

# Skruuvin käsikirjan täydennys

Toimittaneet: Olli Meretoja, Jaakko Karvonen, Kai Kiilamo,  
Raimo Mehtonen, Markku Ylönen

© Helsingin Suomalainen Klubi  
Helsinki 2024

Skruuvin käsikirja ilmestyi vuonna 2016. Tähän täydennykseen on kirjattu usein esiin tulevia seikkoja, joita kirjassa ei ole mainittu. Yleisimmät virhelyönnit ja niistä seuraavat sanktiot on päivitetty.

Lopussa on eri lähteistä muodostunut kuvaus skruuvin pistelaskun kehityksestä sekä neljän hengen peleissä että kilpailuissa. Näin ilmenevät ne moninaiset ajatukset, mitä näihin muutoksiin on sisältynyt ja osio palvelee mm. skruuvin historiaa.

Skruuvi hyväksyttiin Suomen elävän perinnön kansalliseen luetteloon v 2017 (Olli Jänne). Suomen Skruuviliitto perustettiin vuonna 2019 (Markku Ylönen).

## VALTTIPELI

### Vahvan valttituen ilmaus alkupelissä

- 1♥ – pass – ?: Jos maalaat vahvan tuen partnerillesi, vasen vastapelaajasi maalaa herkästi 6m. Tämän vuoksi maalaa esim. pass, koska maalaustilaa on runsaasti jäljellä.
- 1♣ – pass – 5♣: 5♣ merkitsee 4k valttitukea (mahdollisesti honööri), mutta ei mitään muuta maalattavaa. 5♣ maalaaja nostaa keskikortit.

### Valtin valinta ja häntäkuppi

Jos yhteistä valttia ei ole varmistunut, pidä mielesi avoinna mahdollisuudelle, että keskikortit saattavat muuttaa valttimaan päättämisen. Esim., jos pelaajapuoli maalaa vain kaksi maata ja jonkun ässän ja keskikorteista nousee 3-4 hyvää kolmannen maan korttia, saattaa tämä uusi maa olla paras valtti.

Mieti myös valttien yliantoa ja mahdollisuutta kuppi- tai häntäkuppipeliin. Häntäkuppia pelattaessa, jos pääset renoksi partnerisi sivumaasta, mieti parin valtin säilyttämistä. Jos sivumaa on AKxxxxx, niin valttimies voi ensin lyödä 1-2 sivumaan hakkua kupattavaksi ja vasta sitten valttaa ja jatkaa sivumaasta AK, jolloin loput hakut voivat tulla vahvoiksi.

## 6 misäärin eston jälkeinen maalaus

### *Yhden tason avauksen jälkeen*

Esim. 1♥ – 6m – *pass* – *pass* Partneri passaa aina 1. kierroksella, mutta sen jälkeen on 3 vaihtoehtoa:

- 1) *Avaaja passaa* 2. kierroksella, jos hän voi pelata misääriä.
- 2) *Avaaja tekee kehotusmaalauksen* 2. kierroksella, jos mahdollista ja hänellä on 2. kierroksen maa. Partneri nostaa keskikortit ja päättää kumpi maa on valtti.
- 3) *Avaaja passaa*, jos ei 2. kierroksen väriä. Jos partnerikin passaa, avaaja päättää, voiko hän pelata 6m puolustusta. Jos voi, hän passaa. Jos ei voi, hän maalaa 6♠, johon partneri maalaa 6♣/♦/♥ kertoen, että tässä maassa on A tai 2 huippuhonööriä ja nostaa keskikortit.

Esim. 1♥ – *pass* – 2♥ – 6m; Avaajan 2. kierroksen 6♦ on kehotusmaalaus, johon partneri maalaa 6♥ ja nostaa keskikortit.

