksessä on yksi ainoa kortti ja se on arvokortti tai mikä hyvänsä kortti, joka on katsottava ennenaikaiseksi aloituskortiksi, (rangaistus) rikkojan partnerin on passattava seuraavalla tarjousvuorollaan (ks. 23A § kun passi vahingoittaa syytöntä puolta).

C. Näytettyjä kortteja kaksi tai useampia

Jos näytettyjä kortteja on kaksi tai useampia, (rangaistus), rikkojan partnerin on passattava seuraavalla tarjousvuorollaan (ks. 23A § kun passi vahingoittaa syytöntä puolta).

2. JAKSO - TARJOUKSIEN MUUTTAMINEN

25 § LAILLINEN JA LAITON TARJOUKSEN MUUTTAMINEN

A. Erehdyksen välitön korjaus

Ellei hänen partnerinsa ole tarjonnut, pelaaja saa korjata erehdyksessä tekemänsä tarjouksen tarkoittamukseen, mutta vain jos hän tekee sen tai yrittää tehdä sen ilman miettimisaikaa. Mikäli korjattu tarjous on laillinen, rangaistusta ei seuraa. Mikäli se on laitton, asianomaista lainkohtaa on sovellettava.

B. Erehdyksen viivästynyt korjaus sekä tarjoajan mielenmuutokseen perustuva korjaus

Jos tarjousta korjataan eikä A-kohtaa voi soveltaa:

1. Vaihdettu tarjous hyväksytään

Rikkojan VPV* saa hyväksyä korjatun tarjouksen, jolloin sitä käsitellään laillisena. Tässä tapauksessa jälkimmäinen tarjous jää voimaan ja tarjoukset jatkuvat rangaistuksetta. Jos rikkojan VPV tarjosi ennen kuin rikkomus huomattiin ja kilpailunjohtajan mielestä VPV tarkoitti tarjouksensa seuraamaan rikkojan alkuperäistä tarjousta, rikkojan korjattu tarjous jää rangaistuksetta voimaan ja VPV saa rangaistuksetta ottaa takaisin tarjouksensa (mutta ks. 16C §).

Kun alkuperäinen tarjous oli riittämätön, sovelletaan 27 §:ää.

2. Vaihdettua tarjousta ei hyväksytä

Jos korjattua tarjousta ei hyväksytä, se kumotaan; ja

(a) Ensimmäinen tarjous laitton

Jos ensimmäinen tarjous oli laitton, asianomaista lainkohtaa sovelletaan. 26 §:n lähtökorttirangaistuksia voidaan soveltaa toiseen tarjoukseen.

(b) Ensimmäinen tarjous laillinen

Jos ensimmäinen tarjous oli laillinen, rikkojan täytyy joko,

- (1) Jättää ensimmäinen tarjous voimaan, missä tapauksessa (rangaistus) hänen partnerinsa täytyy passata seuraavalla tarjousvuorollaan (ks. 23 § kun passi vahingoittaa syytöntä puolta), tai ,
- (2) Vaihdetta toiseen tarjoukseen
Tehtävä jokin muu laillinen tarjous, missä tapauksessa (rangaistus) tarjoussarja jatkuu normaalisti (mutta rikkojan partneri ei saa perustaa tarjouksiaan peruutetuista tarjouksista saatuun tietoon); rikkonut puoli* ei voi saada parempaa tulosta kuin miinus keskitulos.

* Syytön osapuoli saa pöydässä saavutetun tuloksen.

(c) Lähtökorttirangaistukset

Kummassakin ylläesitetyssä tapauksessa (b) (1) tai (b) (2) rikkojan partnerille tuomitaan lähtökorttia koskeva rangaistus seuraamus (ks. 26 §), jos hänestä tulee puolustuspelaaja.

26 § TARJOUKSEN KUMOAMISESTA JOHTUVAT ALOITUSKORTTIRANGAISTUKSET

Kun rikkoneen pelaajan tarjous kumotaan ja kun hän sillä tarjousvuorollaan valitsee jonkin muun* tarjouksen lopulliseksi, niin mikäli hänestä tulee puolustuspelaaja:

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

A. Tarjous viittasi tiettyyn väriin

Jos kumottu tarjous viittasi tiettyyn väriin tai tiettyihin väreihin, ja

1. Väri nimetään uudelleen

Jos sama pelaaja myöhemmin uudelleen nimeää ko. värin, aloituskorttirangaistusta ei tule, mutta ks. 16C §.

2. Väriä ei uudelleen nimetä

Jos sama pelaaja laillisen tarjoussarjan aikana ei uudelleen nimeä ko. väriä, pelinviejä saa (rangaistus) joko vaatia rikkojan partneria lähtemään nimitystä väristä (tai yhdestä nimetyistä väreistä), kun tällä on ensimmäisen kerran lähtövuoro aloitusvuoro mukaan lukien tai kieltää rikkojan partneria lähtemästä nimitystä väristä (tai yhdestä nimetyistä väreistä), kun tällä on ensimmäisen kerran lähtövuoro aloitusvuoro mukaan lukien.

Tämä kieltäminen on voimassa niin kauan kuin lähtövuoro säilyy rikkojan partnerilla.

B. Muut kumotut tarjoukset

Muitten kumottujen tarjousten osalta (rangaistus) pelinviejä voi kieltää rikkojan partneria lähtemästä jostakin väristä*, kun tällä on ensimmäisen kerran lähtövuoro aloitusvuoro mukaan lukien. Tämä kieltäminen on voimassa niin kauan kuin lähtövuoro säilyy rikkojan partnerilla.

* Pelinviejä nimeää värin, kun rikkojan partnerilla ensimmäisen kerran on lähtövuoro (ks. 59§).

3. JAKSO - RIITTÄMÄTÖN MAALAUUS

27 § RIITTÄMÄTÖN MAALAUUS**A. Riittämätön maalaus hyväksytään**

Riittämätön maalaus voidaan hyväksyä, jolloin sitä käsitellään laillisena, jos rikkojan VPV niin haluaa. Se on hyväksytty, jos hän tarjoaa.

B. Riittämätöntä maalausta ei hyväksytä

Jos oikealla vuorolla tehtyä riittämätöntä maalausta ei hyväksytä se on korvattava joka riittävällä maalauksella tai passilla.

1. Maalaus ei konventionaalinen ja korvataan alimmalla riittävällä maalauksella pelin samaa vaihtoehtoa**(a) Ei rangaistusta**

Jos sekä riittämätön maalaus että korvaava maalaus eivät kiistatta ole konventionaalisia, ja jos maalaus korvataan alimmalla riittävällä maalauksella pelin samaa vaihtoehtoa, tarjoaminen jatkuu ikään kuin epäsuosannollisuutta ei olisi tapahtunut (16C2 § ei sovellettu tähän tilanteeseen, mutta katso seuraavaa b-kohtaa).

(b)Korjattu pistetulos määrättävä

Jos kilpailunjohtaja katsoo, että riittämätön maalaus välitti oleellista tietoa syyttömän puolen vahingoksi, hänen tulee määrätä korjattu pistetulos.

2. Maalaus konventionaalinen tai korvataan jollakin muulla riittävällä tarjouksella tai passilla

Jos joko riittämätön maalaus tai alin riittävä maalaus pelin samaa vaihtoehtoa on voinut olla konventionaalinen, tai jos tarjous korvataan jollakin muulla riittävällä tarjouksella tai passilla, (rangaistus) rikkojan partnerin on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota (sovelta 10C1 §:ää ja ks. 23 §:ää, kun passi vahingoittaa syytöntä puolta; samoin voidaan soveltaa 26 §:n lähtökorttirangaistuksia).

3. Yritys korvata kahdennuksella tai vastakahdennuksella

Jos rikkoja yrittää korvata riittämättömän maalauksensa kahdennuksella tai vastakahdennuksella, se kumotaan, ja (rangaistus) rikkojan partnerin on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota (ks. 23A § kun passi vahingoittaa syytöntä puolta. Samoin voidaan soveltaa 26 §:n lähtökorttirangaistuksia).

C. Riittämätön maalaus väärällä vuorolla

Jos pelaaja tekee riittämättömän maalauksen väärällä vuorolla, sovelletaan 31 §:ää.

4. JAKSO - TARJOUS VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA

28 § TARJOUKSET JOTKA KATSOTAAN TEHDYIKSI OIKEALLA VUOROLLA**A. OPV velvollinen passaamaan**

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

B. Oikealla vuorolla tehty tarjous kumoaa väärällä vuorolla tehdyn tarjouksen

Tarjous katsotaan tehdyksi oikealla vuorolla, kun sen tekee pelaaja, jonka vuoro oli tarjota, ennen kuin hänen vastustajansa väärällä vuorolla tekemästä tarjouksesta on annettu rangaistus. Se mitätöi oikeuden vaatia rangaistusta väärällä vuorolla tehdystä tarjouksesta, ja tarjoaminen jatkuu ikään kuin asianomainen vastustaja ei olisi lainkaan tarjonnut sillä vuorollaan, mutta 16C2 §:ää sovelletaan.

29 § MENETTELY VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA TAPAHTUNEEN TARJOUKSEN JÄLKEEN**A. Oikeus vaatia rangaistusta menetetään**

Rikkojan VPV saa tarjota väärällä vuorolla tehdyn tarjouksen jälkeen, jolloin oikeus vaatia rangaistusta menetetään.

B. Väärällä vuorolla tehty tarjous mitätöidään

Muutoin väärällä vuorolla tehty tarjous mitätöidään (ks. kuitenkin edellä A-kohta) ja vuoro palaa sille pelaajalle, jonka vuoro oli tarjota. Rikkoja voi tehdä minkä tahansa laillisen tarjouksen oikealla vuorollaan, mutta hänen puolensa voi saada rangaistuksen 30, 31 tai 32 §:n mukaan.

C. Väärällä vuorolla tehty tarjous on konventionaalinen

Jos väärällä vuorolla tehty tarjous on konventionaalinen, 30, 31 ja 32 §:n määräyksiä sovelletaan tarkoitettuihin eikä nimettyihin vaihtoehtoihin.

30 § PASSI VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA

Kun pelaaja on passannut väärällä vuorolla ja tarjous on kumottu, koska VPV ei ole sitä hyväksynyt itse tarjoamalla (ks. 29 §).

A. Ennen kuin kukaan muu pelaajista on maalannut

Kun joku pelaajista on passannut väärällä vuorolla ennen kuin kukaan pelaajista on maalannut, (rangaistus) rikkojan on passattava seuraavalla tarjousvuorollaan, 72B1 §:ää voidaan soveltaa

B. Sen jälkeen kun joku pelaajista on maalannut**1. Passi OPV:n tarjousvuorolla**

Sen jälkeen kun joku pelaajista on maalannut ja passi väärällä vuorolla tehdään OPV:n tarjousvuorolla, (rangaistus) rikkojan on passattava seuraavalla tarjousvuorollaan (jos passi väärällä vuorolla konvention mukaan viittasi tiettyyn väriin tai väreihin välittäen siten luvaton tietoa, voidaan soveltaa 26 §:n lähtökorttirangaistuksia).

2. Passi partnerin tarjousvuorolla**(a) Rikkojan velvollisuudet**

Sen jälkeen kun joku pelaajista on maalannut ja passi väärällä vuorolla tehdään rikkojan partnerin tarjousvuorolla, (rangaistus) rikkojan on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota, ja 72B1 §:ää voidaan soveltaa

(b) Rikkojan partnerin mahdollisuudet

Rikkojan partneri voi tarjousvuorollaan tehdä minkä tahansa riittävän maalauksen tai hän saa passata, mutta hän ei saa kahdentaa tai vastakahdentaa, ja 72B1 §:ää voidaan soveltaa

3. Passi VPV:n tarjousvuorolla

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

C. Kun passi on konventionaalinen

Kun pelaaja passaa väärällä vuorolla ja passi on konventionaalinen, sovelletaan 31 §:ää. Passi on konventionaalinen, jos se erityissopimuksen mukaan lupaa enemmän kuin tietyn määrän voimaa, tai jos se keinotekoisesti lupaa tai kieltää muita arvoja kuin viimeksi nimetyssä väriässä.

31 § MAALAUUS VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA

Kun pelaaja on maalannut väärällä vuorolla ja tämä maalaus on kumottu, koska VPV ei ole sitä hyväksynyt itse tarjoamalla (ks. 29 §).

A. Maalaus OPV:n vuorolla

Kun rikkoja on maalannut (tai on konventionaalisesti passannut partnerin tarjoukseen, missä tapauksessa sovelletaan A2b- kohtaa) OPV:n tarjousvuorolla:

1. OPV passaa

Jos OPV passaa, rikkojan on toistettava väärällä vuorolla tekemänsä tarjous, ja jos tuo tarjous on laillinen, rangaistusta ei seuraa.

2. OPV tarjoaa

Jos OPV tekee laillisen* maalauksen, kahdentaa tai vastakahdentaa, rikkoja saa tehdä minkä tahansa laillisen tarjouksen . Kun tämä tarjous

- (a) on pelin samaa vaihtoehtoa kuin väärällä vuorolla tehty maalaus, (rangaistus) rikkojan partnerin on passattava seuraavalla tarjousvuorollaan (ks. 23 §).
- (b) ei ole pelin samaa vaihtoehtoa kuin väärällä vuorolla tehty maalaus, 26 §:n lähtökorttirangaistuksia voidaan soveltaa ja (rangaistus) rikkojan partnerin on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota (ks. 23 §).

* OPV:n tekemästä laittomasta tarjouksesta seuraa rangaistus lain mukaan.

B. Maalaus partnerin tai VPV:n vuorolla

Kun rikkoja on maalannut partnerin tai VPV:n tarjousvuorolla ja jos rikkoja ei aikaisemmin ole tarjonnut**, (rangaistus) rikkojan partnerin on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota (ks. 23 § kun passi vahingoittaa syytöntä puolta) ja 26 §:n lähtökorttirangaistuksia voidaan soveltaa.

** Myöhemmät tarjoukset VPV:n tarjousvuorolla katsotaan tarjouksen muuttamiseksi ja 25 §:ää sovelletaan.

32 § KAHDENNUS TAI VASTAKAHDENNUS VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA

Seuraavana tarjousvuorossa oleva vastustaja voi hyväksyä väärällä vuorolla tehdyn kahdennuksen tai vastakahdennuksen (ks. 29 §), mutta kelvotonta kahdennusta tai vastakahdennusta ei koskaan saa hyväksyä (ks. 35A § jos seuraavana tarjousvuorossa oleva vastustaja kuitenkin tarjoaa). Jos väärällä vuorolla tehtyä kahdennusta tai vastakahdennusta ei hyväksytä, se kumotaan, ja 26B §:n lähtökorttirangaistuksia voidaan soveltaa, ja

A. Rikkojan partnerin tarjousvuorolla tehty

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

B. OPV:n tarjousvuorolla tehty

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

1. OPV passaa

Jos OPV passaa, rikkojan on toistettava väärällä vuorolla tekemänsä kahdennus tai vastakahdennus eikä rangaistusta seuraa, paitsi jos kahdennus tai vastakahdennus on kelvoton, missä tapauksessa sovelletaan 36 §:ää.

2. OPV maalaa

Jos rikkojan OPV maalaa, rikkoja saa vuorollaan tehdä minkä tahansa laillisen tarjouksen ja (rangaistus) rikkojan partnerin on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota (ks. 23 § kun passi vahingoittaa syytöntä puolta).

