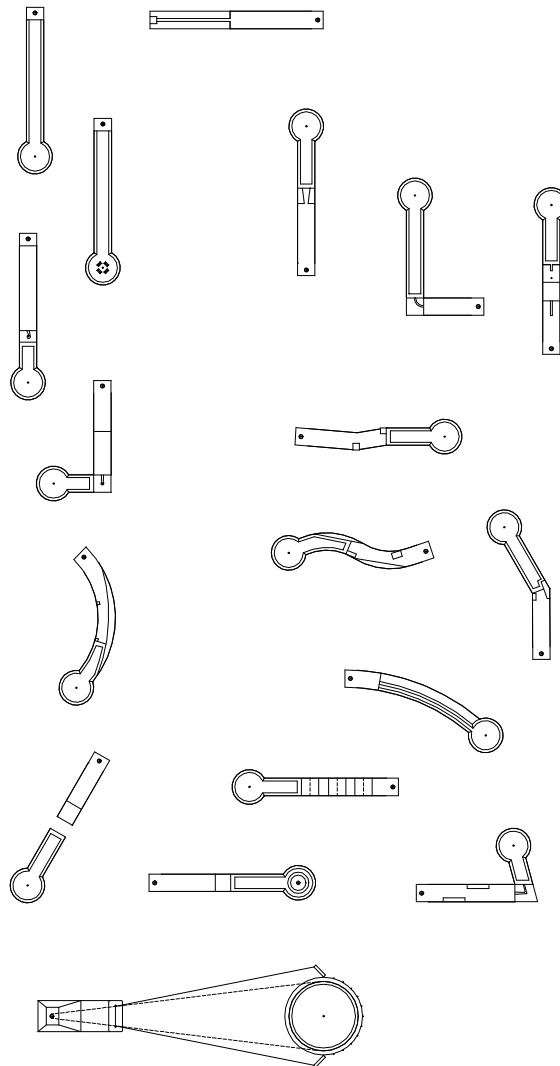


BETONIRATASÄÄNNÖSTÖ

Painos 2018

Ratagolfin betoniratojen kuvannot ja ratojen pelisäännöt



Copyright ©
SUOMEN RATAGOLFLIITTO ry
TEKNINEN KOMITEA
Toimittanut ARI AHRENBORG

SISÄLTÖ

1	YLEISTÄ	3
1.1	YLEISMITOITUS	3
1.2	RATAJÄRJESTYS	3
1.3	PEILIKUVAT	3
1.4	HYVÄKSYTYT KENTÄT	3
1.5	ALOITUSALUEEN MITOITUS	3
1.6	SIIRTOLINJAT	3
1.7	30CM:N LINJA	3
1.8	RADALLE ASTUMINEN	3
2	RATAMALLIT	4
2.1	RATA 1 (SUORA RATA)	4
2.2	RATA 2 (KIRKKO)	5
2.3	RATA 3 (SIMPUKKA).....	6
2.4	RATA 4 (SAUNA)	7
2.5	RATA 5 (VELODROMI)	8
2.6	RATA 6 (HYPPYRI).....	9
2.7	RATA 7 (MOUKARIHÄKKI).....	10
2.8	RATA 8 (TULIVUORI)	12
2.9	RATA 9 (YLIKULMA)	13
2.10	RATA 10 (KOLMOISKUKKULA)	14
2.11	RATA 11 (AUTOMAATTI)	15
2.12	RATA 12 (PUOLIKULMA)	16
2.13	RATA 13 (S-VELODROMI).....	17
2.14	RATA 14 (JÄRKÄLEET)	18
2.15	RATA 15 (TERASSI)	19
2.16	RATA 16 (TUNNELIKULMA)	20
2.17	RATA 17 (AVOPUTKI)	21
2.18	RATA 18 (SISÄÄNLYÖNTI)	22

1 YLEISTÄ

1.1 Yleismitoitus

Betoniratojen päämitoitus: pituus 12m, leveys 1,25m, puttialueen halkaisija 2,5m.

1.2 Ratajärjestys

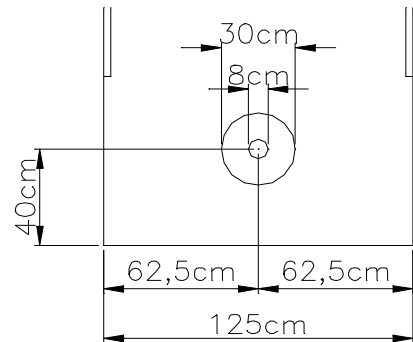
Ratojen tulisi aina olla järjestyksessä 1-18.

1.3 Peilikuvat

Ratojen 4, 5, 9, 11, 12, 13, 14 ja 16 rakentaminen peilikuvina on sallittua.

1.4 Hyväksytyt kentät

Vain kentät, joilla on betoniratastandardin mukaisesti mitoitettut radat ja esteet, voidaan hyväksyä betonikentäksi. Näissä säännöissä teksti on määräävä ja kuvat neuvoantavia, jos niiden välillä on ristiriitaa. Jos johonkin kohtaan ei tekstissä ole viittausta, on kuva määräävä.



1.5 Aloitusalueen mitoitus

Aloitussyöntialue koostuu ympyrästä, jonka halkaisija on 300mm ja täplästä, jonka halkaisija on 80mm. Näiden keskipiste on radan keskilinjalla 400mm:n etäisyydellä radan alkureunasta.

1.6 Siirtolinjat

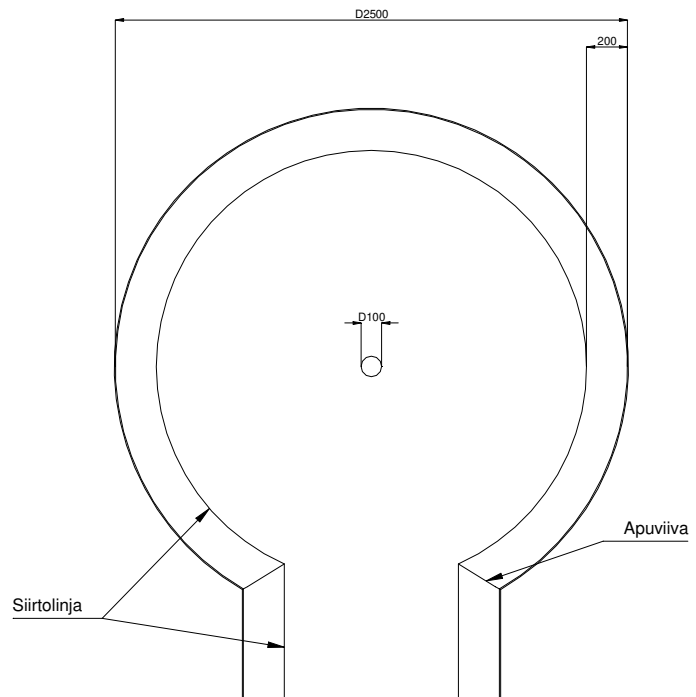
Jokaiselle puttialueelle merkitään siirtolinja 20cm:n etäisyydelle laidasta. Siirtolinja jatkuu radan alkua kohti viimeisen esteen jälkeen olevaan 300mm:n linjaan saakka. Radoilla 1 ja 2 siirtolinja jatkuu rajalinjaan saakka. Puttialueen etukulmiin merkitään apulinja 45 asteen kulmaan. Siirtolinjojen etäisyysmitat sisältävät linjaviivan paksuuden.