### *Kolmen tason avauksen jälkeen*

3 maata tai 3 grandia maalaajalla on useimmiten tasajako eli liki 3-3-3-3, eikä hän voi pelata passimisääriä tai puolustaa 6m. Tämän vuoksi 3 tason avaus johtaa useimmiten pelaamiseen 5/6 tasolla.

Partneri maalaa 4 tasolla parhaan maansa tai 5/6 misäärin eston jälkeen tekee kehotusmaalauksen ja avaaja nostaa keskikortit.

Jos partnerin paras maa on avaajan heikoin, hän voi passata ja odottaa partnerin kehotusmaalaukselta toiseksi parhaaseen maahan, jos se on mahdollista tehdä.

Jos partnerin kehotusmaalaus kohdistuu avaajan avausmaahan, hän voi passata etenkin, jos kädessä on 5 korttia tulevaa valttimaata ja antaa partnerin nostaa keskikortit.

Esim. 3♦ – 6m – 6X: X = kehotusmaalaus vaikka se olisi avaajan maalaama maa, koska avaaja nostaa keskikortit.  
Kehotusmaalauksena *pass* tarkoittaa, että avaaja maalaa 6♠.

Esim. 3♦ – 6m – *pass* – *pass*  
6X – *pass* – ?: Avaajan 2. kierroksen X on kehotusmaalaus 2. kierroksen maahan ja partneri nostaa keskikortit ja päättää valtin.

## Valttipelin puolustus

Älä aloita yksinäisellä ässällä (esim. (A)Jxxx), koska se voi vahvistaa pelaajapuolen kättä: heistä toisella saattaa olla KQxx ja toisella maa on *reno*. Näin he saavat kaksi tikkiä.  
Älä lähde ässän alta (rsim. AJxxx). Lähde mieluiten sekvenssin kärjestä (esim. QJxxx).

Jos partneri koputtaa, lähtijän on aloitettava 1. tikki yli saamallaan maalla, mutta muussa tapauksessa mieti vastapelaajien mahdollista sivumaata ja aloita sekvenssin kärjestä tai muulla valitsemallasi kortilla (voi olla yli samaasi maata, jos se on pitkäkkö).

Pelaajapuolena älä jatka vastapelaajan aloittamaa maata ennen valttien poistamista.

## MISÄÄRI

Jos saat partneriltasi kakkosen tai kolmosen, **säilytä kiinniotto**, kunnes olet käyttänyt saamasi pikkuhakun. Muista passimisäärin tärkein sääntö: Auta partneriasi! Muista, että ässä voi olla varmin ja ehkä ainoa kiinniottosi, vaikka sen käytöstä tuleekin miinuspisteitä.

Jos partnerisi on maalannut maata X ja puolustatte 6m, aloita pienellä maan X kortilla – älä honöörillä, koska vastapelaajilla saattaa olla 1-2 korkeahkoa kyseisen maan korttia.

### 5/6 misäärin 4k ylianto

Valttipelin tapaan ylin kortti merkkää parhaan ja toiseksi ylin toiseksi parhaan maan.

- ♥ J352      ♦ paras misäärimaa – voit pitää esim. ♦6:n kädessäsi
- ♣ huonoin misäärimaa (esim. J5) – älä anna 4 ristihonööria, vaan tarvittaessa jaa ne tai anna pieni risti, jos voit

### Misäärin puolustus

Jos aloitat ässällä ja jatkat honöörillä, partnerin kannattaa pelata ässänsä mahdollisimman varhain puolustukseenne toivottomuuden vuoksi.

Jos olet saanut yliantona kuninkaan, aloita suoraan pienehköllä kortilla, koska partnerisi on reno kyseisestä maasta.

Jos renostat jotakin maata, lyö sitä maata toistuvasti.

Jos teet merkinannon, mistä maasta sinulla on kiinniotto (esim. K tai QJ), tee ensimmäinen sakaus siitä maasta ja jatka toiseen sakaukseen toista maata.

### 6/7 misäärin puolustus

Puolusta aggressiivisesti – aloita pienehköllä kortilla, älä honööreillä.