33 § SAMANAIKAISET TARJOUKSET

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

34 § TARJOUSOIKEUDEN SÄILYTTÄMINEN

Kun tarjousta on seurannut kolme passia, tarjoaminen ei pääty, jos yksi noista passeista tehtiin väärällä vuorolla ja joltakulta pelaajalta näin riistettäisiin hänen oikeutensa tarjoukseen vuorollaan. Tarjousvuoro palaa pelaajalle, jonka vuoro ohitettiin. Kaikki seuraavat passit kumotaan ja tarjoaminen jatkuu ikään kuin mitään epäsäännöllisyyttä ei olisi tapahtunut.

35 § KELVOTTOMAN TARJOUKSEN JÄÄMINEN RANGAISTUKSETTA

Kun jäljempänä määritelty kelvoton tarjous tehdään ja rikkojan VPV tarjoaa ennen kuin rangaistus on määrätty, kelvottomasta tarjouksesta ei seuraa rangaistusta (26 §:n lähtökorttirangaistuksia ei sovelleta), ja:

A. Kahdennus tai vastakahdennus

Jos kelvoton tarjous oli kahdennus tai vastakahdennus, joka ei ole 19 §:n mukainen, tuo tarjous ja kaikki sitä seuranneet tarjoukset kumotaan. Tarjousvuoro palautuu pelaajalle, joka on vuorossa ja tarjoaminen jatkuu ikään kuin mitään epäsäännöllisyyttä ei olisi tapahtunut.

B. Passaamaan velvoitettu pelaaja tarjoaa

Jos lain mukaan passaamaan velvoitettu pelaaja tekee kelvottoman tarjouksen maalaamalla, kahdentamalla tai vastakahdentamalla tuo tarjous ja kaikki sitä seuraavat lailliset tarjoukset jäävät voimaan, mutta jos rikkoja oli määrätty passaamaan koko jäljellä olevan tarjoussarjan ajan, hänen on kuitenkin passattava seuraavilla vuoroillaan.

C. Seitsemän pistetikkiä, ylittävä maalaus

Jos kelvoton tarjous oli maalaus korkeammalla kuin seitsemän tasolla, tuo tarjous ja kaikki seuraavat tarjoukset kumotaan. Rikkojan on korvattava tarjous passilla ja tarjoaminen jatkuu ikään kuin mitään epäsäännöllisyyttä ei olisi tapahtunut.

D. Tarjous loppupassin jälkeen

Jos kelvoton tarjous oli tehty loppupassin jälkeen, tuo tarjous ja kaikki seuraavat tarjoukset kumotaan rangaistuksetta.

5. JAKSO - KELVOTTOMAT TARJOUKSET

36 § KELVOTON KAHDENNUS TAI VASTAKAHDENNUS

Kahdennus tai vastakahdennus, joka ei ole 19 §:n mukainen, kumotaan. Rikkojan on korvattava se laillisella tarjouksella ja (rangaistus) rikkojan partnerin on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota (ks. 23 § kun passi vahingoittaa syytöntä puolta). 26 §:n lähtökorttirangaistuksia voidaan soveltaa. (Jos tarjous on tehty väärällä vuorolla, ks. 32 §; jos rikkojan VPV tarjoaa ks. 35A §).

37 § TARJOUS JOKA RIKKOO VELVOLLISUUDEN PASSATA

Jos lain mukaan passaamaan velvoitettu pelaaja maalaa, kahdentaa tai vastakahdentaa, hänen tekemänsä tarjous kumotaan ja (rangaistus) rikkojapuolen kummankin jäsenen on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota (ks. 23 § kun passi vahingoittaa syytöntä puolta). 26 §:n lähtökorttirangaistuksia voidaan soveltaa. (Jos rikkojan VPV tarjoaa. ks. 35B §.)

38 § SEITSEMÄN PISTETIKKIÄ YLITTÄVÄ TARJOUS

Seitsemän pistetikkiä ylittävän sitoumuksen pelaaminen tai kirjaaminen ei ole sallittua. Jos joku pelaajista tarjoaa enemmän kuin seitsemän, tarjous on kumottava, ja (rangaistus) rikkojapuolen kummankin jäsenen on passattava aina kun on hänen vuoronsa tarjota (ks. 23A § kun passi vahingoittaa syytöntä puolta). 26 §:n lähtökorttirangaistuksia voidaan soveltaa. (Jos rikkojan VPV tarjoaa, ks. 35C §.)

39 § TARJOUS LOPPUPASSIN JÄLKEEN

Loppupassin jälkeen tehty tarjous kumotaan, ja

A. Passi tai pelinviejäpuolen tekemä tarjous

Jos se on puolustuspelaajan tekemä passi tai jokin pelinviejän tai lepääjän tarjous, ei rangaistusta seuraa.

B. Puolustuspelaajan tekemä muu tarjous

Jos se on puolustuspelaajan tekemä maalaus, kahdennus tai vastakahdennus, 26 §:n lähtökorttirangaistuksia voidaan soveltaa. (Jos rikkojan VPV tarjoaa, ks. 35D §.)

6. JAKSO - KONVENTIOT JA SOPIMUSLUONTOISET TARJOUKSET

40 § PARTNERIEN KESKEISET SOPIMUKSET

Pelaajalla ei tarjoamisen ja pelaamisen aikana ole oikeutta käyttää mitään apuvälineitä muistinsa, harkintansa tai tekniikkansa tueksi. Kilpailutoimintaa hoitava järjestö voi kuitenkin määritellä epätavalliset systeemit ja sallia näitä vastaan pelipöydässä käytettävän kirjallisia puolustusmuistiinpanoja

A. Oikeus valita tarjous tai pelitapa

Pelaaja saa tarjota tai pelata millä tavalla tahansa siitä etukäteen ilmoittamatta, edellyttäen että se ei perustu partnerien keskeiseen sopimukseen (mukaan lukien tarkoituksellisesti harhaan johtava tarjous kuten psyykinen tarjous tai muu tarjous tai pelitapa, joka poikkeaa yleisesti hyväksytystä tai ennakolta ilmoitetusta konventiosta).

B. Salaiset partnerien keskeiset sopimukset kiellettyjä

Pelaaja ei saa tarjota tai pelata tavalla, joka perustuu partnerien keskeiseen erityissopimukseen, ellei vastustajaparin voi kohtuudella odottaa ymmärtävän sen merkitystä, tai ellei hänen puolensa ilmoita sellaisen tarjouksen tai pelitavan käytöstä kilpailutoimintaa hoitavan järjestön antamien säännösten mukaisella tavalla.

C. Kilpailunjohtajan harkintavalta

Jos kilpailunjohtaja katsoa, että toinen puoli on kärsinyt vahinkoa, koska vastustajat ovat jättäneet selittämättä jonkin tarjouksen tai pelitavan täydellisen merkityksen, hän voi määrätä korjatun pistetuloksen.

D. Säännökset ja konventiot

Kilpailutoimintaa hoitava järjestö voi rajoittaa tarjous- tai pelikonventioiden käyttöä. Piirijärjestöt voivat lisäksi rajoittaa partnereiden keskeisiä sopimuksia (vaikka ne eivät olisikaan konventionaalisia), jotka sallivat avauksen yhden tasolla kädellä, jossa on voimaa vähintään kuninkaan verran alle keskitason avausvoiman. Piirijärjestöt voivat luovuttaa tämän valtuuden kerhoille.

E. Konventiokortti

1. Oikeus laatia käytettäväksi

Kilpailutoimintaa hoitava järjestö voi laatia käytettäväksi erityisen konventiokortin, johon partnereiden tulee merkitä käyttämänsä konventiot ja muut sopimukset, ja antaa määräyksiä sen käytöstä mukaan lukien vaatimuksen, että parin kumpikin pelaaja käyttää samaa systeemiä (tämä säännös ei saa rajoittaa pelitapaa ja arviointeja, vain menetelmiä).

2. Vastustajien konventiokortin tutkiminen

Tarjoamisen ja pelaamisen aikana kaikki pelaajat, lepääjää lukuun ottamatta, saavat kukin omalla tarjous- tai pelivuorollaan tutkia vastustajiensa konventiokorttia, mutta ei omaansa*.

* Pelaajalla ei tarjoamisen ja pelaamisen aikana ole oikeutta käyttää mitään apuvälineitä muistinsa, harkintansa tai tekniikkansa tueksi.

VI LUKU – PELAAMINEN

1 OSA – MENETTELY

1. JAKSO - OIKEA MENETTELY

41 § PELAAMISEN ALKU

A. Aloituslähtö kuvapuoli alaspäin

Sen jälkeen kun maalausta, kahdennusta tai vastakahdennusta on seurannut vuorollaan kolme passia, pelinviejän vasemmalla puolella istuva puolustuspelaaja tekee aloituslähdön kuvapuoli alaspäin*. Aloituskortti kuvapuoli alaspäin voidaan ottaa takaisin vain kilpailunjohtajan ohjeiden mukaan epäsäännöllisyyden tapahduttua (ks. 47E2 §). Takaisin otettu kortti on palautettava puolustuspelaajan käteen.

* Kilpailutoimintaa hoitava järjestö voi määrätä, että aloituslähdöt tehdään kuvapuoli ylöspäin.

B. Tarjousten kertaaminen ja kysymykset

Ennen kuin aloituskortti käännetään oikein päin, lähtijän partneri ja pelinviejä kumpikin saavat pyytää tarjoukset kerrattaviksi tai kysyä vastustajan tarjouksen merkitystä (ks. 20 §). Pelinviejä tai kumpikin puolustuspelaaja saa ensimmäisellä pelivuorollaan pyytää tarjoussarjan kerrattavaksi. Tämä oikeus päättyy, kun hän pelaa kortin. Puolustuspelaajat (16 §:n ajoituksin) ja pelinviejä säilyttävät koko pelaamisen ajan oikeuden kukin omalla pelivuorollaan kysyä tarjouksien merkitystä.

C. Aloituskortti käännetään oikein päin

Tämän kyselyjakson jälkeen aloituskortti käännetään oikein päin, pelaaminen alkaa ja lepääjän kortit levitetään. Sen jälkeen kun on liian myöhäistä kerrata edeltäneet tarjoukset (ks. B-kohtaa edellä), pelinviejällä ja kummallakin puolustuspelaajalla on omalla pelivuorollaan oikeus saada tietää, mikä on sitoumus ja onko se kahdennettu tai vastakahdennettu, mutta ei kuka pelin on kahdentanut tai vastakahdentanut.

D. Lepääjän kortit

Sen jälkeen kun aloituskortti on käännetty oikein päin, lepääjä levittää korttinsa pöydälle eteensä, kuvapuoli ylöspäin, järjestettynä maittain ja arvoittain pituussuuntaan jonoihin pelinviejään päin, valtti lepääjän oikealla puolella. Pelinviejä pelaa sekä omasta että lepääjän kädestä.

42 § LEPÄÄJÄN OIKEUDET

A. Rajoittamattomat oikeudet

1. Antaa tietoja

Lepääjällä on oikeus kilpailunjohtajan läsnä ollessa antaa tietoja lain soveltamiseen liittyvistä tosiasioista.

2. Pitää lukua tikeistä

Lepääjä saa pitää lukua voitetuista ja menetetyistä tikeistä.

3. Pelata pelinviejän määräyksestä

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

B. Rajoitetut oikeudet

Lepääjällä on muita oikeuksia, joita 43 § rajoittaa.

1. Revokkitiedustelut

Lepääjä saa kysyä pelinviejältä (mutta ei puolustuspelaajalta), kun tämä ei ole tunnustanut väriä pelattuun tikkiin, onko tällä korttia siinä värissä.

2. Yrittää estää epäsäännöllisyys

Lepääjä voi yrittää estää pelinviejää syylistymästä mihinkään epäsäännöllisyyteen.

3. Kiinnittää huomiota epäsäännöllisyyteen

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

43 § LEPÄÄJÄN OIKEUKSIEN RAJOITUKSET

A. Lepääjän rajoitukset

1. Yleisrajoitukset

(a) Kilpailunjohtajan kutsuminen

Lepääjä ei saa tehdä aloitetta kilpailunjohtajan kutsumiseksi paikalle pelin aikana, ellei joku muu pelaaja ole kiinnittänyt epäsäännöllisyyteen huomiota..

(b) Kiinnittää huomiota epäsäännöllisyyteen

Lepääjä ei saa kiinnittää huomiota epäsäännöllisyyteen pelaamisen aikana.

(c) Ottaa osaa pelaamiseen tai tehdä siitä huomautuksia

Lepääjä ei saa ottaa osaa pelaamiseen eikä keskustella millään tavoin pelistä pelinviejän kanssa..

2. Rajoitukset, joista on seurauksena erityinen rangaistus

(a) Korttien vaihtaminen

Lepääjä ei saa vaihtaa kortteja pelinviejän kanssa.

(b) Paikan jättäminen pelinviejän pelaamisen katsomiseksi

Lepääjä ei saa jättää paikkaansa katsoakseen, kuinka pelinviejä pelaa jaon.

(c) Puolustuspelaajan korttien katsominen

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

B. Rangaistukset rikkomuksista

1. Yleisrangaistukset

Rikkoessaan edellä A1- tai A2-kohdissa mainittuja rajoituksia vastaan lepääjä joutuu kurinpitörangaistuksen kohteeksi (90 §) .

2. Erityiset rangaistukset

Jos lepääjä, rikottuaan edellä A2-kohdassa mainittuja rajoituksia vastaan:

(a) Varoittaa pelinviejää lähdöstä

Varoittaa pelinviejää lähtemästä väärästä kädestä, (rangaistus) niin kumpi tahansa puolustuspelaaja saa valita kummasta kädestä pelinviejän on lähdettävä.

(b) Kysyy pelinviejältä mahdollisesta epäsäännöllisyydestä

Ensimmäisenä kysyy pelinviejältä, syylistyykö tämä omasta kädestään pelatessaan revokkiin, pelinviejän on korjattava asia pelaamalla oikea kortti kädestään, jos hänen pelaamisensa oli laitonta, ja 64 §:n rangaistusmääräyksiä on sovellettava ikään kuin revokki olisi täyttynyt.

3. Jos lepääjä rikottuaan edellä 2A-kohdassa mainittuja rajoituksia vastaan

ensimmäisenä huomauttaa puolustuspelaajan tekemästä epäsäännöllisyydestä, rangaistusta ei määrätä. Jos puolustuspelaajat saavat suoraa hyötyä

epäsäännöllisyydestään, kilpailunjohtajan on määrättävä korjattu pistetulos kummallekin osapuolelle tasapuolisuuden vuoksi.

44 § PELIJÄRJESTYS JA MENETTELY

A. Lähtö tikkiin

Pelaaja, joka tekee lähdön johonkin tikkiin, voi pelata kädestään minkä kortin tahansa, paitsi jos hänen puolensa on syyllistynyt johonkin epäsäännöllisyyteen ja hänen oikeuksiaan sen vuoksi on rajoitettu.

B. Seuraavat kortit tikkiin

Lähdön jälkeen kukin pelaaja vuorollaan pelaa kortin ja näin pelatut neljä korttia muodostavat tikin. (Korttien pelaamisen ja tikkien järjestämisen tavasta ks. 65 §.)

C. Värin tunnustuspakko

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

D. Kykenemättömyys tunnustaa väriä

Jos pelaaja ei voi tunnustaa väriä hän saa pelata minkä kortin tahansa, paitsi jos hänen puolensa on syyllistynyt johonkin epäsäännöllisyyteen ja hänen oikeuksiaan sen vuoksi on rajoitettu.

E. Tikit joissa on valtteja

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

F. Tikit joissa ei ole valtteja

Tikin, jossa ei ole valttia, voittaa se 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* eteensä pöydälle.

* Aloituskortti asetetaan ensin kuvapuoli alaspäin (paitsi jos kilpailutoimintaa hoitava järjestä määrää toisin).

