



Suomen Melonta- ja Soutuliitto

SUOMEN MELONTA- JA SOUTULIITON SUP- LAUTAILUN KILPAILUSÄÄNNÖT

SUOMEN MELONTA- JA SOUTULIITTO

HYVÄKSYTTY 29.3.2023

ESITTELY

Näissä säännöissä asetetaan säännöt ja puitteet kansallisen tason SUP-lautailulle Suomessa ja käsitellään SUP-lautailun lajikohtaiset tekniset säännöt. Yleiset säännöt on käsitelty erikseen Suomen Melonta- ja Soutuliiton yleisissä kilpailusäännöissä. Nämä säännöt on käännetty soveltuvin osin kansainvälisen kanoottiliiton (ICF) SUP-lautailun säännöistä. Pääkappaleiden numeroinnissa on pyritty selvyyden vuoksi seuraamaan kansainvälisen kanoottiliiton (ICF) kilpailusääntöjen numerointia. Kappaleiden järjestys on sama kuin kansainvälisissä säännöissä mutta näistä suomalaisista säännöistä on jätetty välistä kappaleet, jotka koskevat vain kansainvälistä kilpailutoimintaa. Koska osa pykälistä on käsitelty Suomen melonta- ja soutuliiton yleisissä kilpailusäännöissä ja osaa ei ole tarpeen suomalaisiin sääntöihin kansainvälisistä säännöistä kääntää, ja kun joitain pykälä on muutettu tai lisätty Suomen olosuhteisiin sopiviksi, on joihinkin sääntöpykäliin tehty seuraavat merkinnät:

<Ei käytössä Suomessa>

Pykälä koskee vain kansainvälisiä kilpailuja, käytetään voimassa olevia ICF:n sääntöjä.

<YL>

Sääntöpykälä määritelty liiton yleisissä säännöissä. Jossain tapauksissa on haluttu selkeyden vuoksi toistaa yleissääntöjen pykälä myös näissä säännöissä. Ristiriitatilanteessa Suomen Melonta- ja Soutuliiton yleissäännöt ovat määräävät.

<FIN>

Sääntöpykälää muutettu ICF:n säännöistä Suomen oloihin sopivaksi tai lisätty kokonaan uusi pykälä.

KIELI

Nämä säännöt on kirjoitettu ainoastaan suomeksi.

SISÄLTÖ

SUOMEN MELONTA- JA SOUTULIITON SUP-LAUTAILUN KILPAILUSÄÄNNÖT	1
ESITTELY	2
SISÄLTÖ	3
MÄÄRITELMÄT JA LYHENTEET	5
1. Yleiset määräykset	6
1.1 Kilpailijat <YL>	6
1.2 Ikäluokat	6
1.2.1 SM edustus	6
1.2.2 Juniorisarjojen edustus	6
1.3 Antidoping <YL>	6
1.4. Mainostaminen	7
1.4.1. Tupakka- ja alkoholivalmisteiden mainonta	7
1.4.2. Mainosten sijoittaminen	7
2. Urheilijoiden varusteet	7
2.1 Laudan määrittäminen <FIN>	7
2.2 Laudan rakenne	7
2.2.1 Laudan muoto ja rakenne	7
2.2.2 Laudan pituus	7
2.2.3 Eviä koskevat säännöt	8
2.2.4 Karkuremmin kiinnitys	8
2.3 Turvavarusteet	8
2.3.1 Karkuremmin <FIN>	8
2.3.2 Kelluntapukineen käyttö <FIN>	8
3. Kilpailuohjelma	9
3.1 Kilpailumatkat	9
3.1.1.a Sprint n. 200m (Sprint)	9
3.1.1.b Long Distance (LD)	9
3.1.1.c Technical Race (TR)	9
3.2 Kilpailutapahtumat <FIN>	9
4. Kilpailumuodot	10
4.1 Kilpailut - yleistä	10
4.1.1 Kilpailuaikataulu	10
4.1.2 Vähimmäisosallistujamäärä	10

