

# Trellet.net yleissäännöt

## SUKKAHOUSUSTO

Sukkahousustoon kuuluvat ainakin seuraavat henkilöt seuraavissa löyhästi määritellyissä rooleissa:

### Yleiset

- Kalle "*Kalle*" Parviainen - Päätuomari
- Mika "*huru*" Myllynen - Pelipalvelimen ylläpito, board- ja www-admin
- Eero "*Anakin*" Klami – Board- ja www-admin
- Tero "*DeeDeeTee*" Turtiainen – Www-palvelinvastaava
- Juhana "*Hill*" Kukkula – Board-admin ja ylitrelle

### GPL Sukkahoususto

- Kalle "*Kalle*" Parviainen - Pelipalvelimen ylläpito (varahenkilö EK)
- Aleksi "*Akseli*" Elomaa
- Petteri "*Kanzo*" Kantokari
- Juha "*El Sande*" Santala (evp)

### rFactor sukkahoususto

- Pasi "*R15*" Rahikainen – GPCOS-tulospalvelun vastaava
- Tuomas "*KO0*" Koskela – Pelipalvelimen ylläpito (varahenkilö KP)
- Hannu "*Arcanum*" Etupalтта – Sarja-arkkitehti, yleismies
- Ilkka "*Zoic*" Kotisalo – Sääntöjen tarkistaja

## **ILMOITTAUTUMINEN SARJOIHIN**

Ilmoittautuminen sarjaan tapahtuu Trellet.net-boardilla sarjan ilmoittautumisthreadissä. Tallipaikan hakua ja tallien muodostamista varten järjestetään tarvittaessa omat threadinsä. Ilmoittautuminen takaa osallistumisoikeuden. sarjan kaikkiin kisoihin\*.

\*) Teknisten rajoitusten puitteissa. Esimerkiksi serverin kuorman ollessa liian korkea osallistujamäärää voidaan joutua rajoittamaan. Tätä kuitenkin pyritään välttämään kaikin keinoin, esimerkiksi tarpeen tullen jakamalla osallistujat useampaan divisioonaan.

## **TEKNISET VAATIMUKSET**

- Aito laillinen versio käytössä olevasta pelistä.
- Sarjassa mahdollisesti käytettävän modin viimeisin kisaheikkellä julkaistu virallinen versio, ellei sarjan yhteydessä ilmoiteta poikkeuksista.
- Kalenteriin mahdollisesti kuuluvat addon-radat. Tarvittavat radat ja versiot ilmoitetaan sarjakohtaisesti.
- Muut mahdollisesti vaadittavat (erikseen ilmoitettavat) epäviralliset päivitykset modiin tai ratoihin.

## **TALLIT**

Jokaiseen talliin kuuluu kaksi kuljettajaa joista toinen on nimetty tallipäälliköksi esimerkiksi autovalintojen suorittamista varten. Poikkeus sallitaan ainoastaan siinä tapauksessa, jos kuljettajia on pariton määrä, tällöin sallitaan yksi yhden henkilön talli. Tallit eivät välttämättä ole käytössä kaikissa sarjoissa tai special eventeissä. Tallien käytöstä ilmoitetaan sarjan perustamisen yhteydessä.

## **AUTOVALINNAT**

Ilmoitetaan sarjakohtaisesti. Yksityyppisarjoissa valintamenettelyä ei luonnollisesti ole, monityyppisarjoissa käytössä voi olla esimerkiksi krediittisysteemi, jossa tallit tai kuljettavat ostavat auton erikseen joka kilpailuun.

## **UPGRADET**

Mikäli käytössä olevassa autossa on upgradeja, niiden sallitusta käytöstä ilmoitetaan erikseen sarjakohtaisesti. Useassa modissa on esimerkiksi käytössä erilliset normaali- ja gated shifter-moodit jolloin:

- Gated Shifter-moodin käyttö ilman erillistä shifteriä, siis laippojen kanssa, katsotaan huijaamiseksi!
- Gated Shifter-moodin käyttö shifterin kanssa katsotaan huijaamiseksi jos pelin (rF) controller.ini:stä ei ole asetettu Gear Select Button Hold="1"

Huijaus johtaa kilpailusuorituksen hylkäämiseen. Tämän kaltaisista rajoituksista ilmoitetaan aina erikseen sarjan perustamisen yhteydessä.

