

RATAGOLFIN KILPAILU- JA PELISÄÄNNÖT

PAINOS 2024

SISÄLTÖ

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | YLEISTÄ | 3 |
| 1.1 | SOVELTAMISALA | 3 |
| 1.2 | SÄÄNTÖJEN NOUDATTAMINEN | 3 |
| 1.3 | SOPUPELI..... | 3 |
| 1.4 | LIITTEET..... | 3 |
| 1.5 | VOIMASSAOLOAIKA | 3 |
| 2 | KILPAILUSÄÄNNÖT | 4 |
| 2.1 | KILPAILUN JÄRJESTÄMINEN..... | 4 |
| 2.2 | OSALLISTUMINEN KILPAILUIHIN | 8 |
| 2.3 | JOUKKUEPELIT | 10 |
| 3 | PELISÄÄNNÖT | 12 |
| 3.1 | YLEISTÄ | 12 |
| 3.2 | KENTÄT / RADAT | 12 |
| 3.3 | MAILAT | 13 |
| 3.4 | PALLOT | 13 |
| 3.5 | VAATETUS..... | 14 |
| 3.6 | MAINONTA | 14 |
| 3.7 | PALLON VALINTA | 14 |
| 3.8 | LYÖNTI / PALLO PELISSÄ | 14 |
| 3.9 | TULOSLASKENTA..... | 18 |
| 3.10 | KIRJANPITOSÄÄNNÖT | 19 |
| 3.11 | PELIJÄRJESTYS JA RADAN PELAAMINEN | 20 |
| 3.12 | KILPAILUN KESKEYTTÄMINEN JA PÄÄTTÄMINEN..... | 21 |
| 3.13 | APUVÄLINEET | 22 |
| 3.14 | DOPING JA MUUT | 22 |
| 3.15 | RANGAISTUKSET PELAAJILLE | 23 |
| 3.16 | RANGAISTUKSET VALMENTAJILLE | 25 |
| 3.17 | PROTESTIT | 26 |
| 4 | JURY | 26 |
| 5 | TUOMARIOHJESÄÄNTÖ | 27 |

1 YLEISTÄ

1.1 Soveltamisala

Nämä säännöt on laadittu noudatettaviksi Suomen Ratagolfliiton alaisissa huopa-, eterniitti-, betoni- ja MOS-ratakilpailuissa ja vastaavat joitakin poikkeuksia ja täsmennyksiä lukuun ottamatta kansainvälisiä kilpailu- ja pelisääntöjä (WMF, World Minigolfsport Federation). Suomessa pelattavissa WMF:n kilpailuissa astuvat voimaan kansainväliset säännöt.

Säännöt on tarkoitettu ratagolfin harrastajille, kilpailijoille, tuomareille, kilpailun järjestäjille ja ratojen rakentajille.

1.2 Sääntöjen noudattaminen

Suomen Ratagolfliiton jäsenet, niiden elimet ja yksityiset jäsenet ovat velvolliset noudattamaan hyvää urheiluhenkeä ja reilun pelin periaatteita sekä voimassa olevia sääntöjä ja määräyksiä. Rikkomuksista rangaistaan näiden sääntöjen ja voimassa olevien kurinpitosääntöjen mukaisesti.

1.3 Sopupeli

Urheilutoiminnan eettinen lähtökohta on, että urheilijat, joukkueet ja seurat pyrkivät kilpailutilanteessa parhaaseen mahdolliseen suoritukseen.

Seura, joka osallistuu tulosten sopimiseen etukäteen menettää kilpailuoikeutensa liittohallituksen määrittämäksi ajaksi, pääsääntöisesti vähintään kahdeksi kaudeksi.

Urheilija, joka osallistuu tulosten sopimiseen, asetetaan kilpailu- ja toimitsijakieltoon liittohallituksen määrittämäksi ajaksi, pääsääntöisesti vähintään kahdeksi kaudeksi.

Seuran toimitsija, joka osallistuu tulosten sopimiseen, asetetaan toimitsijakieltoon liittohallituksen määrittämäksi ajaksi, pääsääntöisesti vähintään kahdeksi kaudeksi.

1.4 Liitteet

Kaikki voimassa olevat liitteet ovat osa näitä sääntöjä.

1.5 Voimassaoloaika

Tämä sääntöpainos on SRGL:n liittohallituksen hyväksymä ja astuu voimaan 1.1.2024 Seuraava painos julkaistaan sääntöjen muututtua.

2 KILPAILUSÄÄNNÖT

2.1 KILPAILUN JÄRJESTÄMINEN

2.1.1 Kilpailuanomus

Liitto myöntää jäsenseuroilleen kalenterikilpailujen järjestämisoikeuksia. Tällaisia kilpailuja voivat olla esim. kansainväliset, kansalliset, liiton mestaruuskilpailut ja maaottelut.

Lupahakemukset tulee toimittaa liiton hallitukselle erikseen mainittuna hakuajankana, jotta ne huomioitaisiin tulevaa kilpailukalenteria laadittaessa.

2.1.2 Kilpailukutsu

Kilpailukutsut tulee lähettää kaikille liiton jäsenseuroille vähintään kahta (2) viikkoa ennen kilpailua.

Kilpailukutsusta tulee ilmetä kilpailun järjestäjä, ajankohta, kilpailupaikka, pelimenetelmä, kilpailualusta, kilpailusarjat, osallistumismaksut, jaettavat palkinnot sekä kutsun on sisällettävä seuraava dopingvelvoitteita koskeva kappale:

Suomen Ratagolfliitto ja sen jäsenet ovat sitoutuneet noudattamaan kulloinkin voimassa olevaa Suomen Urheilun Eettisen Komitean ja sitä kautta Kansainvälisen Olympiakomitean ja WMF:n dopingsäännöstöä. Kilpailuun osallistuminen edellyttää maksettua, voimassa olevaa lisenssiä sekä täytettyä ja liitolle palautettua antidopingsopimusta. Kilpailussa saatetaan suorittaa dopingtestausta ja/tai alkoholikontrollia Uudet kilpailumenetelmät on hyväksyttävä hallituksella ennen kilpailukutsun lähettämistä.

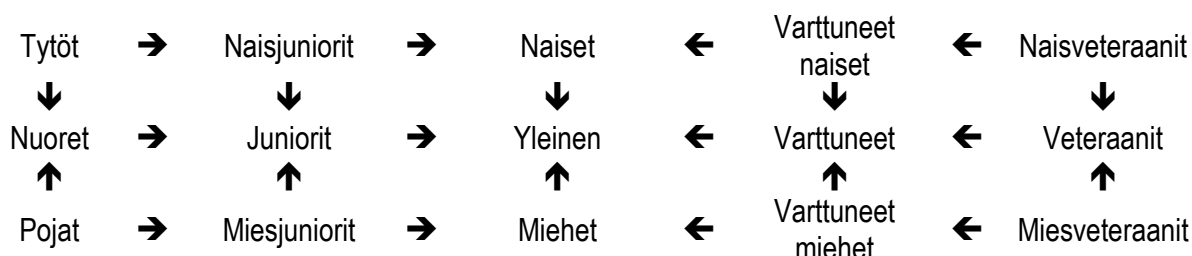
2.1.3 Henkilökohtaiset sarjat ja ikäraajat

Henkilökohtaisia sarjoja voidaan järjestää seuraavissa sarjoissa:

| | | |
|-----------------------------|-----------------------------|----------------------|
| Pojat (- 15 v) | Tytöt (- 15 v) | Nuoret (-15 v) |
| Miesjuniorit (16–19 v) | Naisjuniorit (16–19 v) | Juniorit (16-19 v) |
| Miehet (20–45 v) | Naiset (20–45 v) | Yleinen (20-45 v) |
| Varttuneet miehet (46–58 v) | Varttuneet naiset (46–58 v) | Varttuneet (46-58 v) |
| Miesveteraanit (59 v-) | Naisveteraanit (59 v-) | Veteraanit (59 v) |

2.1.4 Pelaaja kuuluu sarjaan ikänsä perusteella siitä vuodesta, jona tämä täyttää alarajan osoittaman määrän vuosia siihen vuoteen, jona tämä täyttää ylärajan osoittaman määrän vuosia.

2.1.5 Pelaaja voi niin halutessaan osallistua oman ikäsarjansa sijasta toiseen ikäsarjaan seuraavasti, mutta vain yhteen sarjaan:



Pelaaja voi kilpailuissa osallistua vain yhteen sarjaan seuraavasti:

- joko ikänsä mukaiseen, jos sellainen on järjestetty tai
- yllä esitetyn mukaisesti toiseen ikäsarjaan tai
- siihen luokkaan, johon tämä on liiton toimesta luokiteltu.

sekä yleiskilpailuun ilman eri ilmoittautumista ja osallistumismaksua sellaisissa kilpailuissa, joissa se sääntöjen mukaan on järjestettävä. Pelaaja ei voi osallistua vain yleis- tai joukkuekilpailuun henkilökohtaisessa kilpailussa. Poikkeuksena on mahdollisesti Champions League -karsinnan yhteydessä pelattava

henkilökohtainen kilpailu. Tällöin henkilökohtaiseen kilpailuun osallistuvan ei tarvitse olla karsivan joukkueen jäsen.

2.1.6 Kilpailuissa järjestettävät sarjat

Henkilökohtaiset kilpailut

Kilpailun järjestäjän tulee harkintansa mukaan järjestää seuraavat sarjat; vähintään luokat 1, 2 ja 3 sekä yleiskilpailu. Halutessaan järjestäjä voi lisätä kilpailuun kohdan 2.1.3 mukaisia sarjoja. Mikäli kilpailussa on käytössä luokitukseen tai luokituskeskiarvoon perustuvat tasoitukset, voidaan kilpailu pelata pelkkänä yleiskilpailuna.

SM-kilpailujen sarjat ilmenevät ko. sääntöliitteistä.

2.1.7 Kilpailujen laatu

Kilpailut voivat olla henkilökohtaisia kilpailuja, pari- tai useampihenkinen joukkuein käytäviä tai sekä että. Parikilpailuissa parin tulos voi muodostua normaaleista kierrostuloksista, ”teamgolf”-menetelmällä tai ”mixed”-menetelmällä.

Edellä mainitut kilpailutyypit voivat olla myös nk. tasoituskilpailuja, joissa tasoitukset ovat järjestäjän päättävissä, mutta perustuvat luokkiin tai luokituskeskiarvoon. Muut pelimenetelmät on hyväksyttävä Kilpailu- ja sääntövaliokunnalla.

2.1.8 Pelattavien kierrosten määrä

Kansallisen kilpailun tulee käsittää vähintään kaksi kierrosta

2.1.9 Tulospalvelu

Tulospalvelu voidaan järjestää manuaalisena tai elektronisena. Elektronisessa tulospalvelussa syöttölaitteena voidaan käyttää järjestäjän käyttöön antamaa matkapuhelinta tai vastaavaa syöttölaitetta.

2.1.10 Tulosrajat

Kierrostulokset merkitään seuraavana kaavan mukaan (yhteistuloksen väri määräytyy keskiarvon mukaan):

| | Huopa | Eterniitti | Betoni | MOS |
|----------|--------|------------|--------|--------|
| sininen | 18–29 | 18–19 | 18–24 | 18–29 |
| vihreä | 30–35 | 20–24 | 25–29 | 30–35 |
| punainen | 36–39 | 25–29 | 30–35 | 36–39 |
| musta | 40–126 | 30–126 | 36–126 | 40–126 |

2.1.11 Tulokset

Tulokset kilpailuista on lähetettävä liiton tilastoijalle ja webmasterille sähkö- (suositeltava) tai tavallisella postilla viimeistään neljätoista (14) päivää kansallisen kilpailun jälkeen. Myös osallistuneille seuroille on toimitettavat omat kappaleet. SM-kilpailutulokset on lähetettävä kaikille liiton jäsenseuroille. Jos käytetään elektronista tietoverkon kautta vapaasti luettavaa menetelmää, ei tuloksia tarvitse lähettää.

