

KAISAN HAKUJÄRJESTELMÄN OHJEISTUS

Kaisan hakujärjestelmä perustuu tuplaeliminoitijärjestelmään jota kutsutaan myös nimellä kaisan hakukaavio. Pelaajia voi olla kaisan hakukaaviossa kuinka monta tahansa ja ilman erillisiä sijoittamissääntöjä* jokaiselle pelaajalle arvotaan oma pelinumero. Alkaen ensimmäisestä, pelaajat hakevat vuorollaan aina järjestyksessä seuraavan pelaajan. Kukaan ei pelaa samaa pelaajaa vastaan uudestaan, paitsi sitten kun ei ole enää muuta vaihtoehtoa. Jokaisessa pelissä tulee aina jommallekummalle pelaajalle tappio, ja kun joku pelaaja saa toisen tappionsa turnauksessa, putoaa hän tällöin pois. Näin jatketaan niin kauan, kunnes jäljellä on enää kaksi pelaajaa. Nämä kaksi pelaavat tällöin finaalin. Voittaja ei välttämättä ratkea finaalissa yhdellä ottelulla, jos toisella pelaajalla ei ole yhtään tappiota vielä turnauksessa. Mikäli molemmat ovat ns. puhtaalla pelillä, tulee finaaliotteluita vähintään kaksi. Kilpailun kokonaispeliemäärä on aina 2 x osallistujien määrä miinus 1 tai 2, riippuen siitä onko kilpailun voittaja voittaessaan hävinnyt yhtään peliä. Kierrosten määrä taas vaihtelee osallistujamäärien mukaan ja myös loppukierrosten pelien lopputuloksien perusteella. Yleisohjeena voidaan kuitenkin pitää että kahden kierroksen jälkeen on kilpailuissa pelattu puolet otteluista ja kolmen kierroksen jälkeen on noin puolet pelaajista pudonnut turnauksesta pois. Mitä useampi pelaaja on puhtaalla kolmen kierroksen jälkeen – sitä vähemmän on pelaajia mukana neljännellä kierroksella, mutta otteluiden kokonaismäärään se ei silti vaikuta, ainoastaan aikataulutukseen kahden päivän kilpailuissa joissa usein ensimmäisenä pelipäivänä pelataan joko kolme tai neljä täyttä kierrosta.

Ensimmäisen kierroksen haku on aina sama. Pariton hakee aina seuraavan parillisen. Mikäli pelaajia on pariton määrä, hakee viimeinen pelaaja ensimmäisen kierroksen pelillään toisen kierroksen ensimmäisessä pelissä ensimmäisenä listalla olevan pelaajan. Se onko pelaajia parillinen vai pariton määrä, vaikuttaa merkittävästi toisen kierroksen peleihin. Parittomalla määrällä ensimmäisenä listalla oleva pelaaja on jo haettu joten tällöin jokainen parillisen pelinumeron omaava pelaaja hakee yhtä isomman parittoman pelinumeron omaavan pelaajan. Mikäli pelaajia on parillinen määrä, syntyy hyppäyksiä, koska edelleenkin samat pelaajat eivät pelaa vastakkain ennen kuin se on viimeinen vaihtoehto. Tällöin siis ensimmäisenä listalla hakee kolmannen ja toisena listalla hakee neljännen. Kun pelaajien yhteismäärä on neljälle jaollinen luku, menevät toisellakin kierroksella parit tasan. Jos ei, hakee viidenneksi viimeinen pelaaja listalla toiseksi viimeisen pelaajan ja kolmanneksi viimeinen pelaaja hakee viimeisen pelaajan. Hakukaaviota ajatellaan ympyrän muotoisena, mutta käytännössä kierrokset tasataan aina. Tarkoittaa sitä, että kukaan pelaaja ei saa pelata toista mukana olevaa pelaajaa nähden enemmän kuin maksimissaan yhden ottelun eli voi olla vain yhden kierroksen edellä.