B. Lepääjän kortin pelaaminen

Pelinviejä pelaa lepääjän kortin nimeämällä sen, minkä jälkeen lepääjä ottaa nimetyn kortin eteensä pöydälle. Pelatessaan lepääjän kortin pelinviejä voi tarvittaessa itse ottaa pelattavaksi haluamansa kortin.

C. Kortti on pelattava

1. Puolustuspelaajan kortti

Jos puolustuspelaaja on pidellyt korttiaan siten, että hänen partnerinsa on ollut mahdollista nähdä sen kuvapuoli, hänen on pelattava kortti käsillä olevaan tikkiin (jos puolustuspelaaja jo on pelannut kortin käsillä olevaan tikkiin ks.45E §).

2. Pelinviejän kortti

Pelinviejän on pelattava kädestään kortti, jota hän on pidellyt kuvapuoli näkyvissä siten, että se on koskettanut tai melkein koskettanut pöytää tai jota hän muuten on pitänyt sellaisessa asennossa kuin se olisi pelattu.

3. Lepääjän kortti

Lepääjän kortti on pelattava, jos pelinviejä on koskettanut sitä muutoin kuin tarkoituksella järjestää lepääjän kortteja tai tarkoituksella ottaa pelattavaksi kosketetun kortin ylä- tai alapuolella oleva kortti.

4. Nimetty tai osoitettu kortti

(a) Nimetyn kortin pelaaminen

Kortti on pelattava, jos pelaaja nimeää tai muutoin osoittaa sen siksi kortiksi, jonka hän aikoi pelata.

(b) Erehdyksen korjaaminen

Pelaaja saa rangaistuksetta muuttaa erehdyksessä tekemänsä maininnan jonkin kortin pelaamisesta, jos hän tekee sen heti ilman miettimisaikaa. Jos vastustaja vuorollaan on ehtinyt laillisesti pelata kortin ennen kuin muutoksesta on ilmoitettu, tuo vastustaja saa rangaistuksetta ottaa takaisin näin pelaamansa kortin ja pelata sen sijasta toisen (ks. 47E §).

5. Rangaistuskortti

Rangaistuskortin, joko ison tai pienen, voi joutua pelaamaan 50 §:n mukaan.

D. Lepääjän väärin pelaama kortti

Jos lepääjä asettaa pelatuksi kortin, jota pelinviejä ei nimennyt, kortti täytyy ottaa takaisin, jos asiasta on huomautettu ennen kuin kumpikin puoli on pelannut kortin seuraavaan tikkiin. Puolustuspelaaja saa rangaistuksetta ottaa takaisin sen kortin, jonka hän on pelannut erehdyksen jälkeen mutta ennen kuin se oli huomattu. Jos pelinviejän OPV vaihtaa pelaamansa kortin, pelinviejä voi ottaa takaisin tähän tikkiin jo pelaamansa kortin (ks. 16C §.)

E. Tikkiin pelattu viides kortti

1. Puolustuspelaajan kortti

Jos puolustuspelaaja on pelannut tikkiin viidennen kortin. siitä tulee rangaistuskortti 50 §:n mukaan, paitsi jos kilpailunjohtaja katsoa, että se oli lähtökortti seuraavaan tikkiin, jolloin sovelletaan 53 tai 56 §:ä.

2. Pelinviejän kortti

Kun pelinviejä pelaa tikkiin viidennen kortin omasta tai lepääjän kädestä, rangaistusta ei seuraa, paitsi jos kilpailunjohtaja katsoa, että se oli lähtökortti seuraavaan tikkiin, jollain sovelletaan 55 §:ää.

F. Lepääjä osoittaa kortin

Kun lepääjä on levittänyt korttinsa kuvapuoli ylöspäin, hän ei saa koskettaa tai osoittaa mitään korttia paitsi niiden järjestelmiseksi ennen kuin pelinviejä määrää. Jos hän tekee niin, kilpailunjohtaja on heti kutsuttava paikalle. Kilpailunjohtajan tulee ratkaista, oliko lepääjän teko itse asiassa vihje pelinviejälle. Jos näin oli kilpailunjohtaja antaa pelin jatkoa ja varaa itselleen oikeuden määrätä korjattu pistetulos, mikäli puolustukselle aiheutui vahinkoa ehdotetusta pelitavasta.

G. Tikin kääntäminen

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

2. JAKSO - EPÄSÄÄNNÖLLISYYDET MENETTELYSSÄ

46 § EPÄTÄYDELLINEN TAI ERHEELLINEN LEPPÄÄJÄN KORTIN NIMEÄMINEN

A. Oikea muoto nimetä lepääjän kortti

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

B. Epätäydellinen tai erheellinen nimeäminen

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

1. Kortin arvo epätäydellisesti nimetty

Jos pelinviejä pelatessaan pöydästä sanoo ”korkea” tai vastaavaa, hänen katsotaan nimenneen asianomaisen värin korkeimman kortin. Neljäntenä kätenä hänen katsotaan määränneen asianomaisen värin alimman voittavan kortin. Jos hän määrää pöydän voittamaan tikin, hänen katsotaan nimenneen alimman voittavan kortin. Jos hän sanoo ”pieni” tai vastaavaa, hänen katsotaan nimenneen arvoltaan alimman kortin.

2. Nimeää värin mutta ei arvoa

Jos pelinviejä nimeää värin mutta ei arvoa, hänen katsotaan määränneen asianomaisen värin arvoltaan pienimmän kortin.

3. Nimeää arvon mutta ei väriä

Jos pelinviejä nimeää arvon mutta ei väriä:

(a) Tehdessään lähdön pöydästä

Pelinviejän katsotaan jatkaneen samaa väriä, jossa lepääjä voitti edellisen tikin, edellyttäen että pöydässä on siinä värissä mainitun arvoinen kortti.

(b) Kaikissa muissa tapauksissa

Kaikissa muissa tapauksissa pelinviejän on pelattava mainitsemansa arvoinen kortti, jos se on laillisesti tehtävissä, mutta jos pöydässä on kaksi tai useampia nimetyn arvoisia, laillisesti pelattavissa olevia kortteja, pelinviejän on sanottava, mitä niistä hän tarkoitti.

4. Nimeää kortin jota pöydässä ei ole

Jos pelinviejä nimeää kortin, jota pöydässä ei ole, nimeäminen on mitätön ja pelinviejä saa määrätä minkä hyvänsä laillisen kortin.

5. Kortin väriä tai arvoa ei nimetty

Jos pelinviejä nimeää kortin pelattavaksi mainitsematta sen väriä tai arvoa, kuten sanomalla ”pelaa mitä tahansa” tai vastaavaa, niin kumpi tahansa vastustajista saa osoittaa pöydästä pelattavan kortin.

47 § PELATUN KORTIN TAKAISIN OTTAMINEN

A. Rangaistuksen noudattamiseksi

Pelatun kortin voi ottaa takaisin rangaistuksen noudattamiseksi, mutta puolustuspelaajan kortista, joka on otettu takaisin, voi tulla rangaistuskortti (ks.49 §).

B. Laittoman pelaamisen korjaamiseksi

Pelatun kortin voi ottaa takaisin laittoman tai samanaikaisen pelaamisen korjaamiseksi (ks 58 § samanaikaisesta pelaamisesta ja 49 § puolustuspelaajien osalta rangaistuskortista).

C. Erehdyksessä väärin nimetyn kortin vaihtamiseksi

Pelatun kortin voi ottaa takaisin rangaistuksetta, kun erheellisesti nimetty kortti vaihdetaan toiseen 45C4(b) §:n mukaisesti.

D. Vastustajan vaihdettua pelaamansa kortin

Kun vastustaja vaihtaa pelaamansa kortin toiseen, pelatun kortin voi rangaistuksetta ottaa takaisin ja vaihtaa toiseen.

E. Korjattaessa väärään tietoon perustunut pelaaminen

1. Lähtö väärällä vuorolla

Väärällä vuorolla tehdyn lähtökortin voi rangaistuksetta ottaa takaisin, jos vastustaja on lähtijälle virheellisesti ilmoittanut, että on tämän vuoro lähteä. (VPV:n ei pidä hyväksyä lähtöä).

2. Pelatun kortin ottaminen takaisin

(a) Kukaan ei ole pelannut sen jälkeen

Pelaaja voi ottaa takaisin kortin, jonka hän on pelannut saatuaan väärän selostuksen vastustajan tarjouksesta tai pelitavasta ja ennen kuin virheellinen selostus on korjattu, mutta vain jos tikkiin sen jälkeen ei ole pelattu muuta korttia. Lähtökorttia ei saa ottaa takaisin sen jälkeen kun yksikin lepääjän korteista on paljastunut.

(b) Yksi tai useampia kortteja pelattu sen jälkeen

Kun on liian myöhäistä korjata pelaaminen edellä olevan (a)-kohdan mukaan, sovelletaan 40C §:ää.

F. Kielletty kortin takaisin ottaminen

Lukuun ottamatta edellä A-E kohdissa sallittuja tapauksia kerran pelattua korttia ei saa ottaa takaisin.

II OSA – RANGAISTUSKORTTI

48 § PELINVIEJÄN KORTTIEN NÄYTTÄMINEN

A. Pelinviejä näyttää kortin

Pelinviejä ei rangaista kortin näyttämisestä. Pelinviejän tai lepääjän korteista ei koskaan tule rangaistuskorttia. Pelinviejän ei ole pakko pelata korttia, jonka hän on vahingossa pudottanut.

B. Pelinviejä levittää korttinsa näkyviin**1. Väärällä vuorolla tehdyn aloituskortin jälkeen**

Kun pelinviejä levittää korttinsa näkyviin väärällä vuorolla tehdyn aloituskortin jälkeen, sovelletaan 54 §:ää.

2. Muissa tapauksissa

Kun pelinviejä levittää korttinsa näkyviin muulloin kuin heti väärällä vuorolla tehdyn aloituksen jälkeen, hänen voidaan katsoa joka vaativan tai luovuttavan määrätty tikit jolloin sovelletaan 68 §:ää.

49 § PUOLUSTUSPELAAJAN KORTTIEN NÄYTTÄMINEN

Lukuun ottamatta pelin normaalia kulkua tai lain soveltamista, kun puolustuspelaaja pitää korttia siten että hänen partnerillaan on mahdollisuus nähdä sen kuvapuoli tai kun puolustuspelaaja ilmoittaa jonkin kortin olevan kädessään, (rangaistus) tulee jokaisesta tällaisesta kortista rangaistuskortti (50 §); mutta ks. 68 §:n alaviite, kun puolustuspelaaja on esittänyt vaatimuksen pelattavasta tikistä, johon kaikki eivät ole pelanneet.

50 § RANGAISTUSKORTIN KÄSITTELY

Kun puolustuspelaaja ennen aikojaan näyttää kortin (ei kuitenkaan aloituskortti, ks.57 §), siitä tulee rangaistuskortti, ellei kilpailunjohtaja toisin määrää. Kilpailunjohtajan tulee määrätä korjattu pistetulos alla esitettyjen oikaisujen asemesta, kun hän katsoo, että 72B1 § soveltuu.

A. Rangaistuskortti jää näkyviin

Rangaistuskortti on jätettävä kuvapuoli ylöspäin pöydälle sen pelaajan eteen, jolle kortti kuuluu, kunnes se on pelattava tai jokin vaihtoehtoinen rangaistus 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 kortti on vahingossa pudonnut), tulee pieni rangaistuskortti. Kaikista arvokorteista ja kaikista tahallisesti paljastetuista korteista (esim. väärällä vuorolla lähdetäessä tai tehtäessä revokki ja korjattaessa se) tulee iso rangaistuskortti. Kun yhdellä

puolustuspelaajalla on kaksi tai useampia rangaistuskortteja, kaikista näistä tulee isoja rangaistuskortteja.

C. Pienen rangaistuskortin käsittely

Kun puolustuspelaajalla on pieni rangaistuskortti hän ei saa pelata ko. värissä mitään muuta, arvokorttia pienempää korttia ennen kuin on ensin pelannut rangaistuskortin (hänellä on kuitenkin sen sijaan oikeus pelata arvokortti). Rikkojan partnerilta ei edellytetä lähtöä rangaistuskortin värissä, mutta rangaistuskortin näkemisestä saatu tieto on asiaankuulumatonta ja laitonta (ks. 16A §).

D. Ison rangaistuskortin käsittely

Kun puolustuspelaajalla on iso rangaistuskortti, voi sekä rikkojaan että hänen partneriinsa kohdistaa rajoituksia; rikkojaan aina kun on hänen vuoronsa pelata ja partneriin kun hän on lähtemässä.

1. Rikkojan vuoro pelata

Iso rangaistuskortti on pelattava heti kun laillinen tilaisuus tulee, oli sitten kysymys lähdöstä, värin tunnustamisesta, kortin sakaamisesta tai valtilla ottamisesta (vaatimus että rikkojan on pelattava kortti on luvallista tietoa hänen partnerilleen; kuitenkin muu tieto paljastuneesta rangaistuskortista on luvaton rikkojan partnerille). Jos puolustuspelaajalla on kaksi tai useampia rangaistuskortteja, jotka laillisesti voi pelata, pelinviejä saa määrätä, mikä niistä on pelattava. Pakko tunnustaa väriä tai noudattaa lähtökortti- tai pelitaparangaistusta käyvät ison rangaistuskortin pelaamispakon edellä, mutta rangaistuskortti on silti jätettävä kuvapuoli ylöspäin pöydälle ja pelattava heti laillisen tilaisuuden tullen.

2. Rikkojan partneri lähtemässä

Kun puolustuspelaajalla on lähtövuoro samalla kun hänen partnerillaan on iso rangaistuskortti, hän ei saa lähteä ennen kuin pelinviejä on ilmoittanut, minkä jäljempänä esitetyistä vaihtoehdoista hän valitsee (jos puolustuspelaaja lähtee ennen aikojaan, kohdistuu häneen rangaistuksia 49 §:n mukaan). Pelinviejä saa valita:

(a) Vaatia tai kieltää lähdön värissä

Vaatia* puolustuspelaajaa lähtemään rangaistuskortin värissä tai kieltää* häntä lähtemästä siitä väristä niin kauan kuin lähtövuoro säilyy hänellä (kahden tai useamman rangaistuskortin osalta, ks. 51 §); jos pelinviejä käyttää tätä oikeutta, kortti ei enää ole rangaistuskortti ja se otetaan takaisin käteen.

* Jos pelaaja ei pysty lähtemään vaaditulla tavalla, ks. 59 §.

(b) Ei lähtökorttirajoituksia

Ei vaadi tai kiellä lähtöä, jolloin puolustuspelaaja saa tehdä lähdön millä kortilla hyvänsä ja rangaistus kortti jää rangaistuskortiksi.

51 § KAKSI TAI USEAMPIA RANGAISTUSKORTTEJA

A. Rikkoneen pelaajan vuoro pelata

Jos puolustuspelaajalla on kaksi tai useampia rangaistuskortteja, jotka laillisesti voi pelata, pelinviejä saa määrätä, mikä niistä on pelattava sillä vuorolla.

B. Rikkojan partnerin lähtö

1. Rangaistuskortit samassa värissä

(a) Pelinviejä vaatii lähdön siinä värissä

Kun puolustuspelaajalla on kaksi tai useampia rangaistuskortteja yhdessä värissä, ja pelinviejä vaatii puolustuspelaajan partneria lähtemään siinä värissä, tämän värin kortit eivät enää ole rangaistuskortteja ja otetaan takaisin käteen. Puolustuspelaaja saa pelata tikkiin haluamallaan laillisella tavalla.

(b) Pelinviejä kieltää lähdön siinä värissä

Jos pelinviejä kieltää lähdön siinä värissä, puolustuspelaaja ottaa takaisin käteensä tämän värin kaikki rangaistuskortit ja pelata tikkiin haluamallaan laillisella tavalla.