Tuloksista tulee ilmetä pelaajan etu- ja sukunimi, seura, sijoitus, lyödyt raakatulokset kierroksittain, mahdollinen tasoitus, tasoitettu yhteistulos. Pelaajan tietojen tulee löytyä tuloslistoista myös, jos tämä on keskeyttänyt tai ilmoittautunut kilpailuun, mutta ei osallistunut. Keskeyttäneiden pelaajien osalta kirjataan loppuun pelattujen kierrosten tulokset. Tuloksiin tulee kirjata myös tuomarin antamat rangaistukset syineen.

Jos tulokset myöhästyvät, lähetetään ensimmäisen kahden viikon jälkeen 10 euron sakkomaksu ko. seuralle. Jokaisen seuraavan kahden viikon ajanjakson jälkeen, jonka tulokset ovat myöhässä, lähetetään sakkomaksu, jonka suuruus on kaksinkertainen edelliseen verrattuna, kunnes tulokset saapuvat liitolle. Jokainen sakkomaksu lankeaa maksettavaksi.

Järjestäjien on säilytettävä kilpailupöytäkirjoja kuusi (6) viikkoa.

- 2.1.12** Kilpailumaksujen tilitys ja perintä
Liiton perimät maksut kilpailujen järjestämisoikeuksista sekä liiton osuus osanottomaksuista laskutetaan järjestäjiltä.
Myöhästyneistä tai maksamatta jääneistä maksuista liittohallitus voi rangaista seuraa kilpailujen järjestämisoikeuksien väliaikaisella menettämällä.
Järjestävä seura on oikeutettu perimään kilpailun osallistumismaksun sellaisilta pelaajilta, jotka ovat ilmoittautuneet kilpailuun, mutta jääneet pois ilmoittamatta siitä ennen kuin ilmoittautumisaika umpeutuu.
- 2.1.13** Kilpailuradan katsastus
Liiton vahvistamia kilpailu voidaan järjestää vain sellaisilla radoilla, jotka ovat liiton hyväksymän radantarkastajan katsastamia sekä WMF:n vahvistamia ja joiden radantarkastus on voimassa ja radantarkastusmaksu suoritettu.
- 2.1.14** Lähtöjärjestyksen arpominen
Lähtöjärjestyksestä arvottaessa on huomioitava seuraavaa:
- Jos sarjan pelaajamäärä ei ole kolmella jaollinen, syntyy 1 tai 2 peliparia, jotka asetetaan sarjan alkuun.
 - Arvonta pyritään suorittamaan siten, että samaan peliryhmään ei tule pelkästään yhden seuran pelaajia. Mikäli esim. ilmoittautuneita ei sarjaan ole kuin yhdestä seurasta, ei sääntöä tarvitse huomioida.
 - Peliryhmiin, joissa on ainoastaan yhden seuran pelaajia, tulee asettaa puolueeton kirjuri.
 - SM-kilpailuihin arvontamenettely selvitetään ao. sääntöliitteessä.
- 2.1.15** Lähtöluettelo
Järjestäjän tulee julkistaa kilpailun lähtöluettelo viimeistään kilpailupäivää edeltävänä iltana klo 18.00 mennessä kilpailupaikalla tai elektronisesti vapaasti saatavilla. Jos pelattavana olevan kilpailupäivän osuus venyy yli klo 18.00, tulee seuraavan päivän lähtöluettelo julkistaa mahdollisimman pian kilpailuosuuden päätyttyä.
Lähtöaikataulua laadittaessa tulee huomioida, että pelaajien peräkkäisten kierrosten välissä tulee taata 15 minuutin tauko.
- 2.1.16** Virallinen harjoittelu-aika
Kansallisen kilpailun viralliseksi harjoitteluajaksi luetaan kilpailua edeltävä päivä klo 9–19 ja kilpailupäivinä muu kuin aika, jota ei käytetä kilpailuun. Kentän tulee olla yleisöltä suljettu ja varattu kilpapelaaajien harjoittelulle virallisena harjoitteluajana. Kilpailupäivinä voi kilpailukierrosten jälkeen yleisöpelaajia päästää pelaamaan, jos se ei häiritse kilpapelaaajia. SM-kilpailujen osalta katso viralliset harjoitteluajat ko. sääntöliitteistä.
Suositus: Kilpailupäivinä harjoittelu päättyy 15 minuuttia ennen ensimmäistä lähtöä. Erityisyyistä harjoittelu voidaan määrätä lopetettavaksi jo aikaisemmin.
- 2.1.17** Kilpailukenttä tulee olla avattu ja puhdistettu 60 minuuttia ennen päivän ensimmäistä lähtöä.
- 2.1.18** Ennen kierrokselle lähtöä peliryhmälle voidaan myöntää 1 harjoituslyönti.

2.1.19 Tuomari

Kaikissa liiton vahvistamissa kilpailuissa on oltava liiton valtuuttama kyseisen pelialustan tuomarioikeudet omaava tuomari.

Kolmipäiväisessä SM-kilpailuissa suosituksena on vähintään yksi pelaamaton tuomari. Miesten CL-karsinnassa ja kaikissa kesäkauden SM-kilpailuissa suositellaan myös pelaamatonta tuomaria. Muissa kansallisissa kilpailuissa voidaan käyttää pelaavia tuomareita, jotka eivät ole pelivuorossa. Mikäli kilpailun osanottajamäärä on niin alhainen, että kaikki pelaajat ovat jatkuvasti pelivuorossa, voidaan tällaisessa tilanteessa käyttää myös pelivuorossa olevia tuomareita.

Liiton tuomarivastaava hankkii kilpailuihin tuomarin. Liitto vastaa tuomarikustannuksista.

2.2 OSALLISTUMINEN KILPAILUIHIN

2.2.1 Osallistumisoikeus

Liiton vahvistamiin kilpailuihin saavat osallistua vain liiton vuotuisen jäsenmaksun suorittaneiden seurojen kilpailulisenssin lunastaneet jäsenet. Poikkeuksena ulkomaalaiseen seuraan kuuluva pelaaja ks. 2.2.5.

2.2.2 Lisenssit

Jokaisella sellaisella liittoon kuuluvan seuran jäsenellä, joka haluaa osallistua liiton vahvistamaan kilpailuun, tulee olla voimassa oleva pelilisenssi.

2.2.3 Lisensoijia koskevat seuraavat säännöt:

- Lisenssin haltija saa pelata ainoastaan lisenssissä mainitun seuran ja liiton edustajana.
- Lisenssi on voimassa kalenterivuoden (01.01.–31.12.) tai maksupäivästä lukien, ellei liittohallitus peruuta lisenssiä.
- Pelaajan edustus oikeuden siirtyessä toiselle seuralle, pelaajan ei tarvitse hankkia uutta pelilisenssiä uuden seuran nimissä.
- Pelaaja voi hankkia itselleen kertalicenssin, joka on voimassa yhden kilpailuviikonlopun tai kilpailukokonaisuuden osalta, ei koske mahdollisia kesä- tai talviliigoja. Jos pelaaja, joka on lunastanut aikaisemmin kertalicenssin, haluaa pelata lisää kilpailuja, voi lunastaa täyden lisenssin maksamalla lisenssin jäännösosan.
- Liiton hallitus vahvistaa vuosittain lisenssi- ja siirtomaksun suuruuden.

2.2.4 Muun maan kansalainen suomalaisella lisenssillä

Muun kuin Suomen kansalaisuuden omaava henkilö voi lunastaa ratagolfliiton pelilisenssin ja pelata kansallisissa kilpailuissa (SM-kilpailuissa vain joukkuekierrokset), jos tämä on liiton alaisen seuran jäsen. Seuraavat kriteerit täyttävän muun maan kansalainen voi osallistua myös henkilökohtaisiin SM-kilpailuihin:

- asunut Suomessa vähintään 3 vuotta
 - kansalaisuusanomus on vireillä
 - suomalaisen ratagolfseuran jäsen ja edustaja
- Joukkueiden SM-kilpailuissa voi joukkueessa olla muun maan kansalaisuuden omaavia pelaajia, mutta Suomen kansalaisia tulee olla yli puolet.

2.2.5 Ulkomaalaiset pelaajat

WMF:ään (World Minigolfsport Federation) kuuluvan kansallisen liiton pelilisenssin haltija, on oikeutettu osallistumaan liiton vahvistamiin kilpailuihin, kuten SRGL:n lisenssinhaltija, poikkeuksena SM-kilpailut, joihin ulkomaan kansalainen ei voi osallistua. Muun WMF:ään kuuluvan liiton pelilisenssin omaava Suomen kansalainen saa pelata SM-kilpailuissakin.

2.2.6 Osallistuminen ulkomaiseen kilpailuun

Liiton pelilisenssin haltija on oikeutettu osallistumaan WMF:n jäsenmaissa järjestettäviin kilpailuihin ko-
maan sääntöjen puitteissa.

2.2.7 Kotimaiset seurasiirrot

- Suomalaisesta seurasta siirtyvän pelaajan on edustusvapauden saamiseksi pyydettävä sitä kirjallisesti lähtöseuran johtokunnalta, johtokunnan jäseneltä tai seuran valtuuttamalta henkilöltä. Pyyntö on tehtävä liiton vahvistamalla seurasiirtolomakkeella. Pelaajan on allekirjoitettava liittohallituksen hyväksymä seurasiirtolomake. Lähtöseuran on allekirjoitettava seurasiirtolomake ja merkittävä siihen edustusvapauden myöntäminen tai epääminen. Tuloseuran on allekirjoitettava seurasiirtolomake hyväksyäkseen uuden pelaajan riveihinsä.
- Seuran on annettava edustusvapautta pyytäneelle pelaajalle viikon kuluessa kirjallinen todistus edustusvapauden myöntämisestä tai samassa ajassa ilmoitettava hänelle kirjallisesti syyt todistuksen epäämiseen uhalla, että seura menettää oikeutensa pelaajan edustusvapauden rajoittamiseen.
- Seura voi evätä edustusvapauden:
 - A: jos sillä on pelaajan kanssa voimassa oleva edustusvapautta rajoittava sopimus; tai
 - B: jos pelaaja ei ole täyttänyt seuran sääntöjen mukaisia velvollisuuksiaan.
- Pelaajalla on oikeus saada edustusvapaus seuralta sopimuksen voimassaolon päätyttyä ja velvoitteiden tultua täytetyiksi.
- Pelaaja on edustuskelpoinen uudessa seurassa kahdeksan vuorokauden kuluttua siitä, kun liiton nimeämä siirtovastaava on vahvistanut seurasiirron, siirtomaksu on maksettu (jos liittohallitus on sellaisen määrännyt), ja kun pelaaja on hankkinut uuden lisenssin, jos näin säännöissä vaaditaan. Jos pelaajaa on rangaistu pelikiellolla, joka kestää pitempään kuin em. kahdeksan vuorokautta, hän on edustuskelpoinen rangaistuksen kärsittyään.
- Seurasiirtoja voidaan tehdä kahdeksan päivän karanteenilla 1.1.–30.4. välisenä aikana. Seurasiirron vahvistamista koskevan hakemuksen on oltava liitossa viimeistään 30.4. ko. vuotta. Pelaajan vaihtaessa seuraa siirtoikkunan 1.1.–30.4. ulkopuolella on hän edustuskelpoinen kolmen kuukauden kuluttua siitä, kun siirtovastaava on siirron vahvistanut. Jos seurasiirtoanomus jätetään 1.10.–31.12. välisenä aikana, on pelaajan edustuskelpoinen uudessa seurassa 1.1 alkaen huomioiden kuitenkin 8 päivän karanteeni seurasiirtopäivämäärästä lukien. Jos seurasiirtoanomus on jätetty 1.10.–31.12. voi pelaaja edustaa lähtöseuraansa siihen saakka, kunnes varsinainen seurasiirto tapahtuu.
- Pelaajan seuran tultua lakkautetuksi tai erotetuksi liitosta on pelaaja vapaa siirtymään toiseen seuraan milloin tahansa.
- Seurasiirtojen välissä tulee olla vähintään 12 kuukautta ellei lyhyemmälle ajalle ole erityistä syytä kuten esimerkiksi seuran lakkauttaminen

2.2.8 Kansainväliset seurasiirrot

Pelaajan siirtyessä edustamaan toisen maan kansallisen liiton alaista seuraa, toimitaan WMF:n seurasiirtomääräysten mukaan:

Seura (tuloseura), johon pelaaja on siirtymässä, pyytää kansallista lajiliittoaan (tuloliitto) esittämään sen seuran (lähtöseura), jota pelaaja on viimeksi edustanut, kansalliselle lajiliitolle (lähtöliitto) pyynnön edustusoikeussiirron hyväksymisestä.

