

# Verkossa pelattavien MP-kilpailujen kilpailumääräykset

**Päivitetty 2026-04-09 lisäämällä minimiosallistujamäärä 10 paria.**

## Johdanto

Tämä dokumentti on osa SBL:n kilpailumääräyksiä ja sisältää erityismääräykset, jotka koskevat **verkossa pelattavia MP-kilpailuja** (jatkossa "Kilpailu").

Nämä määräykset ovat voimassa toistaiseksi. Näitä määräyksiä voi täydentää ja muokata sekä kilpailutoimikunta että SBL:n hallitus sen mukaisesti mitä SBL:n kilpailumääräyksissä muutosten osalta määritellään.

Näitä määräyksiä kehitetään jatkuvasti sekä käytännön kokemusten että saadun palautteen perusteella.

## Yleisiä määräyksiä

1. Kilpailussa noudatetaan sekä SBL:n kilpailumääräyksiä että SBL:n kurinpitomääräyksiä. Tämä dokumentti täydentää edellä olevia dokumentteja eikä saa olla ristiriidassa niiden kanssa. Mikäli dokumenteissa kuitenkin on ristiriitoja, tämä dokumentti on Kilpailun osalta pätemisjärjestyksessä ensimmäinen.
2. Kilpailun järjestäjä voi olla joko SBL tai SBL:n jäsenkerho. SBL:n jäsenkerho voi järjestää Kilpailun verkossa vain SBL:n luvalla.
3. Teknisenä alustana Kilpailulle toimii **RealBridge** (<https://www.realbridge.online/>).
4. Kilpailuun voi osallistua pelaaja, jolla on MP-kilpailuoikeus<sup>1</sup> ja joka on joko SBL:n jäsenkerhon jäsen tai asuu Suomessa.
5. Kilpailuun tulee osallistua vähintään 10 paria ja siinä pitää pelata vähintään 40 jakoa päiväkilpailussa ja arki-iltakilpailuissa vähintään 30 jakoa (Poikkeus: 20 parin parikilpailu voidaan pelata 38 jaon Howell-kilpailuna.)
6. Jos Kilpailussa pelataan 40 jakoa tai enemmän, Kilpailussa tulee olla ruokatauko.
7. Kilpailussa jaetaan mestaripisteitä mestaripistetaulukon perusteella mutta taulukon pisteisiin tehdään neljäsosan vähennys (eli kertoimena on 0,75).
8. Yksittäiselle pelaajalle jaettava rahapalkinto Kilpailussa voi olla korkeintaan 60€.
9. Kilpailuun on ilmoitauduttava ennakkoon SBL:n ilmoittautumisportaalissa Bilbossa.
10. Kilpailumaksu on maksettava ennen Kilpailun alkua ennakoilmoittautumislomakkeella annettujen ohjeiden mukaan.

## Eryitysmääräykset verkossa tapahtuvalle pelaamiselle

11. Pelaajan tulee kirjautua RealBridgeen koko nimellään (etunimi ja sukunimi).
12. Kilpailun kierrosaika on kilpailunjohtajan kierroskohtaisesti määrittämä. Ilman ennakkoon ilmoitettua taukoa, et voi poistua päätelaitteelta riskeeraamatta myöhästymistä uudelta kierrokselta.
13. Kierrosajan päättyessä pelaaminen voidaan keskeyttää. Jos pelaaminen keskeytetään, kilpailunjohtaja arvioi pelitapahtumien perusteella jaon

---

<sup>1</sup> Määritelty SBL:n yleisissä kilpailumääräyksissä.

todennäköisen lopputuloksen ja määrää tulokseksi korvaavan korjatun pistetuloksen. Jos korvaavaa korjattua pistetulosta ei voida arvioida, kilpailunjohtaja määrää tulokseksi prosenttipistetuloksen<sup>2</sup>.