1.7 30cm:n linja

Muilla radoilla paitsi 1, 2, 7 ja 18 merkitään 300mm:n linja eli siirtolinja esteestä 300mm:n etäisyydelle viimeisen esteen takimmallisimmasta ulokkeesta.

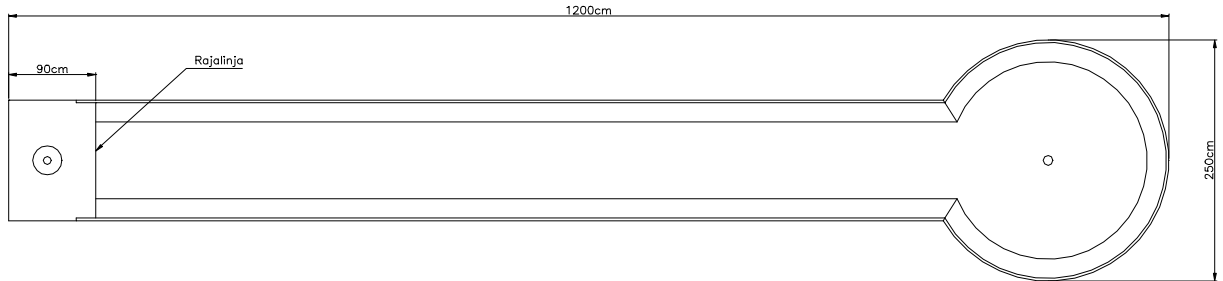
1.8 Radalle astuminen

Pelipinnalle saa astua, mutta vain lyöntiä varten.



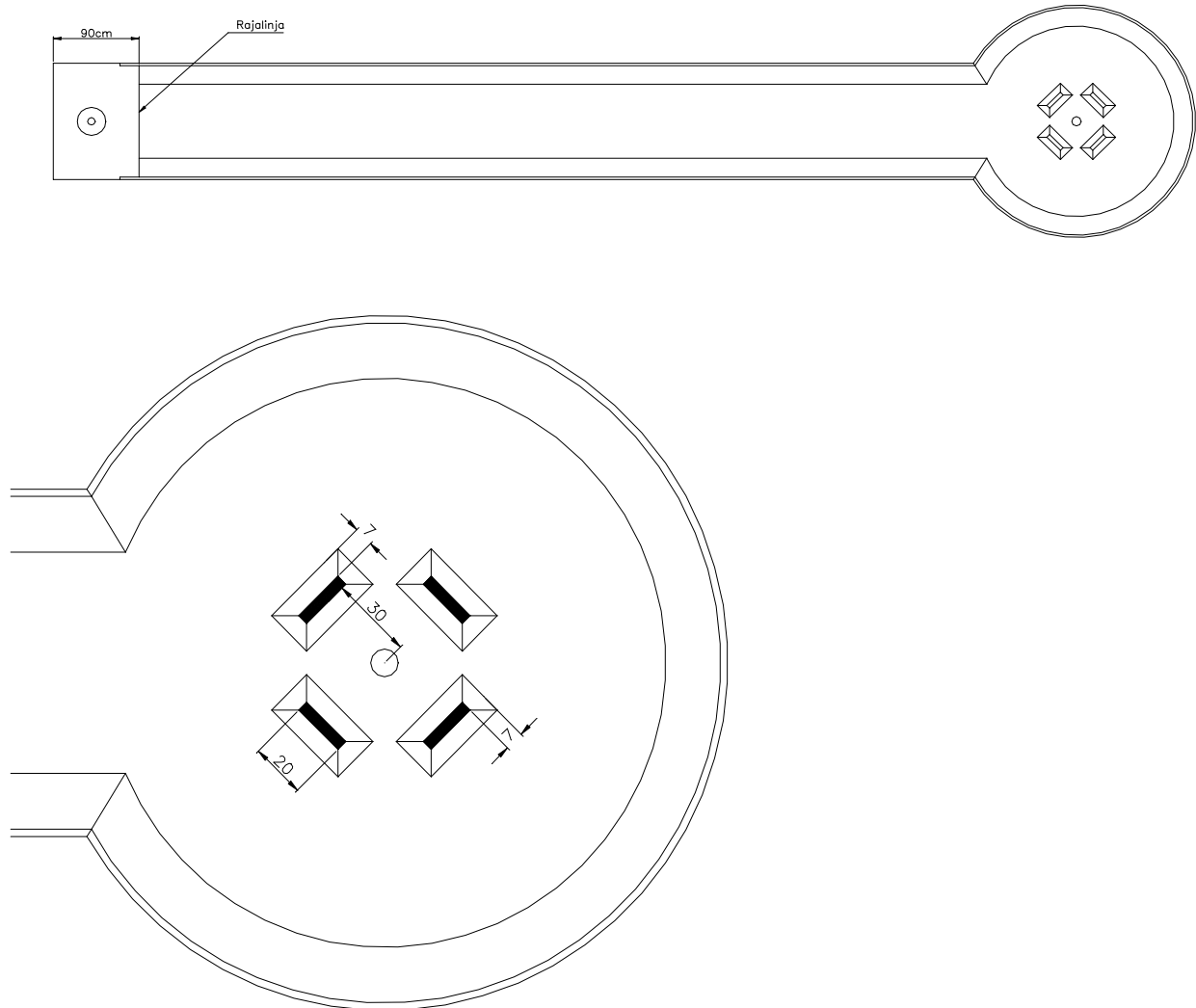
2 RATAMALLIT

2.1 Rata 1 (suora rata)



Tasainen rata. Rajalinja merkitään 500mm päähän aloitusalueen keskipisteestä.

2.2 Rata 2 (kirkko)



Tasainen rata. Rajalinja merkitään 500mm päähän alitusalueen keskipisteestä.