Kansainvälisille pelaajasiirroille on kaksi "siirtoikkunaa". "Siirtoikkunat" ovat 1.8.–31.8. ja 1.12.–31.12. kunkin vuonna. Pelaaja on oikeutettu edustamaan uutta seuraansa 1.9. tai 1.1., tarkoittaa siis ensimmäistä päivää "siirtoikkunan" sulkeutumisen jälkeen. Pelaaja voi edustaa vanhaa seuraansa siihen saakka, kunnes edustusoikeus siirtyy uuteen seuraan.

Jos siirto tehdään muuna ajankohtana, pelaaja on edustuskelpoinen uudessa seurassa kolmen kuukauden päästä siirron hyväksymisestä.

Pelaaja voi vaihtaa seuraa yli kansainvälisten rajojen kerran 12 kuukaudessa.

2.2.9 Antidopingsopimus

Henkilö ei voi osallistua suomalaisen seuran edustajana kansalliseen tai kansainväliseen kilpailuun pelaajana tai valmentajana ennen kuin antidopingsopimus liiton kanssa on allekirjoitettu. Myös ulkomaisten henkilöiden, jotka toimivat suomalaisen seuran valmentajina kilpailuissa, tulee allekirjoittaa ko. sopimus. Tuomarin tulee myös allekirjoittaa sopimus, ellei tällä ole sitä jo tehty pelaajan tai valmentajan ominaisuudessa.

2.2.10 X.Y. sitoutuu noudattamaan kulloinkin voimassa olevaa Suomen antidopingsäännöstöä ja toimimaan yhteistyössä antidopingorganisaation kanssa dopingrikkomusten selvittämisessä.

X.Y. sitoutuu myös olemaan osallistumatta minkäänlaiseen urheilukilpailujen manipulaatioon. Mikäli X.Y. epäilee tai havaitsee urheilukilpailujen manipulointia joko itselle ehdotettuna tai muutoin, hän sitoutuu ilmoittamaan siitä välittömästi Ratagolfliitolle ja Suomen urheilun eettiselle keskukselle.

2.2.11 Valmentaja

SRGL:n kilpailuissa saa kentällä olla kaksi valmentajaa tai joukkueenjohtajaa seuraa kohden.

Vain valmentajana tai joukkueenjohtajana toimivan henkilöllisyys tulee ilmoittaa ennalta kilpailun tuomarille. Hänellä on tällöin oltava yllään valmentamansa seuran edustusasu. Valmentajana voi toimia myös pelaaja, joka ei ole pelivuorossa.

2.3 JOUKKUEPELIT

2.3.1 Joukkueet

Joukkuekilpailuja voidaan pelata kaksi- tai useampi henkisin joukkuein. Joukkueen jäsenten on aina oltava samasta seurasta lukuun ottamatta maratonkilpailuja, joissa pelataan yhtäjaksoisesti lukuun ottamatta lyhyitä taukoja, jolloin joukkueiden pelijärjestys muutetaan tulosten mukaiseksi; tai sellaisia kilpailuja, joissa kilpailun järjestäjä arpoo joukkueet; tai kilpailuissa, jotka käydään teamgolf- tai mixed-menetelmällä. Myös sekajoukkueet, joissa on sekä miehiä että naisia ovat mahdollisia. Joukkuekilpailu voidaan pelata henkilökohtaisen kilpailun yhteydessä tai se voi olla oma kilpailunsa. Pelaaja ei voi osallistua enempään kuin yhteen joukkueeseen sarjaa kohti.

2.3.2 SM-kilpailut ja Champions League -edustus

Seurajoukkueiden Suomen mestaruudesta kilpaillaan 4(+2) -henkisin joukkuein JoukkueSM-turnauksessa yksittäisellä pelialustalla. JoukkueSM-kilpailun säännöt ovat näiden sääntöjen liitteenä.

Henkilökohtaisen kolmipäiväisen SM-kilpailun yhteydessä pelataan lisäksi SM-mitaleista 3-henkisin naisjoukkuein, 4-henkisin miesjoukkuein sekä 3-henkisin oldtimers-joukkuein. Joukkueen pelaajat tulee olla samasta seurasta. Naisjoukkueisiin saa kuulua pelaajia kaikista naissukupuolen sarjoista. Miesjoukkueisiin saa kuulua pelaajia kaikista miessukupuolen sarjoista. Oldtimers-joukkueisiin saa kuulua pelaajia, jotka ikänsä puolesta kuuluvat varttuneiden tai veteraanien sarjoihin. Pelaaja ei voi osallistua kuin yhteen joukkuekilpailuun ja yhteen joukkueeseen.

SM-joukkuekilpailujen pelitavat selviävät sääntöliitteistä.

Miesten Champions League -eduksesta järjestetään karsintakilpailu 6+(1) henkisin miesjoukkuein alustalla, jolla Champions League järjestetään. Karsintakilpailu voidaan pelata kansallisen kilpailun yhteydessä. Naisten Champions League -eduksesta järjestetään karsintakilpailu 3+(1) henkisin naisjoukkuein alustalla, jolla Champions League järjestetään. Karsintakilpailu voidaan pelata kansallisen kilpailun yhteydessä. Kilpailun säännöt sääntöliitteessä.

Jos ko. kauden osalta edustus oikeuden saavuttanut joukkue ei lähde Champions League Final-turnaukseen, tulee sen ilmoittaa asiasta liitolle vähintään yhtä (1) kuukautta ennen ilmoittautumisajan päättymistä. *Poisjäänti-ilmoituksen tultua myöhemmin langetetaan ko. seuralle 1000 euron sakkomaksu.*

Liittohallitus päättää tilalle lähetettävästä seurasta.

2.3.3 Vaihdot

Joukkuepeleissä ei ole mahdollista suorittaa pelaajavaihdoksia seuraavin poikkeuksin:

- Seurajoukkue-SM ja Champions League Final -karsinnassa sääntöliitteen mukaisesti.
- Muissa kilpailuissa poisjääneen pelaajan tilalle voidaan vaihtaa toinen pelaaja, ellei tämä ole vielä omalta osaltaan aloittanut kilpailua. Kts 2.3.5 Myöhästyminen.
- Kilpailuissa, joissa vaihtopelaaja/-pelaajia sallitaan, tämä/nämä tulee olla nimettyinä joukkueen kokoonpanoon ennen kilpailun alkua kilpailukutsussa määritettyyn ajankohtana mennessä. Jos selvää takarajaa ei ole kutsussa määritelty, nimeämisen tulee tapahtua viimeistään 30 minuuttia ennen kilpailun suunniteltua alkua. Kaikki vaihdokset tämän jälkeen katsotaan pelaajavaihdoksiksi.
- Seurojen tulee kilpailuissa, joissa vaihtopelaajan käyttö sallitaan, nimetä myös henkilö, joka on oikeutettu ilmoittamaan vaihdoista. Jos seuralla on useampia joukkueita kilpailussa, joukkueilla voi olla eri henkilö nimettyinä vaihtovastaavaksi. Kuitenkin yhdellä joukkueella voi olla vain yksi vaihtovastaava.

Vaihdot, jotka tehdään kesken kierroksen, tulee aina ilmoittaa tuomarille.

2.3.4 Karsinta joukkuepeleissä

Henkilökohtaisen kilpailun yhteydessä järjestetyssä kilpailussa, jossa suoritetaan karsinta, joukkuekilpailu voi käsittää ainoastaan ensimmäisen karsintavaiheen kierrokset. Poikkeus: Champions League -karsinta, jos sen yhteydessä pelataan henkilökohtainen kilpailu, johon voi osallistua myös joukkueisiin kuulumattomia pelaajia. Kilpailuissa, joissa pelataan vain joukkuekilpailua ja suoritetaan karsinta, pääsevät joukkueet jatkokon tai putoavat jatkosta joukkueen yhteistuloksen perusteella.

2.3.5 Myöhästyminen tai henkilökohtainen keskeytys joukkuepeleissä

Myöhästyneen pelaajan tilalle saa kohdan 2.3.3. mukaisesti vaihtaa sellaisen pelaajan, joka ei ole vielä omaa kilpailusuuttaan aloittanut. Jos myöhästyneen pelaajan tilalle ei ole tai ei haluta asettaa toista pelaajaa, merkitään myöhästyneelle pelaajalle kultakin radalta seitsemän (7) lyöntiä 30 sekunnin sääntöä noudattaen (katso 3.9.7), kunnes tämä ilmestyy kentälle. Jos myöhästymisiä joukkueella esiintyy enemmän, voidaan tämä sulkea kilpailusta.

Kesken kierroksen sairastuneen tai loukkaantuneen pelaajan tilalle voidaan vaihtaa toinen pelaaja, jos joukkueella on kilpailutavan sallima vaihtopelaaja ja vaihto-oikeus.

Pelaajalle, joka keskeyttää kilpailun kesken kierroksen merkitään joukkuetuloksiin seitsemän lyöntiä kultakin keskeyttämisen jälkeiseltä pelaamatta jääneeltä radalta sekä keskeyttämiseradalta, jos tätä ei pelattu loppuun.

2.3.6 Pelaajalle, joka suljetaan kilpailusta ulosajon takia kesken kierroksen, merkitään joukkuetuloksiin seitsemän lyöntiä kultakin ulosajon jälkeiseltä pelaamatta jääneeltä radalta sekä ulosajoradalta, jos tätä ei ollut pelattu loppuun. Pelaajan tilalle ei voi kesken jääneelle kierrokselle vaihtaa toista pelaajaa elleivät kilpailun säännöt sitä salli.

3 PELISÄÄNNÖT

3.1 Yleistä

3.1.1 Ratagolfia pelataan ratagolf- tai golfmailoilla sekä ratagolfpaloilla ratagolfradoilla.

3.1.2 Tarkoituksena on saada pallo mahdollisimman vähin lyönnein aloitusalueelta kohteeseen.

3.2 Kentät / radat

3.2.1 Ratagolfkenttään kuuluu 18 selkeästi merkittyä numeroitua rata, jotka täyttävät alustatyyppin säännöt

Poikkeuksena tähän sääntöön kansalliseen kilpailukäyttöön hyväksytyyn MOS-kenttään voi kuulua vähemmän kuin 18 rataa, mutta ei vähempää kuin 9 rataa.

3.2.2 Kilpailukäyttöön hyväksyty rata käsittää:

- varsinaisen pelialueen
- radan reunat, yleensä laidat
- merkitty aloitusalue
- yksi tai useampia esteitä (valinnainen)
- rajalinja (paitsi ratamallit, joissa ei ole rajalinjaa), (punainen)
- apulinjat (ei kaikissa radoissa) merkittynä katkoviivalla (suositus musta)
- siirtolinjat yhtenäisellä viivalla (suositus musta), Valinnainen MOS:lla
- kohde (reikä tai vastaava radan ominainen määränpää)
- muita mahdollisia alustatyyppille ominaisia merkintöjä

3.2.3 Pelialueen mitoitus on esitetty alustatyyppiä koskevissa ratasäännöissä.

3.2.4 Jos radan reunaa ei ole merkitty laidalla, tulee se merkitä jollain muulla tavoin. Radan reunojen tulee olla selkeästi erottuvia.