## **PISTEYTYYS**

Pisteitys ja mahdolliset ylimääräiset pisteet esimerkiksi paalupaikasta ja nopeimmasta kierroksesta ilmoitetaan sarjan perustamisen yhteydessä. Pisteiden saaminen edellyttää yleensä 90 % ajettua kierrosmäärää kisan kokonaispituudesta.

Joskus käytössä voi olla ns. discard-järjestelmä eli kauden lopussa esimerkiksi kaksi huonointa suoritusta lasketaan pisteistä pois. Näin yksittäiset epäonnen/poissaolon/disconnectin tai muun syyn takia pilalle menneet kisat eivät vaikuta lopulliseen sijoitukseen. Tästäkin ilmoitetaan sarjan perustamisen yhteydessä.

## **rFactor SERVERI**

rF Serverin nimi on "Trellet.net: <Ajettavan modin nimi>". Servereiden osoitteet ovat: serveri.trellet.net:10107, serveri.trellet.net:20107 ja serveri.trellet.net:30107. Salasana kaikille servereille on "treenipelle". Serverit löytyvät pelin sisäisestä listasta. Servereille hyväksytään vain oikealla nimellä esiintyviä kuljettajia (poikkeuksena mahdolliset avoimet salasanattomat treenisessiot). Jos kuljettaja tulee serverille nimimerkillä eikä pyynnöstä huolimatta vaihda nimeään oikeaksi, hänet poistetaan viimeistään seuraavan session aikana. Kolmesta serveristä käytettävä ilmoitetaan tarkemmin sarjan perustamisen tai kisatapahtuman järjestämisen yhteydessä.

## GPL SERVERI

GPL-serverille voi yhdistää joko suoraan GPL:stä tai käyttämällä VROC tai iGOR-ohjelmaa. Tarkemmat tiedot käytettävästä ohjelmasta löytyvät kauden tietojen yhteydestä. Serverin nimi em. ohjelmissa on T. Serveri. Suoraan pelistä liityttäessä osoite on serveri.trellet.net. Salasana on "treenipelle". Serverille hyväksytään vain oikealla nimellä esiintyviä kuljettajia (poikkeuksena mahdolliset avoimet salasanattomat treenisessiot). Jos kuljettaja tulee serverille nimimerkillä eikä pyynnöstä huolimatta vaihda nimeään oikeaksi, hänet poistetaan viimeistään seuraavan session aikana. Kolmesta serveristä käytettävä ilmoitetaan tarkemmin sarjan perustamisen tai kisatapahtuman järjestämisen yhteydessä.

## KISA-AIKATAULU

### Kisaa edeltävät päivät

Treeniserveri on pääsääntöisesti päällä seuraavan kilpailun treenausta varten heti edellisen kilpailun jälkeen, yksittäisiä special eventtejä varten erikseen ilmoitettavasta ajanhetkestä lähtien. Trellet.net-boardilta löytyy yleensä jokaisen kilpailun ennakohehkutuksiin oma threadinsa johon on suotavaa käydä kommentoimassa omia treenikokemuksiaan unohtamatta aikahehkutuksia.

### Kisapäivä

- Kilpailutapahtuma alkaa yleensä klo 20.00
- Kilpailussa käytettävä vauriomallinnus on yleensä 100 %, poikkeuksista ilmoitetaan erikseen.
- Kaikki ajoavut ovat serveriltä disabloituja - erillistä disablointia painosakkojen tms. takia ei täten tarvita
- Kilpailutapahtuman kulku:
  - Vapaa harjoitus
  - Aika-ajo
  - Warm-up
  - Kilpailu
- Tarkasta aikataulusta, sessioiden kestosta, kierräsmäärästä, startin tyypistä yms. ilmoitetaan erikseen sarjan perustamisen yhteydessä.
- Keskustelu pelin sisällä on pääsääntöisesti sallittua vapaan harjoituksen ja warm-upin aikana. Aika-ajossa ja kilpailussa keskustelu tai lyhyetkin chat-viestit ovat ehdottomasti kiellettyjä, esimerkkinä "pit in/out", "sry", "np" tms.

## Kisaa seuraavat päivät

Kisan spekulointia ja jälkipuintia ircissä ja siihen varatussa threadissä Trellet.net-boardilla. Vaikka kisakommentteja ei voida vaatia, jokaisen olisi suositeltavaa kommentoida kisan kulkua omalta kohdaltaan edes muutamalla lauseella.

## VARIKOLLA TOIMIMINEN

Pilttuusta lähtiessä väistämisvelvollisuus on paikaltaan lähtevällä kuskilla. Lisäksi radalle palattaessa väistämisvelvollisuus on radalle palaavalla kuljettajalla. Palattaessa radalle ei saa ylittää mahdollista liittymisviivaa.

