

# Taistelupetankki-pelin kansainväliset kilpailusäännöt v1.11

---

## 1. Terminologiaa

- *kilpailu* – riippuen käytetystä kilpailumuodosta ja kilpailijamäärästä kilpailu muodostuu yhdestä tai useammasta taistelupetankkiottelusta. Kilpailun tarkoitus on selvittää kilpailijoiden keskinäinen paremmuus
- *kilpailutyyppi* – kilpailu voi olla tyypiltään joko virallinen (ns. ranking-kilpailu) tai epävirallinen
- *kilpailumuoto* – pelimuoto (yksinpeli vai paripeli) ja kilpailussa käytetty lohkojakojärjestelmä

## 2. Yleistä

1. Nämä säännöt koskevat kaikkia liiton jäsenseuroja. Kilpailujen järjestäjänä toimii aina jokin seura, useampi seura yhdessä tai liitto.
2. Liiton kilpailukalenteriin merkityissä kilpailuissa noudatetaan taistelupetankin kansainvälisiä pelisääntöjä. Myös järjestäessään muita kuin kilpailukalenteriin hyväksytyjä kilpailuja on seuran kiinnitettävä huomiota kansainvälisten pelisääntöjen noudattamiseen ja niiden tunnetuksi tekemiseen.

## 3. Kilpailukalenteri

1. Kilpailukalenteriin merkitään kaikki liiton alaiset viralliset kilpailut ja se laaditaan vuosittain Suomen Taistelupetankkiliiton kevään liittokokouksessa. Kilpailukalenteriin merkitään kunkin tulevan kauden kilpailun osalta:
  - *kilpailun päivämäärä*
  - *paikkakunta*
  - *kilpailutyyppi* – ranking –vai epävirallinen kilpailu
  - *järjestävä seura*
2. Vahvistetut ja lopulliset kilpailukalenterit toimitetaan kaikille liiton seuroille ja kaikille lisenssin haltijoille viipymättä.
3. Kilpailuja on kahta tyyppiä; ranking-kilpailuksi lasketaan liiton alaisuudessa järjestetyt kilpailut ja SM-kilpailut. Liitto tai liiton alaiset seurat voivat myös järjestää ns. epävirallisia kilpailuja joihin ei tarvita voimassaolevaa lisenssiä ja joista ei jaeta ranking-pisteitä. Mikäli kilpailussa ei jaeta ranking-pisteitä on siitä selvästi ilmoitettava kilpailukalenterissa ja kilpailukutsussa.
4. Kilpailuja voivat järjestää vain liitto ja sen jäsenseurat. SM-kilpailujen kanssa samanaikaisesti ei voi järjestää muita saman sarjan kilpailuja.
5. Liittokokous määrittelee vuosittain kilpailujen suurimmat sallitut osanottomaksut.
6. Kilpailukalenteriin merkitty kilpailu voidaan siirtää, perua tai sen pelimuotoa voidaan muuttaa vain hyvin painavista syistä ja Liittohallituksen enemmistön suostumuksella. Mikäli kilpailu perutaan tai siirretään, on kilpailujen järjestäjän omalla kustannuksellaan ilmoitettava muutoksesta lisenssin haltijoille sähköpostitse ja ilmoittautuneille puhelimitse.

## 4. Kilpailujen järjestäminen

### 4.1. Kilpailukutsu

1. Kilpailun järjestävän seuran on laadittava vähintään kaksi viikkoa ennen kilpailuja virallinen kilpailukutsu, joka toimitetaan liiton hallitukselle, joka huolehtii kilpailukutsun välittämisestä lisenssin haltijoille.
2. Kilpailukutsun tulee sisältää seuraavat tiedot:
  - *aikataulu* – sisältäen vähintään ilmoittautumisen ja ensimmäisen heittokierroksen alkamisajat. Ilmoittautumisaikaa pelipaikalla suositellaan olevan ainakin puoli tuntia.
  - *paikka* – selkeät tiedot kilpailujen ilmoittautumispisteen sijainnista. Karttalinkin lisääminen on suositeltavaa.
  - *järjestävä seura*
  - *kilpailumuoto*

- *ennakkoilmoittautuminen* – ilmoittautumisia vastaanottavan henkilön yhteystiedot ja mahdollisesti nettilomakkeen linkki
- *osanottomaksu* – järjestävälle seuralle menevän osanottomaksun suuruus
- *palkinnot* – yleiskuvaus jaettavista palkinnoista
- *Päällikön nimi*

Mikäli kilpailu on epävirallinen ja siinä ei jaeta ranking-pisteitä, on tästä selkeästi ilmoitettava.

