



## NM Snøkite 2026

### Air Games - Regler og Konkurransformat





## Forord

---

Snøkinging kombinerer freestyle og big air på en unik måte, hvor teknisk ferdighet, stil og ekstremitet står sentralt. Dette bedømmingssystemet sikrer en rettferdig og balansert vurdering av begge disipliner, der utøverens kreativitet og helhetsinntrykk også spiller en viktig rolle. Målet er å fremheve de mest spektakulære prestasjonene og inspirere til progresjon innen sporten.

## 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.
  - Minimumsalderen 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:

- Et hopp (kicker) av snø
- En 6 meter lang sylindrisk flat-rail
  
- Et avgrenset konkurranseområde på ca. 300\*150 meter.
- Bør inkludere et flatere område og samtidig en skrent for høyere svev
- Dommertelt upwind for konkurranseområde
- Riggeområde upwind for konkurranseområde

### Klasser:

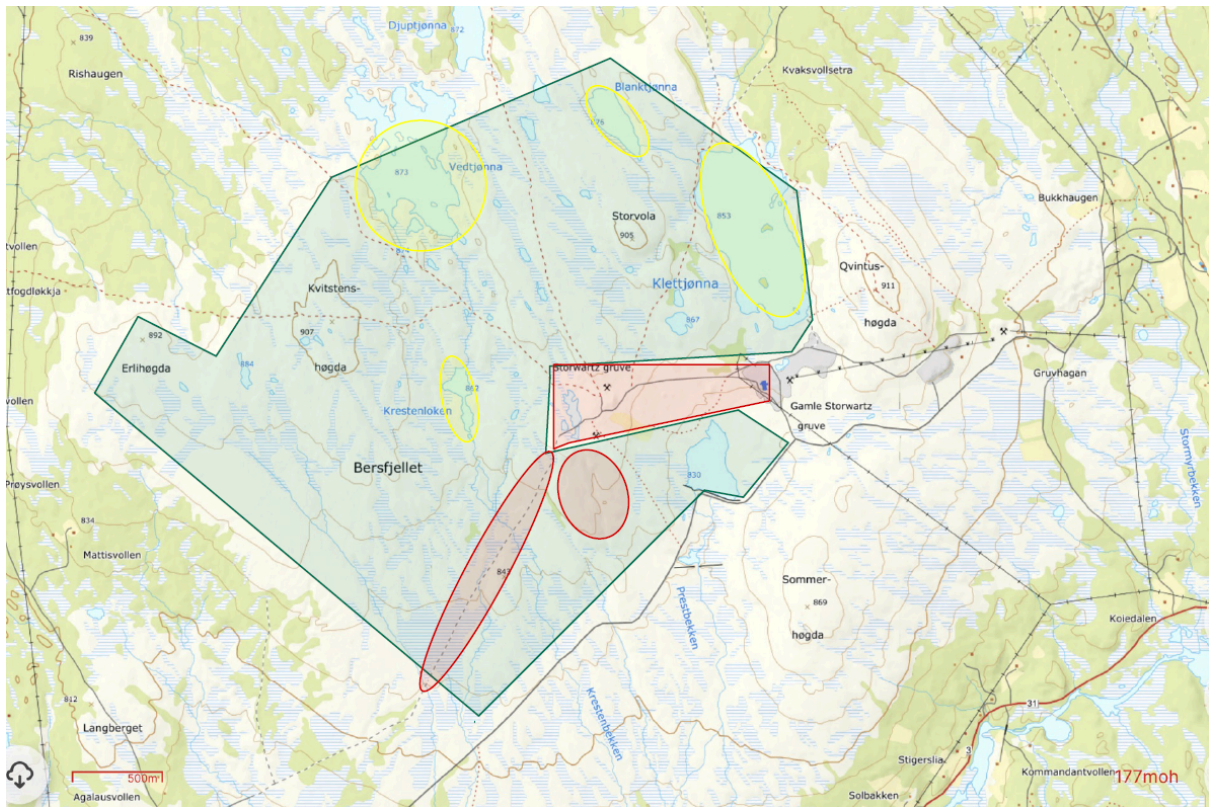
<b>Ski Herre</b>	<b>Ski Kvinne</b>
<b>Snowboard Herre</b>	<b>Snowboard Kvinne</b>
<b>Junior (U. 18)*</b>	