## LÄMMITTELYKIERROS (rFactor)

Lämmittelykierroksen tarkoitus on nostaa renkaiden ja jarrujen lämpötila sille tasolle, että autolla starttaaminen on turvallista ja että jokaisella kuskilla on perustuntuma autoon ennen starttia. Lämmittelykierroksella toimitaan seuraavasti:

- Autot ovat ruuduissaan ja tulee käsky lähteä lämmittelykierrokselle. Tässä vaiheessa ilmoitetaan yleensä kuskin nimi, jonka perässä pitäisi ajaa. "Begin formation lap. Stay behind Kimmo-Riitta Säynätsalo". Huomaa että pelin ilmoittama nimi on kuitenkin **samalla rivillä** edessäsi oleva auto ja väliin tulee vielä **toisessa rivissä** edelläsi oleva auto. Jälkimmäisen kuskin nimen näet kätevästi rF:n LCD-näytöltä kuskilistasta.
- Kierros ajetaan rauhallisesti ja tasaisella nopeudella. Revittäminen ja nopeuden pumppaaminen ei ole suotavaa sillä se venyttää letkaa ja aiheuttaa pumppaavaa liikettä, joka korostuu ja voi aiheuttaa äkkitilanteita jonon peräpäässä. Paalupaikalla olevalla kuljettajalla on tässä suuri vastuu, sillä hän säännöstelee vauhtia. Jokaisen kuljettajan vastuulla on tehdä takana ajavan elämä helpommaksi välttämällä kaikenlaisia äkkinäisiä ja odottamattomia liikkeitä tai tilanteita.
- Lämmittelykierroksella ei ole tarkoitus ajaa täysillä vaan sellaista vauhtia, että koko letka pysyy kasassa. On kuljettajan omalla vastuulla välttää moottorin ylikuumentamista joka tapahtuu helposti esimerkiksi odottelemalla jo lähtöruudukossa kun jonon peräpää on vielä radan keskivaiheilla. Turhaa ruudussa kaasuttelua kehoitetaan välttämään moottorin säästämiseksi.
- Renkaita saa lämmittää, mutta täytyy pitää huoli siitä, ettei menetä autonsa hallintaa ja pilaa samalla muiden kisaa. Siis jos et ole 107 % varma että auto pysyy käsissä, älä veivaa.
- Jos kuitenkin spinnaat, niin älä lähde päättömään ohitusleikkiin lämmittelykierroksen aikana. Odota turvallista väliä tai tarpeen vaatiessa vaikka

koko letkan ohittamista, ja aja merkattuun paikkaasi lämmittelykierroksen päätteeksi kahden autorivin välistä.

- Jos rikot autosi lämmittelykierroksella, niin ESC:ä painamalla pääsee varikolle josta voi startata kisaan vara-autolla varikon portilta. Tämä tapahtuu kuitenkin vasta sen jälkeen, kun varsinainen letka on ohittanut varikon portin ja varikon lähtövalo sen sallii.

## LIPPUMERKIT JA MUITA AJO-OHJEITA

Aika-ajoissa lämmittelykierroksella olevan kuljettajan on aina annettava tietä nopealla kierroksella oleville ajajille. Kun kuljettaja lopettaa stinttinsä, tulee hänen muita vaarantamatta poistua pilttuuseen ESC:iä painamalla. Jäähdyttelykierroksia, radan reunalle jäämistä tai vastaavaa ei ole suotavaa tehdä.

### MUSTA LIPPU

Musta lippu tarkoittaa kisasta hylkäämistä, esimerkiksi vasten ajosuuntaa ajamisesta johtuen. Tässä tapauksessa kuljettajan tulee poistua radalta välittömästi muita vaarantamatta, ESC:iä painamalla.

### KELTAINEN LIPPU

Keltaisen lipun aikana ohittaminen on kielletty. Keltaisen lipun **aiheuttajan** ohi voi mennä, jos tämä on esimerkiksi nurmikolla, palaamassa radalle tai pysähdyksissä radalla. Keltaisten lippujen aikana tulee noudattaa erityistä varovaisuutta. Jos keltaisten lippujen aikana tapahtuu onnettomuus, tuomaristo tulee kiinnittämään huomiota onnettomuuden osapuolten tilannenopeuksiin.

