

Taistelupetankki-pelin kansainväliset pelisäännöt v1.20

1. Terminologiaa

- *heitto* – yhden yksittäisen kuulun heitto
- *heittovuoro* – pelaaja tai pari heittää molemmat kuulansa
- *heittokierros* – kaikki mukana olevat pelaajat tai parit ovat heittäneet molemmat kuulansa asianmukaisessa järjestyksessä
- *pele* – koostuu heittokierroksista. Voittaja on se joka jää viimeiseksi peliin mukaan
- *ottelu* – koostuu useammasta pelistä riippuen kilpailumuodosta
- *avausheitto* eli *Yhteislaukaus* – pelin aloittava heitto
- *Päällikkö* eli *kilpailun johtaja* – kilpailun järjestävän seuran nimeämä vastuuhenkilö
- *Konsensus* – yksimielisyys ottelun osallistujien kesken. Pelin pitää edetä Konsensuksen vallitessa. Kaikki kiistatilanteet ja mahdolliset sääntötulkinnat pyritään selvittämään, kunnes Konsensus saavutetaan. Poissaoleva tai keskustelua seuraamaton pelaaja tulkitaan antavan enemmistön vastauksen. Kiistanalainen henkilö voidaan myös jäädä Konsensuksen piiristä eli Konsensus voi täytyä huolimatta enemmistön päätöksellä jäävätyn henkilön mielipiteestä. Myös pelistä jo pudonneet kuuluvat Konsensuksen käsittelyn piiriin.

2. Pelimuodot

1. Taistelupetankki on urheilulaji, jossa pelaa:

yksi henkilö muita vastaan (pelata yksin/yksinpeli)

tai

kahden henkilön muodostama joukkue muita vastaavia joukkueita vastaan (pelata kaksin/paripeli)

Yksinpelissä kullakin pelaajalla on kaksi kuulaa. Kaksinpelissä kullakin parilla on kaksi kuulaa.

Muut pelimuodot on kielletty.

3. Välineistö

1. Taistelupetankkia pelataan kuulilla, joiden tulee täyttää seuraavat vaatimukset:

1. Kuulien tulee olla metallia ja silmämääräisesti pyöreitä.
2. Kuulien halkaisijan tulisi olla 60 mm:n (minimi) ja 80 mm:n (maksimi) välillä.
3. Kuulien painon tulisi olla 600 g (minimi) ja 800 g (maksimi) välillä.
4. Kukin kuulapari tulee voida erottaa muista kuulapareista. Merkkaamiseen voidaan käyttää tussia tai maalimerkintää.

2. Kilpailun johtaja eli Päällikkö on lopullisesti vastuussa pelissä käytettyjen kuulien sopivuudesta ja sääntöjen mukaisuudesta. Päällikkö tarkistaa ennen peliä kaikki pelissä käytettävät kuulut, eikä tarkistuksen jälkeen voi välineistöstä valittaa. Häätäpauksessa yllämainituista säännöistä voidaan joustaa, mutta siihen vaaditaan Päällikön suostumus ja yleinen Konsensus. Metalliset ns. "huoltoasemapallot" ovat lajiin soveltuvia.

3. Pelin aikana pelaajien tulee valvoa, että kaikkien osallistujien välineistö täyttää edellä mainitut vaatimukset.

4. Maalipallon tulee olla silmämääräisesti pyöreä ja yhtenäistä kiinteää ainetta. Suositeltavin materiaali on puu. Niiden halkaisijan tulee olla 20 mm:n (minimi) ja 40 mm:n (maksimi) välillä. Maalipallojen maalaaminen minkä tahansa väriksi on sallittua ja jopa suositeltavaa. Häätäpauksessa myös muut kiinteät esineet käyvät, mutta vain Päällikön suostumuksella ja yleisen Konsensuksen vallitessa. Virallisessa kilpailussa peliin osallistujien huonoiten sijoitettu valitsee maalipallon.

4. Pelin alku

1. Virallisissa kilpailuissa ennen kilpailun alkua jokaisen pelaajan tulee esittää henkilötietonsa, jotka kirjataan ylös.