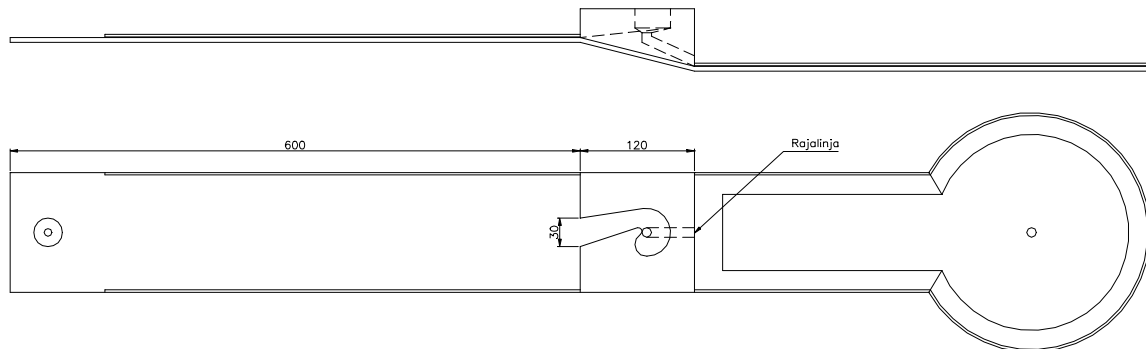
Puttialueella olevien palikkaesteiden ympärille merkitään siirtolinjat 70mm:n etäisyydelle esteestä sekä esteen kulmista diagonaalisesti siirtolinjojen kulmiin apuviivat.

Jos pallo pysähtyy alle 70mm:n päähän esteestä, palloa saadaan siirtää suorakulmaisesti esteestä siirtolinjalle saakka. Jos pallo koskettaa diagonaalilinjaa, saadaan pallo siirtää siirtoalueen kulmaan.

Jos pallo pomppaa laattojen yli, peliä jatketaan pallon pysähtymispaikalta siirtosääntöjen mukaisesti. Jos pallo pomppaa laitojen yli, normaali siirtosääntö on voimassa.

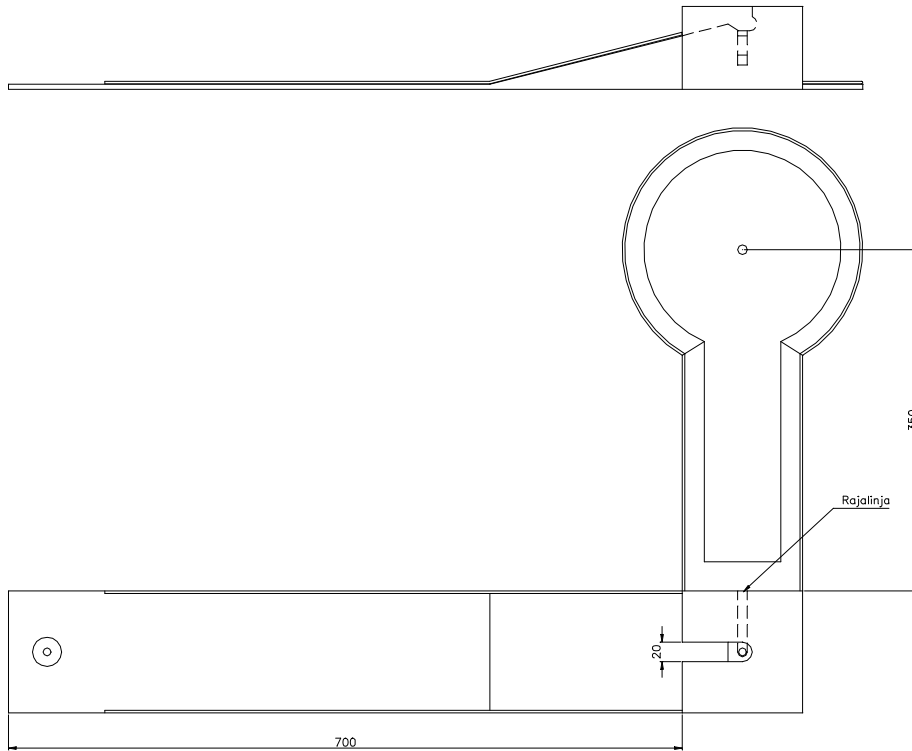
Jos tuomarineuvosto on asettanut radalle ratatuomarin, ei pelaaja (tai valmentaja) saa koskea palloon sen ylitettyä rajalinjan. Pallon siirrot ja puhdistamisen (pelaajan neuvojen mukaan) saa suorittaa vain ratatuomari.

2.3 Rata 3 (simpukka)



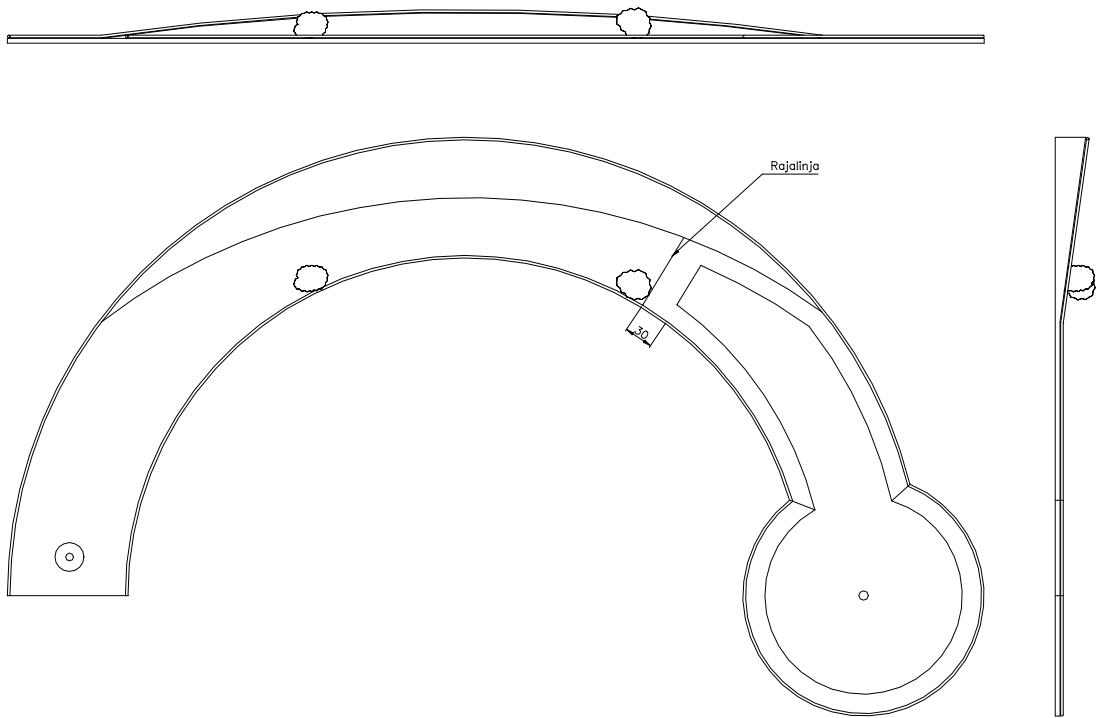
Kahdessa eri tasossa oleva rata. Rajalinja merkitään esteen takareunan ulostuloaukkoon. Siirtolinja merkitään 300mm:n päähän rajalinjasta.