## 4.2. Päällikkö eli kilpailun johtaja

1. Järjestävä seura valitsee kilpailulle Päällikön, joka vastaa kilpailujen järjestelyistä ja niiden sääntöjen mukaisuudesta. Päällikön vastuista ja velvollisuuksista kerrotaan lisää Taistelupetankin pelisäännöissä.

## 4.3. Järjestelyt

1. Kilpailupaikalla tulee olla ilmoittautumiskeskus, jossa vastaanotetaan ilmoittautumiset ilmoittautumisajan puitteissa.

2. Ilmoittautumisajan päätyttyä Päällikkö laatii kilpailutyypin mukaisen kilpailukaavion, laatii jokaiselle ottelulle ottelukaaviot, ilmoittaa selkeästi kilpailutyypin ja jatkuunpääsyyn tarvittavat voitot, nimeää jokaiselle ottelulle kirjurin (yleensä lohkon ykkössiioitettuna) ja antaa tarvittavat kirjaamisvälineet kirjurille.

3. Kilpailijaa ei saa merkitä ottelukaavioon ellei kilpailija ole saapunut ottelupaikalle. Tästä voidaan poiketa vain hyvin perustelluista syistä.

## 5. Kilpailutyypit

### 5.1. Yleistä

1. Taistelupetankkilpailun tarkoitus on selvittää kilpailijoiden keskinäinen paremmuus. Kilpailutyypin on taattava mahdollisimman oikea voittaja, mutta annettava samalla mahdollisimman monelle kilpailijalle mahdollisuus hyviin kamppailuihin. Taistelupetankkilpailu on virallinen vaikka kilpailijoita olisi vain yksi.

2. Kilpailija voi olla henkilö tai pari riippuen pelimuodosta.

3. Kilpailumuoto kirjataan muodossa: pelimuoto / lohkojakojärjestelmä.

Esim: yksinpeli / 453 tai paripeli / 435.

4. Virallisissa kilpailuissa voidaan käyttää vain alla esitettyjä kilpailumuotoja.

### 5.2. Sijoitusluku

1. Osallistujat asetetaan ilmoittautumisen yhteydessä vallitsevan ranking-pistetilanteen mukaiseen järjestykseen, jonka mukaan kilpailijat saavat kilpailun sisäisen sijoitusluvun. Tasapistetilanteissa järjestyksen määrää ensin lisenssinumeron pienuus ja sitten kilpailuun ilmoittautumisjärjestys. Sijoitusluvun avulla kilpailijat sijoitetaan ottelukaavioon ensimmäisellä kilpailukierroksella. Parikisoissa parin sijoitusluku muodostuu parin jäsenten yhteenlasketuista sijoitusluvuista, joihin vaikuttaa nimenomaan vain paripelin ranking, ei yksinpelin ranking.

2. Toisella ja sitä seuraavilla kilpailukierroksilla sijoittamiseen vaikuttaa edellisierroksen lohkojen sisäiset sijoitukset, jotka määräytyvät lohossa saavutettujen voittopisteiden mukaan. Tasapisteissä sijoitus määräytyy ensimmäisen pelivoiton saavuttamisjärjestyksessä.

### 5.3. Lohkojakojärjestelmät

#### 5.3.1. 453-lohkojakojärjestelmä

1. Taistelupetankkilpailuun osallistujat jaetaan lohkoihin painottaen tietyn kokoisia lohkoja. 453-järjestelmässä painotetaan tietyn kokoisia lohkoja, niin että ensisijaisesti pyritään neljän hengen lohkoihin. Mikäli osallistujien määrä ei ole neljällä jaollinen, suositaan ensin viiden ja sitten kolmen osallistujan lohkoja.

2. Lohkojen määrä perustuu kaavaan: *lohkojen määrä = osallistujien määrä / 4*, josta *lohkojen määrä* on kokonaisluku. Mikäli *osallistujien määrä / 4:n* jakojännös on suurempi kuin *lohkojen määrä*, lisätään lohkojen määrää yhdellä.

3. 453-järjestelmässä alle kuuden osallistujan tapauksessa syntyy vain yksi lohko.

Lohkojen koot 453-järjestelmässä:

6 osallistujaa -> lohkojen koot: 3,3.

7 osallistujaa -> lohkojen koot: 3,4.

8 osallistujaa -> lohkojen koot: 4,4.

9 osallistujaa -> lohkojen koot: 5,4.

10 osallistujaa -> lohkojen koot: 5,5.

11 osallistujaa -> lohkojen koot: 3,4,4.

---

12 osallistujaa -> lohkojen koot: 4,4,4.