3.2.5 Jokaisella radalla tulee olla merkitty standardin mukainen aloitusalue.

3.2.6 Esteiden tulee olla toimivia niin rakenteen kuin muotojen suhteen. Esteiden tulee olla pelaamiselle sopivia. Liikkuvat osat, joiden yli tai läpi pallon tulisi kulkea, ovat kiellettyjä. Irrallisten esteiden paikat tulee merkitä. Koristelut eivät saa vaikuttaa esteiden toiminnallisuuteen. Yhdellä kentällä kaikkien esteiden tulee olla muista erilaisia, ei pelkästään näkönsä puolesta, vaan myös pelaamisen kannalta. Samalla niiden vaikutuksen tulee olla arvioitavissa.

3.2.7 Rajalinja osoittaa kuinka pitkälle pallon tulee mennä, jotta se pysyy pelattavissa. Rajalinja on ylitetty, kun pallon kosketuspiste on ylittänyt rajalinjan. Radoilla, joita voidaan pelata vain aloitusalueelta, ei ole rajalinjaa.

3.2.8 Apulinja merkitään esteen takareunaan. Se osoittaa mihin suuntaan pallo saa siirtää. Apulinja on ylitetty, kun pallon kosketuspiste on ylittänyt apulinjan,

3.2.9 Linjaviivojen etäisyys sisältää linjaviivan paksuuden.

3.2.10 Kun pelissä olevan pallon siirtäminen on sallittua, tulee radalla olla siirtolinjat (valinnainen MOS:lla).

Siirtolinja osoittaa minne pallo saadaan siirtää pallon siirtosääntöjen mukaisesti.

- 3.2.11** Kohteen koko (jos se on kuppi) ei saa ylittää 120 mm. Muunlaisten kohteiden koko on määritelty ratakohtaisissa säännöissä.
- 3.2.12** Merkintöjen tulee olla ratakohtaisten sääntöjen mukaisia.
- 3.2.13** Standardoitujen alustatyypin betoni, eterniitti ja huopa, radoista tulee olla olemassa piirustuksen asiaankuuluvine mitoituksineen. Ratasääntöjen tulee olla yksiselitteisesti esitetty. Radan joka kohdasta tulee olla standardoitu sääntö ja tarvittaessa rakenneohjeet. Standardoidut säännöt ja piirustukset hyväksytyistä ratasäännöissä on esitetty erillisissä ratasäännöissä.
- 3.2.14** Kenttä on käytettävissä kansainvälisiin ja kansallisiin kilpailuihin, jos se on WMF:n hyväksymä. Kenttien hyväksymissäännöt ovat omana liitteenään.
- 3.2.15** Ratoihin ei saa tehdä mitään muutoksia (esim. reikien porauksia). Myöskään ei ole sallittua pelaajien tai valmentajien tehdä mitään merkkejä ratoihin tai ratojen läheisyyteen kirjoitusvälineillä, mailoilla tai muilla esineillä ennen tai kilpailun aikana. Kuitenkin tarrarinkuloita saa käyttää aloitusalueella. Ne saa myös poistaa, jos se häiritsee pelaajan suoritusta. Siirtoalueilla rinkuloiden käyttö on sallittua pallon paikallaan pysymisen vuoksi, mutta ainoastaan väliaikaisesti.
- 3.2.16** Päätuomarin päätäntävallassa on, onko jokin rata pelikelpoinen vai ei (vikojen tai sääolosuhteiden vuoksi). Jos enemmän kuin 6 rataa 18:sta on pelikelvottomia, kentän katsotaan olevan pelikelvoton. Eriytistapauksissa vähemmän kuin 12 eri rataa voidaan pelata saadakseen 12 radan kierroksen (jotkin radat pelataan kahdesti), jos kilpailun aikataulu tai pelimenetelmä sallii tämän (esim. pudotuspelit).

3.3 Mailat

- 3.3.1** Kilpailussa saa käyttää ratagolf- tai golfputtereita. Muut mailat ovat sallittuja, jos alustakohtaisissa säännöissä on niin määritelty.
- 3.3.2** Mailassa ei saa olla tähtäslaitteita. Lavassa olevat urat ja viivat ovat sallittuja.
- 3.3.3** Lavan pinta-ala ei saa ylittää 40 cm².
- 3.3.4** Jos mailaa koskevia sääntöjä on rikottu, rikkomuksen huomaamishetkestä eteenpäin radalla lyödyt lyönit lasketaan, ja rata pelataan uudelleen.

3.4 Pallot

- 3.4.1** Kaikki ratagolf- ja golfpallot ovat sallittuja.
- 3.4.2** Pallon halkaisijan tulee olla 37,0–43,0 mm. Pallo ei saa pompata yli 85 cm pudotettuna betonille 1 metrin korkeudesta 25 °C lämpötilassa. Pallojen tulee painaa alle 120 grammaa.
- 3.4.3** Vain palloja, jotka ovat yhdenmukaistamisääntöjen mukaan hyväksytyjä, voidaan käyttää kilpailuissa.
- 3.4.4** Pallojen yhdenmukaistaminen on esitetty WMF:n säännöissä kohdassa 3.4.
- 3.4.5** Jos palloja koskevia sääntöjä on rikottu, rikkomuksen huomaamishetkestä eteenpäin radalla lyödyt lyönit lasketaan, ja rata pelataan uudelleen.

3.5 Vaatetus

- 3.5.1** Kilpaluissa vaaditaan urheilujalkineet sekä yhdenmukainen asustus vyötäröstä ylöspäin. Edustettavan seuran tai liiton nimi tulee näkyä asusteessa. (Poikkeus: vaatetus huonon sään osalta).
- 3.5.2** Edustusasun tulee olla päällä virallisena harjoitteluajana sekä palkintojen jaon aikana. (Poikkeus: vaatetus huonon sään osalta).

3.6 Mainonta

- 3.6.1** Kilpailun aikana on mainonta sallittua edustusasussa (pelipaita, verryttelyasu, college tai vastaavat) ja pallokasseissa / -salkuissa seuraavin ehdoin:
- Mainonta ei ole sallittua sillä puolella asustetta (etuosa, takaosa, hiha), jolla seuran nimi on asetettu.
 - Tupakkaa, alkoholia ja mitään hyökkävää ei saa mainostaa missään olosuhteissa.
- 3.6.2** Mainonta on sallittua vain, jos seuran mainokset ovat yhtenäiset. Kuitenkin kooltaan enintään 60 cm² suuruinen henkilökohtainen mainos on sallittu yhdessä kohtaa asustetta.
- 3.6.3** Pelinumeroiden mainoksiin eivät nämä säännöt vaikuta. Pelaajien tulee käyttää mainoksia sisältäviä pelinumeroita, jos kilpailun järjestäjä on niin sopinut.

3.7 Pallon valinta

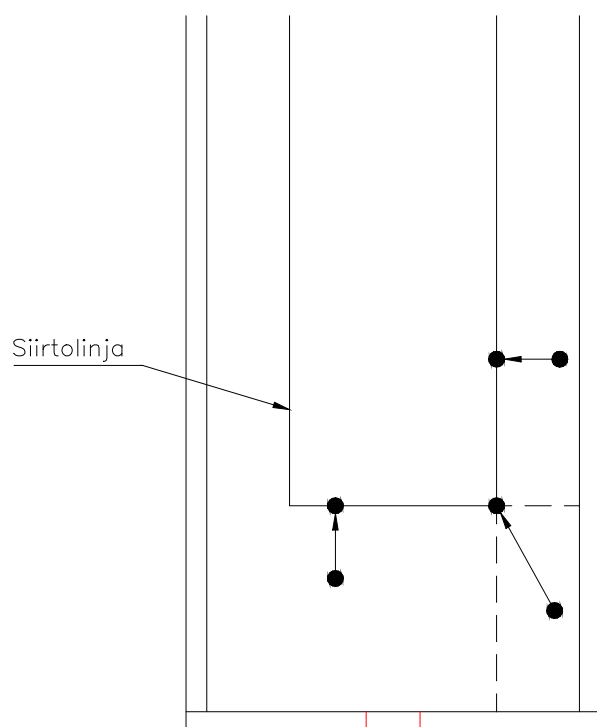
- 3.7.1** Pelaajan tulee pelata rata loppuun samalla pallolla, jolla hän sen aloitti.
- 3.7.2** Pallo, joka tuomarin mielestä on niin pahoin rikkoontunut, ettei sillä voi enää kunnolla pelata, tai pallo, joka on kadonnut kesken radan (eikä löydetä 5 minuutin kuluessa) voidaan vaihtaa toiseen palloon. Pelaamista jatketaan pallon edellisestä pysähtymispaikasta. Jokainen lyönti lasketaan.

3.8 Lyönti / pallo pelissä

- 3.8.1** Pelissä olevaa palloa voidaan liikuttaa vain mailan lyönneillä. Palloa voidaan pelata vain pysähtymispaikaltaan ja voidaan lyöntihetkellä koskettaa vain mailalla. (Poikkeus: pallon asetus aloitusalueella).
- 3.8.2** Lyöntiin valmistauduttaessa pallo voidaan asettaa pelipinnalle pelaajan tai valmentajan toimesta, kädellä tai mailalla. Pallon asetus sen ollessa pelialueella on sallittua ainoastaan käsin. Pallon tulee aina olla näkyvissä.
- 3.8.3** Palloa lyödessä tulee mailasta pitää kiinni molemmin käsin.
- 3.8.4** Lyönti katsotaan suoritetuksi, kun lyöntivalmiudessa oleva pelaaja saattaa pallon liikkeelle mailan kosketuksella siten, että pallon asema muuttuu. Tahatonta kosketusta palloon ilman, että pelaajalla on selkeästi lyöntiasento, ei lasketa lyönniksi. Pelaajan katsotaan olevan valmiina pelaamaan, kun keskittyessään lyöntiin hän aloittaa mailallaan takasaaton. Tämä jälkeen kaikki mailan liikkeet eteen tai taaksepäin katsotaan kuuluvan lyöntivalmiuteen. Poikkeukset tähän sääntöön on esitetty alustakohtaisissa säännöissä tietyille radoille.
- 3.8.5** Pelaajan keskittyessä lyöntiin kaikkien muiden henkilöiden tulee olla pois radan ja pelaajan läheltä, jottei

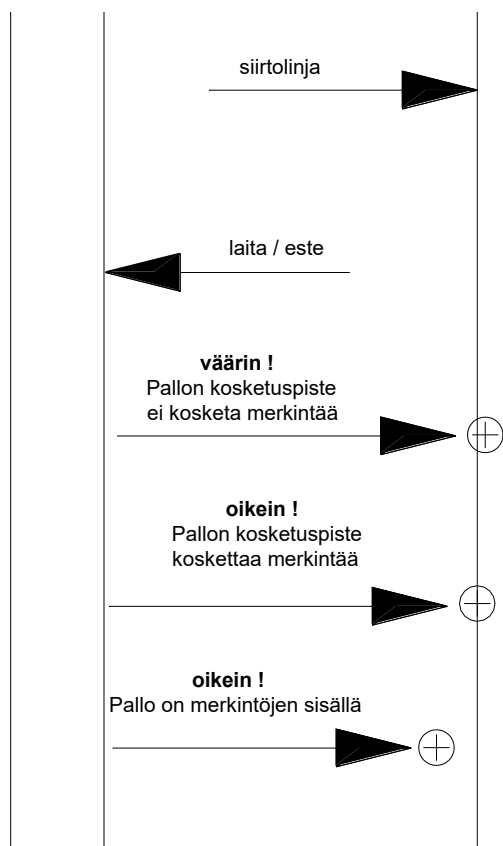
tätä häirittäisi. Mikäli mahdollista, tulee muiden olla vähintään 1 metrin päässä.