2. Rangaistuskortit useammassa kuin yhdessä värissä**(a) Pelinviejä vaatii lähdön tietyssä värissä**

Kun puolustuspelaajalla on rangaistuskortteja useammassa kuin yhdessä värissä, pelinviejä voi vaatia** puolustuspelaajan partneria lähtemään jostakin niistä väreistä missä puolustuspelaajalla on rangaistuskortti (silloin sovelletaan B 1(a)-kohtaa edellä).

** Jos partneri ei pysty lähtemään vaaditulla tavalla, ks 59 §.

(b) Pelinviejä kieltää lähdön tietyssä värissä

Kun puolustuspelaajalla on rangaistuskortti useammassa kuin yhdessä värissä, pelinviejä voi kieltää** puolustuspelaajan partneria lähtemästä kaikista niistä väreistä, mutta puolustuspelaaja ottaa takaisin käteensä jokaisen rangaistuskortin kaikissa niissä väreissä, jotka pelinviejä on kieltänyt ja pelata siihen tikkiin haluamallaan laillisella tavalla.

** Jos partneri ei pysty lähtemään vaaditulla tavalla, ks 59 §.

52 § PELAAJA EI LÄHDE RANGAISTUSKORTILLA TAI JÄTTÄÄ SEN PELAAMATTA**A. Puolustuspelaaja jättää rangaistuskortin pelaamatta**

Kun puolustuspelaaja ei 50 §:n määräyksien mukaan lähde rangaistuskortilla tai ei pelaa sitä, hän ei omasta aloitteestaan saa ottaa takaisin ehkä pelaamaansa muuta korttia.

B. Puolustuspelaaja pelaa toisen kortin**1. Kortin pelaaminen hyväksytään****(a) Pelinviejä voi hyväksyä kortin**

Jos puolustuspelaaja on tehnyt lähdön toisella kortilla tai pelannut toisen kortin, kun hänen lain vaatimusten mukaan olisi pitänyt pelata rangaistuskortti, pelinviejä voi hyväksyä sellaisen lähdön tai pelatun kortin.

(b) Pelinviejän täytyy hyväksyä kortti

Pelinviejän täytyy hyväksyä sellainen lähtö tai pelattu kortti, jos hän sen jälkeen on pelannut omasta kädestään tai pöydästä.

(c) Rangaistuskortti pysyy rangaistuskorttina

Jos pelattu kortti joko edellä olevien (a) tai (b) kohtien mukaan hyväksytään, pelaamatta jäänyt rangaistuskortti pysyy edelleen rangaistuskorttina

2. Kortin pelaaminen kielletään

Pelinviejä voi vaatia puolustuspelaajaa pelaamaan rangaistuskortin sen kortin sijasta, jonka tämä lainvastaisesti pelasi tai jolla tämä teki lähdön. Kun puolustuspelaaja lainvastaisesti tekee lähdön tai pelaa kortin, tulee jokaisesta kortista, jonka hän epäsäännöllisyyteen syyllistyessään pelaa, iso rangaistuskortti.

III OSA - EPÄSÄÄNNÖLLISET LÄHDÖT JA PELAAMISET

1. JAKSO - LÄHTÖ VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA

53 § LÄHTÖ VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA HYVÄKSYTÄÄN

A. Väärällä vuorolla tapahtunut lähtö hyväksytään

Väärällä vuorolla tapahtunut lähtö, jossa kortin kuvapuoli on tullut näkyviin, voidaan hyväksyä. Näin tapahtuu, jos pelinviejä tai jompikumpi puolustuspelaaja nimenomaan hyväksyy sen (ilmoittamalla sen), tai jos seuraavana vuorossa oleva pelaaja pelaa* tikkiin epäsäännöllisen lähdön jälkeen, mutta ks. 47E1 §. (Jos hyväksymistä ei ole ilmoitettu tai tikkiin ei ole pelattu, kilpailunjohtajan on määrättävä, että lähtö tehdään oikeasta kädestä.)

* Mutta ks. 53 C §.

B. Väärä puolustuspelaaja pelaa kortin pelinviejän epäsäännölliseen lähtöön

Kun pelinviejä tekee lähdön väärästä kädestä ja jos tämän käden oikealla puolella oleva puolustuspelaaja pelaa seuraavana tähän tikkiin, epäsäännöllinen lähtö jää voimaan ja 57 §:ää sovelletaan.

C. Epäsäännöllisen lähdön jälkeen tehdään oikea lähtö

Jos väärän lähdön tehneen pelaajan vastustajalla olisi ollut vuoro lähteä, tämä vastustaja saa tehdä oikean lähdön tikkiin, jossa rikkomus tapahtui ilman että hänen korttinsa katsottaisiin pelatuksi epäsäännölliseen lähtöön. Kun näin tapahtuu oikea lähtö jää voimaan ja kaikki erehdyksessä tähän tikkiin aikaisemmin pelatut kortit saa ottaa takaisin rangaistuksetta. (16C2 §:ää sovelletaan puolustuspelaajaan.)

54 § ALOITUSKORTTI VÄÄRÄSTÄ KÄDESTÄ

Kun aloituskortti on pelattu kuvapuoli ylöspäin väärästä kädestä ja rikkojan partneri on valinnut aloituskorttinsa kuvapuoli alaspäin, kilpailunjohtaja määrää kuvapuoli alaspäin olevan aloituskortin otettavaksi takaisin ja seuraavia kohtia sovelletaan

A. Pelinviejä levittää korttinsa

Kun aloitus on tehty väärästä kädestä ja aloituskortti on käännetty näkyviin, pelinviejä saa levittää korttinsa. Hänestä tulee lepääjä ja lepääjästä tulee pelinviejä. Jos pelinviejä alkaa levittää korttejaan ja niin tehdessään paljastaa yhden tai useampia kortteja, hänen täytyy levittää näkyviin koko kätensä.

B. Pelinviejä hyväksyy lähdön

Kun puolustuspelaaja tekee aloituksen väärästä kädestä ja aloituskortti on käännetty näkyviin, pelinviejä voi hyväksyä epäsäännöllisen aloituskortin, kuten 53 §:ssä on määrätty ja lepääjän kortit levitetään pöytään 41 §:n mukaisesti.

1. Pelinviejä pelaa tikkiin toisena

Seuraavan kortin tikkiin pelaa pelinviejä omasta kädestään.

2. Pöydästä on pelattu tikkiin toisena

Jos pelinviejä pelaa tikkiin seuraavan kortin pöydästä, pöydän korttia ei saa ottaa takaisin muutoin kuin revokin oikaisemiseksi.

C. Pelinviejän täytyy hyväksyä lähtö

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

D. Pelinviejä kieltää aloituksen

Kun pelinviejä vaatii puolustuspelaajaa ottamaan takaisin väärästä kädestä pelaamansa aloituskortin, sovelletaan 56 §:ää.

55 § PELINVIEJÄN LÄHTÖ VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA

A. Pelinviejän lähtö hyväksytään

Jos pelinviejä on lähtenyt väärällä vuorolla omasta kädestään tai pöydästä, kumpi tahansa puolustuspelaaja saa hyväksyä lähdön kuten 53 §:ssä on määrätty, tai vaatia sen peruuttamista (väärän tiedon antamisen jälkeen ks. 47El §).

B. Pelinviejää vaaditaan peruuttamaan lähtönsä

1. Puolustuspelaajan vuoro lähteä

Jos pelinviejä on lähtenyt omasta kädestään tai pöydästä, kun oli puolustuspelaajan vuoro lähteä, ja jos jompikumpi puolustuspelaaja vaatii häntä peruuttamaan sellaisen lähdön hän palauttaa väärän lähtökortin rangaistuksetta asianomaiseen käteen.

2. Lähtövuoro pelinviejällä tai lepääjällä

Jos pelinviejä on lähtenyt väärästä kädestä, kun vuoro oli lähteä omasta kädestä tai pöydästä, ja jos jompikumpi puolustuspelaaja vaatii häntä peruuttamaan sen, pelinviejä ottaa takaisin vahingossa pelaamansa lähtökortin. Hänen on lähdettävä oikeasta kädestä.

C. Pelinviejä voisi saada tietoja

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

56 § PUOLUSTUSPELAAJAN LÄHTÖ VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA

Kun pelinviejä vaatii puolustuspelaajaa ottamaan takaisin väärällä vuorolla pelatun, oikein päin käännetyn lähtökortin, tästä kortista tulee iso rangaistuskortti ja 50D §:ää sovelletaan.

2. JAKSO - MUUT EPÄSÄÄNNÖLLISET LÄHDÖT JA PELAAMISET

57 § PUOLUSTUSPELAAJAN ENNENAIKAINEN LÄHTÖ TAI PELAAMINEN

A. Ennenaikainen pelaaminen tai -lähtö 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, (rangaistus) näin pelatusta kortista tulee rangaistuskortti ja pelinviejä valitsee jonkin seuraavista vaihtoehtoista. Hän voi:

1. Korkein kortti

Vaatia rikkojan partneria pelaamaan korkeimman korttinsa värissä, jossa lähtö tehtiin, tai

2. Alin kortti

Vaatia rikkojan partneria pelaamaan alimman korttinsa värissä, jossa lähtö tehtiin, tai

3. Toisenvärinen kortti

Kieltää rikkojan partneria pelaamasta korttia jossain muussa pelinviejän määrittelemässä värissä.

B. Rikkojan partneri ei voi noudattaa rangaistusta

Kun rikkojan partneri ei pysty noudattamaan pelinviejän valitsemaa rangaistusta, hän voi pelata haluamansa kortin kuten 59 §:ssä määrätään.

C. Pelinviejä on pelannut molemmista käsistä ennen epäsäännöllisyyttä

Puolustuspelaajaa ei rangaista pelaamisesta ennen partneriaan, jos pelinviejä on pelannut molemmista käsistä, tai jos lepääjä on pelannut kortin tai on lainvastaisesti ehdottanut sen pelattavaksi. Pöydässä olevaa singeltonia tai korttia jonkin värin sarjasta ei automaattisesti katsota pelatuksi.

58 § SAMANAIKAISET LÄHDÖT JA 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 tai useampia kortteja yhtä aikaa:

1. Yksi kortti näkyvillä

Jos näkyvillä on vain yksi kortti, se on pelattava. Kaikki muut kortit otetaan takaisin käteen rangaistuksesta.

2. Useampia kortteja näkyvillä

Jos näkyvillä on enemmän kuin yksi kortti, pelaaja nimeää sen kortin, jonka hän aikaa pelata. Jos hän on puolustuspelaaja, tulee jokaisesta näytetystä kortista rangaistuskortti (ks. 50 §).

3. Näytetty kortti otettu takaisin

Kun pelaaja on ottanut näyttämänsä kortin takaisin, vastustaja joka näkemänsä kortin perusteella on pelannut tikkiin sen jälkeen, saa rangaistuksesta ottaa takaisin pelaamansa kortin ja korvata sen toisella (ks. 16C §).

4. Virhettä ei huomata

Jos virhettä ei huomata ennen kuin molemmat puolet ovat pelanneet seuraavaan tikkiin, sovelletaan 67 §:ää.

59 § MAHDOTTOMUUS LÄHTEÄ TAI PELATA VAADITULLA TAVALLA

Pelaaja saa pelata minkä tahansa muutoin laillisen kortin, ellei hän kykene tekemään lähtöä tai pelaamaan siten kuin rangaistuksen täyttämiseksi vaaditaan. Joka 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 pelattu rikkomuksen jälkeen

1. Oikeus rangaistuksen vaatimiseen menetetään

Jos syyttömän puolen pelaaja pelaa kortin sen jälkeen kun hänen OPV on tehnyt lähdön tai pelannut väärällä vuorolla tai ennen aikojaan ja ennen kuin rangaistus on määrätty, oikeus vaatia tuosta rikkomuksesta rangaistusta menetetään.

2. Laiton pelaaminen tullut lailliseksi

Jos oikeus vaatia rangaistusta on menetetty, laitonta pelaamista käsitellään kuin se olisi tapahtunut oikealla vuorolla (53C §:ää sovelletaan pelaajaan, jonka pelivuoro oli kyseessä).

3. Muut rangaistusvelvollisuudet jäävät voimaan

Jos rikkoneella puolella on aikaisempi velvollisuus pelata rangaistuskortti tai noudattaa lähdöstä tai pelaamisesta määrättyä rangaistusta, 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 jommasta kummasta kädestä tekemänsä lähtö, mutta ennen kuin pelinviejä on lähtenyt oikeasta kädestä, puolustuspelaajan kortista tulee rangaistuskortti (50 §).

C. Rikkonut puoli pelaa ennen rangaistuksen määräämistä

Rikkojapuolen pelaaminen ennen rangaistuksen määräämistä ei vaikuta vastustajien oikeuksiin, mutta saattaa itse olla rangaistavaa.

3. JAKSO - REVOKKI

61 § VÄRIÄ EI TUNNUSTETA - REVOKKIA KOSKEVAT TIEDUSTELUT

A. Revokin määritelmä

Jos pelaaja ei tunnusta väriä 44 §:n mukaisesti tai, vaikka voisi, ei pelaa lähtöön tai muutoin korttia tai väriä, jonka laki vaatii pelattavaksi tai vastustaja määrää pelattavaksi asianmukaisesti annetun rangaistuksen perusteella, syntyy revokki (ks. kuitenkin 59 §, kun rangaistusta ei voi noudattaa).

B. Oikeus tiedustella mahdollista revokkia

Pelinviejä saa kysyä puolustuspelaajalta, joka ei ole tunnustanut väriä, onko hänellä pelattua väriä (väite revokista ei kuitenkaan ilman muuta oikeuta tutkimaan nurin käännettyjä tikkejä - ks. 66C §). Lepääjä saa esittää tämän kysymyksen pelinviejälle (mutta ks. 43B2b §). Puolustuspelaajat saavat esittää tämän kysymyksen pelinviejälle, mutta eivät toisilleen.

62 § REVOKIN KORJAAMINEN

A. Revokki on korjattava

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

B. Revokin korjaaminen

Korjatakseen revokin rikkoja ottaa pelatun kortin takaisin ja tunnustaa väriä toisella kortilla.

1. Puolustuspelaajan kortti

Näin takaisin otetusta kortista tulee rangaistuskortti (50 §), jos sen oli pelannut puolustuspelaaja näkymättömissä olevasta kädestään.

2. Pelinviejän tai lepääjän kortti tai puolustuspelaajan näkyvillä oleva kortti

Kortin saa rangaistuksetta korvata toisella, jos se pelattiin pelinviejän tai lepääjän kädestä*, tai jos se oli puolustuspelaajan näkyvillä oleva kortti.

* 43B2(b) §, kun lepääjä on menettänyt oikeutensa. Väite revokin tapahtumisesta ei oikeuta käännettyjen tikkien tutkimiseen, paitsi 66C §:n sallimin tavoin.

C. Tikkiin seuraavina pelatut kortit

1. Syytön puoli

Syyttömän puolen kumpikin pelaaja saa rangaistuksetta ottaa takaisin kortin, jonka hän ehkä on pelannut revokin jälkeen mutta ennen kuin siihen kiinnitettiin huomiota (ks. 16C §).

2. Rikkojan partneri

Kun syytön puoli on näin ottanut takaisin korttinsa seuraavana vuorossa olevaan rikkoneen puolen käteen saadaan ottaa pelattu kortti takaisin. Tästä kortista tulee rangaistuskortti, jos kyseessä on puolustuspelaaja (ks. 16C §).