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

### Heat- og poeng-system

- Hvert heat foregår i **12min**, med ca. 5min pause mellom hvert heat.
- Konkurransen dømmes av 3-5 dommere, som hver gir en score mellom **0-10 poeng per triks**.
- Hver utøver har inntil 8 triks per heat, hvor **de tre høyest scorende triksene teller mot den endelige poengsummen (75%)**.
- En **impression score** gis for helhetsinntrykket av utøverens prestasjon i heatet (**25%**).
- Hvert heat består av 2-4 deltakere.

### Konkurranseseområde:



### Kontaktpersoner

Tittel	Navn	Mobilnummer	Kontakt ang.
Sekretariatet	Anders Wettre	+47 970 05 660	Konkurransespesifikke henvendelser
Redningsenheten (HMS)	Håkon Sæther	+47 476 49 608	Nødsituasjoner
Air-games master	Henrik Log Ja...	+47 451 64 405	



## Innholdsfortegnelse

---

<b>1 Generelt</b>	<b>5</b>
1.1 Hierarki	5
1.2 Konkurranseorganisering	5
1.3 Klasser	7
1.4 Air-meeting	7
1.5 Rigge- og konkurranse- område	7
<b>2 Deltakelse og Forsikring</b>	<b>8</b>
2.1 Rett til å delta	8
2.2 Forsikring	8
<b>3 Forandringer før og under Air-games</b>	<b>9</b>
3.1 Avlysning	9
<b>4 Sikkerhet</b>	<b>10</b>
4.1 Problemer, Skader og Assistanse under konkurranse	10
<b>5 Gjennomføring</b>	<b>11</b>
5.1 Trick Score	11
5.2 Impression score	11
5.3 Heat system	11
<b>6 Regler</b>	<b>12</b>
6.1 Fairplay	12
6.2 Konkurranseregler	12
6.3 Utstyrspesifikasjon	13
<b>7 Startprosedyre for Air Games</b>	<b>14</b>
<b>8 Straff for brudd på regler/fairplay</b>	<b>14</b>
<b>9 Protest</b>	<b>15</b>
<b>10 Startliste og Resultater (lenke)</b>	<b>15</b>



# 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>konkurransjury</i> og en <i>konkurransansvarlig</i> . Juryen skal ha minimum tre medlemmer, mens den konkurransansvarlige har det endelige ansvaret for beslutninger ved konflikter og endringer.
Air meeting	Air meeting er et informasjonsmøte der juryen formidler nødvendige opplysninger om konkurransens gjennomføring og praktiske forhold.
Air Games-dokumentet	Dokumentet beskriver de grunnleggende retningslinjene, og eventuelle endringer i gjennomføringen vil bli formidlet på Air meeting.

## 1.2 Konkurransorganisering

Hver konkurranse skal ha en organisasjonsgruppe bestående av:

Organisasjonsgruppe	
<b>Air-master</b>	Air-master valgt av NTNUI kite. Konkurransansvarlig.
<b>Jury</b>	En jury bestående av tre eller flere (oddetall) jurymedlemmer. Minst én av medlemmene skal være utøver. Skal overvåke at utøverne og arrangørene opprettholder regler, og gi eventuell straff.
<b>Sekretariat</b>	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.
<b>Dommerpanel</b>	3 dommere + Air master
<b>Flaggdommer</b>	Én person ansvarlig for å signalisere start og slutt på hvert heat.