### SININEN LIPPU

Sinisen lipun nähdessäsi tulee sinun päästää takaa tuleva auto ohitsesi. Sinisen lipun voi saada aika-ajossa lämmittelykierroksella takaa tulevan nopealla kierroksella olevan saavuttaessa, tai kilpailussa kierroksella jäädessä. Sinisen lipun aikana toimitaan seuraavasti:

- Vältä yllättäviä liikkeitä ja pyri osoittamaan toiselle osapuolelle aikomuksesi.
- Jos ohittaja tulee taaksesi suoralla, löysää kevyesti kaasua päästäksesi hänet ohi. Jos havaitset tilanteen hyvissä ajoin voit siirtyä pois ajolinjalta.
- Jos ohittaja tulee taaksesi hieman ennen mutkaa, aja ulkolaitaa kuten normaalistikin, mutta älä leikkaa mutkaan sisälle, vaan jätä ohittajalle tilaa mennä sisältä ohi. Jos näet tilanteen ajoissa, voit ottaa sisälinjan ja aloittaa jarrutuksen hyvissä ajoin, jotta ohittaja pääsee turvallisesti ohi normaalia ajolinjaa.

- Jos ohittaja tulee taaksesi mutkassa, aja niinkuin normaalistikin ja päästä ohittaja edellesi mutkan jälkeen.
- Jos ohittaja tulee taaksesi mutkasta ulos tultaessa, kiihdytä mutkasta ulos kuten normaalistikin ja anna ohittajan siirtyä rinnallesi. Voit nopeuttaa ohitusta nostamalla kaasujalkaa, kunhan takaa tuleva on siirtynyt pois takaasi.
- Jos saavutat itse hitaamman kuljettajan kierroksella, huomioi hänen nopeutensa itseesi verrattuna ja mahdollisesti aikaisemmat jarrutukset. Ole kärsivällinen ja odota turvallista ohituspaikkaa (edellä ajavan sinun ohitsesi laskemista). Vaikka olet nopeampi, et ole oikeutettu menemään ohi väkisin omaa ja kanssakuljettajan kilpailua vaarantaen. Tee aikeesi selväksi edellä ajavalle peileissä näyttäytymällä.

## **NORMAALIT OHITUSTILANTEET**

Edellä menevällä on oikeus valita suoran alkaessa ajolinja ja vaihtaa sitä kerran suoran aikana (ns. puolustava liike). Takaa tulevalla on oikeus vaihtaa ajolinjaa useammin. Ajaessasi toisen auton imussa koko suoran, muista että nopeutesi on huomattavasti suurempi, kuin normaalisti ja näin ollen jarrutusmatkasi pidempi. Usein ohittaessasi joudut jarruttamaan ajolinjan 'sisäpuolella', sekin pidentää jarrutusmatkaa sillä mutkasta tulee näin tiukempi.

Jos jarrutusvyöhykkeelle tullessasi eturenkaasi eivät ole toisen auton eturenkaiden tasalla, älä yritä jarruttaa ohi. Tuloksena on todennäköisesti paljon irtorenkaita. Vaikka olisitkin puoli autonmittaa edellä ei se oikeuta sinua kääntämään jättämäsi ovea kiinni. Muista ohittaessasi, että toinen auto ei haihdu savuna ilmaan. Jätä sille tilaa.

## **AJOLINJAT JA OIKAISUT**

Kilvanajoalueen määrittää asfaltinreuna. Mutkien apeksissa täytyy autosta olla vähintään 2 rengasta kilvanajoalueella. Eli 2 sisempää rengasta saa olla nurmikolla, kunhan 2 ulompaa ovat asfaltin päällä. Mutkaan käännettäessä ja ulostuloissa saa hyödyntää mahdolliset kanttarit koko auton leveydeltä, eli 4 rengasta kanttarilla. Asfaltoidut ulosajoalueet **EIVÄT OLE KILVANAJOALUETTA.**

Yksittäisistä oikaisuista ei rangaista, mikäli oikaisu ei ole edesauttanut tekemään seuraavalla suoralla/mutkassa ohitusta tai estämään ohitetuksi tulemisen.

Ratakohtaisista ajolinja poikkeuksista ilmoitetaan vähintään 7 päivää ennen kilpailua Trellet.net keskustelufoorumilla.