Jos koputtaja lähtee pienellä (esim. ♦4), hänellä on siinä ♦2, jonka vuoksi ota tikki ja jatka lyhimmällä maallasi. Kun partneri pelaa sitä, renota ruutusi, jotta ♦2:lla tulee tikki vastustajille. Koputetun pietin saavuttaminen on ensiarvoisen tärkeää, sillä piste-ero läpipeliin on peräti 70 (6m) ja 110 (7m) pistettä. Varhaisten ässien ottamisella on varsin vähäinen merkitys tähän verrattuna.

Koeta saada annettua tikki koputtaneelle partnerillesi, koska hän voi auttaa sinua ja saada lupaamansa pietin vastapelaajille.

## KOTKAT

6♠ – pass – pass – pass: Yliantojen jälkeen avaajan tulee maalata pass ja antaa partnerille tilaa maalata etenkin, jos avaaja antoi yli maata, joka on matalampi kuin itse valtiksi aikomansa. Partneri voi maalata uuden maan, jos lupaa ottaa 12 tikkiä.

Toisinaan joudutaan etsimään valttimaata, kun saatu apu oli vajaa – avaaja sai partneriltaan vain 1-2 hakkua aikomaansa valttiin ja sivumaakin jäi heikoksi, vaikka se jatkuu partnerilla.

Nyt se, jolla on padat, maalaa 6♣, jos pata ei käy valtiksi. Se, jolla on ristit, maalaa 6♦, jos risti on kelpaamaton valtiksi jne.

Lopulliseksi valtiksi saattaa tulla avaajan sivumaa tai partnerin vahvaksi tullut maa – tai sitten pelataan 6 grandia.

Avaajan kädessä saattaa olla niin vähän pieniä kortteja ja niin runsaasti honööreja, ettei passimisääri ole mitenkään mahdollinen. Tällöin hänen on maalattava 6♠, vaikkei hänelle voikaan tulla vahvaa peliä omaan käteensä korkeista korteista huolimatta (esim. tasainen jako, jolloin ei voi renottaa haavoittuvia maita).

Hän voi antaa parhaat honöörensä sisältävän maansa (esim. ♦J7KA) partnerille ja toivoa tämän ymmärtävän sen olevan ehdotus tulevaksi valtiksi.

## 4 KORTIN YLIANTOJA

### Kolmea maata, mutta mikä jatkuu?

Kirjamuoto jatkumisen merkinä:

♦9 ♣4 ♠A ♦K  
♦J ♦9 ♣4 ♠Q  
♣4 ♦9 ♠Q ♦J  
♣4 ♦J ♦A ♠Q

kaikki jatkuvat  
♠ ja ♣ loppuvat  
♦ ja ♠ loppuvat  
♠ loppuu, muut jatkuvat

## Skruuvin tavanomaisimmat virhelyönnit ja niiden sanktiot

Käytetään kaikissa kilpailuissa.

**Pelaaja on lyönyt väärän kortin** (ei tunnustanut maata, vaikka sitä oli)

***Jos virhe havaitaan kyseisen tikin aikana***, väärä kortti jää pöydälle kuvapuoli ylöspäin rangaistuskorttina ja sen tilalle lyödään oikeaa maata oleva kortti. Virhelyönnin tehneen pelaajan jälkeen lyöneet saavat vaihtaa lyömänsä kortin ja ottaa jo lyödyn kortin käteensä. Seuraavat tikit pelataan kuten alla on kuvattu.

***Jos virheen tehnyt pelaajapuoli aloittaa tikin***, heidän tulee kysyä vastapelaajilta, aloitetaanko kyseisellä maalla vai jollakin muulla. Jos pelataan kyseistä maata, rangaistuskortti lyödään tähän tikkiin, muutoin kortin saa nostaa käteensä.