- 3.8.6** Kun rataa pelataan, vain pelivuorossa oleva pelaaja saa astua radalle tai koskettaa rataa sen mukaan mikä on sallittua. Pelialueelle ei saa astua pallon ollessa liikkeessä. Muutoin pelialueelle saa astua, jos se on sallittua, mutta vain valmistelemaan lyöntiä.
- 3.8.7** Pallolaukkujen ja muiden esineiden käyttö tähtäysmerkkeinä on jyrkästi kielletty, myös kaikenlainen tähtäysapu valmentajien tai muiden henkilöiden toimesta pelaajan ollessa lyöntivalmiudessa. Mikäli mahdollista kaikki esineiden ja henkilöiden tulee olla vähintään 1 metrin päässä radan reunasta.
- 3.8.8** Kaikilla radoilla pelaaminen aloitetaan aloitusalueelta. Aloitusalueelta jatketaan myös, jos pallo ei ole ylittänyt rajalinjaa oikein. Rajalinja on ylitetty oikein silloin, kun pallon kosketuspiste on ylittänyt rajalinjan. Jos rataa voidaan pelata ainoastaan aloitusalueelta, tulee kaikki lyönnit suorittaa sieltä. Muissa tapauksissa pallon pelaamista jatketaan pallon pysähtymispaikalta seuraavin poikkeuksin:
- Jos pallo pomppaa radan reunan yli ylitettyään rajalinjan oikein, pallo asetetaan kohtaan, jossa se poistui radalta siirtosäännöt huomioiden.
 - Jos pallo ohittaa esteen väärin (esim. pomppaa yli), se asetetaan kohtaan, johon asti se kulki oikein.
 - Jos pallo pysähtyy ohitetun esteen lähelle, voidaan se siirtää vain kädellä 90°:n kulmassa esteeseen nähden enintään 30 cm:n (betoni, eterniitti), tai 50 cm:n (huopa) etäisyydelle esteestä puttialueen suuntaan
 - Jos pallo pysähtyy esteen lähelle ohittamatta sitä, voidaan se siirtää vain kädellä 90°:n kulmassa esteeseen nähden enintään 20 cm (betoni, eterniitti), tai 50 cm (huopa) etäisyydelle esteestä aloitusalueen suuntaan.
 - Jos MOS-radoilla pallo pysähtyy esteen lähelle (mihin suuntaan tahansa; taakse, eteen tai vierelle), voidaan se siirtää vain kädellä 90°:n kulmassa esteeseen nähden enintään 30 cm etäisyydelle esteestä.
 - Jos pallo pysähtyy radan reunan lähelle, voidaan se siirtää vain kädellä 90°:n kulmassa reunan nähden enintään 20 cm etäisyydelle reunasta.
 - Jos pallo pysähtyy sekä reuna että esteen lähelle, siirtoalue on suorakaiteen muotoinen (katso piirros).



- Jos pallo palaa takaisin rajalinjan yli aloitusaluetta kohti, tulee pallo pysäyttää heti. Peliä jatketaan kohdasta, jossa pallo ylitti rajalinjan takaisin päin siirtosäännöt huomioiden.

3.8.9 Jos pallo siirretään siirtolinjalle saakka, tulee pallo kosketuspisteen koskettaa siirtolinjaa.



3.8.10 Siirretyn pallon paikkaa ei voi muuttaa uudelleen.

3.8.11 Lyönti tulee uusiksi, jos sitä ei ollut suoritettu aloitusalueelta, pallo oli väärin siirretty tai siirto oli tehty kahdesti. Jo lyödyt lyönnit lasketaan.

3.8.12 Esteet tulee ohittaa kuvaillulla tavalla.

3.8.13 Pallon katsotaan olevan reiässä, kun se pysähtyy sinne siten, että se ei pääse poistumaan sieltä itse. Pallo voidaan ottaa reiästä käsin tai imukupilla.

3.8.14 Jos pallo otetaan radalta puhdistamista varten, tulee pallon paikka merkitä. Kun pallo on ylittänyt rajalinjan oikein, ei palloa saa lämmittää, viilentää tai muilla tavoilla muuttaa sen ominaisuuksia.

3.8.15 Kukin pelaaja vastaa radan puhtaudesta. On sallittua poistaa radalta roskia myös pallon ollessa liikkeessä.

3.8.16 Pelaaja tai kukaan muu henkilö ei saa tarkoituksellisesti vaikuttaa pallon kulkuun. Tuulisuojien tulee olla samassa asennossa koko lyönnin ajan.

3.8.17 Jos palloon kulkuun vaikuttaa jokin ulkopuolinen tekijä (paitsi sääolot), tuomari voi myöntää (pyynnöstä) lyönnin uusittavaksi, edellyttäen, että pelaaja ei saa epäreilua hyötyä tai haittaa.

3.8.18 Jos palloon vaikuttaa ulkopuolinen tekijä (esim. tuuli) sen jälkeen, kun pallon on pysähtynyt, palautetaan pallon alkuperäiseen pysähtymispaikkaan.

- 3.8.19** Kilpailun aikana harjoituslyönnit (paitsi kierroksen alussa myönnetyt harjoituslyönnit) tai pallojen pyörittäminen radoilla on jyrkästi kielletty.
- 3.8.20** Pelaajan huomio tulee kiinnittää, jos tämä on pelaamaisillaan tavalla, joka rikkoo sääntöjä (esim. väärä siirto tai asetus).

3.9 Tuloslaskenta

- 3.9.1** Jokainen lyönti lasketaan pisteeksi. Jos palloa ei 6 lyönnillä ole saatu reikään, lisätään yksi lisäpiste. Suurin mahdollinen tulos rataa kohti on 7. Tulokseksi merkitään 7 myös silloin, kun pelaaja ei pelaa rataa loppuun.
Jos rata on pelikelvoton, kaikkien pelaajien kilpailussa tulee saada sama tulos pelikelvottomalta radalta siitä hetkestä eteenpäin, kun rata tuli pelikelvottomaksi. Tuomaristo (tai jury, jos sellainen on) päättää mikä tulos radasta annetaan.
Jos rata tulee pelikelvottomaksi kesken käynnissä olevan kierroksen, päätetty tulos annetaan myös niille pelaajille, jotka olivat jo pelanneet radan kyseisellä kierroksella. Tämä pätee vain sarjoihin, joissa jotkin pelaajat eivät olleet vielä pelanneet rataa (kilpailuissa, joissa on yleiskilpailu, tämä tarkoittaa kaikkia pelaajia).
- 3.9.2** Kilpailun voittaa se pelaaja, jonka tulos on pienin, silloin kun kyseessä on lyöntipeli. Voittaja pudotuspeleissä on se pelaaja, jolla on eniten ratavoittoja (tässä tapauksessa rata on voitettu, kun radan tulos on pienempi kuin vastustajalla).
- 3.9.3** Jos palkintosijojen osalta (SM-kilpailuissa vain sijat 1–3) on tasatulos, suoritetaan tasatuloksessa olevien pelaajien tai joukkueiden kesken äkkikuolemausinta. Uusinta alkaa radalta 1 ja jatkuu seuraavilla radoilla, kunnes tuloksissa on eroa. Äkkikuolemausinnassa aloittava pelaaja vaihtuu kunkin radan jälkeen. Pelijärjestys normaalissa äkkikuolemausinnassa ensimmäiselle radalle arvotaan kolikolla tai muulla soveltuvalla arvontamenetelmällä. Arvonnan voittaja saa valita lyöntivuoronsa. Jos uusinnassa on useampi pelaaja kuin kaksi, arvonnan seuraava pelaaja valitsee pelivuoronsa seuraavaksi jne. Uusinnassa aloitusvuoro on kiertävä. Erityisissä pelimenetelmissä äkkikuolemausinta alkaa mahdollisesti muultakin radalta kuin 1. Jos kilpailua pelataan useammalla kuin yhdellä kentällä, viimeksi pelatun kentän rata 1 on ensimmäinen rata äkkikuolemausinnassa. Pudotuspeleissä otteluparin tuloksen 18 radan jälkeen ollessa tasan, peliä jatketaan uusintana järjestyksessä seuraavana olevalta radalta (sama rata, jolta pari aloitti kierroksen pelaamisen) siten, että viimeisen pudotuspeliradan aloittanut lyö ensin. Seuraaville radoille lyöntijärjestys vaihtuu. Jos kilpailukentät eivät ole toistensa lähetyvillä tai kyse on erityisistä pelimenetelmistä, tulee tarvittaessa kutsusta käydä ilmi poikkeavat säännöt. Pelaajalle, joka ei osallistu uusintaan, merkitään alempi sijoitus. Jos useampi osapuoli ei osallistu uusintaan, pätevät näiden pelaajien osalta hajontasäännöt sijoituksen määrittelemiseksi. Äkkikuolemausinnasta putoaminen määrittelee pelaajan sijoittumisen. Jos putoamisen yhteydessä tulee tasapeli, astuvat voimaan hajontasäännöt.
- 3.9.4** Palkintosijojen ulkopuolella olevat tasatulokset ratkaistaan seuraavilla hajontasäännöillä: pienin ero suurimman ja pienimmän kierrostuloksen välillä, pienin ero toiseksi suurimman ja toiseksi pienimmän kierrostuloksen välillä jne. Jos vielä tämän jälkeen on tasatulos, jaetaan sija. Jos kilpailua pelataan useammalla kentällä, on määräävä tekijä eri kentiltä saatujen hajontojen summa. (suurimman ja pienimmän kierrostuloksen ero kentällä 1 + suurimman ja pienimmän kierrostuloksen ero kentällä 2).
- 3.9.5** Joukkueen jäsenen tekemät tulokset huomioidaan niin henkilökohtaisessa kuin joukkuekilpailussa, ellei muuta ole ilmoitettu.

- 3.9.6** Jos vaihtopelaaja vaihdetaan pelaamaan, lyönnit, jotka pois vaihdettu pelaaja on suorittanut ennen vaihtoaan, pysyvät voimassa. Vaihdon jälkeen vaihdosta tulleen pelaajan tulokset kirjataan joukkueen tiliin.
- 3.9.7** Jos pelaaja on ilman lupaa poissa lyöntivuorollaan, merkitään tälle 7 lyöntiä kultakin radalta, jolta tämä on poissa.
- 3.9.10** Kilpailuissa, joissa käytetään tasoituksia, on tasatuloksissa pelaaja tai joukkue aina etusijalla, jolla on vähemmän tasoituksia huomioituna.
- 3.9.11** Sellaisissa kilpailuissa, joissa suoritetaan jossain vaiheessa kilpailua karsintaa, pääsevät karsintarajalla samalla tuloksella olevat myös jatsoon. Poikkeuksena ovat sellaiset kilpailut, joissa jatsoon pääsevien lukumäärän on ehdottomasti oltava tietty määrä (esim. cup-tyyppiset jatkovaiheet). Tällöin jatsoon pääsystä suoritetaan ko. pelaajien kesken äkkikuolemaratkonta, paitsi jos pelaajilla on erisuuruisia tasoituksia huomioituna. Pienemmän tasoituksen omaavat pelaajat ovat etusijalla.