4.1.3 Matalan veden osuudet	10
4.2 Sprint-kilpailu	10
4.2.1 Erät <FIN>	10
4.2.2 Kilpailijoiden jakaminen eriin	11
4.2.3 Kilpailijoiden määrät erissä	11
4.3 Long Distance -kilpailu	11
4.4 Technical Race -kilpailu	11
4.4.1 Technical Race -kilpailureitti	11
4.4.2 Erät <FIN>	11
5. Kilpailukutsut ja kilpailuihin ilmoittautuminen <YL>	11
6. Kilpailuorganisaatio	12
6.1 Toimitsijat	12
6.2 Toimitsijoiden tehtävät ja velvollisuudet	12
7. Kilpailuradat	14
7.1 Kilpailuradat - Yleistä	14
7.1.1 Vesistöolosuhteet SUP-kilpailuissa	14
7.1.2 Kilpailurata	14
7.2 Ratamerkinnot	14
7.2.1 Kilpailurata	14
7.2.2 Käännöspoijut	14
8. Kilpailua edeltävät tapahtumat	14
8.1 Kilpailijakokous	14
8.2 Kilpailijanumerot	14
9. Kilpailu	15
9.1 Eteneminen SUP-laudoilla	15
9.1.1 SUP-mela	15
9.1.2 Eteneminen SUP-laudoilla	15
9.1.5 Ulkopuolinen apu	15
9.2 Lähtö - yleistä	15
9.2.1 Lähtölinja	15
9.2.2 Lähtöalueelle saapuminen	15
9.2.3 Lähtökomento	16
9.3 Lähtö – 200m sprint	16
9.4 Lähtö – Technical race	16
9.5 Lähtö – Long distance	16
9.6 Käännökset	17
9.6.1 Toiminta käännöksissä	17
9.6.2 Rikkeet käännöksissä	17
9.7 Kilpaileminen ryhmässä	17
9.7.1 Kontakti	17
9.7.2 Ohittaminen	17

9.7.3 Peesaaminen	17
9.8 Kanto-osuus	18
9.8.1 Kanto-osuus Long distance ja Technical race -kilpailuissa	18
9.8.2 Estäminen kanto-osuudella	18
9.9 Poikkeustilanteet	18
9.9.1 Ulkopuolinen apu	18
9.9.2 Turva-alukset	18
9.9.3 Välinerikot	18
9.10 Turvallisuussäännökset	19
9.10.1 Yleiset turvallisuusohjeet	19
9.10.2 Turvavarusteiden käyttö	19
9.10.3 Hätätilanteet	19
9.11 Maaliintulo	19
9.11.1 Maalilinja	19
9.11.2 Maalilinja maalla	19
9.11.3 Maalilinja vedessä	19
10. Kilpailun jälkeiset tapahtumat	20
10.1 Hylkäys	20
10.1.1 Hylkäysperusteet	20
10.2 Protesti	20
10.2.1 Kilpailuoikeutta koskeva protesti	20
10.2.2 Kilpailutapahtumia koskeva protesti	20
10.2.3 Protestin käsittely	20
10.3 Valitus	20
10.4 Tulokset	21
11. Liitteet	21
11.1 Kilpailukaaviot	21
11.1.1 Kilpailukaaviossa käytetyt merkinnät	21
11.1.2 Kilpailukaavio A, kilpailuluokassa osallistujia 9-24	22

MÄÄRITELMÄT JA LYHENTEET

ICF	Kansainvälinen Kanoottiliitto (International Canoe Federation)
IOC	Kansainvälinen Olympiakomitea (International Olympic Committee)
WADA	Maailman Antidoping –yhdistys (World Antidoping Association)
SMSL	Suomen Melonta- ja Soutuliitto ry
DNF	Keskeytys (Did not finish)

DNS	Poissa lähdöstä (Did not start)
DSQ	Hylätty (Disqualified)
FINAALI	Loppukilpailu
VE	Välierä
AE	Alkuerä
SM	Suomenmestaruus
TE	Tekninen sääntö (Lajikohtaiset, tekniset säännöt).
YL	Yleinen sääntö (Yhteiset säännöt muiden melonta- ja soutuajien kanssa).