Esimerkkitilanteita kahden ensimmäisen kilpailukierroksen pelaajamääristä kaaviossa:

a) Parillinen määrä pelaajia ja neljälle jaollinen pelaajamäärä (esim. 12 pelaajaa)

1. Kierros: 1 vs. 2, 3 vs. 4, 5 vs. 6, 7 vs. 8, 9 vs. 10, 11 vs. 12
2. Kierros: 1 vs. 3, 2 vs. 4, 5 vs. 7, 6 vs. 8, 9 vs. 11, 10 vs. 12

b) Parillinen määrä pelaajia ja vain kahdelle jaollinen pelaajamäärä (esim. 10 pelaajaa)

1. Kierros: 1 vs. 2, 3 vs. 4, 5 vs. 6, 7 vs. 8, 9 vs. 10
2. Kierros: 1 vs. 3, 2 vs. 4, 5 vs. 7, 6 vs. 9, 8 vs. 10

Toisen kierroksen haun loppupään kaksi viimeistä ottelua menevät tässä tapauksessa eri lailla ettei samat pelaajat jää uudelleen vastakkain viimeiseen otteluun.

c) Pariton määrä pelaajia (esim. 11 pelaajaa)

1. Kierros: 1 vs. 2, 3 vs. 4, 5 vs. 6, 7 vs. 8, 9 vs. 10
(nro 11 jää hakemaan yli kierroksen eikä pelaa 1. kierroksella)
2. Kierros: 11 vs. 1, 2 vs. 3, 4 vs. 5, 6 vs. 7, 8 vs. 9, 10 vs. 11

Parittomalla pelaajamäärällä jää aina yli jäänyt pelaaja hakemaan vastustajansa seuraavalla kierroksella (ajattele kaavio ympyrämaisena).

Huom! Kahden ensimmäisen kierroksen jälkeen peliparit menevät aina tasan ja turnauksen kaksi ensimmäistä kierrosta voidaan teoriassa pelata missä järjestyksessä tahansa.

Jokaisella kierroksella edetään samalla hakulogiikalla aina loppuun asti eli kierrokset tasataan niin että jokaiselle pelaajalle tulee vastaan seuraava pelaaja listalla jota vastaan ei ole pelannut.

Esimerkkitapaus tilanteesta jossa joudutaan hyppäämään useampi pelaaja yli:

Kilpailussa on mukana kaavion loppupäästä pelaajat 15, 17, 19 ja 20. Pelaaja 15 on hakuvuorossa eikä ole pelannut ketään näistä 17, 19 tai 20 vastaan aikaisemmin. Koska 19 ja 20 ovat pelanneet jo vastakkain, pelaajan 15 on haettava 19 ja tällöin 17 hakee pelaajan 20. Mikäli kuitenkin 20 on pelannut sekä 19 että 17 vastaan niin pelaaja 15 pitää tällöin hakea kahden välissä olevan pelaajan yli 20 ja sen jälkeen 17 ja 19 pelaavat vastakkain. Mikäli on tilanne, että myös 17 ja 19 olisivat jo aikaisemmin pelanneet vastakkain, on tässä kyseessä jo hakuvirhe aikaisemmin samalla kierroksella. Katso seuraava esimerkkitapaus.

Esimerkkitapaus jolloin kaavion hakuja joutuu tarkastelemaan pidemmältä:

Kilpailun loppupäässä on pelaajat 12, 13, 15, 17, 19 ja 20 mukana. 12 ei ole pelannut 13 vastaan eikä 15 ole pelannut 17 vastaan. Vastaavasti 17, 19 ja 20 ovat kaikki pelanneet jo vastakkain ristiin. Tällöinen tilanne aiheuttaa sen, että useampi pelaaja joutuu hyppimään yli hakukaaviossa. 12 joutuu hakemaan pelaajan 17, 13 hakee pelaajan 19 ja 15 hakee pelaajan 20. Näin vältetään, ettei samat olisi uudelleen vastakkain ja saadaan kierros tasattua.

Vastaavia tilanteita voidaan joutua tekemään myös kahden kierroksen välillä, kun pelaajia on vähemmän. On syytä pelata kilpailun loppupäässä vain ne varmat pelit joiden lopputulos ei voi vaikuttaa kaavion jatkohakuihin virheellisesti. Varsinkin kilpailun loppuvaiheessa voi herkästi syntyä virhe mikäli pelit haetaan huolimattomasti katsomatta mahdollista lopputulosta jo haetuista/käynnissä olevista otteluista jotka saattavat mahdollistaa kaaviovirheen. Kaaviossa ei saa antaa mahdollisuutta virheelle vaan peliparit pitää rakentua niin, että kumman tahansa pelaajan voittaessa ei edetä tilanteeseen kaaviossa että

- a) Joku pelaaja menee kaksi kierrosta jotain muuta pelaajaa edelle tai
- b) Jotkut pelaajat on pakotetusti laitettava pelaamaan uudelleen vastakkain jo ennen finaalia.