3.10 Kirjanpitosäännöt

- 3.10.1** Kullakin pelaajalla tulee olla kierroksella mukanaan vedenkestävä kynä.
- 3.10.2** Tulosten kirjaamiseen käytetään pelipöytäkirjoa. Pelipöytäkirjan tulee sisältää:
- pelaajan nimi sekä pelaajan edustaman seuran tai liiton nimi,
 - sarja, johon pelaaja osallistuu,
 - pelaajan lisenssinumero, jos niitä käytetään,
 - kilpailun nimi, ajankohta sekä paikka,
 - ruudut kunkin radan tuloksen kirjaamista varten,
 - ruudut kunkin kierrostuloksen sekä yhteistulosten kirjaamista varten,
 - ruudut rangaistuspisteiden kirjaamista varten,
 - ruudut tuloksen vahvistamista varten pelaajan ja kirjuri osalta,
 - ruudut kaikkien ryhmän pelaajien vahvistusta varten,
 - ruudut tuomareiden merkintöjä varten.
- 3.10.3** Pelipöytäkirja on tarkoitettu ratatulosten merkitsemiseen. Pöytäkirjaan ei saa tehdä ylimääräisiä merkintöjä.
- 3.10.4** Pelaaja ei saa kirjata tuloksia itselleen. Pelaajalle tulokset kirjaa peliryhmässä oleva toinen pelaaja, rata-tuomari, tuomarin tai kilpailun järjestäjän osoittama kirjuri. Jos ryhmässä on useampi pelaaja kuin kaksi, viimeinen kirjaa ensimmäiselle, ensimmäinen toiselle jne. Peliryhmän ulkopuolisia kirjureita ei saa käyttää. Poikkeus: Peliryhmän ulkopuolisia kirjureita saa käyttää vain samaseuraisissa ryhmissä, sekä ryhmissä, joissa jonkun pelaajan fyysiset kyvyt eivät riitä pitämään kirjaa. Samaseuraisissa peliryhmissä tulisi olla puolueeton kirjuri.
- 3.10.5** Kirjurin tulee seurata pelaajan, jolle pitää kirjata, suoritusta tarkasti ensimmäisestä lyönnistä lähtien siihen asti, kunnes lyöjän peli radalla on päättynyt. Ennen ratatuloksen merkitsemistä tulee se sanoa ääneen. Tulos tulee kirjata pöytäkirjaan huolellisesti ääneen sanomisen jälkeen. Huolellisuutta tulee noudattaa oikean tuloksen kirjaamisessa oikeaan kohtaan.
- 3.10.6** Jokaisen pelaajan vastuulla on, että hänelle on merkitty oikea tulos, vaikka ryhmällä olisikin kirjuri (katso myös kohta 3.10.4). Jokainen pelaaja on itse vastuussa pöytäkirjansa tulosmerkinnöistä.
- 3.10.7** Pelipöytäkirjaan tehdyt virheelliset tulosmerkinnät tulee korjata välittömästi niiden huomaamisen jälkeen.

Virheelliset merkinnät tulee yliviivata siten, että se on edelleen luettavissa ja oikea tulos merkitään sen viereen sekä kuitataan nimimerkeillä. Kahden pelaajan ryhmissä korjauksen tekee ja kuittaa tuomari. Tämä on tarpeellista myös isommissa peliryhmissä, jos peliryhmässä ei ole asiasta yksimielisyyttä. Jos asiasta on yksimielisyys isommissa peliryhmissä, korjauksen tekee kirjuri ja kaikki ryhmän pelaajat kuittaavat korjauksen. Jos korjauksen tekee tuomari, tulee kaikkien ryhmän pelaajien ja mahdollisen kirjurin kanssa keskusteltava asiasta onko korjaus oikeutettu. Elektronista kirjanpitoa käytettäessä korjaukset tehdään aina tuomarin kautta.

- 3.10.8** Virheellistä ratatulosmerkintää ei voida enää korjata, jos kierrostulos on jo kuitattu pelaajan ja kirjurin toimesta.
- 3.10.9** Jokaisen kierroksen jälkeen on kukin pelaaja veloitettu tarkastamaan oma ja muiden ryhmässä pelanneiden pelaajien pöytäkirjaus. Pelaajan ja kirjurin tulee kuitata kierrostulos. Tämä tulee tehdä sen jälkeen, kun ryhmä on jättänyt viimeisen radan vapaaksi seuraavalle ryhmälle. Kilpailun järjestäjien tulee varata tätä varten erityinen alue (green house). Jos ratatulosten summa (eli kierrostulos) on väärin laskettu, voidaan korjaus tehdä ilman rangaistusta (ellei laskentavirhettä ole tehty tahallisesti).
- 3.10.10** Pelipöytäkirjat tulee antaa pelaajalta toiselle kokonaisena settinä siten, että vastaanottavan pelaajan pöytäkirja on esillä.
- 3.10.11** Pelipöytäkirjat tulee toimittaa kilpailun järjestäjille mahdollisimman nopeasti kunkin kierroksen jälkeen (green house, jos sellainen on). Jos muuta ei ole ilmoitettu, pelaajien tulee poistua kentältä välittömästi kierroksen päätyttyä.
- 3.10.12** Jos pöytäkirjojen jättämisen kilpailun järjestäjille jälkeen ilmenee, että jonkun yksittäisen radan tulosta ei ole merkitty, kyseessä olevalle pelaajalle merkitään 7 lyöntiä pöytäkirjaan tyhjäksi jääneen ratatuloksen kohdalle.
- 3.10.13** Elektronisia pöytäkirjoja voidaan käyttää pelipöytäkirjoina. Voimassa olevat kirjanpitosäännöt koskevat myös elektronisia pöytäkirjoja. Jos jonkin tietyn säännön noudattaminen ei ole mahdollista, kilpailun johtajan tulee määrittellä korvaava käytäntö. Kohtia 3.10.1 ja 3.10.2 ei sovelleta elektroniseen pöytäkirjaan.

3.11 Pelijärjestys ja radan pelaaminen

- 3.11.1** Radat tulee pelata järjestyksessä 1–18. Jos käytetään massalähtöä, pelaajat eivät välttämättä aloita radalta 1, mutta kuitenkin heidän täytyy pelata radat järjestyksessä. Esimerkiksi radalta 9 aloittava pelaaja pelaa 9–18, sen jälkeen 1–8, tässä järjestyksessä. Massalähdöllä kahdella kentällä tämä tarkoittaa: radat 9–18 kentällä A, 1–18 kentällä B ja 1–8 kentällä A, tässä järjestyksessä.
- 3.11.2** Rataa voi pelata vasta, kun edellinen pelaaja on pelannut radan ja poistunut pelialueelta. Tätä sääntöä rikottaessa, lyönnit, jotka on suoritettu liian aikaisin, lasketaan ja rata pelataan alusta uudelleen, kun rata on vapaa. Jokaisen pelaajan tulee olla valmis pelaamaan rataa, kun edellisen pelaajan pallo on ylittänyt rajalinjan oikein.
- 3.11.3** Kullakin radalla peliryhmän ensimmäisellä pelaajalla on 70 sekuntia aikaa suorittaakseen ensimmäisen lyöntinsä. Tämä aikaa alkaa, kun ryhmä saapuu radalle. Ryhmän kaikkiin tuleviin lyönneihin on aikaa 60 sekuntia kuhunkin. Tämä aika alkaa toiselle ja sitä seuraaville lyönneille, kun pallo on pysähtynyt tai tullut radalta pois, seuraavan pelaajan ensimmäistä lyöntiä varten, kun edellinen pelaaja on poistunut pelialueelta. Kahden pelaajan ryhmissä ajan laskeminen alkaa, kun tulos on kirjattu ja pöytäkirjat annettu toiselle pelaajalle.

- 3.11.4** Seuraavaa rataa voidaan pelata, kun peliryhmä on päättänyt pelaamisen edellisellä radalla. Tätä sääntöä rikottaessa lyönnit, jotka on suoritettu liian aikaisin, lasketaan ja rata pelataan alusta uudelleen
- 3.11.5** Peliryhmän tulee siirtyä seuraavalle radalla ripeästi. Ryhmän tulee odottaa radalla, jonka on pelannut loppuun, kunnes seuraava rata on vapaa. Yhdellä radalla voi olla vain yksi peliryhmä.
- 3.11.6** Jos peliryhmä on jäänyt jälkeen muista ryhmistä kierroksen aikana useammalla radalla mistä tahansa syystä, voi tuomari määrätä ensimmäisen ja toisen pelaajan pelaamaan seuraavaa rataa, vaikka kolmas pelaaja ei olisi vielä päättänyt edellistä rataa. Tuomari voi tehdä tämän päätöksen toistuvasti, kunnes ryhmäväli on kurottu umpeen tai ryhmä päättää kierroksensa.
- 3.11.7** Pelaaja ei saa jättää peliryhmäänsä. Ryhmän voi jättää hyvästä syystä vain tuomarin luvalla. Kun pelaajan keskittymisaika on alkanut käydä ko. rataa varten, ei pelaaja voi poistua vessaan. Pelaajan tulee ensin pelata rata loppuun.
- 3.11.8** Yksittäiselle peliryhmälle voidaan myöntää lyhyt tauko poikkeustapauksissa pätevän syyn takia. Tuomari voi päättää annetaanko muiden ryhmien ohittaa heidät.
- 3.11.9** Peliryhmän sisäinen lyöntijärjestys säilyy samana koko kierroksen ajan (poikkeuksena pudotuspelit ja liigaottelut). Jos rataa pelataan väärässä järjestyksessä lyönnit, jotka on suoritettu liian aikaisin, lasketaan ja rata pelataan alusta uudelleen, kun on pelaajan vuoro. Pelijärjestys peliryhmien välillä ja sen lisäksi peliryhmien sisällä tulee noudattaa kilpailun järjestäjän ohjelmaa tai kutsua kierrokselle, jos tuomari ei ole päättänyt jotain muuta (esim. betonin rata 7). Jokaisen kierroksen jälkeen ryhmän sisäinen pelijärjestys tulee muuttaa, ellei kyseessä ole ansaittu järjestys. Ensimmäisenä pelannut siirtyy viimeiseksi, toinen ensimmäiseksi jne.
- 3.11.10** Karsintakierrosten jälkeinen pelijärjestys määräytyy kussakin sarjassa karsintakierrosten tulosten mukaan. Suurimmat tulokset lyöneet lähtevät ensin. Kilpailun jatkovaiheet ja pelitapa tulee ilmoittaa kilpailukutsussa.

3.12 Kilpailun keskeyttäminen ja päättäminen

- 3.12.1** Kilpailun keskeyttämisestä määrää tuomari. Peliä voidaan jatkaa vain tuomarin päätöksellä.
- 3.12.2** Sateen sattuessa peliä tulee jatkaa niin kauan, kuin radat ovat pelattavissa. Jos kilpailua pelataan useammalla kuin yhdellä radalla, tulee keskeyttäminen tehdä yhtä aikaa.
- 3.12.3** Läheisyydessä olevan ukkosen takia kilpailu tulee keskeyttää välittömästi, vaikka ei sataisikaan.
- 3.12.4** Keskeytys on aina välitön. Jos peli on keskeytetty pallon ollessa pelissä, pallo poistetaan radalta, ja paikka merkitään. Käytetty lyöntimäärä merkitään erikseen pelipöytäkirjaan.
- 3.12.5** Pelaajien tulee olla valmiina jatkamaan peliä koska tahansa, ellei ole annettu aikaa pelin jatkamiselle.
- 3.12.6** Peliä ja kilpailua jatketaan, kun tuomari määrää niin. Pelaajien tulee palata radalle, jolla he olivat kilpailun keskeytyshetkellä. Pelaamista ei saa aloittaa ennen kuin tuomari antaa soveltuvan merkin. Peliä jatketaan siitä mihin oli jääty keskeytyshetkellä.
- 3.12.7** Erittäin pitkien keskeytyksen jälkeen tuomari voi antaa luvan lyhyelle harjoittelulle.

- 3.12.8** Kilpailu voidaan päättää, jos olot sitä vaativat. Päätöksen tekee jury tai, jos sitä ei ole, tuomaristo.
- 3.12.9** Kilpailu päätetään aina, jos keskeytys kestää pidempään kuin kilpailulle määritellyt päivät.
- 3.12.10** Jos kilpailu päätetään, huomioidaan vain kierrokset, jotka on saatu pelattua loppuun kunkin sarjan kaikkien pelaajien osalta.
- 3.12.11** Jotta kilpailulle saadaan lopputulokset, tulee kaksi kokonaista pelikierrosta saattaa loppuun kaikkien sarjan pelaajien osalta.
- 3.12.12** Periaatteessa pelaajat eivät ole oikeutettuja osallistumismaksujen palautukseen.