2.4 Rata 4 (sauna)



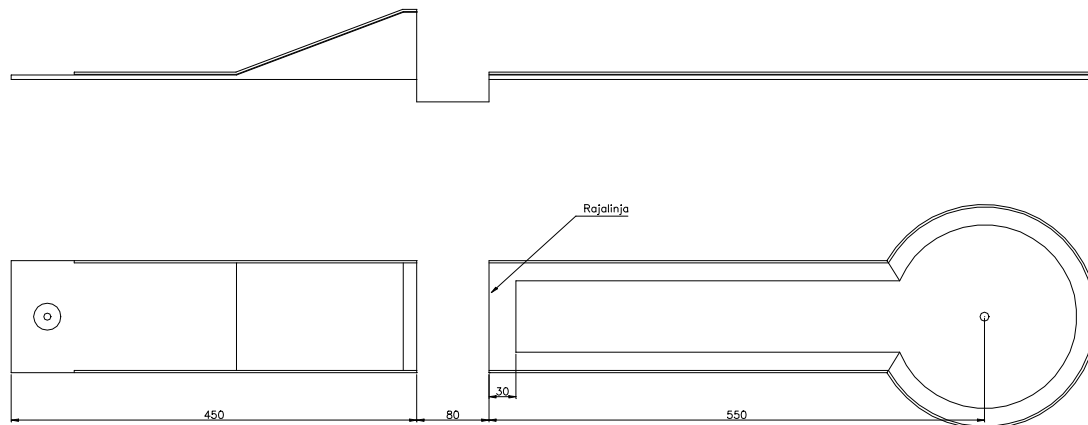
Rata, jossa on alkuosassa ylämäki. Rajalinja merkitään esteen takareunan ulostuloaukkoon. Siirtolinja merkitään 300mm:n päähän rajalinjasta.

2.5 Rata 5 (velodromi)



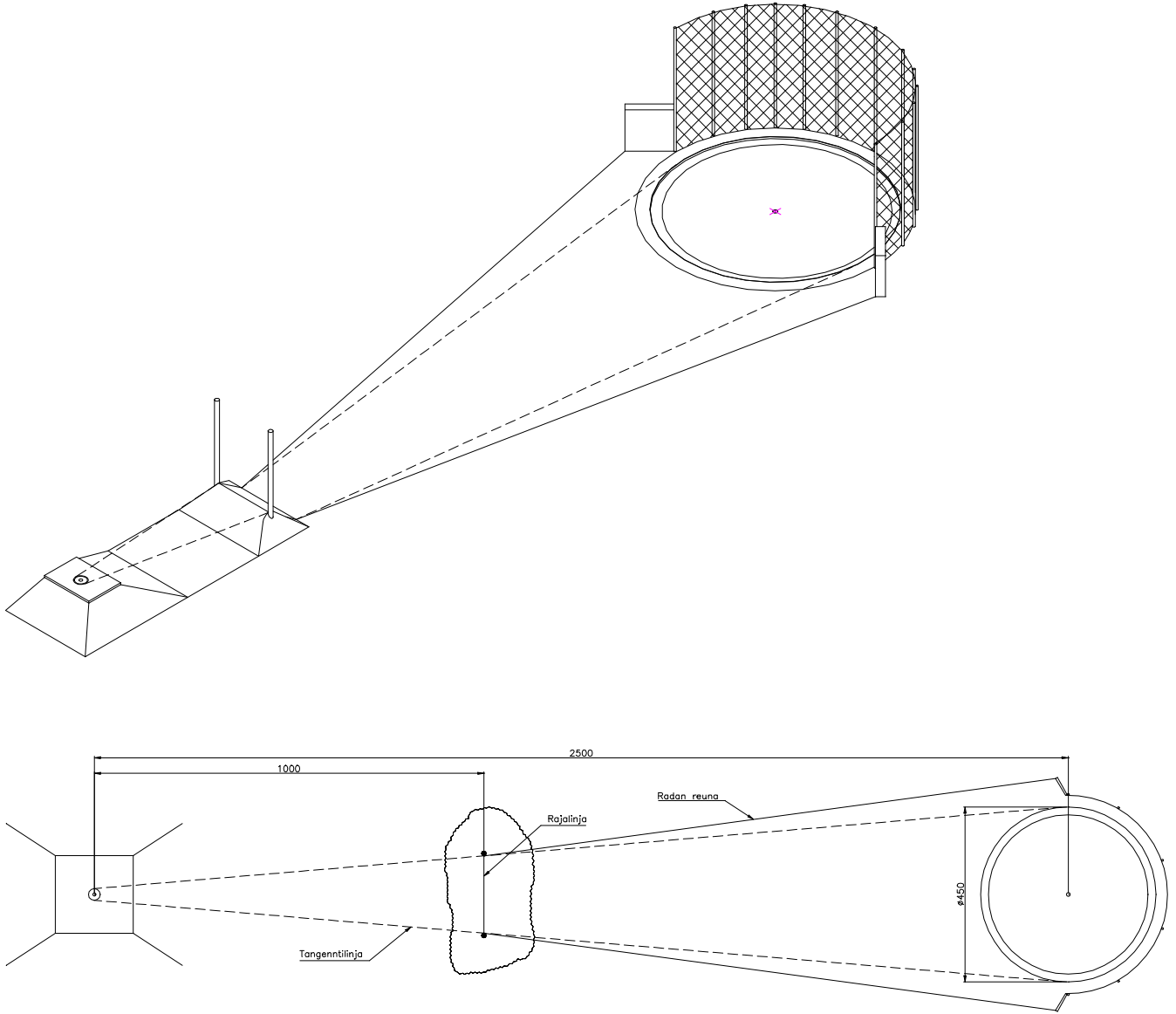
Rata, jossa ulkoreuna on kallistettu. Rajalinja merkitään viimeisen esteen takareunaan kohtisuoraan radan laitoihin nähden. Siirtolinja merkitään 300mm:n päähän rajalinjasta. Siirtolinja kallistuksen notkosta merkitään 200mm:n etäisyydelle notkosta samansuuntaisena. Pallon jäädessä alle 200mm:n etäisyydelle kallistuksen reunasta, voidaan pallo siirtää kohtisuorasti siirtolinjalle. Jos radan esteinä on irtonaisia kiviä (ts. esteet eivät ole kiinnitetty rataan), tulee niiden paikat merkitä.