13 osallistujaa -> lohkojen koot: 5,4,4.

14 osallistujaa -> lohkojen koot: 5,5,4.

15 osallistujaa -> lohkojen koot: 5,5,5.

16 osallistujaa -> lohkojen koot: 4,4,4,4.

17 osallistujaa -> lohkojen koot: 5,4,4,4.

18 osallistujaa -> lohkojen koot: 5,5,4,4. jne...

### 5.3.2. 435-lohkojakojärjestelmä

1. 435-järjestelmä toimii täysin samoin kuin 453-järjestelmä, mutta lohkojaossa suositaan kolmen kilpailijan lohkoa ennen viiden kilpailijan lohkoa.

2. Lohkojen määrä perustuu kaavaan:  $\text{lohkojen määrä} = \text{osallistujien määrä} / 4$ , josta  $\text{lohkojen määrä}$  on kokonaislukuosuus. Mikäli  $\text{osallistujien määrä} / 4$  ei mene tasan ja  $\text{osallistujien määrä}$  on suurempi kuin viisi, lisätään lohkojen määrää yhdellä.

3. Lohkojen koot 435-järjestelmässä:

6 osallistujaa -> lohkojen koot: 3,3.

7 osallistujaa -> lohkojen koot: 3,4.

8 osallistujaa -> lohkojen koot: 4,4.

9 osallistujaa -> lohkojen koot: 3,3,3.

10 osallistujaa -> lohkojen koot: 3,3,4.

11 osallistujaa -> lohkojen koot: 3,4,4.

---

12 osallistujaa -> lohkojen koot: 4,4,4.

13 osallistujaa -> lohkojen koot: 3,3,3,4.

14 osallistujaa -> lohkojen koot: 3,3,4,4.

15 osallistujaa -> lohkojen koot: 3,4,4,4.

16 osallistujaa -> lohkojen koot: 4,4,4,4.

17 osallistujaa -> lohkojen koot: 3,3,3,4,4.

18 osallistujaa -> lohkojen koot: 3,3,4,4,4. jne...

### 5.3.3. Cup-mano-a-mano eli cup-jakojärjestelmä

1. Lohkojen määrä perustuu kaavaan:  $\text{lohkojen määrä} = \text{osallistujien määrä} / 2$  pyöristettynä ylöspäin seuraavaan kokonaislukuun. Mikäli  $\text{lohkojen määrä}$  ei ole kahden potenssi (2,4,8,16...) lisätään lohkojen määrää kunnes lohkojen määrä on kahden potenssi.

### 5.3.4. Lohko-mano-a-mano eli 4536-cup-lohkojakojärjestelmä

1. Lohkojen määrä perustuu kaavaan:  $\text{lohkojen määrä} = \text{osallistujien määrä} / 6$  pyöristettynä ylöspäin seuraavaan kokonaislukuun. Mikäli  $\text{lohkojen määrä}$  ei ole kahden potenssi (2,4,8,16...) lisätään lohkojen määrää kunnes lohkojen määrä on kahden potenssi.

2. Lohkojen koot 4536-järjestelmässä:

6 osallistujaa -> lohkon koko: 6. (vain yksi lohko jossa 6 osallistujaa)

7 osallistujaa -> lohkojen koot: 3,4. (kaksi lohkoa, jossa toisessa 3 ja toisessa 4 osallistujaa)

8 osallistujaa -> lohkojen koot: 4,4.

9 osallistujaa -> lohkojen koot: 5,4.

10 osallistujaa -> lohkojen koot: 5,5.

11 osallistujaa -> lohkojen koot: 5,6.

12 osallistujaa -> lohkojen koot: 6,6.

13 osallistujaa -> lohkojen koot: 3,3,3,4.

14 osallistujaa -> lohkojen koot: 3,3,4,4.

15 osallistujaa -> lohkojen koot: 3,4,4,4.

16 osallistujaa -> lohkojen koot: 4,4,4,4.  
 17 osallistujaa -> lohkojen koot: 5,4,4,4.  
 18 osallistujaa -> lohkojen koot: 5,5,4,4. jne...