<b>Ansvarsområder og oppgaver</b>	
<b>Air master</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Oppsett og godkjenning av Air Games-bane eller område.</li><li>● Korrekt startsekvens</li><li>● Ansvarlig for dommerpanel under air-games</li><li>● Alle sikkerhetsaspekter ved utførelsen av konkurransen.</li><li>● Holde Air meeting</li><li>● Ta ut en jury(valgte deltagere har ikke mulighet til å si nei)</li></ul>
<b>Jury</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Overvåke at reglene følges under konkurransen og at fairplay utøves.</li><li>● Juryen kan gi en utøver straff ved regelbrudd på bakgrunn av en protest eller en situasjon de selv har observert.</li><li>● Juryen skal samles etter at heatene er ferdig og behandle eventuelle protester.</li><li>● Juryen kan også ilegge straff ved brudd på fairplay.</li></ul>
<b>Flaggdommer</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Ansvarlig for å signalisere status til deltagere før og mellom heatene.</li></ul>
<b>Sekretariat</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Alltid være tilgjengelig i konkurranseområdet</li><li>● Ha protestskjema tilgjengelig</li><li>● Holde oversikt over hvem som deltar og gjennomfører hvert enkelt heat. Det er deltagers ansvar å informere sekretariatet</li><li>● Motta og registrere protester.</li><li>● Ha mobiltelefonliste over alle deltagere i tilfelle behov</li></ul>
<b>Dommerpanel</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Dømme utøvere ut fra prestasjon og bedømmingskriterier under Air-games</li><li>● Minimum 3 dommere og en hoveddommer (Air master)</li></ul>



## 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. Air-master har det endelige ordet.

**Arrangøren har mulighet til å gjennomføre fellesstart(er) for de respektive klassene.**

**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 Air-meeting

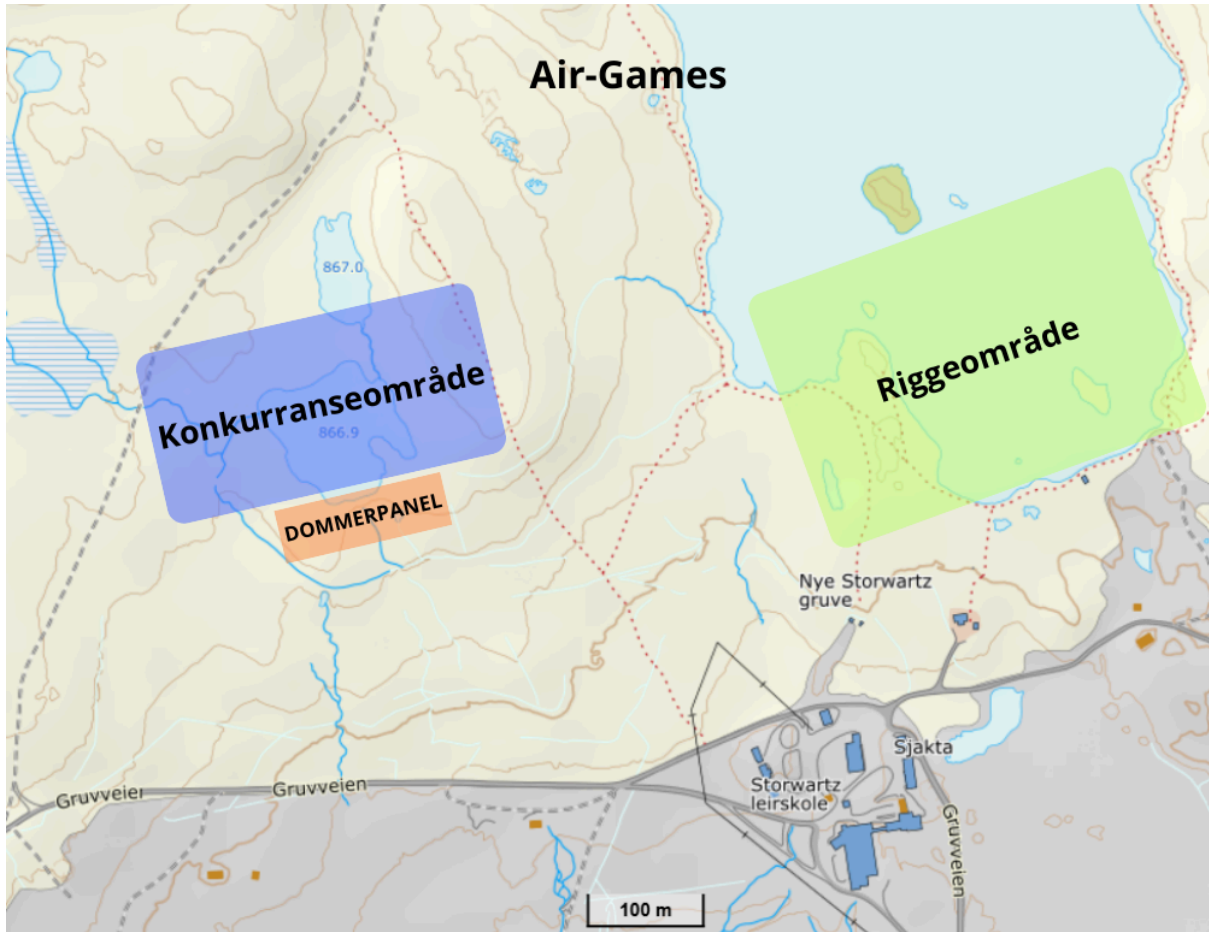
Alle konkurransedager skal det gjennomføres et møte. Alle deltagere har møteplikt og kan nektes å starte ved uteblivelse. Air-master har ansvaret for gjennomføringen av air meeting. Det første bør være grundig med alle punkter. Deretter holder det med vær, bane, tidspunkt for start og å endre forandringer.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