LAUTA	SUP-lauta
LAJI	SUP-lautailu
KILPAILIJA	Yksittäinen urheilija
KILPAILU	SM-kilpailut, Cup-kilpailut, avoimet kilpailut, jne.
KILPAILULUOKKA	SUP Miehet, SUP Naiset, SUP ilmatäytteinen Miehet, jne.
KILPAILUSARJA	SUP Sprint, SUP Technical race, SUP Long Distance
KILPAILUTAPAHTUMA	Jokaisen kilpailusarjan yksittäiset kilpailut kaikissa kilpailuluokissa. Esim. SUP Sprint Miehet, SUP TR U12 Tytöt

1. Yleiset määräykset

1.1 Kilpailijat <YL>

Osallistumisoikeus ja edustusmääräykset Suomessa järjestettäviin melontakilpailuihin on määritetty Suomen Melonta- ja Soutuliiton yleisissä kilpailusäännöissä.

1.2 Ikäluokat

1.2.1 SM edustus

SM-kilpailujen yleisessä sarjassa voivat kilpailla kaikenikäiset urheilijat.

1.2.2 Juniorisarjojen edustus

Viimeinen vuosi, jona urheilija voi osallistua juniorisarjojen kilpailuihin, on vuosi, jona urheilija täyttää kyseisen sarjan yläikärajan. Esim. 16-vuotiaiden sarjaan voi osallistua sen vuoden loppuun, jona urheilija täyttää 16 vuotta.

1.3 Antidoping <YL>

Kaikissa Melonta- ja Soutuliiton sekä sen jäsenten järjestämässä kilpailuissa tulee noudattaa kulloinkin voimassa olevia eettisiä sääntöjä ja antidopingsäännöstöjä. Näiden sääntöjen rikkomuksista määrätään liiton yleisissä säännöissä ja kurinpitösäännöissä.

1.4. Mainostaminen

1.4.1. Tupakka- ja alkoholivalmisteiden mainonta

Tupakointia ja vahvoja alkoholijuomia koskevat mainokset ovat kiellettyjä. Urheilijat ovat itse vastuussa välineistään ja mainoksistaan.

1.4.2. Mainosten sijoittaminen

Välineissä ja asuissa saa olla tuotemerkkejä, mainoksia ja tekstejä. Mainokset on asetettava siten, etteivät ne vaikuta kilpailijan tunnistettavuuteen tai anna hänelle aiheetonta etua.

2. Urheilijoiden varusteet

2.1 Laudan määrittäminen <FIN>

Laudat	
HB	Kovat laudat
IB	Ilmatäytteiset laudat

HB ja IB laudat maksimi pituus 14ft/427cm.

2.2 Laudan rakenne

2.2.1 Laudan muoto ja rakenne

Laudan rakenteelle tai materiaaleille ei ole rajoituksia.

Laudan on oltava muodoltaan symmetrinen pituusakselinsa suhteen.

Missään laudan osassa ei saa olla liikkuvia osia, joita voidaan käyttää apuna laudan liikuttamisessa antaen urheilijalle aiheetonta etua.

Vain yksirunkoiset laudat ovat sallittuja. Laudan pohjan muoto voi olla kovera (concave).

2.2.2 Laudan pituus

Laudan pituus mitataan laudan uloimmista pisteistä keulasta perään.

2.2.3 Eviä koskevat säännöt

Hydrodynaamista nostetta antavat foilit (kantosiipi) ovat kiellettyjä.

Laudoissa ei saa olla kääntyviä eviä tai foileja joilla voitaisiin vaikuttaa laudan ohjaukseen.

Eviä saa asentaa vain laudan pituuden suhteen takimmaisena kolmanneksen alueelle.

Evän muotoa, pituutta tai leveyttä ei ole rajoitettu. Nostetta antavat kantosiipimäiset (foil) muodot evässä ovat kuitenkin kiellettyjä.

Evä tulee olla kiinnitetty lautaan mahdollisimman kiinteästi.