## 5.4. Kaavioon sijoittaminen

### 5.4.1. Lohkokaavioon sijoittaminen

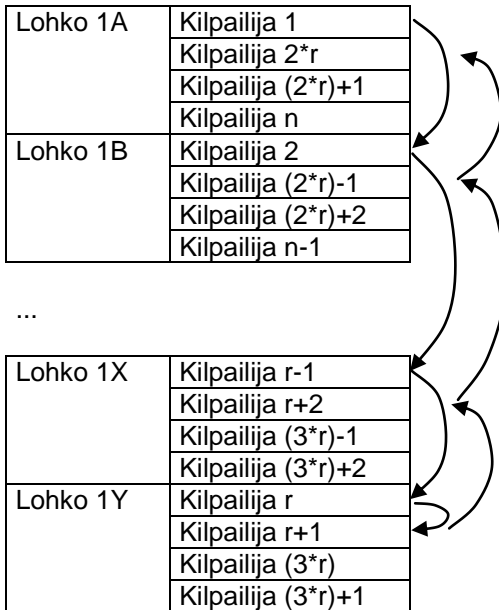
1. Ensimmäisellä ottelukierroksella kaavioon sijoittaminen käydään sijoitusjärjestyksessä kilpailija kerrallaan alkaen ensimmäiseksi sijoitetusta.

$n$  = osallistujien määrä

$r$  = lohkojen määrä

$X$  = lohkonumero  $r-1$ :n kirjainesitys (1 = A, 2 = B jne)

$Y$  = lohkonumero  $r$ :n kirjainesitys



2. Toisella ja sitä seuraavilla ottelukierroksilla kaavioon sijoittamiseen vaikuttaa edellisen kierroksen tulokset. Kustakin lohokosta ensimmäiseksi jatsoon päässyt arvostetaan sen lohkon ykköseksi ja seuraavaksi jatsoon päässyt kakkoseksi. Lohkojen ykköset jaetaan lohkoihin ensimmäisen kierroksen tapaan, niin että A-lohkon voittaja sijoitetaan ykköseksi ja B-lohkon voittaja kakkoseksi jne. Lohkojen kakkokset sijoitetaan vastakkaiselle puolelle kaaviota kuin saman lohkon ykkönen. Kun lohkoja on pariton määrä keskimmäiseen lohkoon jää väkisin kahden edellisen kierroksen lohkon ykköset ja kakkokset.

Esimerkki 25 pelaajan kisakaaviosta 453-lohkojaolla:

A	R1	G	A1	J	G1	L	J1
	R12		F1		H2		K1
	R13		C2		I2		J2
	R24		D2	K	H1		K2
	R25		H		B1	I1	
B	R2	E1		G2			
	R11	B2					
	R14	E2					
	R23	I	C1				
C	R3		D1				
	R10		A2				
	R15	F2					
	R22						
D	R4						

	R9
	R16
	R21
E	R5
	R8
	R17
	R20
F	R6
	R7
	R18
	R19

Virallinen kaavio voidaan tuottaa helposti [www-lomakkeella osoitteessa:](http://www.lomakkeella osoitteessa:)

<http://www.taistelupetankki.fi/tp/kisapohja.php>

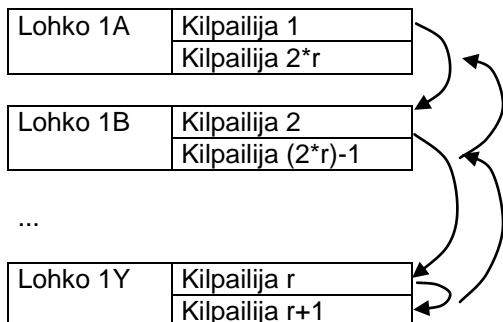
### 5.4.2. Cup-kaavioon sijoittaminen

1. Ensimmäisellä ottelukierroksella kaavioon sijoittaminen käydään sijoitusjärjestyksessä kilpailija kerrallaan alkaen ensimmäiseksi sijoitetusta.

n = osallistujien määrä

r = lohkojen määrä

Y = lohkonumero r:n kirjainesitys (1 = A, 2 = B jne)



2. Jos ensimmäisellä ottelukierroksella lohkoissa on paikkoja enemmän kuin pelaajia, jäävät parhaiten sijoitetut ilman vastustajaa. Tätä kutsutaan ns. "bye":ksi ja tällöin pelaajan katsotaan voittaneen ottelunsa ja pelaaja siirtyy suoraan seuraavalle kierrokselle. "Bye"-pelaajat siirtyvät myös eteenpäin kaaviossa hävinneinä osapuolina.

3. Cup-muotoisia kilpailuja voidaan käydä pudotuspelytyyppisesti (pudotuspeli-cup), jolloin ottelutappion kärsinyt kilpailija putoaa kilpailusta, tai sijoitustyyppisesti (sijoitus-cup), jolloin ottelun hävinneetkin sijoitetaan kaavioon seuraavilla kierroksilla.