**Air games-meeting skal inneholde**

- Presentasjon air-master og konkurranseledelse
- Valg av jury
- Oversikt over riggeområdet og banen.
- Gjennomgang av konkurranse regler
- Gjennomgang av sikkerhet og spesielle forhold
- Gjennomgang av værvarsel
- Tidspunkter for start

## 1.5 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.





## 2 Deltakelse og Forsikring

### 2.1 Rett til å delta

- Alle kan delta i NM i Snowkite, 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 Forandringer før og under Air-games

Ved eventuelle forandringer under konkurransen er det kun Air-master som har myndighet til å endre bane, område eller startlinje. Alle endringer skal gjennomgås på dagens Air-meeting, 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 Air-master.
Bane/ Konkurranssområde	Skal kunngjøres på informasjonstavlen og bekreftes muntlig av Air master når rødt flagg heises.

#### 3.1 Avlysning

Ved behov for å avlyse, avbryte eller forkorte et heat, er det kun Air master 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 det første signalet og frem til startsignalet.
Avbrutt heat 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: <ul style="list-style-type: none"><li>● plutselig vær- eller vindforandring</li><li>● skade på deltaker</li><li>● andre sikkerhetsmessige årsaker</li></ul>
Forkorting av heat	Dersom et heat som allerede er i gang må forkortes på grunn av vær som er på vei inn, kan Air-master gjøre dette ved å vise gult flagg.  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).



## 4 Sikkerhet

---

1. Utøveren skal tilpasse sin kjøring ut ifra den gjeldende situasjonen. Det er utøveren selv som må ta avgjørelsen om vedkommende vil delta, og behersker de forhold Air Games arrangeres i. Det er utøverens ansvar å være informert om banens utforming, forholdene og evt. farlige områder i Air Games-området. Dette inkluderer snøforhold, hindringer, publikums plassering med mer.
2. Alle utøvere skal gjøre sitt beste for å unngå ulykker og farlige situasjoner under konkurransen
3. Under konkurranser er bruk av hjelm og hansker/votter påbudt. Det anbefales på det sterkeste at utøveren også bruker ryggskinne og knebeskyttere
4. Alle kiter skal ha et funksjonerende release system som kan hurtigkobles fra trapesen, legge kiten "død" og fremdeles være tilkoblet utøveren. Deltagere som ikke har dette vil bli nektet å starte.
5. En enhet som kan hente og transportere en liggende person skal ha en beredskapstid på maks 2 min under gjennomføring av heatene. Normalt bør dette være en snøskuter med egnet slede. Denne enheten består av minst to personer, hvorav den ene skal ha bestått et 30 timer grunnleggende kurs i førstehjelp. Denne enheten skal kunne kontakte nærmeste 113 sentral ved behov. Denne enheten skal ha radiokontakt med Air-master under alle heat og være kjent med banens utforming og lengde.
6. En utøver som er registrert i konkurransen, men velger å ikke delta i et heat skal informere sekretariatet om dette før heatet starter. En utøver som bryter et heat skal umiddelbart varsle arrangørene om dette.
7. Utøvere skal ha med seg/på seg sin egen mobiltelefon under gjennomføringen av konkurransen. Denne skal være på og telefonnummeret til sekretariatet skal være lagret på telefonen.