2.6 Rata 6 (hyppyri)



Rajalinja on jatko-osan etureunassa. Siirtolinja merkitään 300mm:n päähän rajalinjasta. Estettä ei ole läpäisty oikein, jos pallo lentää suoraan laitojen yli vesihaudan jälkeen tai koskettaa vesihautaa (oli vettä tai ei). Tällöin lyönti lasketaan ja peliä jatketaan alusta. Vesihaudassa on syytä käyttää muuta kuin vettä pallon pysäyttävänä materiaalina.

2.7 Rata 7 (moukarihäkki)



Rata-alue määritellään seuraavasti:

- Sektoritolpat kukkulalla (kukkula ei ole pakollinen) asetetaan sivuamaan tangenttilinjaa aloitusympyrän ja puttialueen välillä.
- Radan reuna kulkee sektoritolpan ja uloimman suojarakennelman välillä.
- Suojarakennelma puttialueen takana.
- Suojarakennelmia ovat (voivat olla) verkot, aidat muurit jne. Suojarakennelmat aloitusalueella eivät ole pakollisia. Suojarakennelmat ovat pakollisia puttialueen takana ja niiden pitää olla vähintään 50cm korkeita ja 50cm leveämpiä kuin puttialue.

Rajalinja merkitään kukkulan laelle (korkeus n. 50cm / kukkula ei ole pakollinen) sektoritolppien välille.

Aloitusalueen edessä olevan suojaverkon aukon leveys määritellään em. kuvattujen tangenttilinjojen mukaan. Suojaverkon aukkoa ei saa rajoittaa ylä- tai alareunastaan. Sektoritolppien tulisi olla 100-120mm leveitä ja 2000mm korkeita. Tolpat sijoitetaan siten, että ne sivuavat aloitusalueen ja puttialueen välistä tangenttilinjaa.

Tällä ratamallilla voidaan käyttää myös rataa varten rakennettuja erikoismailoja. Näiden mailojen tulee vastata mailoja koskevia sääntöjä.

Palloa voidaan lyödä korotetusta asemasta aloitusalueella ja mistä tahansa radan muusta kohdasta paitsi puttialueelta.

Lyönnin suorittamisen säännön mukaisesti lyönti on suoritettu, kun lyöntivalmiudessa oleva pelaaja koskettaa palloa aiheuttaen sen siirtymisen paikaltaan (katso tarkemmin asianomaisen sääntökohdasta). Erityisesti tällä radalla lasketaan lyönniksi myös, jos pelaaja lyö pallon sijasta tiitä aiheuttaen siten pallon siirtymisen.

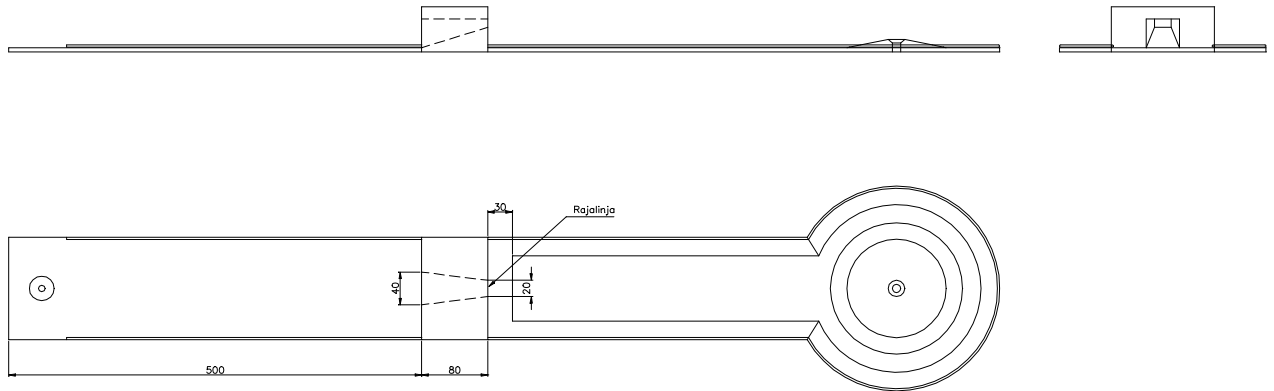
Rajalinjan ylittämisen jälkeen ja pysyessään pelialueella, palloa pelataan aina paikasta, johon se pysähtyi.

Jos pallo poistuu pelialueelta (vaikkakin palatakseen takaisin) ylitettyään rajalinjan oikein, pallo siirretään kohtaan, jossa se poistui rata-alueelta ja peliä jatketaan sieltä ilman lisäsiirto-oikeutta. Suojarakenteista pallon saa siirtää 30cm:n päähän. Puttialueella pätee normaali 20cm:n siirtosääntö.

Radan luonteen takia tuomarineuvosto voi määrätä poikettavan normaalista peliryhmän lyöntijärjestyksestä. Tämä normaalista poikkeava menetelmä tulee julkistaa kilpailun ilmoitustaululla. Rataa pelattaessa tulee pelijärjestyistä tarkkailla ratatuomari.