2. Kuulien tai maalipallon vaihtaminen ottelun aikana on kielletty lukuun ottamatta mahdollista rikkoutumista. Tässä tapauksessa suurin pala toimii kuulana tai maalipallona. Mikäli kuulua on vielä pelaamatta, se vaihdetaan

välittömästi mahdollisesti tarvittavan mittauksen jälkeen läpimitaltaan mahdollisimman samankokoiseen kuulaan tai maalipalloon kuin rikkoutunut oli. Vaihdamisessa pitää kuitenkin luvun 3 täytyä kaikilta osiltaan.

3. Kuulan hukkuessa suoritetaan kaikkien otteluun osallistuvien toimesta vähintään yhden minuutin pituinen intensiivinen etsintä. Mikäli kuulaa ei löydy, on pelaajan tai parin jatkettava yhdellä pallolla pelaten. Mikäli sekini hukkuu eikä sitäkään vastaavaan etsinnän jälkeen löydy, tippuu kyseinen pelaaja tai pari pois.

4. Jos maalipallo hukkuu eikä sitä kahden minuutin etsinnän jälkeen löydetä tai jos maalipallo menee pelialueen rajan yli, otetaan uusi kolmannen pykälän mukainen maalipallo käyttöön ja kyseinen peli aloitetaan alusta mutta vain keskeytyneessä pelissä vielä mukana olleiden kesken ja pelin nuorin suorittaa aloitusheiton.

5. Taistelupetankkia voidaan ja pitääkin pelata missä tahansa maastossa. Päällikön päätöksellä pelialue voidaan rajata. Tällöin alueen tulee olla vähintään aarin kokoinen yhtenäinen alue, jonka kapein kohta ei saa alittaa 83 mm:ä. Mitat koskevat kansallisen mestaruusluokan ja kansainvälisiä kilpailuja; muissa kilpailuissa liitot voivat joustaa.

5. Pelin eteneminen

1. Peli etenee seuraavassa järjestyksessä:

- avausheitto
- ensimmäinen ja toinen yhteislaukaus
- mittaus
- varsinaiset heittokierrokset

2. Avausheitto

1. Avausheitossa maalipallo heitetään pelikentälle.

2. Virallisessa kilpailussa peliin osallistujien huonoiten sijoitettu määrä ottelun ensimmäisen avausheiton paikan ja suorittaa sen myös ja käytännössä siis valitsee myös aloitusalueen. Selkeä varoetäisyys muihin kilpailussa samanaikaisesti pelattaviin otteluihin on ehdottomasti pidettävä. Osallistujien huonoiten sijoitettu on nimenomaan osallistujien sisäisen järjestyksen huonoin. Osallistujien sisäinen järjestys määräytyy ensimmäisellä ottelukierroksella vallitsevan taistelupetankkirankingin mukaan. Myöhemmillä kilpailukierroksilla järjestys määräytyy ensin edellisen kierroksen lohkosijoittumisesta, jossa ensimmäisenä jatkokon päässyt on parempi ja sitten edellisen kierroksen lohkokirjaimesta, jossa pienempi lohkokirjain on parempi.

3. Erikoistapauksissa ottelun avausheiton voi suorittaa Päällikön määräämä pelin ulkopuolinen – mieluiten julkisuuden – henkilö.

4. Seuraavat avausheitot suorittaa aina edellisen pelin voittaja suurin piirtein siltä paikalta johon maalipallo edellisessä pelissä jäi, ellei Konsensuksen vallitessa muuta päätetä. Avausheitto voidaan heittää lähes mihin tahansa. Pelin rajojen läheisyyteen tai selkeästi liian vaikeaan maastoon (esim. kivikkoon tai suohon) sijoittuvia avausheittoja kuitenkin paheksutaan voimakkaasti ja avausheitto voidaan Konsensuksen vallitessa uusia. Maalipallo pitää kuitenkin aina heittää etäisyydelle johon kaikki peliin osallistujat pystyvät kuulansa heittämään, muuten avausheitto pitää uusia. Tämä on ns. Johanneksen herrasmiessääntö.

5. Virallisissa kilpailuissa, kun edellisen pelin voittaja saa jatkokon tarvittavan määrän voittoja ja poistuu pelistä, voittaja silti heittää seuraavan pelin avausheiton, mutta ei osallistu ks. peliin muuten.