2.2.4 Karkuremmin kiinnitys

Laudassa on oltava vähintään yksi vahvistettu kiinnityspiste karkuremmille (Leash).

2.3 Turvavarusteet

2.3.1 Karkuremmin käyttö <FIN>

Long Distance kilpailussa karkuremmin käyttö on pakollista. Kilpailun järjestäjä voi edellyttää kilpailijoilta karkuremmin käyttöä myös technical race ja sprint kilpailussa, reitin ja/tai olosuhteiden niin vaatiessa.

Karkuremmeä saa halutessaan käyttää kaikissa kilpailuissa.

2.3.2 Kelluntapukineen käyttö <FIN>

Kilpailun järjestäjä voi edellyttää kilpailijoilta kelluntapukineen (PFD, personal flotation device, kelluntaliivi tai vastaava) käyttöä kilpailun reitin ja/tai olosuhteiden niin vaatiessa Long distance ja technical race kilpailuissa.

Kilpailijoiden tulee käyttää henkilökohtaista kelluntapukinetta kilpaillessaan U12 ja U16 kilpailuluokan kilpailutapahtumissa.

3. Kilpailuohjelma

3.1 Kilpailumatkat

3.1.1.a Sprint n. 200m (Sprint)

3.1.1.b Long Distance (LD)

Miehet/Naiset n. 8-15 km

U16 n. 4-6 km

U12 n. 2-3 km

3.1.1.c Technical Race (TR)

Kokonaismatkat:

Miehet/Naiset n. 800m - 1,5km

U16 n. 500m - 1,5km

U12 n. 500m - 1km

3.2 Kilpailutapahtumat <FIN>

Miehet (M)	Sprint
	Long Distance
	Technical Race
Naiset (N)	Sprint
	Long Distance
	Technical Race
U16 Pojat (U16P)	Sprint
	Long Distance

	Technical Race
U16 Tytöt (U16T)	Sprint
	Long Distance
	Technical Race
U12 Pojat (U12P)	Sprint
	Long Distance
	Technical Race
U12 Tytöt (U12T)	Sprint
	Long Distance
	Technical Race

4. Kilpailumuodot

4.1 Kilpailut - yleistä

4.1.1 Kilpailuaikataulu

Kilpailutapahtumat tulisi järjestää eri päivinä. Sprint kilpailu voidaan kuitenkin järjestää saman päivän aikana Long Distance tai Technical Race -kilpailun kanssa. Kaikille kilpailijoille tulisi taata samanlainen mahdollisuus palautumiseen.

4.1.2 Vähimmäisosallistujamäärä

Jotta kilpailutapahtuma voidaan järjestää täytyy tapahtumassa olla vähintään kolme (3) osallistujaa. Kilpailutapahtumat määriteltä kohdassa 4.2.

4.1.3 Matalan veden osuudet

Matalassa vedessä kilpailija saa hypätä laudalta ja edetä jalan kantaen tai vetäen lautaa perässään.

Kilpailijan lähestyessä rannalla olevaa maaliviivaa kilpailija saa jättää laudan itse valitsemaansa paikkaan mikäli järjestäjä ei ole erikseen määritellyt tähän tarkoitettua aluetta.

4.2 Sprint-kilpailu

4.2.1 Erät <FIN>

Mikäli osallistujia enemmän kuin kahdeksan (8) tulee järjestää alkuerät. Tästä säännöstä voidaan tarvittaessa poiketa kilpailijakokouksen päätöksellä.

Mikäli kilpailu järjestetään ratamelonnan kilpailuradalla, noudatetaan ratamelonnan kilpailusäännöissä esitettyä kilpailukaaviota.

Muussa tapauksessa katso kilpailukaavio kohdassa 11.1 Kilpailukaaviot.

4.2.2 Kilpailijoiden jakaminen eriin

Kilpailijoiden jakaminen alkueriin suoritetaan arpomalla.

4.2.3 Kilpailijoiden määrät erissä

Kussakin erässä tulisi olla sama määrä kilpailijoita. Eroa eräkohtaisissa kilpailijoiden määrissä saa olla maksimissaan yksi (1).

