



NM Snøkite 2026

Kite Cross - Regler og Konkurransformat





Forord

Race i snøkiting handler om fart, strategi og presisjon, der utøverne utfordres til å mestre både vind og terreng. Målet er å kåre den raskeste og mest komplette utøveren, og å styrke race som en sentral gren i norsk snøkiting.

Sammendrag - Regler og Konkurransformat

- Alle kan delta, uavhengig av medlemskap i klubber og idrettsforeninger.
- Utøvere må ha gyldig forsikring som dekker både fritid og konkurranse.
- Minimumsalder for deltakelse er 15 år (med foresattes samtykke for mindreårige).
- For NM-status kreves minimum tre startende og tre godkjente heat per klasse.
- Sikkerhet, fair play og respekt for konkurrenter og arrangører er grunnpilarene i arrangementet.

Objekter:

- Start-/mål-linje (ca. 100m bred)
- 4-5 porter/rundingsbøyer (10m brede)

Klasser

Ski Herre	Ski Kvinne
Snowboard Herre	Snowboard Kvinne
Junior (U. 18)*	

* dersom det er minimum 3 påmeldte i den respektive klassen.

Konkurransformat

- Rundbane med opptil 5 rundingsporter.
- Racet vil være et bestemt antall runder som skal seiles. For å få et resultat i heatet må man ha passert mållinjen minst én gang. Banens utforming vil bli informert om på **racemeeting**.

Kontaktpersoner

Tittel	Navn	Mobilnummer	Kontakt ang.
Sekretæriatet	Anders Wettre	+47	Konkurransespesifikke henvendelser
Redningsenheten (HMS)	Håkon Sæther	+47 476 49 608	Nødsituasjoner
Race master	Henrik Jacobsen	+47 451 64 405	



*** NB: Lagre nummeret til sekretæriet og redningsenheten!**
Konkurransgeområde:

OMRÅDEKART HER

- Et avgrenset konkurransgeområde på ca 4*4 km.
- Dommertelt upwind (lo) for start-/mål-linje.
- Riggeområde på sørsiden av Klettjønna (vannet nord for leirskolen, se områdekart).



Innholdsfortegnelse

1 Generelt	5
1.1 Hierarki	5
1.2 Konkurranseorganisering	5
1.3 Klasser	7
1.4 Racemeeting	7
2 Deltakelse og Forsikring	8
2.1 Rett til å delta	8
2.2 Forsikring	8
3 Sikkerhet	9
3.1 Problemer, Skader og Assistanse under konkurranse	10
4 Konkurranssområde og Startprosedyre	11
4.1 Rigge- og konkurranse- område	11
4.2 Startprosedyre	12
5 Regler	14
5.1 Fairplay	14
5.2 Utstyrspesifikasjon	14
5.3 Konkurranseregler	15
6 Forandringer før og under race	17
6.1 Avlysning	17
7 Straff for brudd på regler/fairplay	18
8 Protest	20
9 Startliste og Resultater (lenke)	20
9.1 Resultatliste	20

1 Generelt

- Reglene er lagd med den hensikt at de skal være lette å forstå, samtidig som de skal være enkle å forholde seg til i en konkurranse.
- I bakgrunn av at ikke alle situasjoner kan reguleres på forhånd, forventes det at utøverne viser godt skjønn og fair play i alle tilfeller.
- Manglende utøvelse av fair play kan medføre straff etter juryens vurdering.
- Deltar du ikke i et påmeldt heat, plikter du å varsle sekretariatet om dette før start av gjeldende heat.
- Reglene gjelder fra rødt flagg går opp i startsekvensen.

1.1 Hierarki

Hieraki	
Jury	Består av en <i>konkurransejury</i> og en <i>konkurranseansvarlig</i> . Juryen skal ha minimum tre medlemmer, mens den konkurranseansvarlige har det endelige ansvaret for beslutninger ved konflikter og endringer.
Racemeeting	Racemeeting er et informasjonsmøte der juryen formidler nødvendige opplysninger om konkurransens gjennomføring og praktiske forhold.
Race dokumentet	Dokumentet beskriver de grunnleggende retningslinjene, og eventuelle endringer i gjennomføringen vil bli formidlet på racemeeting.