4. Toisella ja sitä seuraavilla ottelukierroksilla kaavioon sijoittamiseen vaikuttaa edellisen kierroksen tulokset. Jokaisella uudella kierroksella edellisen ottelukierroksen voittajat kussakin ryhmässä muodostavat uuden oman ryhmänsä ja häviäjät omansa (mikäli ei ole pudotuspeli-cup). Toisella kierroksella ryhmiä on siis kaksi, kolmannella neljä jne. ja kaaviot luodaan nimenomaan uusien ryhmien sisällä. Uuden ryhmien sisällä osallistujat jaetaan lohkoihin ensimmäisen kierroksen tapaan, niin että A-lohkon voittaja – tai hävinneiden ryhmässä hävinnyt - sijoitetaan ykköseksi ja B-lohkon voittaja tai häviäjä kakkoseksi jne.

A	R1
	R8
B	R2
	R7
C	R3
	R6
D	R4

E	A1
	D1
F	B1
	C1
G	A2
	D2
H	B2

I	E1
	F1
J	E2
	F2
K	G1
	H1
L	G2

	R5		C2		H2
--	----	--	----	--	----

Esimerkkikaavio on sijoitus-cup –tyyppinen ja siinä on edellisen kierroksen voittajat merkitty vihreällä pohjalla ja hävinneet punaisella. Ryhmät ovat reunustettu sinisellä. Pudotuspeli-cupissa on vastaava kaavio, mutta lohkoja G, H, J, K ja L ei pelattaisi ollenkaan.

Virallinen cupkaavio voidaan tuottaa helposti [www-lomakkeella](http://www.taistelupetankki.fi/tp/cuppulautin.php) osoitteessa:

<http://www.taistelupetankki.fi/tp/cuppulautin.php>

## 5.5. Voittojen määrä

### 5.5.1. Lohkomuotoiset kilpailut eli ranking-kilpailut eli ei mano-a-manot

- Jokaisen lohkon kilpailijat pelaavat keskenään taistelupetankkiottelun. Jatkoon tarvittavan määrän voittoja saavuttanut kilpailija poistuu ottelusta ja jatkaa seuraaville kierroksille. Ottelua jatketaan kunnes kaksi pelaajaa on selviytynyt jatkoon, jonka jälkeen ottelu päättyy.
- Jatkoon tarvittava voittomäärä riippuu kunkin lohkon koosta. Tämä on ns. *vario*-järjestelmä. Kolmen kilpailijan ryhmässä jatkoon tarvitaan kuusi voittoa, neljän ryhmässä neljä voittoa ja viiden ryhmässä kolme voittoa.
- Mikäli kaikki lohkot ovat samankokoisia tai niitä on vain yksi, voidaan Konsensuksen vallitessa muuttaa jatkoon tarvittavien voittojen määrää edellä mainitusta.
- Viimeisellä ottelukierroksella eli finaalikierroksella pelataan kunnes joku kilpailija saavuttaa tarvittavan voittomäärän, jonka jälkeen ottelu loppuu.
- Lohkomuotoisen kilpailun mikä tahansa kierros voidaan pelata päällikön käskystä ns. *aikapelinä*. Aikapelissä päällikkö määrää ottelulle maksimikeston (esim. 2 h) ja laittaa puhelimeensa herätyskellon soimaan ottelun päätöshetkeen. Kun herätyskello soi, huutaa (tahi viheltää) päällikkö ottelun päättyneeksi ja mahdollisesti jo käynnissä oleva peli pelataan loppuun. Mikäli aktiivisella ottelukierroksella lohkoja on vain yksi ja lohkon voittaja ei ole selvä, pelataan voiton ratkaisemiseksi yksi *ratkaisupeli* vain pelin johdossa olevien kesken. Mikäli aktiivisella ottelukierroksella lohkoja on useampia ja jompikumpi tai molemmat jatkoon menevät eivät ole selvillä (ei ole selkeää lohkoikkosta ja/tai lohkokokkosta) pelataan ajan päätyttyä uusia pelejä tasapisteissä ja jatkoonmenomahdollisuuksien omaavien pelaajien tai parien kesken, kunnes jatkoonmenijät ovat selvillä. Jatkoonmenijät saavat lohkoista pisteenlaskussa jatkoon tarvittavan määrän voittoja huolimatta todellisesta voittomäärästä. Ratkaisupelien ensimmäisen avausheiton suorittaa aina peliin osallistuvista lohkon huonoiten sijoitettu.

### 5.5.2. Cup-mano-a-mano-kilpailut

- Jokaisen lohkon kilpailijat pelaavat keskenään taistelupetankkiottelun. Jatkoon tarvittavan määrän voittoja ensin saavuttanut kilpailija on lohkon voittaja.
- Päällikkö määrää lohkovoittoon tarvittavien voittojen määrän kilpailukierroskohtaisesti.