4.3 Long Distance -kilpailu

Long Distance kilpailuun lähdetään yhteislähdöllä. Mikäli tapahtumapaikan tai olosuhteiden takia lähtölinjaa ei ole mahdollista saada riittävän pitkäksi kaikille kilpailijoille voidaan kilpailijat jakaa useampaan riviin. Kilpailijat jaetaan lähtöriveihin arpomalla.

4.4 Technical Race -kilpailu

4.4.1 Technical Race -kilpailureitti

Technical race kilpailuissa reitti sisältää aina poijuilla merkittyjä käännöksiä.

Technical race kilpailun reitti voi sisältää kanto-osuuksia.

4.4.2 Erät <FIN>

Mikäli osallistujia enemmän kuin kilpailujärjestäjän ilmoittama kilpailureitille soveltuva maksimimäärä, tulee järjestää alkuerät.

Kilpailijoiden jakaminen eriin tapahtuu samoin kuten on mainittu kohdassa 5.2 Sprint kilpailu.

5. Kilpailukutsut ja kilpailuihin ilmoittautuminen

<YL>

6. Kilpailuorganisaatio

6.1 Toimitsijat

Tässä kappaleessa määritellään kilpailujen toimitsijat ja heidän tehtävänsä kansallisissa kilpailuissa.

Kilpailut on pidettävä seuraavien toimihenkilöiden valvonnassa:

- Ylituomari *
- Kilpailun johtaja *
- Lähettäjä(t) *
- Ajanottaja(t) *
- Maalituomari(t)
- Käännetuomari(t)
- Turvallisuuspäällikkö

Tähdellä (*) merkityt toimitsijat ovat pakolliset mestaruuskilpailuissa, mutta muissa avoimissa kilpailuissa heidän tehtävänsä voidaan siirtää muille toimitsijoille.

Kilpailun järjestelyistä huolehtii kilpailutoimikunta, mihin kuuluvat:

- Ylituomari
- Kilpailun johtaja
- Sekä yksi muu henkilö, joka voi olla joku em. kohdassa mainituista henkilöistä edellyttäen, että hän voi tehtävänsä puolesta olla koko ajan lähellä maaliviivaa. Tämän henkilön nimittää kilpailun johtaja.

Kilpailutoimikunta on velvollinen:

- A. Järjestämään kilpailun ja valvomaan sen suoritusta
- B. Epäsuotuisan sään sattuessa tai jos muut edeltä aavistamattomat seikat tekevät kilpailun suorittamisen mahdottomaksi, keskeyttämään kilpailun määräajaksi tai siirtämään sen ja määräämään toisen ajankohdan sen pitämiseksi
- C. Ottamaan vastaan tehdyt protestit ja ratkaisemaan syntyneet erimielisyydet
- D. Ratkaisemaan diskvalifiointikysymykset, milloin kilpailun aikana on rikottu kilpailusääntöjä.

6.2 Toimitsijoiden tehtävät ja velvollisuudet

6.2.1 Ylituomari

Ylituomari on kilpailutoimikunnan puheenjohtaja. Ylituomari ratkaisee kaikki kilpailussa esiin tulevat kysymykset, joita ei näissä säännöissä käsitellä. Ylituomari on tarvittaessa kilpailun järjestäjien neuvonantajana kaikissa järjestelyihin liittyvissä kysymyksissä ja vaihtoehtoisissa ratkaisuissa.

6.2.2 Kilpailunjohtaja

Kilpailunjohtaja valvoo kilpailuja ja on vastuussa siitä, että kilpailut tapahtuvat ohjelman mukaan ilman tarpeetonta viivytystä. Hänen on tiedotettava hyvissä ajoin toimihenkilöille uuden kilpailun alkamisesta. Hän vastaa myös kilpailujen hallinnon hyvästä toiminnasta (ohjelma, tulokset, tekniset asiakirjat, lautojen tarkistus, lehdistö, protestit jne.). Hänen tulee valvoa, että kuuluttaja antaa katsojille kaiken tarpeellisen kilpailuja koskevan tiedon kuten lähtöjärjestyksen, kilpailijan poisjäämisen ja tulokset.