D. Revokki kahdennessatoista tikissä

1. On korjattava

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

2. Rikkojan partneri ei ollut pelannut kahdenteentoista tikkiin

Jos puolustuspelaajan revokki tapahtui ennen kuin oli hänen partnerinsa vuoro pelata kahdenteentoista tikkiin ja jos rikkojan partnerilla on kortteja kahdessa värissä, (rangaistus) rikkojan partneri ei saa valita pelitapaa, joka mahdollisesti voisi perustua revokkikortin näkemiseen.

63 § REVOKIN PYSYVÄKSI TULEMINEN

A. Revokki tulee pysyväksi:

1. Rikkonut puoli tekee lähdön tai pelaa seuraavaan tikkiin kun rikkoja tai hänen partnerinsa tekee lähdön tai pelaa seuraavaan tikkiin (mikä tahansa näin tapahtuva pelaaminen, laillinen tai laiton, tekee revokin pysyväksi).
2. Rikkoneen puolen jäsen osoittaa kortin pelatuksi lähtöön tai tikkiin kun rikkoja tai hänen partnerinsa nimeää tai muutoin osoittaa kortin pelatuksi seuraavaan tikkiin.
3. Rikkoneen puolen jäsen vaatii tai luovuttaa loput tikit kun rikkoneen puolen pelaaja esittää tikkejä koskevan vaatimuksen tai luovutuksen nimenomaisesti tai millä muulla tavalla tahansa.

B. Lainvastainen huomion kiinnittäminen

Kun 61B §:ää on rikottu, revokin tekijän on vaihdettava laillinen kortti ja 64 §:n rangaistusmääräyksiä sovelletaan ikään kuin revokki olisi tullut pysyväksi.

C. Revokkia ei saa korjata

Sen jälkeen kun revokki on tullut pysyväksi, sitä ei enää saa korjata (paitsi 62D §:n määräys kahdennessatoista tikissä tapahtuneesta revokista), ja tikki jossa revokki tapahtui, pysyy näin pelattuna (mutta ks. 43B2 §).

64 § MENETTELY REVOKIN PYSYVÄKSI TULEMISEN JÄLKEEN

A. Rangaistus määrätään

Kun revokki on tullut pysyväksi, ja

1. Rikkonut pelaaja voitti revokkitikin

Rikkonut pelaaja voitti sen tikin, jossa revokki tapahtui, (rangaistus) siirretään syyttömälle puolelle pelaamisen päätyttyä tikki, jossa revokki tapahtui, sekä yksi tikki niistä, jotka rikkonut puoli sen jälkeen voitti.

2. Rikkonut pelaaja ei voittanut revokkitikkiä

Rikkonut pelaaja ei voittanut sitä tikkiä, jossa revokki tapahtui, mutta jos rikkonut puoli voitti sen tai jonkin seuraavista tikeistä (rangaistus) siirretään syyttömälle puolelle pelaamisen päätyttyä yksi tikki; lisäksi jos rikkonut pelaaja jälkeensä voitti tikin sillä kortilla, jonka hän laillisesti olisi voinut pelata revokkitikkiin, yksi tikki siirretään syyttömälle puolelle.

B. Rangaistusta ei määrätä

Rangaistusta pysyvästä revokista ei määrätä

1. Rikkonut puoli ei voita revokkitikkiä eikä seuraavia tikkejä

jos rikkonut puoli ei voittanut revokkitikkiä eikä yhtään seuraavista tikeistä.

2. Rikkojan toinen revokki samassa värissä

jos sama pelaaja tekee samassa värissä toistuneen revokin.

3. Revokki kun näkyvillä ollut kortti jää pelaamatta

jos revokki tapahtui siten, että jätetään pelaamatta jokin pöydällä näkyvillä ollut kortti tai kortti, joka kuului pöydällä näkyvillä olleeseen käteen, lepääjän kortit mukaan lukien.

4. Syyttömän puolen tehtyä tarjouksen seuraavassa jaossa

jos huomio revokkiin kiintyi vasta sen jälkeen kun syyttömän puolen pelaaja on tehnyt tarjouksen seuraavassa jaossa.

5. Pelikierroksen päätyttyä

jos huomio revokkiin kiintyi vasta kun pelikierros oli päättynyt.

6. Revokki kahdennessatoista tikissä

jos revokki tapahtui kahdennessatoista tikissä.

C. Kilpailunjohtajan vastuu oikeudenmukaisuudesta

Mikäli revokin tultua pysyväksi, myös silloin kun siitä ei seuraa rangaistusta, kilpailunjohtaja katsoo, että syytön puoli tämän lain mukaan saisi tapahtuneesta vahingosta riittämättömän hyvityksen, hänen tulee määrätä korjattu pistetulos.

IV OSA – TIKIT

65 § TIKKIEN JÄRJESTÄMINEN**A. Täytetty tikki**

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

B. Tikkien merkitseminen**1. Voitettut tikit**

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

2. Menetetty tikit

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

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 saa 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 revokista.

66 § TIKKIEN KATSOMINEN**A. Pelattava tikki**

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

B. Viimeksi pelattu oma kortti

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

C. Pelatut tikit

Sen jälkeen jaon loppuun asti ei pelattuja tikkejä saa katsoa (paitsi kilpailunjohtajan erityisestä määräyksestä esim. revokin toteennäyttämiseksi).

D. Jaon pelaamisen jälkeen

Sen jälkeen kun jako on pelattu, pelatut ja pelaamatta jääneet kortit saa katsoa revokin toteamiseksi tai voitettujen ja menetettyjen tikkien lukumäärän selvittämiseksi, mutta kukaan pelaajista ei saa käsitellä muita kuin omia korttejaan. Jos pelaaja jonkin vaatimuksen esittämisen jälkeen sekoittaa korttinsa niin, ettei kilpailunjohtaja enää voi todeta tapahtumien kulkua, asia tulee ratkaista vastapuolen eduksi.

67 § VIRHEELLINEN TIKKI

A. Ennen kuin molemmat puolet pelaavat seuraavaan tikkiin

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

1. Kortti jää pelaamatta

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

2. Liian monta korttia pelataan

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

B. Sen jälkeen kun molemmat puolet pelanneet seuraavaan tikkiin

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

1. Rikkojalla on liian monta korttia

Kun rikkoja ei ole pelannut korttia virheelliseen tikkiin, kilpailunjohtajan tulee vaatia, että hän heti asettaa yhden kortin näkyviin ja panee sen asianmukaisesti pelattujen korttiensa joukkoon (tämä kortti ei vaikuta tikin voittamiseen);

(a) Rikkojalla on kortti lähtökortin värissä

jos rikkojalla on kortti siinä värissä, jossa lähtö virheelliseen tikkiin tehtiin, hänen on valittava sellainen kortti asetettavaksi pelattujen korttiensa joukkoon, eikä mitään rangaistusta seuraa;

(b) Ei ole korttia lähtökortin värissä

jos rikkojalla ei ole korttia siinä värissä, jossa lähtö virheelliseen tikkiin tehtiin, hän valitsee haluamansa kortin pantavaksi pelattujen korttiensa joukkoon ja (rangaistus) hänen katsotaan tehneen revokin virheellisessä tikissä ja voidaan tuomita yhden tikin rangaistukseen 64 §:n mukaan.

2. Rikkojalla on liian vähän kortteja

Kun rikkoja on pelannut enemmän kuin yhden kortin virheelliseen tikkiin, kilpailunjohtaja tarkastaa pelatut kortit ja vaatii rikkojaa ottamaan takaisin käteensä kaikki ylimääräiset kortit* ja jättämään pelattuihin kortteihin sen kortin, joka tuli näkyviin pelattaessa virheelliseen tikkiin (jos kilpailunjohtaja ei pysty päättelemään, mikä kortti tuli näkyviin, rikkoja jättää korkeimman niistä korteista, jotka hän laillisesti olisi voinut pelata tikkiin). Kortin joka näin on otettu takaisin käteen, katsotaan jatkuvasti kuuluneen rikkojan käteen ja jos rikkoja on jättänyt sen pelaamatta aikaisempaan tikkiin, hän on voinut syyllistyä revokkiin.

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

V OSA - VAATIMUKSET JA LUOVUTUKSET

68 § TIKKEJÄ KOSKEVAT VAATIMUKSET JA LUOVUTUKSET

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

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

A. Vaatimus

Kun pelaaja ilmoittaa voittavansa tietyn määrän tikkejä, hän tekee vaatimuksen. Pelaaja tekee vaatimuksen myös, kun hän ehdottaa, että ajan voittamiseksi pelaaminen voidaan lopettaa tai kun hän näyttää korttinsa (paitsi jos hän todistettavasti ei aikonut tehdä vaatimusta).

B. Luovutus

Kun pelaaja ilmoittaa menettävänsä tietyn määrän tikkejä, hän tekee luovutuksen. Vaatimus jostakin tikkimäärästä merkitsee mahdollisesti jäljelle jäävien tikkien luovuttamista. Pelaaja luovuttaa kaikki jäljellä olevat tikit pannessaan korttinsa pakkaan. Kuitenkin jos puolustuspelaaja yrittää luopua yhdestä tai useammasta tikistä ja hänen partnerinsa esittää heti vastalauseen, luovutusta ei ole tapahtunut. Sovellettavaksi voi tulla 16 § (Luvattomat tiedot) joten kilpailunjohtaja on heti kutsuttava paikalle.

C. Vaatimus yksilöitävä

Esitettäessä vaatimusta on heti selvitettävä, missä järjestyksessä kortit aiotaan pelata sekä pelinvienti- tai puolustus suunnitelma, jolla vaatimuksen esittäjä aikoo voittaa vaatimansa tikit.

D. Pelaaminen lakkaa

Kun vaatimus tai luovutus on tehty, pelaaminen lakkaa. Kilpailunjohtajan on mitätöitävä vaatimuksen tai luovutuksen jälkeen tapahtunut pelaaminen. Jos vaatimukseen tai luovutukseen suostutaan, sovelletaan 69 §:ää. Jos joku pelaajista (lepääjä mukaan lukien) sen kiistää, kilpailunjohtaja on heti kutsuttava paikalle soveltamaan 70 tai 71 §:ää, eikä mihinkään pelitoimiin saa ryhtyä odottaessa hänen saapumistaan.

69 § VAATIMUKSEN TAI LUOVUTUKSEN HYVÄKSYMINEN

A. Milloin hyväksyminen tapahtuu

Kun pelaaja suostuu vastustajan esittämään tikkejä koskevaan vaatimukseen tai luovutukseen eikä esitä vastaväitettä siihen mennessä kun hänen puolensa tekee tarjouksen seuraavassa jaossa tai kun kierros päättyy, vaatimus tai luovutus on hyväksytty. Jaon tulos merkitään aivan kuin vaaditut tai luovutetut tikit olisi voitettu tai menetetty pelaamalla.

B. Hyväksyminen peruutetaan

79 §:ssä sallitun korjausajan puitteissa pelaaja saa peruuttaa vastustajan vaatimuksen hyväksymisen, mutta vain jos hän on luovuttanut sellaisen tikin, jonka hänen puolensa itse asiassa on voittanut tai jos hän on luovuttanut sellaisen tikin, jota kilpailunjohtajan arvion mukaan ei voisi menettää jäljellä olevien korttien normaalilla* pelitavalla. Jaon tulos merkitään uudelleen ja kyseinen tikki määrätään hyväksymisen antaneelle puolelle.

* "Normaali" 69, 70 ja 71 §:n tarkoittamassa merkityksessä käsittää pelaamisen, joka sen tason pelaajalle olisi huolimaton tai ala-arvoista, mutta ei järjetöntä.

70 § KIISTETTYT VAATIMUKSET

A. Yleinen puolueettomuus

Tehdessään päätöksen kiistanalaisen vaatimuksen johdosta kilpailunjohtajan on arvioitava jaon lopputulos mahdollisimman tasapuolisesti kummallekin puolelle, mutta epävarmat kysymykset on ratkaistava vaatimuksen tehneen vahingoksi. Kilpailunjohtaja menettelee seuraavasti.

B. Selvitys toistettava

1. Pyydettävä vaatimuksen tehnyttä toistamaan selvityksensä

Kilpailunjohtaja pyytää vaatimuksen tehnyttä pelaajaa toistamaan selvityksen, jonka tämä esitti vaatimuksen tehdessään.

2. Pyydettävä kaikki kädet näkyviin

Kilpailunjohtaja pyytää kaikkia pelaajia asettamaan jäljellä olevat korttinsa kuvapuoli ylöspäin pöydälle.

3. Kuulee huomautukset

Kilpailunjohtaja kuulee sitten vastustajien huomautukset vaatimuksen johdosta.

C. Jäljellä on valttikortti

Kun jommalla kummalla vastustajalla on valttikortti jäljellä kilpailunjohtajan tulee myöntää tikki tai tikit vastustajille, jos:

1. Jätti valtin mainitsematta

vaatimuksen tehnyt pelaaja ei maininnut tätä valttia lainkaan, ja

2. Oli ilmeisesti tietämätön valtista

jos on mitenkään todennäköistä, että vaatimuksen tehnyt pelaaja vaatimuksen tehdessään ei ollut tietoinen siitä, että vastustajalla vielä oli valtti, ja

3. Saattoi menettää tikin valtille

jos tälle valttikortille voi menettää tikin normaalilla pelitavalla*.

* "Normaali" 69, 70 ja 71 §:n tarkoittamassa merkityksessä käsittää pelaamisen, joka sen tason pelaajalle olisi huolimatonta tai ala-arvoista, mutta ei järjetöntä.

D. Vaatimuksen tehnyt esittää uuden pelitavan

Kilpailunjohtaja ei saa hyväksyä vaatimuksen tehneen pelaajan selostusta pelitavasta, joka ei sisältynyt hänen alkuperäiseen pelisuunnitelmaansa, jos on olemassa vaihtoehtoinen normaali* pelitapa, joka olisi vähemmän tuloksekas

* "Normaali" 69, 70 ja 71 §:n tarkoittama merkityksessä käsittää pelaamisen, joka sen tason pelaajalle olisi huolimatonta tai ala-arvoista, mutta ei järjetöntä.

E. Selostamaton pelisuunnitelma (leikkaus tai pudotus)

Kilpailunjohtaja ei saa hyväksyä vaatimuksen tehneen pelaajan selostusta pelitavasta, jota tämä ei ollut ilmoittanut alun perin ja jonka onnistuminen riippuu siitä, että jommalta kummalta vastustajalta ehkä löytyy jokin määrätty kortti, paitsi jos toinen vastustaja ei tunnustanut tuon kortin väriä jo ennen vaatimuksen esittämistä, tai ei jatkossa pystyisi tunnustamaan tuota väriä millään normaalilla* pelitavalla; tai jos pelitavan noudattamatta jättäminen olisi järjetöntä.

* "Normaali" 69, 70 ja 71 §:n tarkoittama merkityksessä käsittää pelaamisen, joka sen tason pelaajalle olisi huolimatonta tai ala-arvoista, mutta ei järjetöntä.

71 § LUOVUTUKSEN PERUUTTAMINEN

Kerran tehdyn luovutuksen on pysyttävä voimassa. Kilpailunjohtajan tulee kuitenkin kumota luovutus 79 §:ssä sallitun korjausajan puiteissa:

A. Tikkiä ei voi menettää.

Jos pelaaja on luovuttanut tikin, jonka hänen puolensa itse asiassa oli voittanut tai tikin, jota hänen puolensa ei olisi voinut menettää jäljellä olevilla korteilla millään laillisella pelitavalla.

B. Sitoumus jo pelattu kotiin tai pietiksi

Jos pelinviejä on myöntänyt jo kotiin pelattuun sitoumukseen tulleen pietin tai puolustuspelaaja on myöntänyt sellaisen sitoumuksen olevan kotipeli, jonka hänen puolensa oli jo pietittänyt.