Esimerkkitilanne johon kaavio voi joskus edetä ja tätä on hankala välttää 100%:sti:

Neljä pelaajaa jäljellä ja yksi pelaajista on pelannut kaikkia muita kolme vastaan. Riippumatta siitä olisiko ko. pelaaja hakuvuorossa tai ei, ko. pelaaja pelaa hakujärjestelmän mukaisesti ensimmäistä sellaista vastaan jolloin kaksi jäljelle jäävää pelaajaa eivät ole pelannut aikaisemmin turnauksessa vastakkain. Esim. Jäljellä on pelaajat 7, 11, 12 ja 14. Pelaaja 11 on pelannut kaikkia muita vastaan jo. Samoin pelaaja 12 ja 14 ovat jo pelanneet vastakkain. Pelaaja numero 7 on hakijana ja hakee pelaajan numero 12 ja pelaajat 11 ja 14 joutuvat pelaamaan uudelleen vastakkain. 7 ei voi hakea 11:sta, koska 12 ja 14 olivat jo pelanneet vastakkain. Tämä tilanne olisi pitänyt välttää jo aikaisemmin hakemalla eri lailla, mutta tässä kohtaa ei pelattua ottelua enää mitätöidä vaan minimoidaan vain virhe.

Esimerkkitilanne yleisestä erikoistapauksesta kilpailun loppuvaiheessa kun on jo tapahtunut peruuttamaton kaaviovirhe:

Mikäli käy niin onnettomasti että pelaajia on jäljellä kolme ja yksi heistä on pelannut kierroksen enemmän kuin kaksi muuta. Lisäksi nämä kaksi muuta ovat jo pelanneet kertaalleen vastakkain. Huolimatta siitä onko tämä kierroksen edellä oleva pelaaja pelannut kumpaakaan vastaan tai ei, pelaavat nämä kierroksen jäljessä olevat kaksi muuta vastakkain uudelleen. Finaalissa ei missään nimessä saa toinen pelaaja olla kuin maksimissaan yhden pelin enemmän pelanneena.

On tilanteita jossa kolme viimeistä pelaajaa ovat kaikki pelanneet jo keskenään vastakkain (pelien mennessä siis ristiin). Tällöin jatketaan aivan normaalisti, eli hakuvuorossa oleva pelaaja hakee ensimmäisen vastustajan listalta. Mikäli kolmen pelaajan ollessa jäljellä, hakuvuorossa oleva pelaaja on pelannut jo molempia muita mukana olevia pelaajia vastaan, mutta kaksi muuta eivät ole pelanneet vastakkain – tällöin tämä hakuvuorossa oleva pelaaja hypätään yli ja kaksi muuta tulevat pelaamaan vastakkain. Tässä pitää kuitenkin muistaa se, että pelaajat eivät saa mennä kaksi kierrosta toisen edelle.

*Sijoittamissääntöä käytetään RG- ja SM-kilpailuissa ja näitä varten itse kilpailukaavioon on rakennettu automaattinen sijoittamistyökalu minkä käyttö vaatii aina ajan tasalla olevan rankinglistan.

RG- ja SM-kilpailuissa joudutaan useinkin jakamaan kaavio kahteen tai jopa useampaan eri pelipaikkaan. Tällöin jokaisessa pelipaikassa pelataan omalla kaaviolla niin kauan kunnes kaaviot on tarkoitus yhdistää. Kaavioiden pilkkomisessa ja yhdistämisessä on kuitenkin omat säännöt.

Kilpailukaavion jakaminen kahden tai useamman pelipaikan kesken katsotaan pelipöytien mukaan. Yleissääntönä maksimipelaajamäärä on n. 12 pelaajaa per pelipöytä minkä kilpailujen veto kestää. Pelaajien jako 50/50 jos molemmilla pelipaikoilla on saman verran pelipöytiä eli pelaajien jako pöytämiärien mukaisesti.