6.2.3 Lähettäjä

Lähettäjä päättää kaikki kilpailun lähtöä koskevat asiat ja on yksin vastuussa päättämään varaslähdöistä. Hänen päätöksensä on lopullinen. Lähettäjän on määrättävä kilpailijat paikoilleen ja toimitettava lähtö kilpailusääntöjen mukaan.

6.2.4 Ajanottaja

Ajanottajat vastaavat aikojen ottamisesta. Ennen jokaista lähtöä on ajanottajien johtajan huolehdittava siitä, että ajanottolaitteet ovat kunnossa ja tarkastettu sekä jaettava työt ajanottajien kesken. Ajanottaja voi toimia myös maalituomarina.

6.2.5 Maalituomari

Maalituomari toteaa missä järjestyksessä kilpailijat ovat maalilinjan saavuttaneet. Maalituomarin asemapaikka on maaliviivan jatkeella. Jos käytettävissä on maalikamera, niin sen näyttämä sijoitus ratkaisee. Maalilinjan jatkeelle sijoitettu kamera on pakollinen SM-kilpailuissa. Maalikameraksi riittää digitalinen kamera jonka tallennetta pystyy tarvittaessa tarkemmin tarkastelemaan tietokoneella.

6.2.6 Käännetuomari

Käännetuomarin tehtävä on valvoa, että kilpailijat suorittavat radan käänteet sääntöjen mukaan. Heti kyseisen kilpailutapahtuman jälkeen on käännetuomarin ilmoitettava kilpailutoimikunnalle, ketkä kilpailijat ovat sivuuttaneet käänteeseen ja onko sääntöjä vastaan rikottu. Kilpailuihin voidaan nimetä useampia käännetuomareita.

6.2.7 Turvallisuuspäällikkö

Turvallisuuspäällikkö vastaa kilpailun turvallisuusjärjestelyistä. Lisäksi hän vastaa toimihenkilöiden ja kilpailijoiden turvavarusteiden asianmukaisuudesta.

7. Kilpailuradat

7.1 Kilpailuradat - Yleistä

7.1.1 Vesistöolosuhteet SUP-kilpailuissa

SUP-kilpailu voidaan järjestää missä tahansa SUP-kilpailuun soveltuvassa vesistöissä (esim. meri, järvi, joki). SUP-kilpailijan on varauduttava siihen, että kilpailussa voi esiintyä vaihtelevia vesistöolosuhteita, joita hän voi hyödyntää edukseen.

7.1.2 Kilpailurata

Alustava kilpailurata on ilmoitettava kilpailukutsussa. Lopullinen kilpailurata voidaan päättää vasta kilpailupäivänä siten, että rata soveltuu mahdollisimman hyvin kilpailupäivänä vallitseviin olosuhteisiin.

7.2 Ratamerkinnot

7.2.1 Kilpailurata

Kilpailurata on merkittävä (lähtölinja, maallinja, käännökset ja muut reittipisteet). Kilpailun reitti on selostettava kilpailuohjeissa.

7.2.2 Käännöspojut

Käännöspojujen on oltava helposti nähtävissä ja tunnistettavissa. Käännöspojuksi suositellaan punaista tai valkoista poijua, jonka halkaisija on vähintään 46cm.

8. Kilpailua edeltävät tapahtumat

8.1 Kilpailijakokous

Kilpailijakokous on pidettävä viimeistään 30 minuuttia ennen ensimmäistä kilpailulähtöä.

Kilpailijakokouksessa on käytävä läpi kilpailun aikataulu ja rata/reitti, turvallisuusohjeet sekä turvallisuussuunnitelma hätätilanteen varalle

8.2 Kilpailijanumerot

Kilpailuissa käytetään kilpailun järjestäjän tarjoamia henkilökohtaisia rintanumeroita tai rintanumeroituja kisapaitoja.

Rintanumero on oltava näkyvässä eikä saa olla peittynyt esimerkiksi juomarepun, kelluntapukineen, tms. alle.