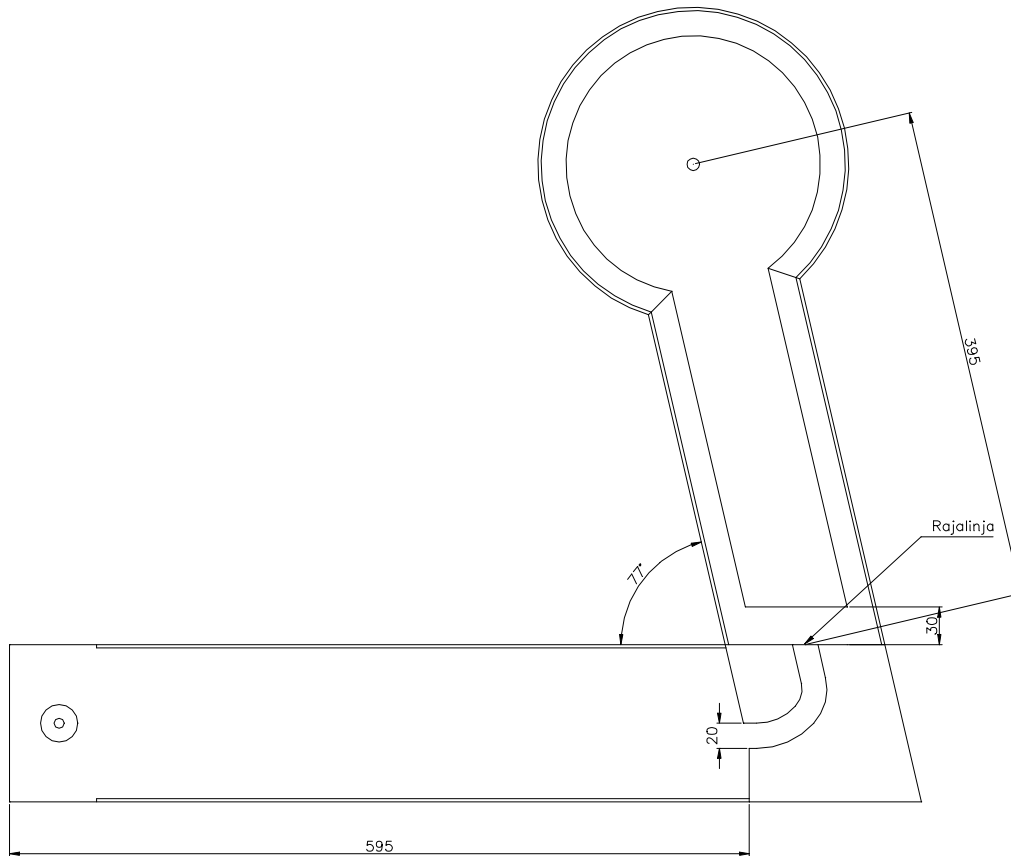
Tuomarineuvosto voi myös päättää siitä, että vain ratatuomari poimii pallon radalta ja merkitsee sen paikan. Pallo pysyy ratatuomarin hallussa, kunnes on pelaaja vuoro jatkaa peliään. Myös tämä menettelytapa tulee julkistaa ilmoitustaululla.

2.8 Rata 8 (tulivuori)



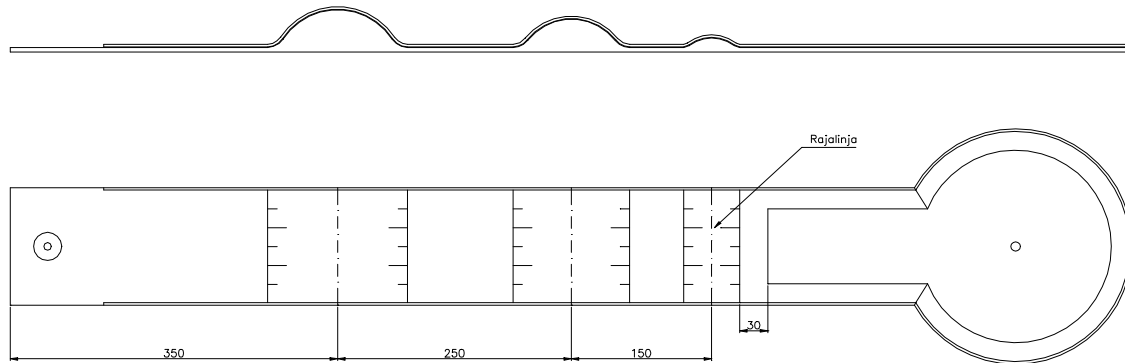
Tunnelissa hyppyri. Rajalinja on tunnelin ulostuloaukossa. Siirtolinja merkitään 300mm:n päähän rajalinjasta. Tulivuoren notkosta samansuuntaisena merkitään siirtolinja 200mm:n etäisyydelle. Jos pallo pysähtyy alle 200mm:n etäisyydelle tulivuoren juurelta, voidaan pallo siirtää kohtisuorasti siirtolinjalle.

2.9 Rata 9 (ylikulma)



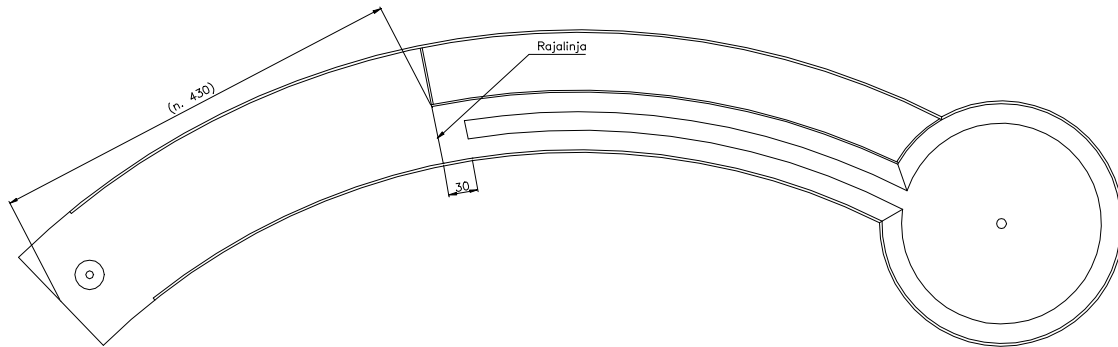
Tasainen rata. Rajalinja merkitään esteen ulostuloaukkoon. Siirtolinja merkitään 300mm:n päähän rajalinjasta.

2.10 Rata 10 (kolmoiskukkula)



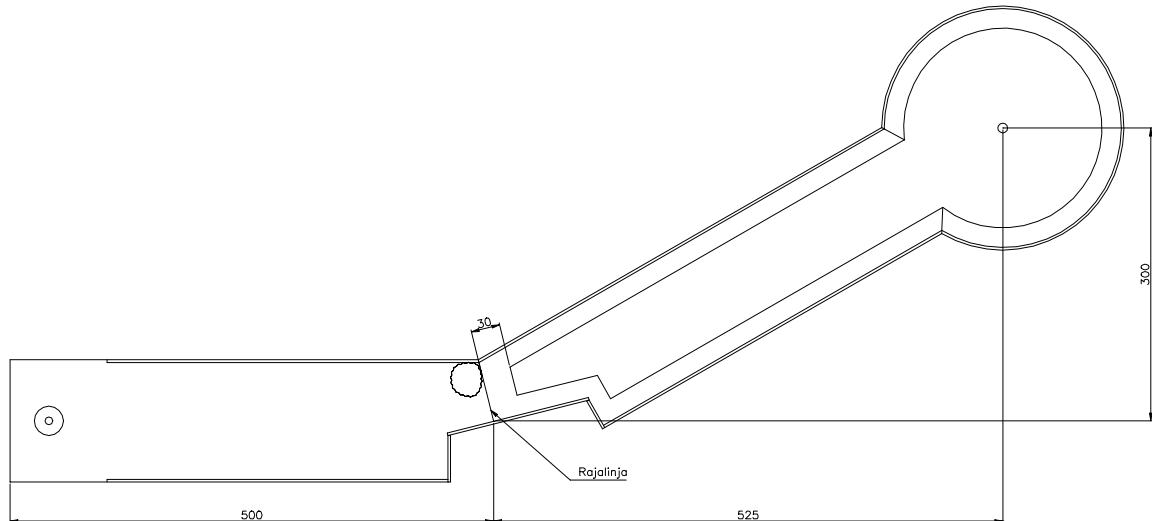
Rajalinja merkitään heti viimeisen kukkulan lakipisteen jälkeen. Siirtolinja merkitään 300mm:n päähän viimeisen kukkulan takanotkosta. Pallon tulee koskettaa rataa kukkuloiden välillä.