3. Yhteislaukaukset

1. Peli aloitetaan aina Yhteislaukauksilla. Yhteislaukaus suoritetaan niin että kaikki peliin osallistuvat pelaajat ovat silmämääräisesti yhtä kaukana maalipallosta ja että maalipallon heittänyt (tai erikoistapauksessa [vrt. 5.2.5] lohkon parhaiten sijoitettu) on suurin piirtein samassa paikassa kuin mistä maalipallo heitettiin. Yhteislaukauksessa pelaajien lähempien jalkaterien välinen lyhin etäisyys saa olla korkeintaan 83 cm, mutta vähintään 36 cm. Yhteislaukauksien välissä ei saa tehdä apuvälineisiin perustuvaa mittausa. Halutessaan muut pelaajat saavat valita Yhteislaukauksessa paikkansa edellisen pelin tuloksen (tai ensimmäisen pelin tapauksessa lohkojärjestyksen) mukaisessa järjestyksessä niin että etäisyys viereiseen pelaajaan on määräysten mukainen. Käytännössä edellisen pelin (tai ensimmäisessä pelissä lohkon) huonoin voi valita Yhteislaukausrivistä viimeisenä paikkansa rivistä. Tämä on ns. Jounin herrasmiessääntö.

2. Yhteislaukauksessa kukin pelaaja tai parin toinen jäsen heittää yhden kuulan kerrallaan. Maalipallon heittäneellä (tai poikkeustapauksissa [vrt. 5.2.3] pelin nuorimmalla) on velvollisuus aloittaa ensimmäisenä heitto mikäli muut eivät sitä jostain syystä halua tehdä. Muiden pelaajien heiton on tapahduttava samanaikaisesti inhimillisen reaktiokyvyn rajoissa. Tämä on ns. Hämäläisen herrasmiessääntö. Avausheiton vitkuttelemista

ilmeisessä hyötymistarkoituksessa pidetään erittäin moukkamaisena. Yhteislaukauksia suoritetaan siis kaksi ja molemmissa pyritään samanaikaisuuteen. Pelattaessa Kaksin kukin heittää yksittäisessä Yhteislaukauksessa yhden kuulan, parin sisäisellä heittojärjestyksellä ei ole väliä.

3. Jos kuula jää heitossa pelin rajojen ulkopuolelle, se katsotaan lopullisesti kadonneeksi, eikä pelaaja tai pari saa sillä enää siinä pelissä pelata.

4. Jos maalipallo heitetään tai se pelin aikana siirtyy rajojen ulkopuolelle, se myös katsotaan kadonneeksi ja aloitetaan kyseinen peli alusta mutta vain keskeytyneessä pelissä vielä mukana olleiden kesken ja pelin nuorin suorittaa aloitusheiton.

4. Mittaus

1. Jokaisen heiton – lukuun ottamatta yhteislaukauksen ensimmäistä heittoa - jälkeen suoritetaan välittömästi mittaus, jossa kuulien 3D-euklidinen etäisyys maalipalloon selvitetään tarvittavalla tarkkuudella. Jos silmämääräinen mittaus ei riitä selvittämään kuulien etäisyyksiä maalipallosta, käytetään mittauksen apuna tarkoitukseen sopivia mittavälineitä. Mittausta suoritetaan kunnes tarkoituksen mukaisista pallojen välisistä etäisyyksistä on päästy Konsensukseen. Mittauksen suorittaa viimeksi heittänyt pelaaja tai hänen parinsa. Myös vastapelaajalla on aina halutessaan oikeus suorittaa mittaus. Näennäisissä tasatilanteissa etu on aina heittäjän puolella. Se pelaaja tai parin jäsen, joka mittauksen aikana siirtää joko maalipalloa tai mitä tahansa pelissä olevaa kuulaa selkeän tahallisesti, putoaa pelistä.