3.13 Apuvälineet

- 3.13.1** Apuvälineiden kuten tähtäyslaitteet, vesivaa'at ja vastaavat välineet, käyttö ja hallussapito ovat kiellettyjä kaikilta henkilöiltä kilpailukentällä kilpailun aikana. Matkapuhelimet ja muut vastaavat laitteet on asetettava äänettömälle, jolloin niistä ei saa kuulua ääntä. Niiden käyttö ei saa häiritä kilpailun kulkua. Kierroksen aikana on ehdottomasti kiellettyä soittaa ja vastaanottaa puheluita.
- 3.13.2** Viilennys- ja lämmitysvälineiden ja pallon ominaisuuksien mittausvälineiden (esim. lämpömittarit, pompukaulukset) käyttö on sallittua.
- 3.13.3** Kilpailuissa saa käyttää pelinuotteja ja muita kirjattuja huomioita (myös elektronisessa muodossa).
- 3.13.4** Tuulisuojina saa käyttää vain siihen tarkoitukseen tehtyjä rakenteita, ei vartaloita. Tuomarikomitean jäsen määrittelee mille radoille ja paikoille tuulisuojat asetetaan. Pelaaja tai valmentaja voi radalla, jolla on tuulisuojat määrätty, siirtää tuulisuojaa tuulen suunnan muuttuessa, mutta suojan tulee olla samassa asemassa koko lyönnin ajan. Radalle, jolle ei ole määrätty tuulisuojaa, ei suojaa saa siirtää ilman tuomarin lupaa. Tuulisuojan tulee olla läpinäkyvä.

3.14 Doping ja muut

- 3.14.1** Kaikenlainen dopingin käyttö on jyrkästi kielletty. Tarkemmat tiedot on määriteltä WMF:n ja Ratagolfliiton anti-doping säädöksissä sekä "World Anti Doping Agency:n säännöissä (WADA-Code), jotka ovat voimassa kaikissa kansainvälisissä ja kansallisissa kilpailuissa.
- 3.14.2** Alkoholien käyttö virallisten harjoitusten ja kilpailun aikana on kielletty kaikilta kilpailuun osallistuvilta henkilöiltä.
- 3.14.3** Alkoholien hallussapito kuin myös tupakointi ja nuuskan käyttö ovat kiellettyjä virallisten harjoitusten ja kilpailun aikana kentällä kaikilta kilpailuun osallistuvilta henkilöiltä.
- 3.14.4** Täsmennyksiä tämän kohdan termeihin:
"kilpailun aikana" tarkoittaa:
Aika kunkin päivän ensimmäisen peliryhmän lähdöstä viimeisen peliryhmän pelin päättymiseen. Mahdolliset äkkikuolemaratkonnat kuuluvat termin "kilpailun aikana" piiriin. Palkintojen jako ei kuulu "kilpailun aikana" termin piiriin.
"kentällä" tarkoittaa:
Rajattu alue, jonka sisällä 18 rataa on sijoitettu. Jos kentällä on selkeästi rajoitettu alue katsojille, se ei

ole "kentällä", mutta tällaisella katsojasaarekkeella tupakointi on kielletty myös katsojilta.

- 3.14.5** Alkoholin vaikutuksen alaisena esiintyminen kilpailuissa tai virallisissa harjoituksissa on kielletty; raja on 0,0 promillea. Testausvälineenä käytetään liittohallituksen hyväksymää alkoholinmittauslaitetta. Sääntö koskee kilpailijoita, tuomareita, toimitsijoita ja johtajia.
- 3.14.6** Kilpailija tai toimitsija on velvollinen vaadittaessa osallistumaan alkoholimittaukseseen. Kieltäytyessään alkoholitestistä henkilö rinnastetaan positiivisen näytön antaneeseen.

3.15 Rangaistukset pelaajille

- 3.15.1** Sääntörikkomuksista peli- ja kilpailusääntöjä vastaan sekä epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä rangaistaan huomautuksilla, varoituksilla ja kilpailusta sulkemisilla. Seuraavat kohdat koskevat pelaajia myös voimassa silloin, kun nämä ovat kentällä valmentajan ominaisuudessa.

- 3.15.2** Tuomarikomitean jäsenet voivat määrätä rangaistuksia pelaajille seuraavasti:

- a) huomautus (A)
- b) huomautus ja 1 rangaistuspiste (A+1)
- c) varoitus ja 2 rangaistuspistettä (B+2)
- d) kilpailusta sulkeminen ja 5 rangaistuspistettä (D+5)

Vaihtopelaajille määrätyt rangaistukset (rangaistuspisteet) lisätään joukkueen tulokseen.

Kunkin tason rangaistus voidaan antaa vain kerran pelaajaa kohti kilpailun aikana.

Rangaistus tulee kirjata pelipöytäkirjaan merkinnöillä "A", "A+1", "B+2" tai "D+5" pelipöytäkirjan etupuolelle. Rangaistuksen syy merkitään pöytäkirjan takapuolelle. Käytettäessä elektronista kirjanpitoa voidaan käyttää vaihtoehtoisia menetelmiä.

Näiden lisäksi pelaajalle tulee rangaistuksesta osoittaa värillistä korttia seuraavasti:

- a) vihreää rangaistuksesta A
- b) mustaa rangaistuksesta A+1
- c) keltaista rangaistuksesta B+2
- d) punaista rangaistuksesta D+5

Kaikki rangaistukset tulee julkistaa kilpailun ilmoitustaululla välittömästi.

Tuomarikomitea voi keskenään päättää näiden 4 rangaistuksen lisäksi ennen varsinaisten rangaistusten antamista suullisten huomautus määrästä (kilpailun pituus huomioiden), merkintänä käytetään a.

Puhtaassa joukkuekilpailussa voidaan langettaa myös joukkuerangaistuksia. Pudotuspeleissä voidaan käyttää erityisiä rangaistussääntöjä. Molemmissa tapauksissa rangaistusjärjestelmä tulee kuvata kilpailukutsussa.

- 3.15.3** Huomautus (A) voidaan tuomita mistä tahansa rikkomuksesta, jota ei ole esitetty kohdissa 3.15.4, 3.15.5 ja 3.15.6. Yleensä se tuomitaan rikkomuksista, jotka on tehty tahattomasti. Jos mikä tahansa rangaistus on jo annettu, pelaajalle tuomitaan rikkomuksesta vähintään seuraava kovempi rangaistus.

- 3.15.4** A+1 rangaistus voidaan tuomita mistä tahansa rikkomuksesta, jota ei ole esitetty kohdissa 3.15.5 ja 3.15.6. Se voidaan tuomita, vaikka pelaajalle ei olisi tuomittu rangaistusta (A) aikaisemmin.

Rangaistus (A+1) tulee tuomita, jos:

- a) pelaajalle on jo tuomittu rangaistus (A)
- b) rikkomus on tehty tarkoituksella tai tuottamuksellisesti, vaikkei pelaaja saa itse hyötyä tai muut pelaajat kärsi haittaa siitä
- c) virhe kirjanpidossa on havaittu allekirjoituksen jälkeen. Rangaistus tuomitaan sekä pelaajalle että kirjurille.

- d) pelaaja lopettaa radan pelaamisen ennen pallon päätymistä kuppiin (poikkeus 6 lyöntiä on jo käytetty) (siirretty B+2 rangaistuksista)
- 3.15.5** "B+2" rangaistus voidaan tuomita kaikista rikkomuksista, joita ei mainittu kohdissa 3.15.6. Se voidaan tuomita, vaikka pelaajalle ei olisi tuomittu rangaistusta "A" tai "A+1" aiemmin.
Rangaistus "B+2" tulee tuomita, jos:
- pelaajalle on jo tuomittu rangaistus (A+1)
 - rikkomus on tehty tarkoituksella siten, että pelaaja itse on saanut siitä hyötyä tai muille pelaajille on aiheutunut siitä haittaa
 - pelaaja on tarkoituksella tai tuottamuksellisesti hyväksynyt väärän tulosmerkinnän pöytäkirjaansa ja tämä voidaan todistaa ilma epäilystä
 - pelaaja vaihtaa sääntöjenvastaisesti palloa radalla tai pelaa pallolla, joka ei ole palloja koskevien sääntöjen mukainen
 - pelaaja käyttää mailla, joka ei ole mailoja koskevien sääntöjen mukainen
 - oman tai muun pelaajan pallon kulkuun on vaikutettu tahallisesti
 - pelaaja on tehnyt muutoksia tai peruuttamattomia merkintöjä ratoihin tai niiden välittömään läheisyyteen
- 3.15.6** "D+5" rangaistus voidaan tuomita kaikista raskaista rikkomuksista, vaikka pelaajalle ei olisi tuomittu mitään rangaistusta aiemmin.
Rangaistus "D+5" tulee tuomita, jos:
- pelaajalle on jo tuomittu rangaistus (B+2)
 - pelaaja pelaa kilpailukiellon alaisena
 - pelaaja on kirjurina tarkoituksellisesti tehnyt väärän tulosmerkinnän pöytäkirjaan ja tämä voidaan todistaa ilman epäilystä
 - pelaaja tekee pöytäkirjaansa merkintämuutoksen ilman kuittauksia ja tämä voidaan todistaa ilman epäilystä
 - pelaaja käyttää loukkaavaa puhetapaa tuomarineuvoston jäseniä, juryn jäseniä, kilpailun järjestäjiä tai liittojen virkailijoita kohtaan
 - pelaaja käyttäytyy väkivaltaisesti
 - pelaaja keskeyttää kilpailun ilman syytä ja/tai päätuomarin hyväksyntää
 - pelaaja tupakoi tai käyttää nuuskaa kenttäalueella, käyttää tai pitää hallussaan tai pelaa alkoholin vaikutuksen alaisena kilpailun aikana.
- 3.15.7** Kilpailusta suljetun pelaajan tulee poistua kilpailualueelta välittömästi.
- 3.15.8** Jokainen kilpailusta sulkeminen aiheuttaa kyseiselle pelaajalle kilpailukiellon kaikilla tasoilla. Kilpailukiello kestää yleensä neljä viikkoa. Kilpailukiello alkaa kilpailua seuraavana päivänä. Pidempiä kilpailukieltoja voidaan antaa seuraavasti:
- 8 viikkoa kilpailukiellon alaisena pelaamisesta
 - 8 viikkoa tuomaristoon, juryyn järjestäjiin tai liittojen virkailijoihin kohdistuneesta hyökkäävästä kielenkäytöstä
 - 3 kuukautta todistettavasta tarkoituksellisesta väärästä pöytäkirjamerkinnästä
 - 6 kuukautta huumeiden tai alkoholin käytöstä tai tupakoinnista kenttäalueella kilpailun aikana
 - 1 vuosi väkivaltaisesta käyttäytymisestä
 - kilpailukiellot doping-aineiden käytöstä tehdään WADA-koodin ja WMF:n anti-doping sääntöjen mukaisesti.
- 3.15.9** Kilpailukiellon saaneen pelaajan kansalliselle liitolle ja seuralle tulee ilmoittaa kilpailukiellosta sekä kiello tulee julkistaa. Suomessa kansallisen kilpailun osalta asetusta kilpailukiellosta ilmoittaa liitto WMF:n urheilutoimenjohtajalle.
Mikä tahansa pelaajalle jäsenmaan tai kansainvälisen järjestön määräämä pelikiello on voimassa

maailmanlaajuisesti koko määräaikansa ajan tai kattaa myös toimimisen virallisena osallistujana kilpailuun.