1.2 Konkurransorganisering

Hver konkurranse skal ha en organisasjonsgruppe bestående av:

Organisasjonsgruppe	
Racemaster	Racemaster valgt av NTNUI-Kite. Konkurransansvarlig.
Jury	En jury bestående av tre eller flere(oddetall) jurymedlemmer. Minst en av medlemmene skal være en utøver. Skal overvåke at utøverne og arrangørene opprettholder regler, og gi eventuell straff.
Flaggdommere	Minimum en per rundingsmerke
Sekretariat	Dette kan bestå av en eller flere personer og kan ikke være en deltager. Sekretariatet skal alltid være tilgjengelig på en telefon, holde oversikt over deltakerne, samt oppdatere samtlige om nødvendig informasjon.
Dommerpanel	Gjelder kun Air-games. 3 dommere + Racemaster.



1.3 Klasser

Klasser	
Ski Herre	Ski Kvinne
Snowboard Herre	Snowboard Kvinne
Junior (U. 18)*	

* dersom det er minimum 3 påmeldte i den respektive klassen. Racemaster har det endelige ordet.

For at en klasse skal være gyldig og oppnå NM-status, må følgende krav være oppfylt:

- Det må være minimum tre startende deltakere i klassen for at heatet skal være gyldig. Klasser med færre enn tre startende vil ikke gi NM-status.
- Arrangøren står fritt til å la flere eller alle klasser starte samtidig, dersom forholdene tillater det.
- Arrangøren kan også velge å opprette juniorklasser, eller la juniorutøvere (under 18 år på konkurransedato) delta i de respektive dame- eller herreklassene.

1.4 Racemeeting

Alle konkurransedager skal det gjennomføres et racemeeting. Alle deltagere har møteplikt og kan nektes å starte ved uteblivelse. Racemaster har ansvaret for gjennomførelse av racemeeting. Det første bør være grundig med alle punkter. Deretter holder det med vær, bane, tidspunkt for start og å endre forandringer. Hold gjerne racemeeting en periode under frokosten.

Racemeeting skal inneholde

- Presentasjon racemaster og konkurranseledelse
- Valg av jury
- Oversikt over riggeområdet og banen.
- Gjennomgang av konkurranse regler
- Gjennomgang av sikkerhet og spesielle forhold
- Gjennomgang av værvarsel
- Tidspunkt(er) for start



2 Deltakelse og Forsikring

2.1 Rett til å delta

- Alle kan delta i NM i Snøking, uavhengig av medlemskap i klubb.
- Deltakere plikter å sette seg inn i og følge gjeldende regler og sikkerhetsforskrifter.
- Utøvere som ikke signerer ansvarsfraskrivelsen, kan ikke delta i konkurransen.
- Utøvere under 18 år må ha skriftlig samtykke fra foresatt for å delta.
- Minstealder for deltakelse er 15 år fra arrangementets startdato.

Utenlandske deltakere

- NM er åpent for utenlandske utøvere.
- De teller med i kravet til minimum antall startende for NM-status.
- Utenlandske utøvere føres på en separat resultatliste og inngår ikke i den nasjonale NM-rangeringen.

2.2 Forsikring

- **Hver deltaker skal ha gyldig forsikring som dekker:**
 - personskade på seg selv
 - skade og ansvar overfor tredjepart
 - både fritids- og konkurranseaktiviteter
- **Arrangøren:**
 - har ikke ansvar for skade på utøvere eller tredjepart
 - vil ikke kontrollere individuell forsikring, men forsikring bekreftes gjennom signert ansvarsfraskrivelse
- Arrangøren skal ha gyldig arrangørforsikring for konkurransen.

3 Sikkerhet

Sikkerhet er høyeste prioritet under NM i Snøkite. Alle utøvere og arrangører plikter å bidra til at konkurransen gjennomføres på en trygg og ansvarlig måte.

Utøverens ansvar

Utøveren skal:

- Tilpasse kjøringen etter forholdene og vise hensyn til andre.
- Selv vurdere om vedkommende behersker forholdene racet arrangeres i.
- Være kjent med banen, snøforhold, hindringer og publikums plassering.
- Gjøre sitt beste for å unngå ulykker og farlige situasjoner.