***Jos vastapelaajat aloittavat tikin***, pelataan normaalisti, kunnes pelataan kyseistä maata, jolloin rangaistuskortti lyödään siihen tikkiin. Jos väärinaloittanut pelaaja tulee renoksi vastapelaajien aloittamassa maassa, hänen tulee kysyä, lyökö hän renotikkiin rangaistuskortin vai jonkin muun kortin. Tämän jälkeen rangaistuskortti joko käytetään peliin tai sen saa nostaa käteen.

***Kun virheen tehnyt pelaajapuoli saa tikin***, edetään kuin edellä eli heidän on kysyttävä rangaistuskorttimaan aloittamista.

***Jos virhe havaitaan myöhemmin*** (seuraavan tikin aloittamisen jälkeen), niin kaikissa peleissä rangaistaan kahdella menetetyllä tikillä. Näin esim. 6 tason läpipeliin tulee 2 pietiä tai vastapelaajien tehdessä virheen 6 tason yhden pietin pelistä tuleekin yksi ylitikki. Passimisäärissä rangaistus on lisäksi -20 pistettä. Jos väärin pelattuun tikkiin oli misäärissä tullut ässä, tämä lasketaan virhelyönnin tehneen miinukseksi riippumatta siitä, kuka on tikin joutunut ottamaan.

Virhelyönnistä huolimatta peliä jatketaan kuin tikit olisi pelattu oikein ja sanktiot lasketaan kaikkien tikkien pelaamisen jälkeen.

Toistuvasta virheestä seuraava rangaistus on sama kuin ensimmäisestä virheestä eli näin sanktiot kaksinkertaistuvat.

**Väärä pelaaja aloittaa tikin tai pelaaja lyö kortin tikkiin ennen omaa vuoroaan**

Ei pitesanktiota, mutta kortti jää pöydälle rangaistuskorttina. ja sen käyttö kysytään kuten yllä.

## Skruuvin pistelaskun kehitys

Skruuvin pistelasku pohjautui pitkään vint-pelin pistelaskuun. Pisteitä saatiin valteista, ässistä ja karonkoista (ässistä laskeva vähintään 3 kortin sarja) ja luonnollisesti pelatun pelin tikkimenestyksestä. Pisteitä merkittiin viivan ylä- ja alapuolelle ja tarvittiin kaksi ns. ulosmenoa ennen kuin pelivuoro päättyy tai vaihtuu kotkiksi.

Ensimmäisissä suomalaisissa skruuvikirjoissa pistelaskun yksityiskohtia ei juuri käsitelty ja *klassinen skruuvi* kodifioitiinkin varsinaisesti OL:n (Osmo Lehtosuo 1942) ja Maalarin (Ensio Nordstöm 1944) kirjoissa. Johannes Nyrkiö kirjasi pelin kulun ja pisteet vieläkin yksityiskohtaisemmin käsikirjoituksessaan 1939, mikä julkaistiin vasta vuonna 2021.

Klassisessa skruuvissa kaikki pisteet olivat positiivisia joko pelaaja- tai puolustajaparille. Miinuspisteitä ei ollut käytössä.

## Yksittäisen jaon pistelaskun kehitys

Maalarin jälkeen seuraava skruuvikirja ilmestyi vasta 60 vuotta myöhemmin, kun Hannu Taskinen julkaisi kirjasen Skruuvi vuonna 2004. Hän kuvaa, että Helsingin Suomalaisella Klubilla syntyi *klubiskruuvi*, kun 1950-luvulla muutettiin pistelaskua aivan radikaalisti luopumalla valtti- ja ässäpisteistä sekä karonkoista ja ulosmenoista. Tämä johti myös siihen, että voitiin aina pelata neljä alkupeliä ja neljä kotkaa ennen pelaajien paikan vaihtoja. Jos pelattiin bolsevikkeja, niin ajan säästämiseksi saatettiin jättää tason viisi peli pelaamatta (pisteet luovutettiin suosiolla), ellei sitä koputettu.