## **VIOITTUNEELLA AUTOLLA AJAMINEN**

Mikäli autostasi on moottori on rikki, polttoaine loppu tai muuta vastaavaa, voit ajaa

kilpaa normaalisti vain, jos se on muiden kilpailijoiden kannalta turvallista. Jos autostasi puuttuu renkaita tai auto on muutenkin täysin kelvoton kilpailun jatkamiseen, tulee kilpailu jättää kesken muiden turvallisuuden takaamiseksi. Mahdollisessa onnettomuustilanteessa tuomaristo pitää selvästi rikkinäisellä autolla ajamista raskauttavana tekijänä. Jos hajoitat auton kierroksella 4, harkitse kannattaako lähteä ajamaan jäljellä olevia 20 kierrosta autolla, jossa on 80 % tehoista ja/tai 75 % renkaista tallessa.

## ERIKOISTILANTEET

- Peliserverin kaatuessa (tai esimerkiksi turva-auton saapuessa vastoin tarkoitusta radalle) suoritetaan uusintastartti mahdollisimman pian, jos kisasta on ajettu alle 25 %. Muutoin jaetaan puolikkaat pisteet.
- Jos ensimmäisten kierrosten aikana sattuu joukkokolari, jonka seurauksena täysin ehjiksi jää ainoastaan noin 25 % autoista, startti uusitaan.
- Jos kisassa tapahtuu jotain odottamatonta, kuten serverin väärät säädöt, sukkahoususto harkitsee kuinka toimitaan. Tämän jälkeen päätös tiedotetaan chatruudun [Server]-ilmoituksella ja toimitaan annetun päätöksen mukaisella tavalla.

## MUUTA

- Kaikkien kuljettajien tulee hyväksyä ja noudattaa sääntöjä. Sääntöjen rikkomisesta voi olla seurauksena varoitus, aikasakko, kisasta hylkääminen tai osallistumiskielto. Kts. sääntöliite *Protestit ja rangaistukset*
- Kuljettajan ja tallin tulee olla rekisteröityneenä **GPCOS-tulospalvelussa** (<http://www.wagenvoort.net/gpcos/>) yhtenäisen kisatilastoinnin varmistamiseksi. GPL:n tulospalveluun (<http://gpl.trellet.net>) tunnukset tekee ylläpito.
- Ajamisen aikana suositellaan pidettäväksi päällä ns. "incar chatboxia", jolloin ei menetä mm. serverin tiedotuksia (esimerkiksi uusintalähtö)
- Ennen varsinaista kisatapahtumaa ja etenkin sen jälkeen kuskeja kehoitetaan tulemaan irc-kanavalle *#trellet.net*

## IRC

Yhdistä IRC-serverille esimerkiksi jollain seuraavista:

- mIRC (<http://www.mirc.com>)
- X-Chat (<http://www.xchat.org>)
- CGI:IRC (<http://webchat.xs4all.nl/index.php>, selainpohjainen)



IRC-verkko on **IRCNet**. Käytä mieluiten palveluntarjoajan omaa IRC-serveriä, lista servereistä löytyy täältä: <http://koti.mbnet.fi/b10m/irc/sisalto.php?sivu=2>. Trellejen virallinen kanava on *#trellet.net*.

Irc-opas: <http://koti.mbnet.fi/b10m/irc/index.php>

## **LIITE: PROTESTIT JA RANGAISTUKSET**

Rangaistuksien jakaminen ei ole itsetarkoituksellista, vaan niillä pyritään takaamaan miellyttävä kisatapahtuma kaikille osapuolille. Rangaistuksia pyritään välttämään viimeiseen mahdolliseen tilanteeseen asti pyrkimällä sopimaan asiat aina muilla mahdollisilla keinoilla. Äärimmäisissä tapauksissa rangaistuksia kuitenkin tullaan soveltamaan, jotta kuljettajien mieliin saataisiin iskostettua terveet ja järkevät ajotavat. Tästä syystä rangaistusta edeltää yleensä varoitus tai ehdollinen rangaistus, jotta rangaistuksen kohde voi osoittaa parantaneensa tapansa ja ymmärtäneensä tehneensä väärin.

Protestin avulla voidaan kiinnittää sukkahoususton huomio johonkin tiettyyn kisatapahtumaan, joka muuten jäisi sukkahousustolta huomaamatta. Protesti tulee kuitenkin jättää ainoastaan äärimmäisessä tilanteessa, jossa tapaus on harvinaisen räikeä ja muuta sovitteluratkaisua ei ole näköpiirissä. Protestin ei tule olla koston väline tai jatkuva keino häiritä vastapuolta. Jatkuviin tarpeettomiin protesteihin saman tahon toimesta tullaan puuttumaan.