### 4.1 Problemer, Skader og Assistanse under konkurranse

1. En utøver kan ikke nekte å motta hjelp fra førstehjelpsenheten.
2. En utøver kan motta hjelp fra en annen utøver som deltar i samme heat uten å få straff, for eksempel til å snu kiten.
3. En utøver som trenger hjelp, og selv kan varsle om dette, skal vinke med strake armer over hodet slik at de danner et kryss.
4. En utøver som ikke trenger hjelp etter en hendelse, men ser at andre er på vei for å hjelpe, skal markere dette med en strak arm rett opp med knyttet hånd.
5. Andre utøvere plikter å hjelpe, hvis de ser at det er en skade eller problem som krever umiddelbar hjelp.



## 5 Gjennomføring

---

### 5.1 Trick Score

Hvert triks vurderes basert på følgende faktorer, hvor de tre beste fra heatet teller 75% av den totale scoren:

- **Høyde** – Hvor høyt trikset utføres.
- **Ekstremitet** – Hvor radikalt trikset er.
- **Teknisk vanskelighetsgrad** – Kompleksiteten i trikset, inkludert rotasjoner og grabs.
- **Utførelse** – Kontroll, stil og ren landing.

> **Merk:** For unhooked-triks (freestyle) er høyde ikke nødvendigvis en avgjørende faktor, da teknisk vanskelighetsgrad, kontroll og stil veier tyngre.

### 5.2 Impression score

Det gis en impressionscore som teller 25% av den totale scoren. Hver dommer gir en score ut fra dømmekriteriene under. Scoren gis ut ifra deltakerens heat i sin helhet.

Dømmekriterier:

- **Variasjon** – Mangfoldet av triks og kreativitet i utførelsen.
- **Stil** – Flyt og personlighet i kjøringen.
- **Risiko** – Hvorvidt utøveren presser grensene.
- **Show/Wow-faktor** – Visuell appell og publikumsengasjement.
- **Innovasjon** – Nye og progressive triks belønnes.

### 5.3 Heat system

#### Runde 1 - Utslagsrunde

- Alle deltakere fordeles i heat.
- 1. plass i hvert heat går direkte til runde 3 (semifinale).
- 2. og 3. plass avanserer til runde 2 (oppsamlingsrunde).
- 4. plass elimineres.

#### Runde 2 - Oppsamlingsrunde

- Deltakerne seedes basert på resultatene fra runde 1.
- 1. og 2. plass i hvert heat går videre til runde 3 (semifinale).
- 3. og 4. plass elimineres

#### Runde 3 - Semifinale

- 1. og 2. plass i hvert heat går videre til finaleheatet.

#### Finaleheat

- De beste fra semifinalen konkurrerer i finalen.



## 5.4 Publikumsfavoritten

Det blir også kåret en publikumsfavoritt. Prisen blir bedømt ut ifra styremedlemmer i NTNUI-Kite som tar del i publikum. Prisen blir vurdert ut ifra:

- **Show/Wow-faktor** – Visuell appell
- **Publikumsengasjement**

## 6 Regler

---

### 6.1 Fairplay

1. Ikke å bruke ufint ordbruk mot andre utøvere under heatet
2. Ikke sperr andre utøvere med din egen kite
3. Ikke press andre inn i farlige situasjoner selv om du har forkjørsrett.

### 6.2 Konkurranseregler

§1 Air Games foregår innenfor et konkurranseområde. Dersom en utøver tar et triks utenfor dette området, vil ikke trikset bli gyldig.