Sikkerhetsutstyr for utdøver

Utstyr	Krav	Kommentar
Hjelm	Påbudt	Skal brukes under alle heat
Hansker/ Votter	Påbudt	For beskyttelse mot kulde og fall
Kite med release-system	Påbudt	Må raskt kunne kobles fra trapesen, legge kiten 'død' og fortsatt være festet til utøver
Egen mobiltelefon	Påbudt	Telefonen skal være påslått, med sekretariatet og redningsenheten sitt nummer lagret.
Ryggskinne / Knebeskyttere	Anbefalt	Øker sikkerheten ved fall

Utøvere uten tilstrekkelig utstyr kan bli nektet start.

Sikkerhetsberedskap

Det skal alltid være tilgjengelig en redningsenhet som kan hente og transportere en skadet person ved hjelp av snøskuter med slede. Enheten har radiokontakt med Racemaster under hele konkurransen, samt mulighet til å kontakte 113-sentralen ved behov.

Flaggdommere

Arrangøren skal ha minst én flaggdommer plassert ved hvert rundingsmerke. Flaggdommerne skal ha radiokontakt med Racemaster under hele arrangementet.

Varsling og rapportering

- En utøver som er registrert, men ikke ønsker å delta, skal informere sekretariatet før start.
- En utøver som bryter underveis, skal umiddelbart varsle flaggdommer eller sekretariat.



Prosedyre ved plutselig uvær

Ved plutselige værendringer eller nødsituasjoner:

1. Rigg ned kiten umiddelbart.
2. Gå til nærmeste flaggdommer, rundingsflagg eller start-/målområde.
3. Alle tilstedeværende skal registreres, og navn rapporteres til sekretariatet.
4. Deltakerne skal gå samlet til trygg plass, eller vente på å bli hentet med snøskuter.
5. Dersom området mangler flaggdommer, skal en deltaker kontakte sekretariatet for videre instruks.

3.1 Problemer, Skader og Assistanse under konkurranse

For å sikre trygg og rettferdig gjennomføring gjelder følgende retningslinjer ved problemer eller skader under et heat:

Assistanse

- Hjelp fra tilskuere eller personer som ikke deltar i heatet medfører DNF (Did Not Finish).
- Utøvere kan motta hjelp fra andre deltakere i samme heat uten å bli straffet, for eksempel ved å snu kiten eller løse en situasjon.
- En utøver kan ikke nekte å motta hjelp fra førstehjelpsenheten dersom situasjonen krever det.

Varsling av behov for hjelp

- En utøver som trenger assistanse og er i stand til å varsle, skal vinke med begge armer strakt over hodet i kryss.
- Dersom utøveren ikke lenger trenger hjelp, men ser at andre er på vei for å bistå, skal dette markeres med én strak arm med knyttet hånd.
- Andre deltakere plikter å bistå dersom de ser at en utøver er skadet eller trenger umiddelbar hjelp.

Kite og baneområde

- Dersom kiten blir liggende nede og ikke kan startes igjen, skal utøveren, når det er trygt og uten å hindre andre, forlate konkurranseområdet så raskt som mulig.



4 Konkurranssområde og Startprosedyre

4.1 Rigge- og konkurranse- område

Riggeområdet skal være definert og brukes til opprigging/nedrigging samt oppbevaring av kiter under konkurransen. Kiten skal oppbevares med liner samlet opp på baren.

OMRÅDEKART HER



4.2 Startprosedyre

Startprosedyren skal sikre rettferdig og tydelig start for alle deltakere. Alle signaler gis med flagg og lyd fra startriggen.

Startsignaler					
	Signal	Flagg	Tid før start	Lydsignal	Betydning
1	Varsel	Rødt flagg opp	15 min	Ett kort	Deltakerne forbereder seg. Banen kan inspiseres.
2	Klart for start	Gult flagg opp	4 min	Ett kort	Alle skal være klare. Forhold og utstyr sjekkes.
3	Ett minutt	Gult flagg ned	1 min	Ett langt	Starten nærmer seg – alle skal være klare til å krysse linjen.
4	Start	Grønt flagg opp	0	Ett kort	Starten er gyldig. Racet er i gang.

Tyvstart

- Dersom en utøver krysser startlinjen før startsignalet, regnes dette som tyvstart.
- Utøveren må da vende tilbake og krysse linjen på nytt for å få gyldig start.
- Unnlatelse av dette fører til DSQ (diskvalifikasjon) i heatet.

Startlinje

- Startlinjen kan endres helt frem til rødt flagg heises.
- Etter dette er linjen fast og gjeldende.