### 5.5.3. Lohko-mano-a-mano-kilpailut

- Jokaisen lohkon kilpailijat pelaavat erikseen taistelupetankkiottelun toisiaan vastaan. Suositeltu pelijärjestys lohkoista riippuen on seuraava:

Lohkossa 3 kilpailijaa:

- #1 vs. #3 (lohkon ensimmäiseksi sijoitettu pelaa kolmanneksi sijoitettua vastaan)
- #2 vs. #3
- #1 vs. #2

Lohkossa 4 kilpailijaa:

- #1 vs. #4 ja #2 vs. #3
- #1 vs. #3 ja #2 vs. #4
- #1 vs. #2 ja #3 vs. #4

Lohkossa 5 kilpailijaa:

- #2 vs. #5 ja #3 vs. #4
- #1 vs. #5 ja #2 vs. #4
- #1 vs. #4 ja #2 vs. #3
- #1 vs. #3 ja #4 vs. #5

5. #1 vs. #2 ja #3 vs. #5

Lohkossa 6 kilpailijaa:

1. #1 vs. #6 ja #2 vs. #3 ja #4 vs. #5
2. #1 vs. #5 ja #2 vs. #4 ja #3 vs. #6
3. #1 vs. #4 ja #2 vs. #6 ja #3 vs. #5
4. #1 vs. #3 ja #2 vs. #5 ja #4 vs. #6
5. #1 vs. #2 ja #3 vs. #4 ja #5 vs. #6

2. Päällikkö määrää otteluvoittoon tarvittavien pelivoittojen määrän kilpailukierroskohtaisesti.

3. Lohkon ottelutulokset merkitään seuraavanlaiseen taulukkoon:

	1	2	3	4	Otteluvoitot	Pistesuhde
1	x	pelivoitot #1 - #2	#1 - #3	#1 - #3	Z	X : Y
2	pelivoitot #2 - #1	x	#2 - #3	#2 - #4		
3	#3 - #1	#3 - #2	x	#3 - #4		
4	#4 - #1	#4 - #2	#4 - #3	x		

Z on summa kilpailijan 1 saavuttamista otteluvoitoista

X on summa kaikista kilpailijan 1 ottamista pelivoitoista

Y on summa kaikista kilpailijan 1 vastustajien pelivoitoista

Jokainen yksittäinen ottelu merkitään siis kahteen paikkaan taulukossa.

4. Kun kaikki lohkon kilpailijat ovat pelanneet toisiaan vastaan, lasketaan kilpailijan saavuttamat voitot yhteen Otteluvoitot-sarakkeeseen ja Pistesuhde-sarakkeeseen summat kilpailijan saamista pelivoitoista ja kilpailijan vastustajien saamista pelivoitoista.

5. Lohkon sisäinen paremmuus määräytyy seuraavien tekijöiden mukaan:

1. Otteluvoitot
2. Keskinäinen ottelu
3. Pistesuhde (suurempi on parempi)
4. Saavutetut pelivoitot

Mikäli lohkoja on kilpailussa useampia, lohkon kaksi parasta jatkaa seuraaville kilpailukierroksille.

6. Mikäli lohkon kahta parasta ei edellä mainituilla kriteereillä saada yksiselitteisesti selvitettyä, Päällikkö määrää selvityksen alaiset kilpailijat pelaamaan vastakkain yhteen pelivoittoon kunnes kaksi jatkoonmenijää saadaan selvitettyä.

7. Ensimmäisen kilpailukierroksen jälkeen voidaan kilpailutyyppejä vaihtaa. Kilpailutyyppejä voidaan vaihtaa esimerkiksi niin että ensimmäinen kilpailukierros pelataan lohko-mano-a-mano –tyyppisesti ja toisella kilpailukierroksella jatkoonmenneiden kesken jatketaan cup-mano-a-mano –tyylisesti. Päätöksen kilpailutyypin muutoksesta tekee Päällikkö heti kilpailun alussa ja kilpailun kulku onkin hyvä selvittää kilpailijoille siinä kilpailujen alussa.

## 5.6. Ottelun kulku

1. Ensimmäisen ottelukierroksen alussa kunkin lohkon kirjuri kokoaa oman lohkonsa kilpailijat ja tarkistaa että kilpailijoiden kuulat pystytään selkeästi erottamaan toisistaan. Päälliköltä löytyvät välineet joilla kuulat voidaan mm. värjätä erottelukyvyn parantamiseksi. Myös Päällikkö voi mm. televisioinnin takia määrätä kilpailijaa merkkamaan kuulansa tietyn väriseksi.