§2 Navnelapp og startnummer på hjelm og jakke skal alltid være synlig dersom konkurransen er i gang.

§3 For å unngå kollisjon mellom utøvere som er på motsatt kurs skal begge styre til høyre.

§4 En utøver som har rett til vei skal holde sin kurs.

§5 En utøver som ikke har rett til vei, skal gi plass.

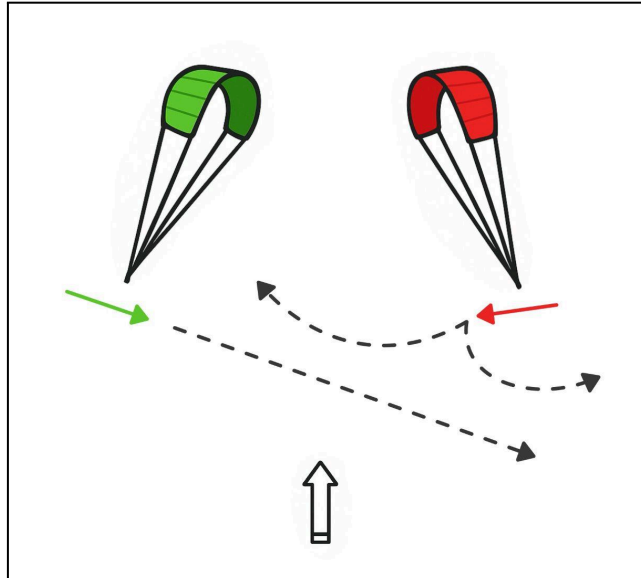
§6 Møtende på kryssende eller motsatt kurs.

Den utøveren som har sin høyre hånd fremst i fartsretningen har forkjørsrett. Utøvere som har sin venstre hånd fremst i fartsretningen har vikeplikt.

§7 Enhver person som ikke konkurrerer kan ikke oppholde seg på konkurranseområdet.

§8 Dersom utøveren faller eller mister baren skal det gis 0 poeng.

§9 En må lande og kjøre fra hoppet for at hoppet skal gi full score. Hopp som landes med delvis kontroll skal gi lavere poengsum. Dersom utøveren ikke lander med undersiden av brettet/ skiene først skal det anses som et fall.



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

## 6.3 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 (via safety-leash).

### 2. Spesifikasjon for utøveren

- 2.1. Utøveren skal benytte hjelm og hansker/votter. Hjelm skal være på til enhver tid på konkurranseområdet.
- 2.2. Det er ingen begrensinger på lengde og bredde på ski og snowboard.

### 3. Startnummer

- 3.1. Startnummeret skal sitte synlig og godt lesbart på hjelm og jakke under hele konkurransen. Startnummeret 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.

## 7 Startprosedyre for Air Games

Følgende startprosedyre skal brukes:

Startsignaler				
	Signal	Flagg	Tid før start	Lydsignal
1	Varsel	Rødt flagg opp	4 min	Ett kort
2	Klart for start	Gult flagg opp	2 min	Ett kort
3	Ett minutt	Gult flagg ned	1 min	Ett kort
4	Start	Grønt flagg opp	0	Ett langt

## 8 Straff for brudd på regler/fairplay

1. Alle avgjørelser som omhandler regelbrudd tas ved simpelt flertall i juryen. Hoveddommer 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 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 konkurransen.
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	Ikke å benytte påbudt sikkerhetsutstyr
2	Manglende startnummer
3	Grovt brudd på fair play

Did Not Start (DNS)	
1	Ikke møte til start innen tre minutter etter start



Did Not Finish (DNF)	
1	Ingen registrerte hopp/triks

## 9 Protest

---

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

### Fremgangsmåte

1. Protest må leveres skriftlig til sekretariatet innen én time etter runden.
2. Protester som leveres etter tidsfristen, anses som ugyldige.
3. Under heatet 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. Eventuelle videoopptak av heatet vil bli gjennomgått.
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.

## 10 Startliste og Resultater (lenke)

---

1. Listen skal være publisert senest tre timer etter at protestfristen er utløpt.
2. Finnes i [🇫🇮 Air-games Dømming](#)