Valitettavasti ei ole dokumentaatiota siitä, miksi ja miten yksittäisten jakojen pistelasku muutettiin, mutta uudeksi käytännöksi muotoutui, että valtin ja grandin läpipeli tuotti 25, 36 ja 49 pistettä tasoilla 5, 6 ja 7. Samalla voittajien pisteet merkittiin miinusmerkkisenä vastapelaajille ja klubiskruuvien pistelaskussa se on näin säilynyt. Jo Taskinen totesi, että uudessa pistelaskussa läpipelien tuotto vahvistui aiempaan verrattuna.

Yksi syy pistelaskujärjestelmän virtaviivaistamiselle oli, että uusi tapa soveltui paremmin kilpailupeleihin, joita oli jonkin verran harrastettu jo 1930-luvulla. Tunnetuimmaksi skruuvikilpailuksi muodostui HSK:lla vuodesta 1963 alkaen vuosittain pelattu Arvo Ylppön El Toro -turnaus, johon Ylppö lahjoitti palkinnoksi 75-vuotislahjaksi saamansa hopeisen härkäpatsaan. Arkkiatri Arvo Ylppö osallistui itse viimeisen kerran nimikkokilpailuunsa viikko satavuotispäivänsä jälkeen vuonna 1987.

Skruuvin perinteinen pistelasku säilyi elinvoimaisena neljän hengen sosiaalisissa peleissä samaan aikaan, kun kilpailuissa käytettiin uutta klubiskruuvien pistelaskua. Näin kaksi eri pistelaskutapaa elivät sopuisasti rinnakkain pitkälle 2000-luvulle.

Taskinen kuvaa, että 1990-luvun alussa valttipelien läpipelit eri tasoilla toivat yllä kuvatun tason neliön pistemäärän. Grandissa pisteisiin lisättiin ja misäärissä niistä vähennettiin 12 pistettä. Lisätikeistä ei saanut pisteitä. Jos maalattu misääri johti pietiin, ässäpisteitä ei laskettu, eikä koputus milloinkaan kaksinkertaistanut ässäpisteitä.

Klubilla pistelasku kehittyi vuosikymmenten aikana. 1900-luvun lopulta oli käytäntönä, että ylitikit tuottivat 5 ja 6 pistettä tasoilla 5 ja 6. Kaikissa pelilajeissa 1. pieti toi 5, 11 ja 17 miinus pistettä sekä seuraavat 5, 6 ja 7 tasoilla 5, 6 ja 7. Misäärissä vastaavien tasojen läpipeli tuotti 10, 20 ja 30 pistettä. Koputus kaksin- ja vastakoputus nelinkertaisti jaon kaikki pisteet (myös misäärien ässäpisteet).

Vuoden 2013 Kari Bergholmin Skruuvipeli-kirjaan tehtiin pieni muutos misäärin ässäpisteisiin: Jos misääri koputettiin ja tuli pieti/pietejä, niin sivupelaajien tikeissä olevia ässiä ei kaksinkertaistettu. Bolsevikkien läpipeli oli 21 pistettä ja pietit kuten tason 7 peleissä ja misäärin ässäpisteet tavanomaiset. Kun lopuksi yhdistettiin muiden pelien ja bolsevikkien pisteet, kerrottiin muut pisteet kahdella ja lisättiin bolsevikkien pisteisiin. Tästä muodostui pelaajan siihenastiset kokonaispisteet.

