



Aikataulun suunnitteluperusteista

Ratakapasiteetin hakuohje kuvaa näitä samoja asioita. Ohje löytyy Väjän ohjeluetelosta:
https://julkaisut.vayla.fi/pdf7/rautatieohjeet_web.pdf

Pelivara

- Pelivaraprosentti kuvaa, kuinka paljon aikataulussa on "ilmaa" verrattuna teoreettiseen minimiajoaikaan
 - Jos junan Sn on 120, sen aikataulussa ei voi olla koko matkalla keskinopeutena 120 km/h
 - Junan kiihdyttäminen ja hidastaminen vie aikaa, matkalla voi tulla eteen ylimääräisiä hidastuksia. Junan "ketteryys" riippuu tietysti mm. junan pituudesta ja painosta. Yksinäinen työkone kulkee merkittävästi ripeämmin kuin 4000 tonnia painava tavarajuna
- Pelivaran pitäisi olla vähintään 10 %, tavaraliikenteessä mielellään 20 %
 - Joskus, varsinkin vetureilla, pelivara kompensoi aikataulun aikalisät pysähdyksille ja kiihdytyksille.

Kiireellinen haettava aikataulu - VR-Yhtymä Oy: Reitti -

Perustiedot	Reitti	Kalustotiedot	Aikatiedot	Muut tiedot
Junanumero *	<input type="text"/>			Ske
Junalaji	<input type="text"/>			Infr
Junatyyppi *	Ei valittu			Erik
Lähiliikenteen linjatunnus *	<input type="text"/>			Erik
Nopeusprofiili *	Sn akselipaino 16,0 t			Erik
Prioriteetti	Ei valittu			Kulj
Pelivara (%) *	20			(Nä
Suunniteltu jatkojuna	<input type="text"/>			
Aikataulutyyppi	Yksittäiset päivämäärät			(Mä