5. Ensimmäinen heittokierros

1. Ensimmäisen heittovuoron suorittaa pelaaja tai pari, jonka kuula on maalipallosta mitaten lähimmäisin.

2. Heittovuoron aikana tulee pelaajan tai parin heittää molempia kuuliaan kerran valitsemassaan järjestyksessä ja pelattaessa Kaksin kumpikin parin jäsen heittää kerran. Mikäli heittovuoron jälkeen mitattaessa pelaajan tai parin lähin kuula ei ole kaikista kuulista lähimpänä maalipalloa, putoaa pelaaja tai pari pelistä pois ja heidän kuulansa poistetaan efektiiviseltä pelialueelta. Mittauksen jälkeen pitää saada aikaan Konsensus pelitilanteesta; putosiko joku pelaaja tai pari pelistä pois, kuka on seuraava heittäjä jne. ennen kuin seuraava heittovuoro voi alkaa.

3. Toisen ja aina siitä seuraavan heittovuoron suorittaa pelaaja tai pari, jonka kuula on maalipalloa lähimpänä ja joka ei tällä heittokierroksella ole vielä heittänyt kuuliaan.

4. Mikäli mittatarkkuuden puitteissa yksi kuula ei ole yksiselitteisesti lähimmäisin, vertaillaan kiistanalaisten pelaajien tai parien toisia kuulia. Mikäli nämäkin ovat mittaustarkkuuden rajoissa yhtä lähellä, suorittaa ensimmäisen heittovuoron kiistanalaisista pelaajista tai pareista nuorin (pareissa yhteenlaskettu ikä).

5. Pysähtyminen. Jokaisen heiton jälkeen odotetaan että kuulat pysähtyvät. Kuulat ovat pysähtyneet, kun siitä on Konsensus. Mikäli Konsensusta ei saavuteta, odotetaan minuutti, jonka jälkeen kuulat todetaan pysähtyneiksi. Seuraava heitto on tapahduttava kolmen minuutin sisällä pysähtymisen saavuttamisesta, mutta Konsensuksen vallitessa voidaan pitempi tauko hyväksyä.

6. Jos joku pelaaja pysäyttää liikkuvan kuulan tai maalipallon tai muuttaa niiden luonnollista liikerataa selkeän tahattomasti, sitä paheksutaan avoimesti, mutta pallot jäävät pysähtyneille paikoilleen. Jos minkä tahansa kuulan siirtäminen, pysäyttäminen tai suunnan muuttaminen on tehty selkeästi tahallisesti ja sen on tehnyt:

- pelissä mukana oleva pelaaja – pudotetaan pelaaja tai pari pelistä ja hänen kuulansa poistetaan
- jo pudonnut pelaaja – pelaaja tai pari, jonka jäsen ks. pelaaja on, suljetaan seuraavasta pelistä
- jos pelin ulkopuolinen henkilö – pallot jäävät paikoilleen, mutta jos pelin kulku on oleellisesti muuttunut, aloitetaan peli alusta mutta vain keskeytyneessä pelissä vielä mukana olleiden kesken ja pelin nuorin suorittaa aloitusheiton

7. Jos joku (pelaaja, ulkopuolinen tai eläin) siirtää vahingossa kuulaa tai maalipalloa, pyritään siirtynyt pallo aina siirtämään alkuperäiselle paikalleen Konsensuksen mukaan. Tämä ei tietenkään koske pelaajan laillisesti heitetyn kuulan avulla tapahtunutta tahallista tai tahatonta siirtämistä. Jos vahingossa siirtynyt pallo on mittauksen alainen ja siirtäjä on:

- heittäjä itse - on tiukassa mittauksessa etu vastustajilla
- joku muu – on tiukassa mittauksessa etu heittäjällä

8. Jos siirtäjänä on ollut luonnonvoima tai vastaava, ei kuulaa tai maalipalloa saa siirtää takaisin. Jos kuula tai maalipallo liikkuu mittauksen aikana selkeästi ennen kuin vuorossa seuraava pelaaja tai pari on aloittanut oman heittovuoronsa, suoritetaan uusi mittaus siitä tilanteesta johon luonnonvoiman aiheuttaman siirron jälkeen päädytään.