9. Kilpailu

9.1 Eteneminen SUP-laudalla

9.1.1 SUP-mela

Kilpailussa edetään meloen yksilapaisella melalla. Pituussäädettävien melojen käyttö on sallittu.

9.1.2 Eteneminen SUP-laudalla

Kilpailijan on edettävä laudalla seisten koko kilpailun ajan. Kilpailija saa istua, polvistua tai maata laudalla ilman, että etenee samalla. Polviasennossa tai polvillaan eteneminen on kiellettyä. Polvillaan on sallittua ottaa hetkellisesti 5 vetoa, esimerkiksi kaatumisen jälkeen. Poikkeuksena ovat kilpailijan ja/tai kilpailijan välineiden turvallisuutta vaarantavat olosuhteet, jotka kilpailija voi välttää etenemällä meloen istumalla, makaamalla tai polvistuneena. Polvillaan melomisesta ei kuitenkaan tule missään tilanteessa saada kilpailullista etua.

Tuulta ja aaltoja voi hyödyntää kilpailussa etenemiseen.

Leijojen ja purjeiden käyttö kilpailussa etenemiseen on kiellettyä.

9.1.5 Ulkopuolinen apu

Ulkopuolisen avun käyttö kilpailussa etenemiseen on kiellettyä.

9.2 Lähtö - yleistä

9.2.1 Lähtölinja

Lähtölinja on merkittävä selvästi. Lähtölinjan sijainti, merkinnät, lähtötapa ja lähtökomento tulee kertoa kilpailijoille kilpailijakokouksessa.

9.2.2 Lähtöalueelle saapuminen

Kilpailijoiden on saavuttava lähtöalueelle kaksi minuuttia ennen kilpailuohjelmassa ilmoitettua lähtöaikaa, jotta lähdön järjestäytyminen saadaan suoritettua. Lähtö suoritetaan poissaolijoihin katsomatta.

9.2.3 Lähtökomento

Lähtökomento on "READY - GO".

READY-komennon jälkeen kilpailija ei saa meloa eteenpäin. Eteenpäin melonta tulkitaan aavistuslähdeksi.

Kun lähettäjä on tyytyväinen kilpailijoiden järjestäytymiseen, hän antaa GO-lähtökomennon.

GO-komento voidaan myös antaa ampumalla tai lyhyellä, voimakkaalla äänimerkillä. Lähtökomento tulee kertoa kilpailijoille kilpailijakokouksessa.

9.3 Lähtö – 200m sprint

Lähtölinjalle järjestäytyminen tapahtuu siten, että lautojen keulat ovat lähtöviivalla. Lautojen on oltava pysähdyksissä ennen lähtökomentoa.

Lähtötapa 200m sprint kilpailussa on laudalla seisten. Kilpailija saa asettua lähtölinjalle myös polviasennossa tai istuen laudalla, mutta hänen on noustava seisomaan ennen kuin aloittaa melomisen.

9.4 Lähtö – Technical race

Mikäli technical race kilpailun lähtö on vedestä, lähtölinjalle järjestäytytään kuten 200m sprint kilpailussa. Lähtölinjan on oltava kohtisuorassa ensimmäisen käännöspojun suhteen. Mikäli tapahtumapaikka ei mahdollista kaikille tasapuolista lähtölinjaa ensimmäiseen käännöpoijuun nähden järjestäjä arpoo järjestyksen jossa kilpailijat saavat valita paikkansa lähtölinjalla.

Lähtötapa voi olla seisten, polviasennossa tai istuen laudalla. Kilpailijan on noustava seisomaan ennen kuin aloittaa melomisen.

Mikäli technical race kilpailussa on käytössä rantalähtö, kilpailijat asettuvat lähtölinjaan rannalle lautaa kantaen. Kilpailijoiden jalat tulee olla lähtöviivan takana. Kilpailupaikasta riippuen lähtölinja voi olla joko rannalla lähellä vesirajaa tai vedessä. Veden syvyys voi kuitenkin olla enintään polveen asti.

9.5 Lähtö – Long distance

Long distance kilpailussa voidaan lähtö suorittaa samaan tapaan kuin technical race kilpailuissa.