### **Miten protesti tehdään?**

Protesti tehdään aikaisintaan vuorokauden kuluttua kisasta ja viimeistään 3 vuorokautta ennen seuraavaa kisaa, jotta suurimmat raivokohtaukset on saatu nukuttua pois. Protestia tehdessä pitää ilmoittaa protestin kohteena oleva henkilö, millä kierroksella protestoitava asia on tapahtunut ja oma näkemys tapahtuneesta. Protesti tehdään kirjoittamalla selkeä ja ytimekäs viesti Trellet.net-boardille, jonka otsikkona on esim. *"Protesti xx-kisaa koskien. Kuljettaja A vs. kuljettaja B"*.

### **Protestin käsittely**

Sukkahoususto käsittelee protestin mahdollisuuksiensa ja kykyjensä mukaan. Aina ei kuitenkaan käsittelylle löydy aikaa ja tällöin käsittely saattaa joskus viedä pitkiäkin aikoja. Jokainen protesti kuitenkin käsitellään, jos ne katsotaan aiheellisiksi. Sukkahoususton päätöstä ei voi muuttaa, eikä siitä voi valittaa.

### **Mikä on rangaistavaa käyttäytymistä?**

- Toisen kuskin kanssa törmäily, joka olisi ollut helposti estettävissä rangaistavan kuskin taholta

- Tullessaan ohitetuksi: ajolinjan vaihtaminen enemmän kuin yhden kerran (eli "blokkailu")
- Epäurheilijamainen käytös kisatapahtuman aikana
- Toistuva "chattaaminen" aika-ajon tai eteenkin kisan aikana
- Kisatapahtuman aikana tehty toiseen kuljettajaan kohdistuva loukkaava kielenkäyttö. IRC:ssä kisan jälkeen tapahtuvaa "kisastudiota" ei enää lasketa kisatapahtumaksi (mutta hyvien tapojen noudattaminen sielläkin on toki enemmän kuin suotavaa)
- Selkeästi turhan protestin tekeminen
- Muut sääntörikkomukset kuten esimerkiksi shifter-upgradella huijaaminen tai autobudjetin ylittäminen.

Tämän listan ei ole tarkoitus kattaa kaikkea vaan toimia esimerkkinä rangaistavista teoista, tarpeen vaatiessa sukkahoususto voi niin katsoessaan langettaa rangaistuksen myös muista kuin mainituista seikoista.

### **Rangaistustyytit ja niiden lankeaminen**

- Varoitus. Voimassa **n** kisan ajan. (Esimerkiksi 1-2 kisa)
- Lähtösijan pudottaminen **n** pykälän verran. Voimassa yhden kisan ajan. (Esimerkiksi 10 sijan pudotus)
- Ajan "**n** sekuntia" lisääminen lopputuloksiin. Voimassa yhden kisan ajan. (Esimerkiksi 30 sekuntia)
- Kilpailusuorituksen hylkääminen
- Yhden tai useamman kisan kilpailukiello
- Erittäin äärimmäisenä toimenpiteenä toistuvien rikkeiden, välinpitämättömän käytöksen tai muun sellaisen seurauksena poistaminen kokonaan sarjasta

**Huom!** Kisasta poisjääminen ei poista rangaistusta, vaan se kärsitään siinä tai niissä kisoissa, joihin kuljettaja seuraavaksi osallistuu.

Rangaistus voidaan antaa myös ehdollisena - esimerkiksi kahden kisan ajaksi - jolloin ehdollinen rangaistus lankeaa kärsittäväksi vasta silloin jos rangaistava kuljettava sortuu uudestaan virheeseen, josta normaalisti seuraa rangaistus.

### **LIITE: ONE RULE... ..TO RULE THEM ALL**

Kaiken ehkä byrokraattiseltakin kuulostavan (vaikkakin tärkeän) sääntöbullan jälkeen on syytä muistaa kaikista tärkein sääntö: **Tätä hommaa harrastetaan koska sen on tarkoitus olla hauskaa.** Vaikka välillä hampaita kiristellään ja aina löytyy asioita jotka eivät tyydytä kaikkia, muistetaan kuitenkin että ei oteta tätä liian vakavasti! Onnistunutta kautta numero kuusi toivottaa sukkahousuväki! :-)

**Huomautus: Sanottiin tai jätettiin sanomatta, näissä säännöissä mitä tahansa, voivat sukka housut tehdä päätöksiä mielivaltaisesti tarpeen vaatiessa sääntöjä muuttaen. Porsaanreikien hyväksikäyttö on ankarasti kielletty!**