Yksittäiset päivämäärät

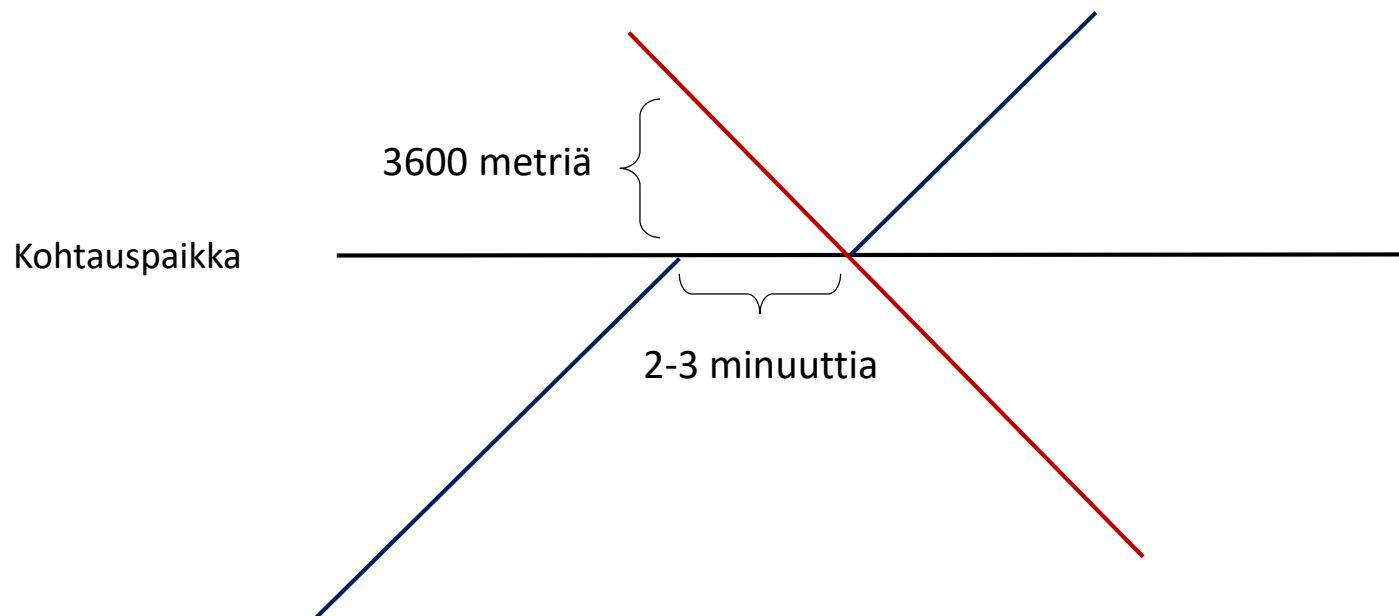
Junakohtaukset

- Junakohtaukset ja toisen junan päästäminen ohi ovat mahdollisia vain liikennepaikoilla, joilla on *sivuraiteita* – puolenvaihtopaikka tai välisuojustuspiste ei käy!
- Varmista, että liikennepaikalla on riittävän pitkä sivuraide junakohtausta varten ja raiteita on riittävästi vapaana
- Pelivara ei aina riitä pysähtymiseen ja kiihdyttämiseen kuluvaan aikaan, etenkin jos juna joutuu pysähtymään tiheästi
 - Tavarajunalla kestää n. kolme minuuttia pysähtyä ja kolme minuuttia kiihdyttää uudelleen (yhteensä kuusi minuuttia) verrattuna tilanteeseen, että juna ohittaa paikan pysähtymättä

Kun kohdattavana on 200 km/h kulkeva juna, kannattaa varata mieluummin liikaa kuin liian vähän aikaa sivulle menoon.

Junakohtaukset

- Junan pitää ehtiä ajoissa sivuun, jotta kohdattavan junan ei tarvitse turhaan hidastaa