**Pistelasku uudistettiin vuonna 2016** Skruuvin Käsikirjaan pyrkimyksenä saada se vastaamaan vielä paremmin Äänislinnassa luodun Maalarin kirjan systeemiä. Valtti- ja grandipelien läpipelit tuottavat 25, 35 ja 50 pistettä. Lisätikit tuovat aina vain 2 pistettä, jotta maalattu korkea peli tuottaa enemmän pisteitä kuin sama tikkimäärä ilman rohkeutta maalata sitä. Jos peliin tulee pieti, niin 1. tuottaa 5, 10 ja 15 miinus pistettä tasoilla 5, 6 ja 7 ja kukin seuraava 5 pistettä miinusta. Misäärin läpipelin pisteisiin ei tehty muutoksia (10, 20 ja 30), mutta 1. pieti tuottaa 10, 15 ja 20 miinus pistettä tasoilla 5, 6 ja 7. Koputus kaksin- ja vastakoputus kolminkertaistaa jaon muut pisteet, mutta ei misäärin ässäpisteitä.

Bolsevikkien pistelaskuun tehtiin myös muutoksia: Misäärin läpipeli 20 pistettä ja 1. pieti 15 sekä seuraavat 5 miinus pistettä. Ässät kuten misääreissä. Mussolinin läpipeli ja pietit tason 7 mukaisesti. Lopuksi bolsevikkien pisteet jaetaan kolmella ja yhdistetään pelaajan alkupelien ja kotkien pisteisiin.

Kuvattua yksittäisen jaon pistelaskua on noudatettu sen luomisesta lähtien sekä neljän hengen peleissä että kaikissa kilpailuissa.

Maalari sanoi skruuvissa olevan kaksi vaihetta, maalaaminen ja pelinvienti. Taskinen korosti yliantojen viestinnän kehittämistä (jota laajennettiin v 2016), mikä toi peliin kolmannen oleellisen elementin. Näin pistelaskun ja yliannon kehittyminen ovat luoneet klassisesta skruuvista ensin klubiskruuvin ja sittemmin nykyisen *modernin skruuvin*.

## Kilpailujen pistelaskun kehitys

Kun skruuvia pelattiin ainoastaan käsijaoilla, kaikki pisteet olivat ns. *raakapisteitä* eli niitä muuntamattomia pisteitä, mitkä kustakin jaosta pelaajalle tuli. Kilpailuissa nämä pisteet laskettiin yhteen ja näin pelaajan raakapisteiden summa määräitti hänen sijoituksensa. Näin kilpailtiin mm. Torossa ja myöhemmin SM-kisoissa sekä omissa Helsingin Suomalaisen Klubin kuukausikilpailuissammekin.

HSK:lla skruuvin harrastus väheni kuulun partaalle vuosituhannen vaihteeseen, kunnes Pellervo Erkkilä sai hiljalleen uusia pelaajia innostumaan peliin. Skruuviakatemit (rehtoreina Kari Bergholm ja Jaakko Karvonen) ovat olleet ratkaisevia pelin tunnetuksi tekemisessä. Pelaajamäärän kasvettua kk-skruuveissa alettiin noudattaa tapaa, jossa kilpailun tuloslista muunnettiin sijoituksiksi, jolloin kahdeksan parasta pelaajaa saivat 8-7-

6-5-... pistettä. Kukin pelaaja sai lukea pelikauden lopullisiin tuloksiinsa viisi (tai kuusi) parasta sijoitustaan yhdeksästä kilpailusta<sup>1</sup> ja näistä laskettiin *sijoituspisteiden summa*.<sup>2</sup> Tämän listan paras voitti Klubin kyseisen kauden skruuvimestaruuden.

HSK hankki v 2012 korttien ns. **jakokoneen**. Kone jakaa valitun määrän korttipakkoja neljän lokeron brikkoihin niin, että kaikissa pelipöydissä on samat kortit ilmansuunnittain. Yrjö Orispää sai samaan aikaan työstettyä pelaajien siirtymiset 2-6 pöydässä niin, että kukin kilpailija pelaa jokaisen muun parina vain kertaalleen. Teimme myös pelitulosten excel-pohjat, joihin tarvitsi syöttää vain North-tulokset koneen muuntaessa nämä muiden ilmansuuntien pelaajille. Näin pisteiden kirjaus yksinkertaistui huomattavasti (16 pelaajan tuloksista taulukkoon syötettiin ainoastaan neljä pohjoisen tulosta). Samalla mahdollistui kokeilla erilaisia pistetulosten muunnoksia, joita kokeiltiin runsaasti seuraavien 10 vuoden aikana sekä Toro-, SM- että kk-kilpailuissamme.