Uteblivelse fra start

- Deltakere som ikke har startet innen tre minutter etter startsignalet, registreres som DNS (Did Not Start).

1. Før start

1. Startlinjen er en merket eller tenkt linje mellom to flagg, merker el.
2. Startlinjen bør settes opp med tanke på å unngå konflikter mellom utøverne.
3. Utøveren plikter aktivt å unngå kollisjoner og farlige situasjoner før start
4. Når rødt flagg er oppe og fram til startsignalet gis, er det **ikke** lenger lov til å krysse startlinjen.
5. Når gult flagg er oppe og fram til start er det **ikke** lov til å legge kiten i hvileposisjon på bakken. Den skal være i luften såfremt det ikke har skjedd et uhell el.
6. Det er valgfritt om utøveren vil bevege seg eller stå stille i startfeltet fram til startsignalet gis.

Ved brudd på pkt 4 må utøveren forlate startfeltet fremover, runde et av startmerkene på utsiden, og komme inn i startfeltet på nytt som bakerste utøver. Følges ikke prosedyren ved et brudd på startlinjen vil man bli diskvalifisert fra heatet.

Husk at race reglene gjelder fra rødt flagg går opp i startsekvensen.



Brudd på pkt 5 kan medføre diskvalifikasjon fra heatet

2. Starten

1. Starten går når grønt flagg heves og lydsignal gis. Høres ikke lydsignalet av utøveren, skal man følge flaggsignalet.
2. Det er det av utøverens kropp, ski eller snowboard som først bryter startlinjen som regnes som start. Kiten kan være over startlinjen ved start.
3. Ved tyvstart, må den eller de det gjelder vende tilbake til start uten å hindre de andre utøverne. Utøveren som har tyvstartet må runde et av startflaggene på utsiden, og startstreken krysses på nytt fra korrekt side. Ved tyvstart hvor utøveren ikke er klar over at en tyvstart er utført, og/eller fortsetter uten å gjøre en restart, vil bli diskvalifisert. Man vil da få resultatet DSQ i heatet. Det gis ikke noe ekstra lydsignal ved tyvstart.
4. En utøver som passerer startlinjen senere enn 3 min etter at startsignalet er gitt vil få DNF i heatet



5 Regler

5.1 Fairplay

1. Ikke å bruke ufint ordbruk mot andre utøvere under heatet
2. Ikke sperr andre utøvere med din egen kite
3. Blir du tatt igjen med en runde eller mer, hvis ekstra hensyn
4. Rop til de rundt deg om hva du har tenkt å gjøre. For eksempel "hold kiten din lavt. Jeg tar deg igjen på upwind(lo) side".
5. Ikke press andre inn i farlige situasjoner selv om du har forkjørsrett.

5.2 Utstyrspesifikasjon

1. Spesifikasjon for kite og liner

- 1.1. Både håndtak og bar kan benyttes.
- 1.2. Den maksimale lengden på liner er 30 meter fra bar/håndtak til nærmeste del av selve kiten.
- 1.3. Ingen begrensing på størrelse eller type kite. Prototyper kan også benyttes.
- 1.4. Liner i Kevlar, metall eller liknende materialer er ikke tillatt.
- 1.5. Kiten skal ha et fungerende sikkerhetssystem som tillater at kiten legger seg "død", mens den fremdeles er festet til utøveren (med safety-leash).

2. Spesifikasjon for utøveren

- 2.1. Utøveren skal benytte hjelm og hansker/votter.
- 2.2. Det er ingen begrensinger på lengde og bredde på ski og snowboard.

3. Startnummer og [EQ-chip](#)

- 3.1. Startnummeret og skal sitte synlig og godt lesbart under hele konkurransen. Skal alltid bæres av utøveren når man beveger seg i konkurranseområdet.
- 3.2. Det skal ikke festes annen reklame til startnummeret enn det som er godkjent av arrangøren.
- 3.3. EQ-chippen skal være festet på utøverens venstre fot, rett over skoen på innsiden av buksen.
- 3.4. EQ-chippen skal være på under hele konkurransen, og skal ikke fjernes før konkurransen offisielt er avsluttet.