14. Kierroksen alussa molempien parien tulee ilmoittaa **kirjallisesti chatboxiin** perussysteeminsä, lähtökortit, merkinannot sekä sellaiset tarjoukset, joihin vastustajat voivat tarvita erikoissopimuksia (esim. vastauskäden siirrot ristiavaukseen, multi-avaukset jne.). Pelaajilla on oikeus sopia puolustusmenetelmät luonnollisesta poikkeaviin tarjouksiin, vaikka heillä onkin kortit näkyvissä; tätä oikeutta ei saa kuitenkaan käyttää millään tavalla omien korttien kommunikointiin partnerille. On suositeltavaa, että pari voi tarjota linkin netissä olevaan konventiokorttiin.
15. Alertointimenettely RealBridgessä noudattaa pöytäpelaamisen alertointimenettelyä ja -sääntöjä. Jos kilpailu pelataan käyttäen virtuaaliskriinejä, käytössä on kirjallinen itsealertointi; selitys tulee kirjoittaa ennen tarjouksen tekemistä.
16. Vaatimukset ja luovutukset tulee tehdä RealBridgessä kuten pöytäpelissä ja niitä käsitellään kuten pöytäbridgessä.
17. Kilpailussa on käytössä peruutustoiminto (UNDO). UNDO:n käytöstä on erillinen ohjeistus tässä dokumentissa.

### Peruutustoiminto (UNDO)

1. UNDO-toimintoa saa käyttää vain silloin, kun on tapahtunut päätelaitteella mekaaninen virhe (näppis, näppihäiriö, näppäilyvirhe). **UNDO-toimintoa ei saa käyttää, jos keskittyminen on pettänyt tai on tullut ajatuskatko.**
2. UNDO-toimintoa saa käyttää sekä tarjousvaiheen että pelaamisvaiheen aikana.
3. UNDO-pyyntö tulee tehdä ennen kuin partneri on ehtinyt tarjota tai pelata.
4. Pelaaja voi tehdä UNDO-pyyntönsä joko alustan valikosta tai pyytämällä sitä suullisesti. UNDO-pyyntönsä jälkeen peli keskeytetään.
5. UNDO-pyyntönsä jälkeen pöytään tulee kutsua kilpailunjohtaja. Kilpailunjohtaja päättää tuleeko UNDO hyväksyä. Mikäli kilpailunjohtaja ei hyväksy UNDO:ta, tieto UNDO-pyyntöstä on luvatonta tietoa UNDO-pyyntönsä tehneen pelaajan partnerille.
6. Mikäli pelaamisvaiheen UNDO hyväksytään, puolustuspelaajan näyttämä kortti on luvatonta tietoa UNDO-pyyntönsä tehneen pelaajan partnerille. Mikäli paljastunut kortti on jaon kannalta merkittävä, kilpailunjohtaja voi antaa jaosta prosenttipistetuloksen.

### Esimerkkejä sallituista UNDO-tilanteista:

- Pelaaja painaa vahingossa hiiren näppäintä, kun kursori on väärässä kohdassa.
- Pelaaja osuu vahingossa kosketusnäytöllä väärään kohtaan.
- Pelaaja tekee lähtökortin mutta samanaikaisesti grafiikka järjestää kortit uudelleen. Paljastunut kortti voi olla niin merkittävä, ettei jakoa voida enää pelata normaalisti.

### Esimerkkejä tilanteista, joissa UNDO ei ole sallittu:

---

<sup>2</sup> Prosenttipistetulos ei välttämättä ole keskipeli; kilpailunjohtaja voi arvioida syyllisen osapuolen hitaaseen pelaamiseen ja antaa tälle osapuolelle tuloksen keskipeli miinus ja syyttömälle osapuolelle tuloksen keskipeli plus.

- Pelaaja vie hiiren cursorin tai sormen valmiiksi kortin päälle ja pelaa kortin katsomatta vastustajan korttia.
- Pelaaja vie hiiren cursorin tai sormen valmiiksi kortin päälle ja alitajuisesti painaa sitä heti omalla vuorollaan.

**Ohje:** Älä valmistele mitään toimintoa ennen kuin on sinun vuorosi ja olet nähnyt mitä on tapahtunut ennen sinua. Opi tuntemaan kuinka kauan omalla sovelluksellasi kestää ennen kuin pelialusta on saanut kortit järjestetyksi uudelleen, kun olet lähtövuorossa.

**Kilpailunjohtajan ohje:** Jos jakoa ei voida pelata puolustajan näppiksen takia, tuomio on A/A+ kaksi ensimmäistä kertaa (pelaajakohtaisesti) ja sitten A-/A+. Jos kyseessä ei ole näppis, UNDO-pyyntö on luvatonta tietoa partnerille mutta luvallista vastustajille.