2.11 Rata 11 (automaatti)



Tasainen rata. Rajalinja merkitään muurin alkuun kohtisuorasti radan reunaan nähden.
Siirtolinja merkitään 300mm:n päähän rajalinjasta.
Muurin alku- ja loppupää tulee olla suljettu.

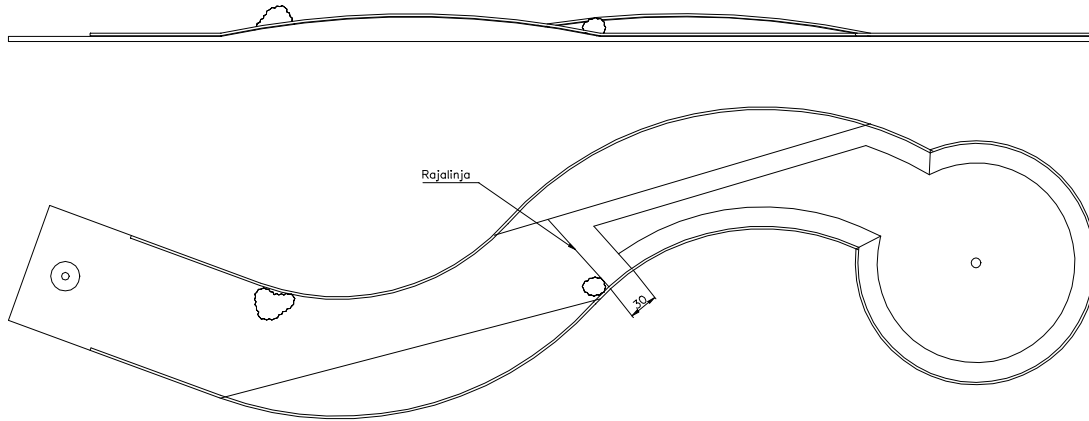
2.12 Rata 12 (puolikulma)



Tasainen rata. Rajalinja merkitään radan sisäreunassa olevan esteen (kiven) taaimmisen reunan tasolle kohtisuorasti ulkoreunan esteeseen. Siirtolinja merkitään 300mm:n päähän rajalinjasta.

Jos radan esteinä on irtonaisia kiviä (ts. esteet eivät ole kiinnitetty rataan), tulee niiden paikka merkitä.

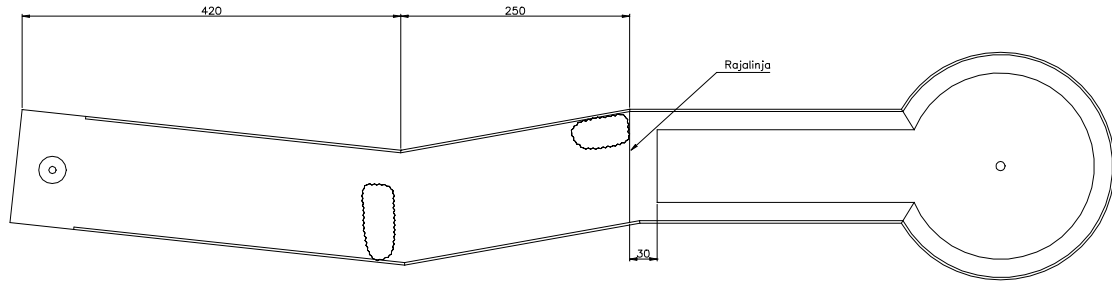
2.13 Rata 13 (S-velodromi)



Rajalinja merkitään jälkimmäisen kiven taaimmaiseen reunaan kohtisuorasti radan laitoihin nähden. Siirtolinja merkitään 300mm:n päähän rajalinjasta. Jälkimmäisen kallistuksen notkosta 200mm:n etäisyydelle merkitään siirtolinja.

Jos radan esteinä on irtonaisia kiviä (ts. esteet eivät ole kiinnitetty rataan), tulee niiden paikka merkitä.

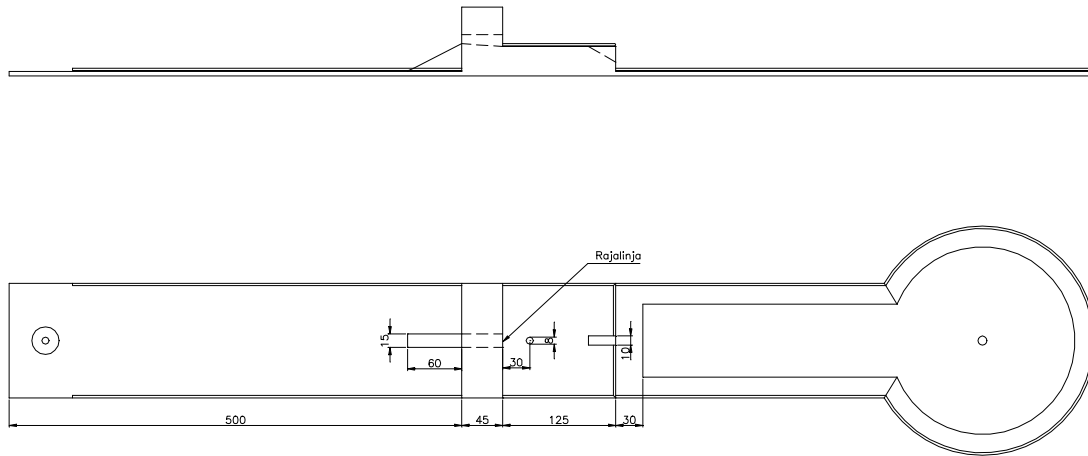
2.14 Rata 14 (järkäleet)



Tasainen rata. Rajalinja merkitään jälkimmäisen kiven taaimmisen reunan kanssa samalle tasolle kohtisuorasti laitoihin nähden. Reuna on viimeisen mutkan kohdalla. Siirtolinja merkitään 300mm:n päähän rajalinjasta.