2. Mano-a-mano –kilpailuissa ei lohkoissa ole erillistä kirjanpitoa vaan kunkin ottelun tulos merkitään tai ilmoitetaan merkittäväksi kilpailutuloksiin.

3. Ensimmäisen kilpailukierroksen päätyttyä jatkossa olevat kilpailijat kokoontuvat ilmoittautumispaikan luokse ja Päällikkö laatii seuraavan kierroksen ottelukaaviot.

4. Kierroksen päätyttyä on suotavaa pitää myös tauko. Päällikkö kuuntelee kilpailijoiden mielipiteitä ja ilmoittaa selkeästi seuraavan kierroksen alkamisajan kun edellisen kierroksen kaikki lohkot ovat pelanneet loppuun.

5. Kilpailua ei voi keskeyttää pimeyden tai huonon sään takia. Vain hyvin painavista syistä voi Päällikkö keskeyttää kilpailun.

## 6. Lisenssit

### 6.1. Yleistä

1. Liitto ylläpitää rekisteriä lisenssin hankkineista pelaajista. Lisenssit tarkastaa liiton toimittamasta listasta Päällikkö ilmoittautumisen yhteydessä.

2. Kilpailija, jolla ei ole lisenssiä, voi hankkia lisenssin ennen kilpailun alkua suorittamalla lisenssimaksun kilpailun järjestäjälle. Kilpailun järjestäjä huolehtii siitä, että pelaajan tiedot toimitetaan liitolle ensi tilassa. Päällikön tehtävänä on tarkistaa, ettei pelaaja ole kilpailukielloissa tai muuten esteellinen hankkimaan lisenssiä.

3. Lisenssi on voimassa täyden kalenterivuoden ostopäivästä lähtien. Lisenssin hinta päätetään kevään liittokokouksessa.

## 7. Ranking-pisteet

### 7.1. Yleistä

1. Suomen Taistelupetankiliitto ylläpitää ranking-pistejärjestelmää ja kaikista virallisista kilpailuista jaetaan ranking-pisteitä kaikille osallistuneille lisenssin haltijoille.

### 7.2. Voittopisteet

#### 7.2.1. Lohkomuotoiset kilpailut

1. Kilpailija saa yksittäisessä kilpailussa voittopisteitä voittamistaan peleistä.

2. Voittopisteitä saa sen mukaan kuinka monen kilpailijan on pystynyt kussakin pelissä voittamaan. Näin yksittäisestä voitetusta pelistä saadut voittopisteet riippuvat lohkon koosta ja siitä onko lohkosta joku jo päässyt jatkoon ja poistunut pelistä.

3. Vario-järjestelmällä pelattaessa lohkosta ensimmäisenä jatkoon päässyt on saavuttanut aina 12 voittopistettä.

lohkon koko: 3 -> 6 saavutettua voittoa \* 2 voitettua kilpailijaa / voitto = 12 voittopistettä.

lohkon koko: 4 -> 4 saavutettua voittoa \* 3 voitettua kilpailijaa / voitto = 12 voittopistettä.

lohkon koko: 5 -> 3 saavutettua voittoa \* 4 voitettua kilpailijaa / voitto = 12 voittopistettä.

#### 7.2.2. Cup-mano-a-mano -kilpailut

1. Kilpailija saa yksittäisessä kilpailussa voittopisteitä voittamistaan otteluista.

2. Jos pelataan sijoituscup –tyyppisesti, katsotaan kilpailijan selvinneen vain sille kilpailukierrokselle johon asti ei hävinnyt otteluakaan.

#### 7.2.3. Lohko-mano-a-mano -kilpailut

1. Kilpailija saa yksittäisessä kilpailussa voittopisteitä voittamistaan otteluista riippuen lohkon koosta, niin että maksimivoittopistemäärä yhdestä lohkosta on 6.

Lohkon koko:	Voittopisteet / otteluvoitto
3	6
4	4
5	3
6	2,4

### 7.3. Ranking-pisteiden lasku



1. Kilpailun päätyttyä kilpailijat asetetaan paremmuusjärjestykseen ensisijaisesti saavutetun kilpailukierroksen mukaan. Kilpailun voittajan katsotaan aina selvinneen ylimääräiselle kilpailukierrokselle. Toissijaisesti kilpailijat arvostetaan kilpailussa kerättyjen voittopisteiden mukaisesti ja näin jokaiselle kilpailijalle muodostetaan ns. parempi kuin –indeksi.