C. Mahdoton luovutus

Jos pelaaja on luovuttanut tikin, jota ei voi menettää jäljellä olevilla korteilla millään normaalilla* pelitavalla. Siihen asti kunnes tikin luovuttanut puoli tekee tarjouksen seuraavassa jaossa tai kunnes kierros päättyy, kilpailunjohtajan tulee peruuttaa sellaisen tikin luovutus, jota ei olisi voinut menettää jäljellä olevilla korteilla millään normaalilla* pelitavalla.

* "Normaali" 69, 70 ja 71 §n tarkoittama merkityksessä käsittää pelaamisen, joka sen tason pelaajalle olisi huolimatonta tai ala-arvoista, mutta ei järjetöntä.

VII LUKU SOVINNAISUUSÄÄNNÖT

72 § YLEISET PERIAATTEET

A. Lain noudattaminen

1. Kilpailijoiden yleiset velvollisuudet

Kilpailubridgeä tulisi pelata noudattaen tarkasti tätä lakia.

2. Voitettujen tikkien laskeminen

Pelaaja ei saa tahallaan ottaa vastaan tikkiä, jota oma puoli ei voittanut tai vastustajien luovuttamaa tikkiä, jota nämä eivät voineet menettää.

3. Rangaistusvaatimuksesta luopuminen

Kilpailubridgessä pelaaja ei omasta aloitteestaan saa luopua vaatimasta rangaistusta vastustajan tekemästä rikkomuksesta, vaikka hänestä tuntuisikin, ettei siitä ole aiheutunut hänelle vahinkoa (mutta hän voi pyytää kilpailunjohtajaa tekemään niin - ks. 81C8 §).

4. Syyttömän puolen valinta laillisista vaihtoehtoista

Kun tämä laki antaa syyttömälle puolelle mahdollisuuden valita eri vaihtoehtoista vastustajan syyllistyttyä epäsäännöllisyyteen, on sopivaa valita itselle edullisin hyvitys.

5. Rikkojan valinnanvara

16C2 §:n rajoitukset huomioonottaen sen jälkeen kun rikkonut puoli on kärsinyt sille määrätyn rangaistuksen tahattomasta rikkomuksesta, rikkojan sopii tarjota tai pelata heille edullisella tavalla, vaikka he näin tehdessään näyttäisivätkin saavan hyötyä rikkomuksestaan.

6. Vastuu lain soveltamisesta

Vastuu epäsäännöllisyyksien rankaisemisesta ja vahinkojen hyvittämisestä ei kuulu pelaajille itselleen vaan yksinomaan kilpailunjohtajalle, ja perustuu tähän lakiin.

B. Lain rikkominen

1. Korjattu pistetulos

Aina kun kilpailunjohtaja katsoo, että rikkoja olisi voinut tietää, että epäsäännöllisyyteen syyllistymällä hän todennäköisesti vahingoittaisi syytöntä osapuolta, kilpailunjohtajan on määrättävä tarjoaminen ja pelaaminen jatkumaan ja jälkeinpäin vahvistettava korjattu pistetulos, jos hänen mielestään rikkonut puoli hyötyi epäsäännöllisyydestään

2. Tahallinen rikkomus

Pelaaja ei saa rikkoa lakia tahallaan, vaikka hän olisi valmis ottamaan kärsiäkseen etukäteen määrätyn rangaistuksen.

3. Tahaton rikkomus

Pelaajalla ei ole velvollisuutta huomauttaa oman puolen tekemistä tahattomista lain rikkomuksista (ks. kuitenkin alaviite 75 §:ään virheellisestä selityksestä).

4. Rikkomuksen salaaminen

Pelaaja ei saa yrittää salata tahatonta rikkomusta, esimerkiksi tekemällä uuden revokin, piilottamalla revokkiin kuuluneen kortin tai sekoittamalla kortit onnen aikojaan.

73 § TIETOJEN VAIHTO PARTNEREIDEN KESKEN

A. Sopiva tietojen vaihto partnereiden kesken

1. Miten toteutetaan

Tietojen vaihto partnereiden kesken tarjoamisen ja pelaamisen aikana tulee toteuttaa vain itse tarjouksilla ja pelitavalla.

2. Moitteeton tapa tarjota ja pelata

Tarjoukset ja pelaaminen tulisi suorittaa ilman erityistä painoa, eleitä tai äänenvaihtelua, ja ilman aiheutonta epäröintiä tai kiirettä (kuitenkin kilpailutoimintaa hoitava järjestö voi vaatia pakollista taukoja, esimerkiksi ensimmäisellä tarjouskierroksella tai hyppäävästä tarjouksesta annetun varoituksen jälkeen tai ensimmäiseen tikkiin pelatessa).

B. Sopimaton tietojen vaihto partnereiden kesken

1. Asiaankuulumattomat tiedot

Partnerit eivät saa vaihtaa tietoja tarjoamalla tai pelaamalla tietyllä tavalla, asiaankuulumattomilla huomautuksilla tai eleillä, vastustajille esitetyillä ja esittämättä jätetyillä kysymyksillä, alertoinnin tai selityksen antamisella tai antamatta jättämisellä.

2. Etukäteen sovittu tietojen vaihto

Raskain mahdollinen rikkomus on, että partnerit vaihtavat tietoja etukäteen sovituin, tässä laissa vahvistamattomin keinoin. Syyllinen pari voidaan erottaa yhteisöstä.

C. Pelaaja saa luvatonta tietoa partneriltaan

Kun pelaaja on saanut luvatonta tietoa partneriltaan, kuten huomautuksesta, kysymyksestä, selityksestä, eleestä, käyttäytymistavasta, erityisestä painotuksesta, äänen vaihtelusta, kiireestä tai epäröinnistä, hänen on huolellisesti varottava käyttämästä hyväkseen siitä hänen puolelleen mahdollisesti tulevaa etua.

D. Vaihtelut pelitempossa tai esiintymistavassa

1. Tahattomat vaihtelut

Vaikka ei aina vaaditakaan, on suotavaa, että pelaajat säilyttävät vakaan tempon ja vaihtelemattoman esiintymistavan. Pelaajien tulisi olla erityisen varovaisia tilanteissa, joissa vaihtelut voivat tuottaa etua omalle puolelle. Muutoin tahaton vaihtelu tarjoamisen tai pelaamisen tempossa tai esiintymistavassa ei itsessään ole rikkomus sovinnaisuussääntöjä vastaan, mutta päätelmiä tällaisesta vaihtelusta saa tehdä vain vastustaja ja hankin omalla riskillään.

2. Tahalliset vaihtelut

Pelaaja ei saa yrittää johtaa vastustajaa harhaan huomautuksella tai eleellä, tarjoamalla tai pelaamalla kiirehtien tai epäröiden (kuten singeltonilla miettiminen), tai tarjoamisen tai pelaamisen suoritustavalla.

E. Harhautus

Pelaaja saa kuitenkin yrittää harhauttaa vastustajaa tarjouksella tai pelaamalla (kunhan harhautus ei perustu partnerien keskeiseen salaiseen sopimukseen tai kokemukseen). On aivan sopivaa välttää antamasta tietoja vastustajille tekemällä kaikki tarjoukset ja pelitoimet muuttumattomalla tempolla ja tavalla.

F. Sovinnaisuussääntöjen loukkaaminen

Kun tässä pykälässä esitettyjen sovinnaisuussääntöjen loukkaaminen aiheuttaa vahinkoa syyttömälle vastustajalle:

1. Pelaaja käyttää hyväkseen luvattomia tietoja

Jos kilpailunjohtajan mielestä pelaaja on valinnut loogisista vaihtoehtoista sellaisen, johon hänen partnerinsa huomautus, pelitapa tai -tempo todennettavasti on viitannut muita parempana, kilpailunjohtajan tulee määrätä korjattu pistetulos (ks. 16 §.)

2. Laiton harhautus on vahingoittanut pelaajaa

Jos kilpailunjohtajan mielestä syytön pelaaja on tehnyt väärän päätelmän vastustajan huomautuksesta, pelitavasta, pelitempostista tai vastaavasta, ilman että tällä vastustajalla on ollut pätevää bridgellistä syytä tekoonsa ja tämä näin tehdessään on voinut olla tietoinen siitä, että teko saattaisi koitua omaksi hyödyksi, kilpailunjohtajan tulee määrätä korjattu pistetulos (ks. 12C §).

74 § KÄYTÖS JA HYVÄT TAVAT

A. Oikea asenne

1. Kohteliaisuus

Pelaajan tulee olla kohtelias kaikissa tilanteissa

2. Hyvät tavat puheissa ja teoissa

Pelaajan on huolellisesti vältettävä kaikkia huomautuksia ja toimia, jotka voisivat aiheuttaa kiusaa tai hämmennystä toiselle pelaajalle tai voisivat häiritä pelin nautittavuutta.

3. Oikean menettelyn noudattaminen

Jokaisen pelaajan tulee noudattaa yhdenmukaista ja oikeaa menettelyä tarjotessaan ja pelatessaan.

B. Hyvät tavat

Kohteliaisuuden vuoksi pelaajan tulisi välttää:

1. kiinnittämästä riittämätöntä huomiota peliin,
2. tekemästä aiheettomia 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. kilpailunjohtajan kutsumista paikalle ja hänen puhuttelemistaan tavalla, joka on epäkohtelias tätä ja muita kilpailijoita kohtaan.

C. Sovinnaisuussääntöjen rikkomukset

Seuraavia seikkoja pidetään rikkomuksina oikeaa menettelyä vastaan:

1. jos pelaaja käyttää samasta tarjouksesta eri sanontoja,
2. jos pelaaja osoittaa hyväksymisensä tai tyytymättömyytensä jostakin tarjouksesta tai pelitavasta,
3. jos pelaaja osoittaa odottavansa tai aikovansa voittaa tai menettää tikin onnen 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 tarjoamisen ja pelaamisen aikana tuijottaa jotakuta toista pelaajaa, tai katsoa toisen pelaajan kortteja niiden kuvapuolen näkemiseksi tai sen selvittämiseksi mistä kohdasta tämä vetää pelaamansa kortin (on kuitenkin sopivaa toimia niiden tietojen perusteella, jolta on saanut nähtyään vahingossa vastustajan kortin*),
* ks. 73D2 §, kun pelaaja on ehkä tahallaan näyttänyt korttinsa.
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 § PARTNERIEN KESKEISET SOPIMUKSET

A. Partnerien keskeiset erityiset sopimukset

Partnerien keskeisten erityisten sopimusten, olivatpa ne suusanallista tai sanattomia, täytyy olla vastustajien käytettävissä täydellisesti ja vapaasti (ks. 40 §). Tällaisten sopimusten partnerille välittämien tietojen täytyy perustua tarjouksiin, pelitapaan ja olosuhteisiin pelattavassa jaossa.

B. Partnerien keskeisten sopimusten rikkomiset

Pelaaja saa rikkoa ilmoitettua partnerien keskeistä sopimusta, kunhan hänen partnerinsa ei ole tietoinen rikkomisesta (mutta usein toistuvina sopimusten rikkomisista partnerien kesken voi kehittyä sanaton yhteisymmärrys, joka täytyy julkistaa). Pelaajalla ei ole velvollisuutta paljastaa vastustajille, että hän on rikkonut ilmoitettua partnerien keskeistä sopimusta, ja jos vastustajat myöhemmin kärsivät tästä vahinkoa, kuten tekemällä vääriä johtopäätöksiä sellaisesta rikkomisesta, niin heillä ei ole oikeutta hyvitykseen.

C. Vastaukset kysymyksiin partnerien keskeisistä sopimuksista

Selostaessaan partnerin tarjouksen tai pelitavan merkitystä vastauksena vastustajan kyselyyn (ks. 20 §) pelaajan on paljastettava kaikki se tieto, mikä hänelle on tullut partnerien keskeisten sopimusten välityksellä tai partnerista saamansa kokemuksen perusteella. Hänen ei kuitenkaan tarvitse paljastaa johtopäätöksiä, jotka hän on tehnyt yleisen bridgellisen tietoutensa ja kokemuksensa perusteella.

D. Selostuksessa tapahtuneiden virheiden korjaaminen

1. Selostaja huomaa oman virheensä

Jos pelaaja myöhemmin huomaa, että hänen oma selostuksensa oli virheellinen tai epätäydellinen, hänen on heti kutsuttava paikalle kilpailunjohtaja (joka soveltaa 21 tai 40C §: ää).

2. Selostajan partneri huomaa virheen

Pelaaja jonka partneri on antanut virheellisen selityksen, ei saa korjata erehdystä ennen loppupassia. Hän ei saa millään tavalla osoittaa, että on tapahtunut erehdys. Puolustuspelaaja ei saa korjata erehdystä ennen pelin päättymistä. Kutsuttuaan kilpailunjohtajan ensimmäisessä laillisessa tilaisuudessa (pelinviejänä tai lepääjänä loppupassin jälkeen; puolustuspelaajana pelin päätyttyä), pelaajan täytyy ilmoittaa vastustajille, että hänen mielestään partnerin selostus oli virheellinen.

* Kaksi esimerkkiä pelaajien (ja kilpailunjohtajan) velvollisuuksista sen jälkeen kun vastustajille on annettu harhauttavia tietoja. Kummassakin tapauksessa Pohjoinen on avannut 1 NT ja Etelä, jolla on heikko käsi ja pitkä ruutuväri, on tarjonnut 2 D tarkoittaen sen loppusitoumuksiksi. Pohjoinen kuitenkin selittää vastauksena Lännen, kyselyyn, että Etelän maalaus on vahva ja keinotekoinen yläväritys.

1. esimerkki - Virheellinen selostus

Todellinen partnerien keskeinen sopimus on, että 2 D on luonnollinen ja tarkoitettu loppusitoumuksiksi. Pohjoiselle sattui selostuksessa erehdys. Tämä selostus rikkoa lakia, koska Itä-Länsi on oikeutettu saamaan tarkan tiedon Pohjois-Etelän keskeisestä sopimuksesta (kun tästä rikkomuksesta on vahinkoa Itä-Lännelle, kilpailunjohtajan tulee antaa korjattu pistetulos). Jos Pohjoinen jatkossa huomaa erehdyksensä, hänen on heti ilmoitettava siitä kilpailunjohtajalle. Etelä ei saa tehdä mitään virheellisen selostuksen korjaamiseksi tarjoamisen aikana. Jos loppupassin jälkeen Eteläistä tulee pelinviejä tai lepääjä, hänen pitäisi kutsua kilpailunjohtaja paikalle ja vapaaehtoisesti aikaista annettu selostus. Jos Etelästä tulee puolustuspelaaja, hän kutsuu kilpailunjohtajan paikalle ja oikaisee selostuksen sen jälkeen kun jako on palattu.

2. esimerkki - Virheellinen maalaus

Partnerien keskeinen sopimus selostetaan - 2 D on vahva ja keinotekoinen. Erehdys sattui Etelälle maalauksessa. Tässä tapauksessa ei ole rikottu lakia, koska Itä-Länsi itse asiassa sai täsmällisen selostuksen Pohjois-Etelän sopimuksesta. Heillä ei olo oikeutta saada täsmällistä selostusta Pohjois-Etelän korteista. (Huolimatta mahdollisesta vahingosta kilpailunjohtajan tulee jättää tulos voimaan. Kilpailunjohtajan on kuitenkin edellytettävä, että selostus on ollut virheellinen eikä maalaus, ellei ole olemassa todisteita päinvastaisesta.) Etelä ei saa heti korjata Pohjoisen selostusta (tai ilmoittaa kilpailunjohtajalle) eikä hän jatkossakaan olo velvollinen tekemään sitä.