Kun kaavio laitetaan jostain kohtaa jaon merkiksi poikki, on tärkeää että huomioidaan sijoitetut pelaajat joita RG-kisoissa on TOP8 eri puolella kaaviota. Kaavio ei saa mennä poikki suoraan sijoitetun pelaajan ylä- tai alapuolelta.

Kun kaaviot yhdistetään, se tehdään aina vain uuden kierroksen alkaessa (esim. 4 tai 5 kierroksesta alkaen). Useammalla kaaviolla on mahdollista, että kaavion lopussa jää useampi pelaaja ilman peliparia hakemaan ns. kaavion ylhäältä. Mikäli kahdesta tai useammasta kaaviosta jää pelaaja yli hakemaan peliparia seuraavalta kierrokselta (jonka pitäisi olla yhdistetty kierros), hakevat pelaajat järjestyksessä vastustajansa yhdistetyn kaavion ylhäältä järjestyksessä mukana olevista pelaajista.

Pelin keskiarvo on n. 45min. Aikataulutusesimerkki esim. 40 pelaajan kilpailusta, kun käytössä on 4 pöytää. Pelit alkavat pääosin 1. pelipäivänä klo 10:00. Otteluita tulee 78 tai 79 jolloin eka pelipäivä on n. 13,5 h ja toinen 8h. Ajat arvioita joiden mukaan pelaajien kuuluu olla valmiina aloittamaan peli

Kierros 1:

1. Peli: 10:00
2. Peli: 10:00
3. Peli: 10:00
4. Peli: 10:00
5. Peli: 10:15
6. Peli: 10:30
7. Peli: 10:45
8. Peli: 11:00
9. Peli: 11:15
10. Peli: 11:30
11. Peli: 11:45
12. Peli: 12:00
13. Peli: 12:15
14. Peli: 12:30
15. Peli: 12:45
16. Peli: 13:00
17. Peli: 13:15
18. Peli: 13:30
19. Peli: 13:45
20. Peli: 14:00

Kierros 2:

21. Peli: 14:15
22. Peli: 14:30
23. Peli: 14:45
24. Peli: 15:00
25. Peli: 15:15
26. Peli: 15:30
27. Peli: 15:45
28. Peli: 16:00
29. Peli: 16:15
30. Peli: 16:30
31. Peli: 16:45
32. Peli: 17:00
33. Peli: 17:15
34. Peli: 17:30
35. Peli: 17:45
36. Peli: 18:00
37. Peli: 18:15
38. Peli: 18:30
39. Peli: 18:45
40. Peli: 19:00

Kierros 3: (n. 25% putoaa yleensä kahdesta (eli n. 30 pelaajaa mukana)

41. Peli: 19:15
42. Peli: 19:30
43. Peli: 19:45
44. Peli: 20:00
45. Peli: 20:15
46. Peli: 20:30
47. Peli: 20:45
48. Peli: 21:00
49. Peli: 21:15
50. Peli: 21:30
51. Peli: 21:45
52. Peli: 22:00
53. Peli: 22:15
54. Peli: 22:30
55. Peli: 22:45

1. pelipäivä ohi n. 23:30 ja kolmen kierroksen jälkeen on keskimäärin noin puolet enää mukana

Kierros 4: (n. 10% pel. yleensä puhtaalla)

56. Peli: 10:00
57. Peli: 10:00
58. Peli: 10:00
59. Peli: 10:00
60. Peli: 10:15
61. Peli: 10:30
62. Peli: 10:45
63. Peli: 11:00

Kierros 5:

64. Peli: 11:30
65. Peli: 11:45
66. Peli: 12:00
67. Peli: 12:15
68. Peli: 12:30
68. Peli: 12:45

Kierros 6:

69. Peli: 13:15
70. Peli: 13:30
71. Peli: 13:45
72. Peli: 14:00

Kierros 7:

73. Peli: 14:30
74. Peli: 14:45
75. Peli: 15:00

Kierros 8:

76. Peli: 15:30
77. Peli: 15:45
- Finaali(t): 16:00