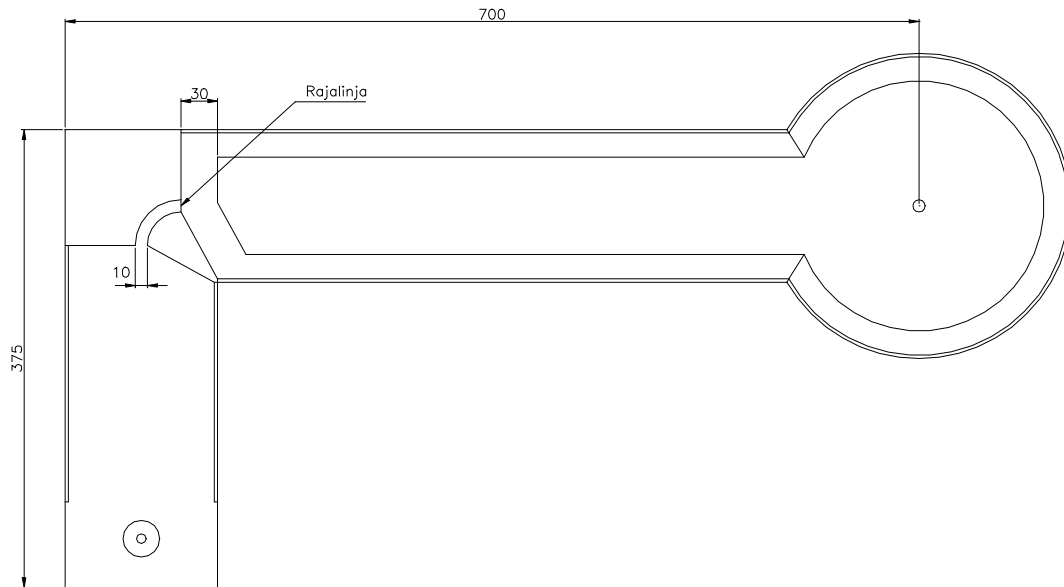
Jos radan esteinä on irtonaisia kiviä (ts. esteet eivät ole kiinnitetty rataan), tulee niiden paikka merkitä.

2.15 Rata 15 (terassi)



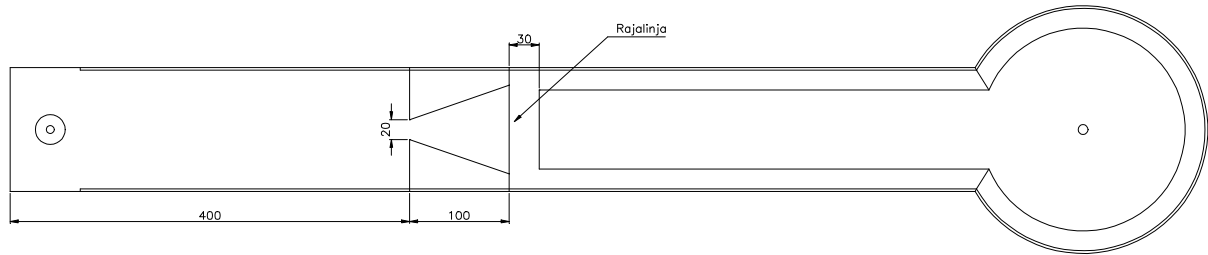
Rajalinja merkitään tunnelin ulostulosaukkoon. Terassitasolle merkitään apupiste 300mm:n etäisyydelle tunnelirakennelman uloimmasta ulokkeesta ja on halkaisijaltaan 80mm. Siirtolinja jatko-osalle merkitään 300mm:n päähän terassin takareunasta. Pallon tulee kulkea ramppia pitkin tunneliin ja poistua tasanteen rampista. Jos pallo jää tasanteelle, voidaan pelaamista jatkaa pallon pysähtymispaikasta tai siirtää pallo apupisteelle ilman lisäyöntiä. Jos pallo poistuu tasanteelta jotakin muuta kautta kuin rampista, peliä jatketaan apupisteestä.

2.16 Rata 16 (tunnelikulma)



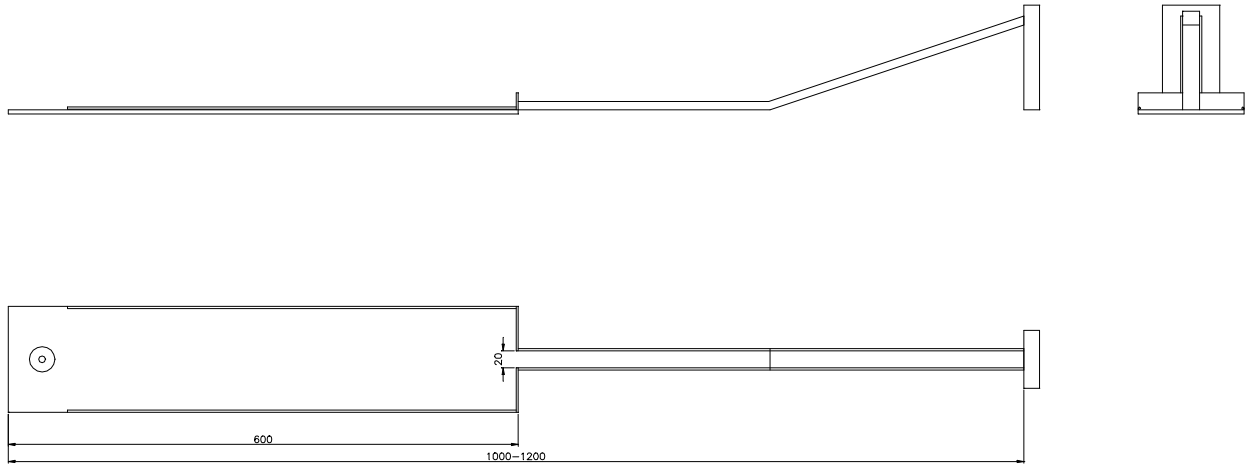
Tasainen rata. Rajalinja merkitään tunnelin ulostuloaukkoon. Siirtolinja merkitään 300mm:n päähän rajalinjasta.

2.17 Rata 17 (avoputki)



Tasainen rata. Rajalinja merkitään esteiden takareunan tasolle. Siirtolinja merkitään 300mm:n päähän rajalinjasta.

2.18 Rata 18 (sisäänlyönti)



Ei rajalinjaa, joten rataa voidaan pelata ainoastaan aloituspisteestä.
Lyönti hyväksytään, jos pallo jää keräyslaatikkoon tai pomppaa sieltä pois jotakin muuta kautta kuin takaisin kouruun. Kourua pitkin palannut pallo pelataan uudelleen aloituspisteestä ja käytetty lyönti lasketaan.