5.3 Konkurranseregler - Race

§1 – Rundingsmerker

- Banen består av rundingsmerker som skal rundes på korrekt side slik det blir informert om på racemeeting.
- Rundingsmerker skal ikke berøres. Riving av merke kan føre til straff etter juryens vurdering eller protest.

§2 – Bruk av bane

- Det er ikke tillatt for andre utøvere/personer å bruke banen mens konkurransen pågår.

§3 – Møte mellom utøvere

- For å unngå kollisjon har rød* utøver vikeplikt dersom to personer møtes på motsatt kurs. (* se Figur 2)

§4 – Forkjørersrett (rett til vei)

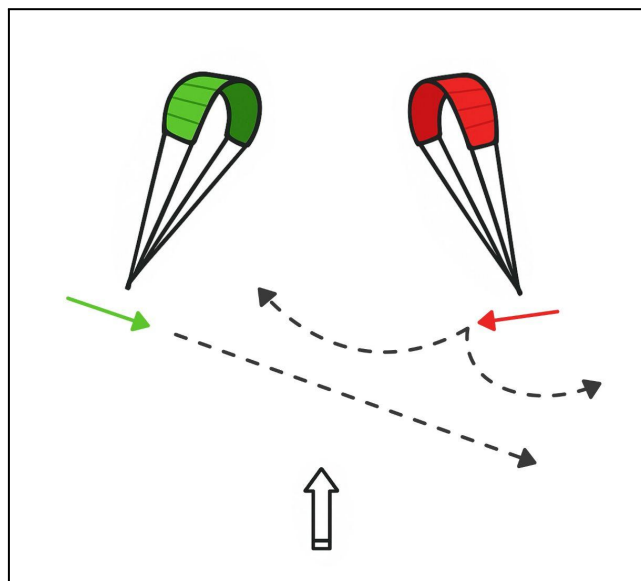
- En utøver som har forkjørersrett, skal så langt som mulig holde sin kurs.

§5 – Plikt til å vike

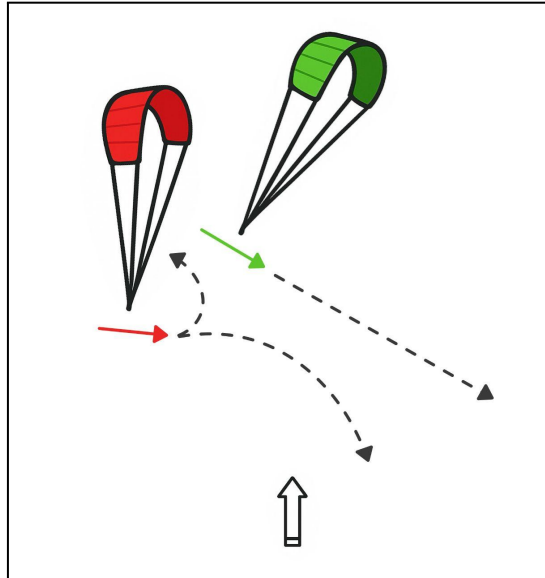
- Utøvere som ikke har rett til vei, skal vike i god tid og sørge for trygg passering.

§6 – Kryssende eller motsatt kurs (høyrehåndsregelen)

- Utøveren som har høyre hånd fremst i fartsretningen, har forkjørersrett.
- Utøveren med venstre hånd fremst har vikeplikt.



Figur 2: Hvit pil markerer vindretningen. Man har forkjørersrett dersom man kiter til høyre ift. vindretning (høyre hånd fremst). Rød utøver må vike med å kjøre medvind, evt. slå.



Figur 3: Grønn utøver har forkjørsrett. Rød utøver kan ikke holde sin kryssende kurs, og må enten krysse bak eller slå før han kommer inn på grønn utøver sin kurs.

6 Forandringer før og under race

Ved eventuelle forandringer under konkurransen er det kun Racemaster som har myndighet til å endre bane, område eller startlinje. Alle endringer skal gjennomgås på dagens racemeeting, slik at deltakerne er informert før start.

Endringer som kan forekomme	
Startlinjen	Kan justeres helt frem til rødt flagg heises i startsekvensen. Slike justeringer krever ikke særskilt kunngjøring fra Racemaster.
Bane/ Konkurranssområde	Skal kunngjøres på informasjonstavlen og bekreftes muntlig av Racemaster når rødt flagg heises.

6.1 Avlysning

Ved behov for å avlyse, avbryte eller forkorte et heat, er det kun Racemaster som har myndighet til å ta beslutningen.