*Tasokorjaus* tarkoitti pohjoisten tulosten vertaamista keskenään niin, että pisteet laskettiin poikkeamana keskiarvosta. Tällä pyrittiin vähentämään onnekkaiden korttien tuomaa isoa pistesaalista. Tasokorjaus ei kuitenkaan tuottanut toivottua muutosta sen luodessa vain toisenlaisia pistetuloksia. Näin siitä luovuttiin.

*Jakokohtaiset järjestyspisteet* tarkoittivat, että kunkin jaon North-tulokset järjestettiin paremmuuden mukaisesti ja pelaaja sai 0-2-4-6... pistettä (maksimipiste riippuu pöytien lukumäärästä). Näin esim. 16 pelaajan kisassa (30 jakoa ja pisteet 0-2-4-6) maksimi pistemäärä on 180. Menetelmä eliminoi yksittäisen jaon ison voiton tai tappion ratkaisevan vaikutuksen kilpailun lopputulokseen. Käytäntö on tuttu bridgestä, ja mahdollisti myös tulosten muuntamisen prosenteiksi (esimerkissä 180 = 100%) ja laskea esim. kk-skruuvien pisteet yhdenmukaisesti prosentteina riippumatta osallistujien määrästä.

Tätä laskentaa toteutettiin kaikissa kilpailuissa muutama vuosi, Torossa ja SM-kilpailuissa kk-skruuvia pidempään. Kk-skruuvissa palattiin ensin raakapisteisiin, mutta jo vuoden kuluttua yllä mainittuun tasokorjaukseen yhdistettynä vuosituhannen alussa olleeseen kilpailutulosten sijoituspisteiden (8-7-6-5-...) laskentaan. Näin toteutettiin tavallaan ”kaksoistasoitus”. Pian palattiin lyhyeksi ajaksi järjestyspisteiden prosenttilaskentaan.

Kahtena vuonna olemme palanneet *kaikissa kilpailuissa* (Toro, SM ja kk-skruuvi) jälleen *muuntelemattomiin raakapisteisiin* ja suoritamme korttien jaot käsijaoilla jakokoneemme takkuilun vuoksi. Kk-skruuvissa muunnamme tulokset sijoituspisteiksi.<sup>1,3</sup> Kk-kilpailujen osallistujamäärän kasvettua  $\geq 16$ :een sijoituspisteet ovat 12-11-10-9-8-... Ensi kaudesta hankimme jakokoneella jaetut kortit Bridgeareenalta.

---

<sup>1</sup> Heikkojen tulosten eliminointi suosii useammin pelaavia. Jos osallistuu 6 kilpailuun tuloksin 0-50-100-100-150-200 ja toinen 9 kilpailuun tuloksin 0-0-50-50-100-150-150-200-200, niin molempien keskiarvo on 100, mutta jälkimmäisen kuuden parhaan pelin keskiarvo on 142.

<sup>2</sup> Sijoituspisteiden käyttö muuntaa vahvastikin pelaajien raakapisteiden summasta saatua tulosta. Tällä muutoksella haluttiin pienentää yksittäisen kilpailun tuottaman huomattavan suuren pistemäärän vaikutusta kauden lopputuloksiin.

<sup>3</sup> Suurten jakomäärien kilpailuissa yksittäinen jako ei ratkaisevasti vaikuta kokonaistulokseen. Jos esim. HSK:n 9 kk-kisassa on 16 pelaajaa, niin niissä pelataan yhteensä 270 jakoa. Tällöin yksi jako ei ratkaisevasti vaikuta ahkerasti pelaavan raakapisteiden kokonaismäärään.