2. Parempi kuin –indeksi kertoo kuinka montaa pelaajaa paremmin pelaaja sijoittui kilpailussa. Se lasketaan kaavalla: *parempi kuin = kilpailijoiden määrä – kilpailijan sijoitus.*

3. Yksittäisestä kilpailusta annettavat ranking-pisteet lasketaan kaavalla:

$$pisteet = \frac{(P * n) - 1}{(n - 1)} * \sqrt{(k / K)} * p + 1$$

P = painotuskerroin

n = kilpailijoiden lukumäärä

k = kierros, jolle pelaaja selvisi

K = kierrosten kokonaislukumäärä. Kilpailun voittajan aina katsotaan selvinneen ylimääräiselle kierrokselle, joten tämä on aina todelliset pelikierrokset lisättynä yhdellä.

p = parempi kuin –indeksi

Esimerkki: SM 2003:

Jaakko Seppälä, voittaja.

P = 12

n = 20

K = 4

k = 4

p = 19

$$pisteet = \frac{(12 * 20) - 1}{(20 - 1)} * \sqrt{(4 / 4)} * 19 + 1 = 240$$

Johannes Lahti, semifinalisti.

P = 12

n = 20

K = 4

k = 2

p = 10

$$pisteet = \frac{(12 * 20) - 1}{(20 - 1)} * \sqrt{(2 / 4)} * 10 + 1 = 90$$

4. Painotuskertoimen päättää Liitto kilpailukohtaisesti kilpailukalenteria laadittaessa. Nykyisellään SM-kisat saa painotuskertoimen 12, normaalit ranking-kisat 10 ja mano-a-mano-kisat 7.

#### 7.4. Ranking-pisteiden voimassaolo

1. Kilpailusta saatavat ranking-pisteet ovat voimassa aina seuraavan vuoden vastaavan kilpailun alkamishetkeen saakka. Kilpailujen ottelukaavion laadintaan vaikuttavissa ranking-pisteissä on siis mukana edellisvuoden vastaavan kilpailun pisteet.

2. Kilpailujen vastaavuudesta päättää Liittohallitus.

**Suomen Taistelupetankkiliitto r.y.**

#### Versiohistoria:

v0.90 kirjoittanut Ville Könönen 11.–12.04.2005 ennen kevään liittokokousta. Vastaavat säännöt ovat olleet käytännössä voimassa jo ensimmäisistä kisoista saakka, mutta niitä ei vaan oltu laitettu paperille. Nämä säännöt kirjoitettiin käyttäen vahvasti Suomen Pétanque-liiton virallisia kilpailusääntöjä mallina, suuri kiitos heille esimerkiksi, selkeistä säännöistä ja jatkuvasta tuesta. Harmi ettei copyright koske sääntöjä. © Lohkojakoysteemi kehitettiin SM-kisoihin 2003 ja vario-voittomääräysteemi kehitettiin vuoden 2004 SM-kisoihin tasoittamaan otteluiden kestoa erikokoisten lohkojen tapauksessa. Samaan syssyyn laadittiin myös voittopistejärjestelmä. Muistaakseni vario-systeemin käyttöönotosta pidettiin äänestys Taivaskallion kisojen yhteydessä.

- v0.91 Liittohallituksen jäsenet Teppo ja Jaakko kommentoivat ja lähettivät korjausehdotuksia. Varsinkin 5.6. Voittojen määrä –kohtaa kirjoitettiin selkeämmäksi. (vk)
- v1.00 Kilpailusäännöt hyväksyttiin kevään 2005 Liittokokouksessa. Kisojen vastaavuussysteemistä vähän hahmoteltiin, mutta saatiin sekin ihan kuntoon. Markus ideoi 1-on-1 –cup-pelin, jonka säännöt pitää kirjoittaa sisään myöhemmin.
- v1.10 Lisättiin mano-a-mano-cup ja lohko-mano-a-mano –nimihirviöt ja kilpailutyypit ja niiden monimutkaiset eli monipuoliset säännöt. Näitä kisatyyppejähän on pelattu jo ihan virallisestikin, mutta sääntöjä ei ole ehditty kirjoittaa ylös. Kauden 2006 jälkeen tehtiin muutamia pieniä korjauksia. Kilpailulupa poistettiin säännöistä ja paripelin lohkoihinsijoitus selvitettiin. Huh huh.
- v1.11 Kisoissa jo muutaman kerran käytössä ollut aikapeli kirjoitettiin nyt virallisiin sääntöihin (5.5.1.5). Muutos hyväksyttiin Liittokokouksessa Myyrmannin Kulmakonditoriassa 4.4.2014.