Endringer som kan oppstå	
Avlysning før start Markeres ved <i>*Flaggsignal</i>	Et heat skal ikke startes dersom halvparten eller flere av deltakerne ikke klarer å holde kitene i luften på grunn av for lite vind. Dette vurderes fra 4-minutters signalet og frem til startsignalet.
Avbrudd etter start Markeres ved <i>*Flaggsignal</i>	Et heat kan avbrytes etter start dersom det oppstår forhold som påvirker sikkerhet eller rettferdig konkurranse, for eksempel: • plutselig vær- eller vindforandring • alvorlig skade på deltaker • manglende rundingsmerker • andre sikkerhetsmessige årsaker
Forkorting av antall runder	Dersom et heat som allerede er i gang må forkortes på grunn av vær som er på vei inn, kan Racemaster gjøre dette ved å vise målflagget ved mållinjen. Fra det øyeblikket målflagget vises, regnes heatet som avsluttet fra og med den første utøveren som passerer mål.

***Flaggsignal:** To flagg (rødt og gult) heises samtidig i startriggen. Heatet anses som avlyst, og alle deltakere får DNS (Did Not Start).

7 Straff for brudd på regler/fairplay

1. Alle avgjørelser som omhandler regelbrudd tas ved simpelt flertall i juryen. Et medlem av juryen skal lede møtet.
2. Ved brudd på fairplay skal alle jurymedlemmer være enige. Fairplay straff vil være lik som straff ved protest.
3. Under en konkurranse vil første gangs regelbrudd eller godkjent protest gi to poeng straff, andre gang fire poeng, tredje gang seks poeng, osv. Selv om straffen skjer i forskjellige heat, vil den akkumuleres gjennom hele racet.
4. Brudd på fairplay vil straffes på samme måte som ved protest.

Regelbrudd og Resultathåndtering

Tabellene under beskriver hvordan ulike regelbrudd, hendelser eller manglende gjennomføring kan påvirke deltakere sitt resultat.

Diskvalifikasjon(DSQ)	
1	Unnlate å runde et merke
2	Runde et merke fra feil side
3	Ikke benytte påbudt sikkerhetsutstyr
4	Manglende startnummer
5	For tidlig start
6	Grovt brudd på fair play

*Man kan unngå diskvalifikasjon på punkt 1, 2, 5 og 6 ved å utføre rett handling umiddelbart etter forseelse. Ved brudd på 3 og 4 er det automatisk diskvalifikasjon.

Did Not Start (DNS)	
1	Ikke møte til start eller klare å krysse startlinjen innen tre minutter etter start

Did Not Finish (DNF)	
1	Ikke komme i mål etter godkjent start eller etter en eventuell maks tid.
2	Motta hjelp under et heat (gjelder ikke hvis det er fra andre deltagere).

8 Protest

Utøvere kan levere protest dersom de mener at en annen deltaker har brutt regelverket. Protester skal bidra til rettferdig konkurranse og behandles av juryen etter gjeldende prosedyre.

Fremgangsmåte

1. Protest må leveres skriftlig til sekretariatet innen én time etter dagens siste heat.
2. Protester som leveres etter tidsfristen, anses som ugyldige.
3. Under konkurransen skal utøveren som ønsker å protestere rope "PROTEST" umiddelbart eller ved første mulige anledning.
4. Dersom andre utøvere har observert hendelsen, bør disse oppføres som vitner på protestskjemaet.
5. En muntlig protest uten etterfølgende skriftlig innlevering er ugyldig.

Behandling av protest

1. Bevisbyrden ligger hos den som leverer protesten.
2. Den utøveren som protesten rettes mot skal gis mulighet til å forklare seg.
3. Juryen innkaller de involverte partene og vurderer saken før beslutning tas.
4. Kun godkjent protestskjema (tilgjengelig hos sekretariatet) skal brukes.

Gebyr

Ved innlevering av protest skal det betales et gebyr på kr 100,-.

Beløpet refunderes dersom protesten tas til følge, men tilfaller arrangøren dersom protesten avvises.

9 Startliste og Resultater (lenke)

9.1 Resultatliste

1. Listen skal være publisert senest tre timer etter at protestfristen er utløpt.
2. Finner i [🏁 Race Resultat](#)