Kuultuaan Pohjoisen selostuksen Etelä kummassakin esimerkissä tietää, että hänen oma ruutumaalauksensa on tulkittu väärin. Tämä tieto on "luvatonta tietoa" Ks. 16A §) joten Etelän on tarkoin varottava perustamasta toimiaan jatkossa tälle tiedolle (Jos hän sen tekee, kilpailunjohtajan tulee antaa korjattu pistetulos). Esimerkiksi jos Pohjoinen maalaa 2 NT, Etelä on saanut luvattoman tiedon, että tämä maalaus vain kieltää neljä korttia kummassakin yläväärissä, mutta Etelän velvollisuus on toimia ikään kuin Pohjoinen olisi tehnyt heikon vastaustarjouksen jälkeen vahvan täyspelivihjeen ja osoittanut maksimiarvoja.

76 § KATSOJAT

A. Käyttäytyminen tarjoamisen tai pelaamisen aikana

1. Vain yksi käsi

Katsoja ei saa katsoa useamman kuin yhden pelaajan kortteja, paitsi luvan saatuaan.

2. Henkilökohtaiset reaktiot

Katsoja ei saa mitenkään reagoida tarjoamiseen tai pelaamiseen jaon aikana.

3. Käyttäytyminen tai huomautukset

Käynnissä olevan kierroksen aikana katsojan on vältettävä huomiota herättävää käyttäytymistä ja pidättäydyttävä kaikenlaisista huomautuksista (mukaan luettuna keskustelu jonkun pelaajan kanssa).

4. Hienotunteisuus pelaajia kohtaan

Katsoja ei saa millään tavoin häiritä pelaajia.

B. Katsojan osallistuminen peliin

Katsoja ei saa huomauttaa mistään epäsäännöllisyydestä tai virheestä, eikä esittää mielipidettään mistään rikkomuksesta tai tätä lakia koskevasta asiasta paitsi kilpailunjohtajan kehotuksesta.

VIII LUKU – PISTELASKU

77 § KILPAILUBRIDGEN PISTELASKUMENETELMÄ

TIKKIPISTEET

Pelinviejäpuoli laskee hyväkseen, jos sitoumus on pelattu kotiin.

JOS VALTTI ON	risti	ruutu	hertta	pata
Jokaisesta pistetikistä				
Kahdentamattomana	20	20	30	30
Kahdennettuna	40	40	60	60
Vastakahdennettuna	80	80	120	120

SANGIPELISSÄ	KAHDEN- TAMATTA	KAHDEN- NETTUNA	VASTAKAH- DENNETTUNA
Ensimmäisestä tarjotusta ja kotiin pelatusta pistetikistä	40	80	160
Seuraavista pistetikeistä	30	60	120

100 tikkipistettä tai enemmän yhdestä jaosta on TÄYSPELI.

90 tikkipistettä tai vähemmän yhdestä jaosta on OSAMERKINTÄ.

HYVITYSPISTEET

Pelinviejäpuoli laskee hyväkseen

SLAMMIT

Slammin kotiinpelaamisesta	Vaarattomassa vyöhykkeessä	Vaara- vyöhykkeessä
Pikkuslammi (12 tikkiä) tarjottuna ja kotiinpelattuna	500	750
Isoslammi (kaikki 13 tikkiä) tarjottuna ja kotiinpelattuna	1000	1500

YLITIKIT

Jokaisesta ylitikistä (tikit, jotka saadaan kotipelin lisäksi)	Vaarattomassa vyöhykkeessä	Vaaravyöhykkeessä
Kahdentamattomana	Tikin arvo	Tikin arvo
Kahdennettuna	100	200
Vastakahdennettuna	200	400

HYVITYKSET TÄYSPELISTÄ, OSAMERKINNÄSTÄ JA SITOUKSEN TÄYTTÄMISESTÄ

Kotiinpelattu täyspeleli, vaaravyöhykkeessä	500
Kotiinpelattu täyspeleli, vaarattomassa vyöhykkeessä	300
Kotiinpelattu osamerkintä	50
Kotiinpelattu kahdennettu, mutta ei vastakahdennettu sitoumus	50
Kotiinpelattu vastakahdennettu sitoumus	100

PIETIPISTEET

Pelinviejän vastustajat laskevat hyväkseen, ellei sitoumusta pelata kotiin

PIETIT (tikit jotka pelinviejältä jäävät puuttumaan sitoumuksesta)

VAARATON VYÖHYKE

	kahden- tamatta	kahden- nettuna	vastakah- dennettuna
Ensimmäisestä pietistä	50	100	200
Jokaisesta seuraavasta pietistä	50	200	400
Bonus neljänneestä ja jokaisesta seuraavasta pietistä	0	100	200

VAARAVYÖHYKE

	kahden- tamatta	kahden- nettuna	vastakah- dennettuna
Ensimmäisestä pietistä	100	200	400
Jokaisesta seuraavasta pietistä	100	300	600
Bonus neljänneistä ja jokaisesta seuraavasta pietistä	0	0	0

78 § PISTELASKUMENETELMÄT

A. Ottelupistelasku

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

B. Kansainvälinen ottelupistelasku

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

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

C. Kokonaispistelasku

Kokonaispistelaskua käytettäessä kaikkien pelattujen jakojen nettopistetulos on kunkin kilpailijan tuloa.

D. Erityiset pistelaskumenetelmät

Erityiset pistelaskumenetelmät ovat sallittuja, jos kilpailutoimintaa hoitava järjestö ne hyväksyy. Ennen jokaista kilpailua kilpailutoimintaa hoitavan järjestön tulee julkaista kilpailumääräykset, joissa yksilöidään osallistumisehdot, pistelaskumenetelmät, voittajien määrääminen, tasatuloksen ratkaiseminen jne.

79 § VOITETUT TIKIT

A. Yksimielisyyys voitetuista tikeistä

Voitettujen tikkien lukumäärästä tulee päästä yksimielisyyteen ennen kuin kaikki neljä kättä on pantu takaisin briikkaan.

B. Erimieliisyys voitetuista tikeistä

Jos pelin jälkeen syntyy erimielisyyttä voitetuista tikeistä, kilpailunjohtaja on kutsuttava paikalle. Mitään korjauksia tulokseen ei saa tehdä, ellei kilpailunjohtajaa ole kutsuttu paikalle ennen kierroksen päättymistä, kuten 8 §:ssä määrätään (mutta 69 tai 71 §§ voivat syrjäyttää nämä määräykset, jos on tehty vaatimus tai luovutus)

C. Erehdys tuloksen kirjaamisessa

Oikeaksi todetun tuloksen laskemisessa tai kirjaamisessa sattunut erehdys, olipa sen tehnyt pelaaja tai erityinen kirjaaja, voidaan korjata onnen kuin kilpailutoimintaa hoitavan järjestön asettama määräaika on kulunut umpeen. Ellei kilpailutoimintaa hoitava järjestö aseta myöhempää* määräaikaa, oikaisu aika kuluu umpeen 30 minuutin kuluttua siitä kun virallinen lopputulos on laskettu ja julkistettu.

* Aikaisempi määräaika voidaan asettaa, jos kilpailun erityisluonne aita vaatii.

IX LUKU - KILPAILUJEN JÄRJESTÄMINEN

80 § KILPAILUTOIMINTAA HOITAVA JÄRJESTÖ

Kilpailutoimintaa hoitavalla järjestöllä, joka tämän lain puitteissa järjestää kilpailut, on seuraavat velvollisuudet ja valtuudet:

A. Kilpailunjohtaja

määrättävä kilpailunjohtaja. Ellei kilpailunjohtajaa ole, pelaajien tulisi nimetä joku keskuudestaan toimittamaan hänen tehtäviään,

B. Ennakkojärjestelyt

huolehdittava kilpailujen ennakkojärjestelyistä, mukaan lukien pelitilat ja pelivälineet.

C. Istuntojen ajat

määrättävä kunkin istunnon päivämäärä ja kellonaika,

D. Osallistumisehdot

määrättävä osallistumisehdot,

E. Erityisehdot

määrättävä erityisehdot tarjoamiselle ja pelaamiselle (kuten tarjousten kirjoittaminen, tarjouslaatikot, näkösuojat - toimenpiteet, jotka eivät välity näkösuojan toiselle puolelle, voidaan jättää rankaisematta),

F. Lisäsäännökset

julkaistava tai ilmoitettava tämän lain lisäksi ehkä noudatettavat määräykset, jotka eivät kuitenkaan saa olla ristiriidassa tämän lain kanssa

X LUKU – KILPAILUNJOHTAJA

1. JAKSO - VASTUUT

81 § VELVOLLISUUDET JA VALTUUDET

A. Virallinen asema

Kilpailunjohtaja on kilpailutoimintaa hoitavan järjestön virallinen edustaja.

B. Rajoitukset ja vastuut

1. Tekniset järjestelyt

Kilpailunjohtaja on vastuussa kilpailujen teknisistä järjestelyistä.

2. Lakien ja sääntöjen noudattaminen

Kilpailunjohtajaa sitoo tämä laki ja kilpailutoimintaa hoitavan järjestön julkistamat lisämääräykset.

C. Kilpailunjohtajan velvollisuudet ja valtuudet

Kilpailunjohtajan velvollisuuksiin ja valtuuksiin kuuluu:

1. Avustajat

tarpeen mukaan nimittää avustajia hoitamaan hänen tehtäviään

2. Osallistumisilmoitukset

ottaa vastaan ja kirjata osallistumisilmoitukset,

3. Peliolosuhteet

määrätä sopivat puitteet kilpailun toteuttamiselle ja saattaa ne kilpailijoiden tietoon,

4. Kuri

ylläpitää kuria ja varmistaa, että pelaaminen sujuu hyvässä järjestyksessä,

5. Laki

soveltaa ja tulkita tätä lakia ja neuvoa pelaajia heidän tämän lain mukaisista oikeuksistaan ja velvollisuuksistaan,

6. Virheet

oikaista virheet ja epäsäännöllisyydet, jotka tavalla tai toisella tulevat hänen tietoonsa 79C §:n mukaisen oikaisuajan kuluessa,

7. Rangaistukset

määrätä tarvittaessa rangaistuksia,

8. Rangaistuksesta luopuminen

harkintansa mukaan luopua rangaistuksesta syyttömän puolen pyynnöstä,

9. Erimielisyydet

sovitella erimielisyyksiä ja tarvittaessa jättää kiistanalaiset asiat asianomaiselle komitealle,

10. Tulokset

kerätä tulokset sekä laskea ja kirjata ne,

11. Tiedoksianto

antaa tulokset kilpailutoimintaa hoitavalle järjestölle tiedoksi virallista kirjaamista varten.

D. Vastuun siirto edelleen

Kilpailunjohtaja saa siirtää minkä tahansa C-kohdassa mainitun tehtävän avustajille, mutta hän ei silti vapaudu vastuusta, että se hoidetaan täsmällisesti.

82 § MENETTELYVIRHEIDEN OIKAISEMINEN**A. Kilpailunjohtajan tehtävä**

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

B. Virheen oikaisu

Menettelyvirheen oikaisemiseksi kilpailunjohtaja voi:

1. Määrätä korjatun pistetuloksen

määrätä korjatun pistetuloksen tämän lain sallimissa puitteissa.

2. Määrätä peliajan

vaatia jaon pelattavaksi tai lykätä sen pelaamista.

C. Kilpailunjohtajan virhe

Jos kilpailunjohtaja on antanut päätöksen, jonka osalta hän tai pääkilpailunjohtaja myöhemmin tulee siihen tulokseen, että se on ollut väärä, ja jos jaon tulosta ei oikaisun jälkeenkään voi laskea normaalisti, hänen tulee antaa korjattu pistetulos ja siinä tilanteessa katsoa kummankin puolen olevan syytön.

83 § MUUTOKSENHAKUOIKEUDESTA ILMOITTAMINEN

Jos kilpailunjohtajan mielestä saattaisi olla paikallaan tarkistaa tuomio, jonka hän lakia soveltaessaan tai harkintavaltaansa käyttäen on antanut (kuten milloin hän määrää korjatun pistetuloksen 12 §:n mukaan), hänen tulee selostaa kilpailijalle tämän oikeus muutoksenhakuun.

2. JAKSO – TUOMIOT**84 § RATKAISUT KUN TOSIASIOISTA OLLAAN YHTÄ MIELTÄ**

Kun kilpailunjohtaja kutsutaan ratkaisemaan lakia tai säännöksiä koskevaa kysymystä, jossa tosiasioista ollaan yhtä mieltä, hänen tulee tehdä päätös seuraavasti:

A. Ei rangaistusta

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

B. Rangaistus lain mukaan

Jos tapaukseen soveltuu selvä lain määräys, joka säättää rangaistuksen ko. epäsäännöllisyydestä, hän määrää rangaistuksen ja valvoo että se pannaan täytäntöön.

C. Pelaajan valinta

Jos laki sallii pelaajan valita eri rangaistusten välillä, kilpailunjohtaja tekee selkoa vaihtoehdoista ja valvoo, että asianmukainen rangaistus valitaan ja pannaan täytäntöön.

D. Kilpailunjohtajan valinta

Jos laki sallii kilpailunjohtajan valita erityisen rangaistuksen ja korjatun pistetuloksen välillä, hän pyrkii oikeudenmukaisuuteen ratkaisten epävarmat tapaukset syyttömän puolen eduksi.

E. Harkinnanvarainen rangaistus

Jos on sattunut epäsäännöllisyys, josta laki ei määrää mitään rangaistusta, kilpailunjohtaja antaa korjatun pistetuloksen, jos on olemassa edes jonkinasteinen mahdollisuus, että syytön puoli on kärsinyt vahinkoa. Rikkoneelle puolelle hän ilmoittaa oikeudesta hakea muutosta.

85 § RATKAISUT KUN TOSIASIOISTA OLLAAN ERI MIELTÄ

Kun kilpailunjohtaja kutsutaan ratkaisemaan lakia tai säännöksiä koskevaa kysymystä, jossa tosiasioista ei olla yhtä mieltä, hänen tulee menetellä seuraavasti:

A. Kilpailunjohtajan arviointi

Jos kilpailunjohtaja on vakuuttunut, että hän on saanut selville tosiasiat, hän tekee päätöksen kuten 84 §:ssä.

B. Tosiasiat eivät selvitetävissä

Kun kilpailunjohtaja ei pysty varmuudella selvittämään tosiasioita, hänen tulee tehdä päätös, joka sallii pelin jatkumisen, ja selostaa pelaajille heidän oikeutensa muutoksenhakuun.

3. JAKSO - EPÄSÄÄNNÖLLISYYKSIEN OIKAISU**86 § JOUKKUEKILPAILUSSA****A. Keskitulos IMP-kilpailussa**

Kun kilpailunjohtaja antaa IMP-kilpailussa prosenttipistetuloksen 60 % syyttömälle kilpailijalle, tuo tulos on 3 IMP.

B. Korjattu pistetulos toisen puolen hyväksi, knock-out-peli

Kun kilpailunjohtaja antaa korjatun pistetuloksen toisen puolen hyväksi (ks. 12C §) knock-out-pelissä, kunkin kilpailijan tulos ko. jaosta lasketaan erikseen. Näiden kahden tuloksen keskiarvo määrätään kummallekin kilpailijalle.

C. Uusi jako

Kilpailunjohtajan ei tule käyttää. 6 §:ssä hänelle annettuja valtuuksia määrätä briikka jaettavaksi uudelleen, jos joku kilpailijoista ja saattaa tietää ottelun lopputuloksen. Sen sijaan hänen tulee määrätä korjattu pistetulos.

87 § SOTKEUTUNUT JAKO

A. Määritelmä

Jaon katsotaan olevan "sotkeutunut", jos kilpailunjohtaja toteaa että yksi tai useampia kortteja oli sijoitettu väärin briikkaan, niin että kilpailijat, joiden kesken tuloksia olisi ollut verrattava, eivät pelanneet jakoa samassa muodossa.