9. Liikkuvan kuulan tilanteessa poikkeuksena on oman kuulan vapaaehtoinen hylkääminen. Mikäli oma kuula on vierimässä vaikeaan paikkaan, kuten rotkoon tai mereen, voi sen pysäyttää, mutta tällöin pysäytetty kuula on pois pelistä loppupelin ajan. Mikäli pelaajan tai parin molemmat kuulat hukkuvat, putoaa pelaaja tai pari pelistä pois.

10. Konsensuksen vallitessa voidaan peli myös vapaaehtoisesti uusia missä tahansa vaiheessa. Näin voidaan toimia mikäli maalipallo on epäsuotuisassa paikassa ja peli ei järkevästi etene. Uusintaan ei osallistu pelistä jo pudonneet. Avausheiton suorittaa osallistujien huonoiten sijoitettu, kuten ensimmäisellä ottelukierroksella.

6. Toinen heittokierros

1. Toisen heittokierroksen heittovuorot noudattavat ensimmäisellä heittokierroksella muodostunutta järjestystä huomioiden pelistä mahdollisesti jo pudonneet.

7. Seuraavat heittokierrokset etenevät kuin toinen heittokierros ja näin jatketaan kunnes jäljellä on vain yksi pelaaja tai pari.

6. Heiton suorittaminen

1. Heitto aloitetaan poimimalla heitettävä kuula maasta siten että jalan kärkien välinen kuvitteellinen jana leikkaa poimittavan kuulan ja että jalan kärkien välinen kuvitteellinen jana on silmämääräisesti kohtisuora maalipallon ja poimittavan kuulan väliselle kuvitteelliselle janalle. Jalkaterien suunta pitää olla maalipalloa kohti ja jalkaterien pitää olla maalipallon ja poimittavan kuulan välisen kuvitteellisen janan suuntainen. Jalkojen on oltava vaaditussa asennossa ennen kuin kuulan voi poimia, eikä jalkoja saa siirtää poimimisen jälkeen. Näistä voidaan pelissä Konsensuksen vallitessa joustaa, esim. vaikeissa maasto-olosuhteissa.

2. Muihin kuuliin kuin poimittavaan ei saa koskea. Mikäli poimittava kuula nojaa toiseen kuulaan, joka saattaisi siirtyä poiminnan aikana, pitää poimijan ns. Hujasen herrasmiessäännön mukaisesti kysyä potentiaalisesti siirtyvän kuulan haltijalta haluaako hän kenties poimia kuulan pelaajan puolesta.

3. Heiton aikana jalkojen pitää pysyä niillä paikoillaan johon ne poiminnan yhteydessä asetettiin. Heiton aikana saa hypätä, kunhan laskeutuu silmämääräisesti samoihin jalanjälkiin.

4. Vain jalkapohjilla saa ottaa tukea kiinteistä esineistä, kuten maasta. Heiton saa suorittaa kummalla tahansa kädellä tai molempia käsiä käyttäen ja kuulan on lennettävä ilmassa vähintään 10 cm. Mikäli kuula lipsahtaa pelaajan kädestä tippuen maahan ja täytäten 10 cm lentovaatimuksen, katsotaan kömmähdyks normaalkiksi heitoksi.

5. Mikäli pelaaja poimii vahingossa vieraan kuulan, on se ripeästi palautettava alkuperäiselle paikalleen. Mikäli pelaaja heittää vieraan kuulan tai heittää väärällä vuorolla, pelaaja mahdollisine pareineen poistetaan pelistä kuulineen välittömästi. Mikäli muu ottelun pelaaja on pelaajan suorittaman väärän heiton jälkeen selkeästi heikommassa pelitilanteessa kuin ennen heittoa, voidaan pelitilanne palauttaa silmämääräisesti alkuperäiselle paikalleen.

6. On ehdottomasti kiellettyä painaa maahan, poistaa tai rikkoa minkäänlaista estettä, joka on pelikentällä, paitsi Konsensuksen vallitessa. Pelaajalla ei saa olla heittohetkellä minkäänlaista tähtäyksen apuvälinettä, eikä hän saa piirtää uraa eikä merkitä maahan alastulokohtaa eikä tunnustella pelikenttää pelin aikana.