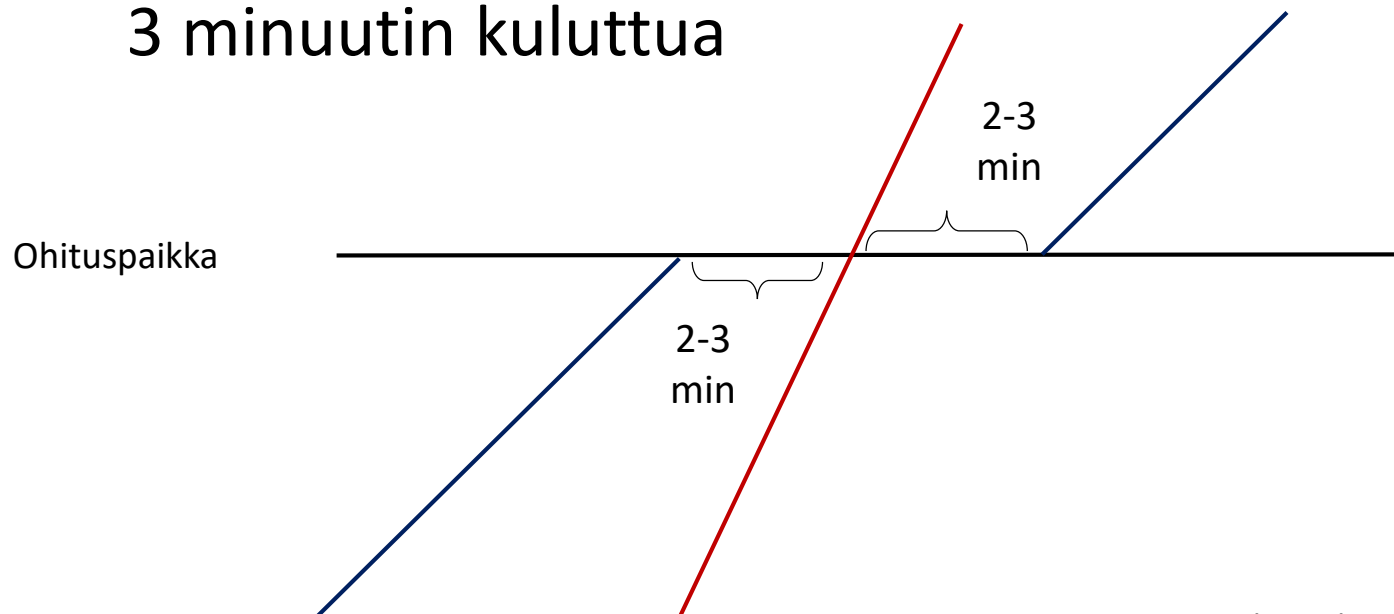


JKV välittää tietoa enintään 3600 metriä etukäteen

Junan saapumisen jälkeen voi kulua vielä minuutti ennen kuin turvalaitos mahdollistaa kulkutien vastakkaiseen suuntaan (ohiajovaran hidastettu purkautuminen)

Toisen junan päästäminen ohi

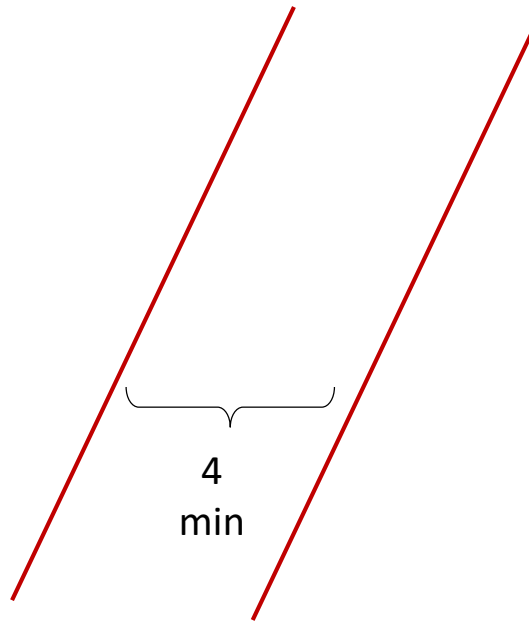
- Toisen junan päästämässä ohi pätee käytännössä samat ohjeet kuin junakohtauksissa
- Toisen junan perään ei voi kuitenkaan lähteä välittömästi, vaan radan suojustuksesta ja ohittavan junan nopeudesta riippuen aikaisintaan 2-3 minuutin kuluttua



Kun takana on 200 km/h kulkeva juna, kannattaa sivulle menevälle junalle varata mieluummin liikaa kuin liian vähän aikaa päästä pois jaloista.

Junien kulkeminen peräkkäin

- Jotta junat voivat kulkea peräkkäin hidastamatta toisiaan, pitäisi niiden välillä olla tiheästi suojastetulla radalla n. neljä minuuttia



Ylimääräiset pysähdykset

- Hakemuksissa on usein ei-kaupallisia pysähdyksiä liikennepaikoilla, joilla ei ole lainkaan vastaantulevaa liikennettä (vanha aikataulupohja?!)
- Jos näitä on useita ja jokainen on monta minuuttia pitkä, kulkee juna helposti merkittävästi etuajassa, mikä saattaa sotkea liikennetilannetta. Ns. turhat pysähdykset myös ”syövät kapasiteettia” muilta junilta/vaihtotöiltä ja ratatöiltä!
- Pysähdykset ovat OK, jos on hakuvaiheessa jo tiedossa, että kulkuun tulee pysähdystä hyödyntävä juna, mutta muuten ylimääräiset pysähdykset tulisi poistaa hakemuksista
 - Jos tiedossasi on, että ollaan suunnittelemassa myös vastaantuleva juna, laita siitä tieto käsittelijälle sille varattuun kenttään.