B. Sotkeutuneen jaon tuloksen laskeminen

Sotkeutuneen jaon tulosta laskettaessa kilpailunjohtaja määrittelee mahdollisimman tarkasti, mitkä tulokset jaossa oli tehty sen oikeassa muodossa ja mitkä muuttuneessa muodossa. Sen perusteella hän jakaa tulokset kahteen ryhmään ja laskee kummankin ryhmän erikseen sen mukaan, mitä kilpailutoimintaa hoitavan järjestön määräyksissä edellytetään.

4. JAKSO – RANGAISTUKSET

88 § PISTEHYVITYKSEN ANTAMINEN

Kun pari- tai henkilökohtaisessa kilpailussa syytön kilpailija joutuu hyväksymään prosenttipistetuloksen ilman omaa syytään tai vailla valinnan mahdollisuutta, niin hänelle on annettava vähintään 60 % sen jaon ottelupisteistä, tai sellainen ottelupisteiden prosenttimäärä, jonka hän on saavuttanut istunnon aikana pelatuissa jaoissa, jos tuo prosenttimäärä on suurempi kuin 60 %.

89 § RANGAISTUKSET HENKILÖKOHTAISessa KILPAILUSSA

Henkilökohtaisessa kilpailussa kilpailunjohtajan tulee soveltaa tämän lain rangaistusmääräyksiä ja korjattua pistetulosta koskevia säännöksiä tasapuolisesti kumpaankin rikkojapuolen pelaajaan, vaikka vain toinen heistä olisi vastuusta sattuneesta epäsäännöllisyydestä. Määrätessään korjatun pistetuloksen kilpailunjohtaja älköön kuitenkaan antako kurinpidollisia rangaistuspisteitä rikkojan partnerille, jos tämä kilpailunjohtajan käsityksen mukaan ei ole millään tavoin vastuussa rikkomuksesta.

90 § KURINPIDOLLISET RANGAISTUKSET

A. Kilpailunjohtajan valtuudet

Sen lisäksi että kilpailunjohtaja soveltaa tämän lain rangaistusmääräyksiä, hän voi määrätä rangaistuksia myös rikkomuksista, jotka kohtuuttomasti viivyttävät tai estävät peliä, häiritsevät muita kilpailijoita, haittaavat kilpailun asiallista kulkua tai vaativat korjatun pistetuloksen antamista jossakin toisessa pöydässä

B. Rangaistavat rikkomukset

Rangaistaviin rikkomuksiin kuuluvat, mutta eivät pelkästään rajoitu:

1. Myöhästely

kilpailijan saapuminen määrätyn alkamisajan jälkeen,

2. Hidas pelaaminen

kilpailijan kohtuuttoman hidas pelaaminen,

3. Äänekäs keskustelu

tarjouksista, pelaamisesta tai jaon tuloksesta keskusteleminen, jos se voidaan kuulla jossakin toisessa pöydässä,

4. Tulosten vertailu

tulosten vertailu toisen kilpailijan kanssa istunnon aikana,

5. Koskeminen toisen kortteihin

toiselle pelaajalle kuuluvien korttien koskeminen tai käsitteleminen,

6. Korttien asettaminen briikkaan väärin

yhden tai useamman kortin asettaminen brikan väärään taskuun,

7. Menettelyvirheet

menettelyvirhe (kuten käden korttien jättäminen laskematta, väärän jaon pelaaminen jne.), joka aiheuttaa korjatun pistetuloksen jollekulle kilpailijalle,

8. Ohjeiden noudattamatta jättäminen

olla viipymättä noudattamatta kilpailusäännöksiä tai kilpailunjohtajan ohjeita.

91 § RANKAISEMINEN TAI KILPAILUSTA POISTAMINEN**A. Kilpailunjohtajan valtuudet**

Suorittaessaan tehtäväänsä järjestyksen ja kurin säilyttämiseksi kilpailunjohtaja on erityisesti valtuutettu määräämään kurinpidollisia pisterangaistuksia tai poistamaan kilpailusta kilpailijan menossa olevan istunnon tai sen osan ajaksi (kilpailunjohtajan päätös tässä tapauksessa on lopullinen).

B. Oikeus määrätä kilpailukelvottomaksi

Kilpailunjohtaja on erityisesti valtuutettu määräämään kilpailukelvottomaksi kilpailijan perusteella, joka on alistettava kilpailutoimikunnan tai kilpailutoimintaa hoitavan järjestön hyväksyttäväksi.

XI LUKU - MUUTOKSENHAKU

92 § OIKEUS MUUTOKSENHAKUUN**A. Kilpailijan oikeus**

Kilpailijalla tai joukkueen kapteenilla on oikeus hakea muutosta kilpailunjohtajan hänen pöydässään antamaan tuomioon.

B. Määräaika muutoksenhauille

Muutosta kilpailunjohtajan antamaan tuomioon on haettava 79C §:ssä sallitun määräajan puitteissa.

C. Miten muutosta haetaan

Muutosta haetaan aina kilpailunjohtajan välityksellä.

D. Yksimielisyys muutoksenhaussa

Muutoksenhakua ei oteta tutkittavaksi, elleivät parin molemmat pelaajat (paitsi henkilökohtaisessa kilpailussa) tai joukkueen kapteeni hyväksy muutoksenhakua. Poissa olevan jäsenen katsotaan yhtyvän muutoksenhakuun.

93 § MUUTOKSENHAKUMENETTELY**A. Muutoksenhakukomiteaa ei ole**

Pääkilpailunjohtajan tulee tutkia ja päättää kaikki muutoksenhakuasiat, jos kilpailukomiteaa tai muutoksenhakukomiteaa ei ole asetettu tai jos komiteaa ei saada koolle häiritsemättä kilpailun sujumista.

B. Muutoksenhakukomitea käytettävissä

Jos komitea on käytettävissä

1. Lakiin liittyvät muutoksenhaut

Pääkilpailunjohtajan tulee tutkia ja päättää muutoksenhakuasiat niiltä osin, jotka koskevat vain itse lakia tai sääntöjä. Hänen päätökseensä voi hakea muutosta komitealta.

2. Kaikki muut muutoksenhaut

Pääkilpailunjohtajan tulee alistaa kaikki muut muutoksenhakuasiat komitean ratkaistaviksi.

3. Muutoksenhausta päättäminen

Päättyessään muutoksenhausta komitea käyttää kaikkea sitä valtaa, minkä tämä laki antaa kilpailunjohtajalle, paitsi että komitea ei saa kumota hänen päätöstään, joka koskee lakia tai sääntöjä tai joka on perustunut kurinpitovaltaan. Komitea voi suositella kilpailunjohtajalle, että hän muuttaisi tuomiotaan.

C. Muutoksenhaku kansalliselle liitolle

Sen jälkeen kun edellä olevat muutoksenhakumenettelyt on käyty läpi, voidaan muutoksenhakua jatkaa esittämällä se kansalliselle liitolle.

SUOMEN BRIDGELIITTO - FINLANDS BRIDGEFÖRBUND ry:n LISÄMÄÄRÄYKSIÄ

1 § KILPAILUNJOHTAJA

SBL:n jäsenkerhoille myöntämissä MP-kilpailuissa noudatetaan seuraavia kilpailunjohtajaa koskevia määräyksiä:

Kilpailun johtajalla täytyy olla SBL:n myöntämä oikeus toimia MP-kilpailunjohtajana. Mikäli käytettävissä on kerhokilpailun johtopätevyyden omaava henkilö, voi hän toimia kilpailun johtajana. Tällöin on kuitenkin oltava läsnä (esim. pelaajana) MP kilpailunjohtopätevyyden omaava henkilö, jonka valvonnassa ja vastuulla kilpailu suoritetaan. Tällaisiin kilpailuihin on nimettävä kilpailukomitea.

Kilpailunjohtaja saa osallistua kilpailuun. Kilpailuun osallistumisesta on sovittava järjestävän kerhon kanssa. Tällaisen kilpailun häiriöttömästä kulusta ovat kilpailunjohtajan lisäksi vastuussa järjestävän kerhon toimihenkilöt. Tällaisiin kilpailuihin on nimettävä kilpailukomitea.

Järjestävä kerho on tilitysvastuussa SBL:lle kuuluvasta maksuosuudesta. Maksu on suoritettava SBL:n tilille viimeistään seitsemäntenä päivänä kilpailun päättymisestä. Järjestävä kerho voi siirtää tilittämismenettelyn kilpailunjohtajalle.

2 § MUUTOKSENHAKU

Sen lisäksi mitä 83, 92 ja 93 §:ssä on mainittu, on muutoksenhaku tehtävä kirjallisena SBL:n vahvistamalla lomakkeella.

3 § TARJOUSSYSTEMIT

Ns. psyykkinen tarjous vahvoilla, rajoittamattomilla konventionaalisilla avaustarjouksilla on kielletty SBL:n alaisissa kilpailuissa.

Kilpailun järjestäjällä on oikeus rajoittaa kilpailuissa käytettäviä tarjoussystemejä. MP-kilpailuja koskeva rajoitusoikeus on anottava SBL:lta.

4 § KONVENTIOKORTTI

SBL:n järjestämissä tai hyväksymissä kilpailuissa on jokaisella parilla oltava kaksi yhtäpitävää, hyväksyttävää konventiokorttia (ks. 40E §). Tämä määräys ei koske henkilökohtaisia kilpailuja.

5 § VOITTAJAN MÄÄRÄÄMINEN JA MESTARIPISTEIDEN JAKAMINEN TASATULOSSIIN PÄÄTTYNEISSÄ PARI- JA JOUKKUEKILPAILUISSA

Pari- ja henkilökohtainen kilpailu:

Milloin tasatulosten välillä on tehtävä ero, on jokainen tasatuloksen saavuttaneiden pelaama jako otettava huomioon riippumatta siitä, ovatko he pelanneet samat vai eri jaot taikka pelanneet samassa tai eri ryhmässä. Jaoista, jotka kaksi tai useammat tasatuloksen saavuttaneet kilpailijat ovat pelanneet, annetaan kilpailijalle kaksi pistettä jakoa kohden tuloksesta, joka on parempi kuin jonkun muun tasatulokseen päätyneen kilpailijan, ja yksi piste samasta tuloksesta. Jaoista, jotka vain yksi tasatulokseen päätyne kilpailija on pelannut, annetaan hänelle kaksi pistettä keskipelin ylittävästä tuloksesta, yksi piste keskituloksesta ja 0 pistettä keskituloksen alistavasta pistetuloksesta. Tasatulokseen päätyneistä kilpailijoista voittaa se, joka saa näin laskettuja pistettä eniten.

Joukkuekilpailu:

Jos vain kaksi joukkuetta on saavuttanut tasatuloksen ratkaisevat keskinäisen ottelun IMP- pisteet. Jos nämä ovat tasan tai jos joukkueet eivät ole kohdanneet toistaan, ratkaisee saavutettujen IMP- pisteiden nettotulos. Jos tämäkin on tasan, ratkaisee saavutettujen plus- ja miinus- IMP- pisteiden suhde.

Jos kolme tai useampia joukkuetta päätyy samaan tulokseen ratkaisee keskinäisten otteluiden ottelupisteiden summa. Jos nämä ovat tasan tai jos kaikki tasatulokseen päätyneet joukkueet eivät ole kohdanneet toisiaan, ratkaisee saavutettujen IMP- pisteiden nettotulos. Jos tämäkin on tasan, ratkaisee saavutettujen plus- ja miinus- IMP- pisteiden suhde.

Kilpailun järjestäjällä on oikeus vahvistaa noudatettavaksi poikkeavia määräyksiä tasatuloksiin päätyneissä pari- ja joukkuekilpailuissa voittajan määräämiseksi Tästä on ilmoitettava onnen kilpailun alkamista.

Joukkuekilpailuissa, parikilpailussa ja henkilökohtaisessa kilpailussa mestari- ja voittopisteet jaetaan tasatuloksen saavuttaneiden kesken tasan riippumatta vertailun tuloksesta.

6 § TARJOUSLAATIKOT

SBL:n alaisissa kilpailuissa on käytettävä tarjouslaatikoita, mikäli mahdollista.

Kilpailunjohtajan on harkintansa mukaan helpotettava sopivalla tavalla sellaisen pelaajan osallistumista, joka fyysistä syistä on ilmeisen estynyt käyttämään tarjouslaatikkoa.

Tarjoussäännöt:

1. Pelaaja tekee tarjouksen asettamalla sen eteensä pöydälle teksti pöydän keskustaa kohti. Tarjoukset asetetaan järjestyksessä vasemmalta oikealle osittain toistensa päälle siten, että aikaisemmat tarjoukset jäävät näkyviin.

Ainoastaan tehdyt tarjoukset saavat olla näkyvillä. Tarjouskorttien on oltava pöydällä hyvässä järjestyksessä. Virheellisesti näkyviin jäänyt tarjous voi aiheuttaa rangaistuksen, jos kilpailunjohtaja havaitsee, että vastustajaa on tällä harhautettu.

2. Kun tarjoussarja on päättynyt ja pelaajille on annettu tarpeellinen aika sarjan tutkimista varten (tarjousten kertaaminen ja selittäminen, 20 §), palautetaan tarjouskortit laatikoihin.

Yleisökilpailuissa, erityisesti joukkuekilpailuissa, kilpailunjohtaja voi määrätä, että loppusitoumus jää pöydälle näkyviin pelin ajaksi.

3. Tarjous katsotaan tehdyksi heti, kun se on otettu laatikosta selvästi tarjoustarkoituksessa. Pelaaja on velvollinen päättämään tarjouksestaan ennen kuin hän koskettaa mitään tarjouskorttia laatikossa. Useiden tarjouskorttien sormeileminen laatikossa on katsottava tarpeettomaksi epäroinniksi ja voi johtaa lain 16A §:n soveltamiseen.
4. Tehdyn tarjouksen saa muuttaa ilman rangaistusta vain silloin kun alla mainitut kaksi ehtoa täyttyvät
 - (a) Muuttaminen saa aiheutua vain syystä, että pelaaja on vahingossa ottanut laatikosta väärän tarjouskortin.
 - (b) Muuttaminen on tehtävä välittömästi (vrt. 25 §).

Jos vasemmalla puolella oleva vastustaja on oikealla vuorollaan ennen sallittua tarjouksen muuttamista tehnyt oman hyväksyttävän tarjouksensa, saa hän muuttamisen jälkeen rangaistuksetta ottaa takaisin tarjouksensa ja karvata sen toisella (ks. 25 B1 §).

Bridgelain ja näiden määräysten soveltamisessa käsitellään tarjouskortilla tehtyä tarjousta samalla tavoin kuin suullisesti lausuttua tarjousta.

OTE SBL:N SÄÄNNÖISTÄ

6 § Liiton hallitus voi ensin varoittamalla taikka välittömästi enintään vuodeksi evätä liiton jäsenseuralta tai jäsenseuran yksityiseltä jäseneltä oikeuden osallistua liiton tai sen jäsenseuran järjestämiin kilpailuihin, jos jäsenseura tai sen yksityinen jäsen on rikkonut liiton sääntöjä tai jättänyt noudattamatta mitä liiton hallitus toimivaltansa puitteissa on määrännyt noudatettavaksi taikka muutoin menetellyt bridgeen liittyvässä toiminnassaan hyvien tapojen vastaisesti.

Liiton vuosikokous on oikeutettu edellä mainituilla perusteilla päättämään vastaavasti vuotta pidemmästä kilpailukiellosta.

Elinaikaiseen kilpailukielloon liittyy erottaminen liiton jäsenyydestä.

Liiton jäsenseuran on soveltuvien omin kohdistettava vastaavat toimenpiteet yksityiseen jäsenensä.