7. Vastustajat eivät saa liiallisesti häiritä heittävää pelaajaa, eikä maalipallon ja heittäjän välissä saa olla. Kerran heitettyä kuulaa ei saa pelata uudelleen, eikä kukaan saa pelissä tehdä koeheittoja efektiivisellä pelialueella.

8. Pelaajat, jotka eivät noudata näitä määräyksiä, voidaan sulkea pelistä Päällikön päätöksellä, mikäli he vielä varoitusten jälkeen menettelevät määräysten vastaisesti.

9. Mikäli edellä olevia määräyksiä ei noudateta tahallisesti tai selkeästi hyötymistarkoituksessa, pelaaja tai pari tai kaikki syylliset tahot tiputetaan ks. pelistä. Rangaistus toimeenpannaan Konsensuksen vallitessa.

7. Sekalainen informaatio

1. Jotta valitukset tai huomautukset hyväksyttäisiin, on ne aina esitettävä Päällikölle. Ottelun tuloksen julistamisen jälkeen tehtyjä valituksia tai huomautuksia ei oteta huomioon. Ottelun osallistujat ovat ensisijaisesti vastuussa vastapuolensa kelvollisuuden valvomisesta (lisenssit, luokat, pelikenttä, kuulat jne.).

2. Kaksin pelattaessa ei saa yksin pelata, eikä virallisissa kilpailussa saa paria kesken kilpailun vaihtaa. Mikäli ilmoittautunut pelaaja tai pari myöhästyy ottelusta, johon on virallisesti ilmoittautunut, saa pelaaja tai pari liittyä mukaan seuraavan pelin alusta.
3. Peliä ei voi keskeyttää pimeyden tai huonon sään takia. Vain hyvin painavista syistä voi Päällikkö keskeyttää ottelun.
4. Palkintosummien ja kilpailukorvausten jakaminen pelaajien tai parien keskinäisillä sopimuksilla on ehdottomasti kielletty.
5. Päällikkö on vastuussa otteluiden kulusta ja niiden sääntöjenmukaisuudesta. Päällikkö vastaa päätöksistään Suomen Taistelupetankkiliiton liittohallitukselle. Päällikkö voi itse osallistua peleihin, mutta kaikki aseman väärinkäytökset johtavat vakaviin fyysisiin seuraamuksiin. Päälliköllä on oikeus sulkea kilpailusta pelaaja tai pari, joka kieltäytyy alistumasta heidän päätöksiinsä.
6. Epäurheilijamaiseen käytökseen, yleisön tai Päällikön halveksuntaan tai väkivaltaan kilpailun johtajaa, tuomaria, toista pelaajaa tai katsojaa kohtaan syyllistyviä pelaajia tai pareja rangaistaan seuraavan asteikon mukaan tapauksen vakavuudesta riippuen.
 - a. Sulkeminen kilpailusta ja jo saatujen tulosten mitätöinti.
 - b. Lisenssin menetys.
 - c. Palkintojen ja kilpailukorvausten takavarikointi tai takaisinmaksaminen kilpailun järjestäjille.
 - d. Henkilökohtaisen omaisuuden takavarikointi

Pelaajan saama rangaistus voidaan ulottaa myös hänen pariinsa.

7. Rangaistuksista 1 ja 2 päättää Päällikkö. Rangaistukset 3 ja 4 langettaa Suomen Taistelupetankkiliiton hallitus. Lopullinen päätösvalta on kaikissa tapauksissa liittohallituksella.

Suomen Taistelupetankkiliitto ry

Versiohistoria:

- v0.9 kirjoittanut Ville Könönen 28.02.2003 ennen ensimmäistä kokousta Markus Miettisen ja Jukka Hujasen kanssa käytyjen aiemman hahmotelutilaisuuden ja Suomen Pétanque-liiton virallisten pelisääntöjen pohjalta. Pelin synty sijoittuu itäsuomalaiseen Klamilan kylään ja siellä Jukka Hujasen vanhempien omistamaan mökkiin, jossa usealla eri reissulla muunneltiin petankista tylsyyden karkottamismielessä dynaamisempi ja aggressiivisempi peli. Pelin syntyyn liittyy olennaisesti välitön alastomuus (alkuperäinen nimi "munapetankki" juurtaa täältä) ja saunonta.
- v0.95 koottu 28.02.2003 Taistelupetankki ry:n rekisteröimistilaisuuden yhteydessä. Osallistujat Markus Miettinen ja Jaakko Seppälä Nisäkkäät ry:stä ja Ville Hämäläinen, Ville Könönen, Ukri Niemimuukko ja Jukka Hujanen kadulta. Ensimmäiset tosiviralliset säännöt tullaan vahvistamaan Suomen Taistelupetankkiliiton perustamiskokouksessa keväämmällä. Tukijalan käytön salliminen heiton aikana on avoin kysymys, josta tultaneen äänestämään kevään kokouksessa.
- v0.96 ensimmäisen 27.4.2003 Helsingin Hietalahdessa suoritettun koepelin jälkeen tehtiin pieniä korjauksia sääntöihin mm. kiistanalaisen tukijalkasäännön osalta. Koepeliin osallistuivat Jaakko Seppälä (6 voittoa), Antti Salovaara (5 voittoa), Ville Könönen (2 voittoa) ja Markus Miettinen (1 voitto). Nämä säännöt tultaneen viimeistelemään ja hyväksymään myöhemmin järjestettävässä liittokokouksessa.
- v0.97 Lauri Lampi Kosmos ry:stä luki säännöt läpi ja teki tukun hyviä havaintoja. Sääntöjen selkeyttä pyrittiin parantamaan.
- v0.98 Muutama päivä ennen ensimmäistä liittokokousta säännöt saivat toivottavasti selkeämmän rakenteen. Myös poimimissääntöä on tarkennettu. Hypyn salliminen on vielä avoin kysymys.
- v1.00 Säännöt kestivät hyvin ensimmäiset Suomen mestaruuskilpailut ja ne vahvistettiin lopullisesti Suomen Taistelupetankkiliitto r.y.:n ensimmäisessä liittokokouksessa 16.04.2004 Ravintola Kerhosessa Helsingin Töölössä.
- v1.09 Sääntöjä vähän viilailtu kilpailusääntöjen laatimisen yhteydessä. Muutamia termejä selkeytettiin. Päällekkäisyyksiä pitää vielä poistaa.

- v1.10 Vuoden 2005 Liittokokoukseen tulee hyväksyttäväksi liuta sääntöuudistuksia, jotka myös hahmoteltiin ja hyväksyttiin.
- v1.11 Kauden 2005 aikana lisättiin sääntö väärällä vuorolla heittämisestä ja pari muuta pientä muutosta tehtiin myös.
- v1.12 Ennen kevään 2006 liittokokousta tehtiin muutamia muutoksia. Ainakin pari kirjoitusvirhettä tuli krojattua. Väärällä vuorolla heittänyt putoaa suoraan pois. Rankingin huonoin valitsee maalipallon. Kohtaan 5.2.4. lisättiin Johanneksen herrasmiessääntö. Poimimisesta tarkennettiin että jalkoja ei saa siirtää kun kuula on kourassa. Muutokset hyväksyttiin 13.4.2006 STPL:n liittokokouksessa.
- v1.13 Kauden 2006 aikana tehtiin pieniä korjauksia ja selvennyksiä. Selvennettiin sääntöä avausheiton suorittajasta; se on nimenomaan kyseisen lohkon huonoiten sijoitettu, joka ei välttämättä ollenkaan ole senhetkisen tp-rankingin huonoin. Muutoksia kohtiin: 5.2.2, 6.4 ja uusi kohta: 5.5.10. Muutokset hyväksyttiin 22.4.2007 STPL:n liittokokouksessa Ravintola Kerhosessa.
- v1.14 Kauden 2016 alla lisättiin aloitusheitossa eli Yhteislaukauksessa sijoittumiseen liittyvä Jounin (Vilén) herrasmiessääntö
- v1.20 Aloitussääntö (5.5.1. ja 5.5.3.) muutettiin vuosien simulaatioiden ja kaudella 2017 käytyjen testipelien jälkeen. Uusi sääntö suosii aidosti hyviä avausheittoja, kun aloitusvuoron tavoittelu tahallisesti ns. kuuseen heitettyjen avausheittojen avulla alkoi mennä ihan mahdottomaksi.