3.16 Rangaistukset valmentajille

- 3.16.1** Sääntörikkomuksista peli- ja kilpailusääntöjä vastaan sekä epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä rangaistaan huomautuksilla, varoituksilla ja kilpailusta sulkemisilla. Seuraavat kohdat koskevat valmentajia ja muita joukkueen virallisia jäseniä silloin, kun nämä ovat kentällä toimimassa.
- 3.16.2** Tuomarikomitean jäsenet voivat määrätä rangaistuksia valmentajille seuraavasti:
- huomautus (taso 1)
 - kentältä poisto kilpailupäivän loppuun saakka (taso 2)
 - kentältä poisto kilpailun loppuajaksi (taso 3)
- Kunkin tason rangaistus voidaan antaa vain kerran valmentajaa kohti kilpailun aikana.
Rangaistuksesta tulee valmentajalle osoittaa värillistä korttia seuraavasti:
- vihreää tasosta 1
 - keltaista tasosta 2
 - punaista tasosta 3
- Kaikki rangaistukset tulee julkistaa kilpailun ilmoitustaululla välittömästi.
Tuomarikomitea voi keskenään päättää näiden 3 rangaistuksen lisäksi ennen varsinaisten rangaistusten antamista suullisten huomautusten määrästä (kilpailun pituus huomioiden).
- 3.16.3** Huomautus (taso 1) voidaan tuomita mistä tahansa rikkomuksesta, jota ei ole esitetty kohdissa 3.16.4 ja 3.16.5.
- 3.16.4** Valmentajan poisto kentältä kilpailupäivän loppuun saakka (taso 2) voidaan tuomita mistä tahansa rikkomuksesta, jota ei ole esitetty kohdissa 3.16.5. Se voidaan tuomita, vaikka pelaajalle ei olisi tuomittu rangaistusta (taso 1) aikaisemmin.
Rangaistus (taso 2) tulee tuomita, jos:
- valmentajalle on jo tuomittu rangaistus (taso 1)
 - rikkomus on tehty tarkoituksella ja siitä on aiheutunut haittaa kenelle tahansa pelaajalle tai valmentajalle.
 - valmentaja on vaikuttanut kenen tahansa pelaajan pallon kulkuun tarkoituksellisesti.
 - valmentaja on tehnyt muutoksia tai peruuttamattomia merkintöjä ratoihiin tai niiden välittömään läheisyyteen.
- 3.16.5** Valmentajan poisto kentältä kilpailun loppuajaksi (taso 3) voidaan tuomita mistä tahansa raskaasta rikkomuksesta, vaikka valmentajalle ei olisi tuomittu rangaistusta (taso 1 tai 2) aiemmin.
Rangaistus (taso 3) tulee tuomita, jos:
- valmentajalle on jo tuomittu rangaistus (taso 2)
 - valmentaja käyttää loukkaavaa puhetapaa tuomarineuvoston jäseniä, juryn jäseniä, kilpailun järjestäjiä tai liittojen virkailijoita kohtaan.
 - valmentaja käyttäytyy väkivaltaisesti.
 - valmentaja tupakoi tai käyttää nuuskaa kenttäalueella, käyttää tai pitää hallussaan tai valmentaa alkoholin vaikutuksen alaisena kilpailun aikana.
- 3.16.6** Kentältä kohtien 3.16.4 ja 3.16.5 nojalla poistettua valmentajaa ei korvata muulla henkilöllä ja tämän valmentajanauha pysyy päätuomarin hallussa kentältäpoistoajan loppuun.
- 3.16.7** Kentältä kohtien 3.16.4 ja 3.16.5 nojalle poistettu valmentaja ei saa vaikuttaa peliin millään tavalla myös

kentän ulkopuolelta tai katsomosta rangaistuksen loppuun saakka.

- 3.16.8** Jokainen kilpailusta sulkeminen aiheuttaa kyseiselle valmentajalle kilpailukiellon kaikilla tasoilla. Kilpailukiello kestää yleensä neljä viikkoa. Kilpailukiello alkaa kilpailua seuraavana päivänä. Pidempiä kilpailukielloja voidaan antaa seuraavasti:
- a) 8 viikkoa kilpailukiellon alaisena pelaamisesta tai valmentamisesta
 - b) 8 viikkoa tuomaristoon, juryyn järjestäjiin tai liittojen virkailijoihin kohdistuneesta hyökkäävästä kielenkäytöstä
 - c) 6 kuukautta huumeiden tai alkoholin käytöstä tai tupakoinnista kenttäalueella kilpailun aikana
 - d) 1 vuosi väkivaltaisesta käyttäytymisestä.
- 3.16.9** Kilpailukiellon saaneen valmentajan kansalliselle liitolle ja seuralle tulee ilmoittaa kilpailukiellosta sekä kiello tulee julkistaa. Suomessa kansallisen kilpailun osalta asetusta kilpailukiellosta ilmoittaa liitto WMF:n urheilutoimenjohtajalle.
Mikä tahansa valmentajalle tai joukkueen jäsenelle jäsenmaan tai kansainvälisen järjestön määräämä pelikiello on voimassa maailmanlaajuisesti koko määräaikansa ajan tai kattaa myös toimimisen virallisena osallistujana kilpailuun.

3.17 Protestit

- 3.17.1** Protestit tuomarin toimintaa vastaan on tehtävä kirjallisesti 15 minuutin kuluessa seuran virallisen edustajan toimesta kilpailun jurylle. Protesti tulee tehdä kirjallisena ja siinä on lyhyesti kuvattava päätös ja ne seikat, joiden vuoksi päätökseen ei olla tyytyväisiä. Juryn tulee käsitellä protesti mahdollisimman nopeasti.
- 3.17.2** Protestit pudotuspelissä tulee jättää ja käsitellä ennen kuin peliä jatketaan seuraavalla radalla.
- 3.17.3** Juryn päätökset ovat lopullisia.
- 3.17.4** Tuloluetteloa koskevat protestit tulee jättää kilpailun järjestäjälle ja kilpailun johtajalle 7 päivän kuluessa kilpailun päättymisestä. Kilpailun johtajan päätös protestista on lopullinen.

4 JURY

- 4.1** Juryn asettaminen
Kaikkiin liiton vahvistamiin kilpailuihin tulee asettaa jury, jonka valinnan tekee kilpailupaikalla olevat liittohallituksen jäsenet. Muussa tapauksessa tuomari ja kilpailun järjestäjä yhdessä valitsevat juryn.
- 4.2** Juryn koko
Juryn koko SM-kilpailuissa on viisi (5) henkeä ja muissa kansallisissa kilpailuissa kolme (3) henkeä. Tuomari ei saa olla juryn jäsen, mutta on oikeutettu olemaan läsnä juryn kokoontuessa.
- 4.3** Juryn toimenkuva
Juryn toimenkuvaan kuuluu:
- A) Käsitellä kilpailussa jätetyt protestit ja antaa niihin vastaus mahdollisimman nopeasti.
 - B) Päättää mikä tulos annetaan pelikelvottomasta radasta.
 - C) Määrätä sadetaukojen pituus sekä pelitavan muutokset sateen estäessä suunnitellun tavan.
 - D) Kaikki muut vastaavat seikat, joista ei ole erityisiä sääntöjä.

5 TUOMARIOHJESÄÄNTÖ

- 5.1.1** Tuomarin on kilpailun alusta lähtien keskityttävä kokonaan tehtäväänsä. Hän ei saa toimia esim. kuuluttajana tai muissa kilpailukanslian tehtävissä, ellei häntä tarvita tulosongelmien tai vastaavien selvittämiseen.
- 5.1.2** Tuomarin tehtävä on valvoa aktiivisesti, että voimassa olevia sääntöjä noudatetaan. Tuomarin tulee olla neutraali toimiessaan tuomarina kilpailukentällä eikä itse voi poiketa säännöistä. Tuomari(t) voivat päättää kaikista asioista koskien sääntöjä ja säädöksiä, ellei niitä ole varattu jollekin muulle toimielimelle. Tuomarilla on oikeus antaa rangaistuksia sääntöjen mukaisesti. Päätökset tuomioista tulee tehdä nopeasti ja päättäväisesti.
- 5.1.3** Vähintään yhden tuomarin tulee olla koko ajan kentällä valvomassa kentän tapahtumia. Havaitessaan sääntörikkomuksen, tulee tuomarin toimia välittömästi.
- 5.1.4** Jos on epäselvyyttä tapahtumien kulusta, tuomarin tulee keskustella peliryhmän muiden pelaajien kanssa ennen tuomion antamista. Muita mahdollisia todistajia voidaan kuulla, mutta päätöksen tekee tuomari.
- 5.1.5** Päätuomarin tulee olla kilpailupaikalla vähintään 30 minuuttia ennen päivän ensimmäistä lähtöä. Tuomarin tuomivalta päättyy 30 minuuttia pelaamisen loputtua, tai kun mahdolliset protestit on käsitelty.
- 5.1.6** Jos tuomareita on useampi, tulee tuomareiden pitää palaveri ennen kilpailun alkua, mieluusti kilpailua edeltävänä päivänä.
Palaverin aiheita ovat mm.:
- Tuomitsemislinja
 - poikkeavat radat
 - tuomitsemislinjan yhtäläisyys ja ankaruus
 - Kommunikointi tuomareiden kesken sekä pelaajien kanssa
- 5.1.7** Päätuomari vastaa siitä, että seuraavat tehtävät on hoidettu:
- Harjoitteluajan päätyttyä ennen ensimmäisen peliryhmän lähtöä, radat on puhdistettu. Radat ja esteet tulee olla mahdollisuuksien mukaan kuivia. Kaikki vesi on poistettava kupeista.
 - Irtonaiset esteet tulee olla merkintöjensä mukaan oikein asetettuja, Jos jossain radassa on verkko, tulee se tarkastaa ylimääräisten reikien osalta.
 - Aloitusalue, siirto- ja rajalinjat ovat täydelliset ja selkeästi näkyvissä.
 - Viat pitää hoitaa välittömästi. Tarvittaessa kilpailun järjestäjä voi kutsua ulkopuolista apua. Virheelliset merkinnät radalla tai radan vieressä tulee poistaa tai tehdä tunnistamattomiksi.
 - Sääolojen muuttuessa, tulee tehdä päätös kilpailun aloittamisajankohdasta.
 - Päätökset kilpailun keskeyttämisestä sekä muutokset kilpailun aikatauluun.
 - Päätuomari voi nimetä ratatuomareita, joille voidaan antaa tehtäviä mutta jotka eivät voi toimia varsinaisen tuomarin ominaisuudessa.
 - Päätuomarin tulee ilmoittaa normaalista poikkeavista käytännöistä, kuten jonkin radan tuomitsemisesta tavallisesta poiketen.
- Päätuomari voi delegoida tehtäviä muille tuomareille. Lyhyiden taukojensa ajaksi päätuomarin tulee nimetä sijainen, se ei kuitenkaan vapauta päätuomaria vastuusta.
- 5.1.8** Vioista tulee informoida päätuomaria välittömästi. Jos niitä ei ole poistettu, pelaaja voi protestoida tästä päätuomarille ennen kilpailun alkua. Jos näin ei tapahdu, kenttä katsotaan tulleen hyväksytyksi kilpailulle.
- 5.1.9** Erytystä huomiota tulee kiinnittää, että kilpailun viimeisetkin peliryhmät saavat pelata häiritsemättä.

- 5.1.10** Kun kilpailukansliassa saadaan tulosluettelo valmiiksi, tuomarin on tarkastettava, ettei siinä ole virheitä. Hänen ei tarvitse suorittaa tarkistuslaskentaa, vaan valvoa, että sääntöjä tasatulosten kohdalta on sovellettu oikein.
- 5.1.11** Tuomarin on toimitettava viimeistään kilpailua seuraavana päivänä kilpailu- ja sääntövaliokunnalle kilpailua koskeva raportti. Raportissa hänen on mainittava tärkeimmät tapahtumat ja tuomiot. On tärkeää, että tuomari kertoo raportissaan, jos hänen on jostain syystä täytynyt poiketa säännöistä tai jos hän on käyttänyt uusia tuomioperusteita. Näin liittohallitus saa ajoissa tietää mahdollisista sääntöjen tulkintavaikeuksista.
- 5.1.12** Tuomareiden tulee käyttää urheilullisia asusteita.

Seuraavat liitteet ovat osa ratagolfin kilpailu- ja pelisääntöjä:

Betonin ratasäännöt

Eterniitin ratasäännöt

Huovan ratasäännöt

MOS-ratasäännöt

Ratojen yhdenmukaistamissäännöt

Kenttien hyväksymissäännöt

Anti-doping säädökset

Pallojen yhdenmukaistamissäädökset