Mikäli long distance kilpailun lähtö on vedestä, ja kilpailijoita on paljon lähtölinjalla, ja/tai olosuhteet ovat vaikeat, lähtötapa voi olla seisovan asennon sijaan polviasento tai istuva asento.

9.6 Käännökset

9.6.1 Toiminta käännöksissä

Kilpailijoiden on kierrettävä kaikki reitille merkityt käännöspoijut.

Käännöspoijuihin saa koskettaa käännöstä tehtäessä.

9.6.2 Rikkeet käännöksissä

Kilpailija, joka ei kierrä käännöspoijua ja saa siitä huomattavaa kilpailullista hyötyä, hylätään.

Mikäli käännöspoijun kiertämättä jättäminen on tahatonta ja kilpailija ei saa siitä huomattavaa kilpailullista hyötyä, kilpailijan loppu-aikaan lisätään 10s aikasakko.

9.7 Kilpaileminen ryhmässä

9.7.1 Kontakti

Jokaisen ryhmässä kilpailevan aluksen velvollisuutena on pysyä erossa muista aluksista koko ajan. Tämä sääntö pätee jokaiseen ryhmässä tapahtuvaan ohjausliikkeeseen ja peesaukseen. Tahatonta kontaktia lautojen välillä on pyrittävä välttämään.

Jos kilpailija aiheuttaa tahallisen törmäyksen tai kontaktin, josta on merkittävää kilpailullista haittaa kansakilpailijalle, johtaa se kontaktin aiheuttaneen kilpailijan hylkäykseen.

9.7.2 Ohittaminen

Kun kilpailija ohittaa toisen kilpailussa, on ohittavan kilpailijan velvollisuus koko ajan pysyä erossa ohitettavasta kilpailijasta.

Ohitettava kilpailija ei saa muuttaa rataansa aiheuttaakseen haittaa ohittavaan kilpailijaan.

9.7.3 Peesaaminen

Peesaaminen tarkoittaa etenemistä lähellä edellä olevaa kilpailijaa kulkuvastuksen pienentämiseksi. Kilpailunjärjestäjä voi kieltää eri sarjojen välillä tapahtuvan peesaamisen. Peesaamisen kieltäminen sarjojen välillä on ilmoitettava kilpailijakokouksessa.

SM-kilpailuissa peesaaminen eri sarjojen välillä on kielletty.

Peesaamiseksi katsotaan tilanne, jossa perässä tuleva lauta on kulkusuunnassa alle puolen laudan mitan päässä edellä olevasta laudasta ja alle 3 m etäisyydellä sivusuunnassa.

Ohitustilannetta ei tulkita peesaamiseksi.

9.8 Kanto-osuus

9.8.1 Kanto-osuus Long distance ja Technical race -kilpailuissa

Long distance ja Technical race -kilpailuissa voi olla kanto-osuus. Kanto-osuus on merkittävä selvästi, ja kilpailijoiden on suoritettava kanto-osuus merkityssä kohtaa.

9.8.2 Estäminen kanto-osuudella

Kilpailija ei saa estää toista kilpailijaa kanto-osuudella. Jos kilpailija tahallisesti estää toista kilpailijaa kanto-osuudella tavalla, josta on merkittävää kilpailullista haittaa kanssakilpailijalle, johtaa se estäneen kilpailijan hylkäykseen.

9.9 Poikkeustilanteet

9.9.1 Ulkopuolinen apu

Kilpailija ei saa vastaanottaa ulkopuolista apua kilpailun ulkopuolisilta veneiltä, laudoilta tai muilta aluksilta.

9.9.2 Turva-alukset

Kilpailuorganisaatioon kuuluva turva-alus voi auttaa veden varaan joutunutta kilpailijaa.

Autettavaa kilpailijaa ei saa kuljettaa kilpailusuunnassa eteenpäin.

9.9.3 Välinerikot

Kilpailija voi vaihtaa kilpailun aikana rikkoutuneen laudan tai melan.

Rikkoutuneen tilalle vaihdettu väline on oltava kilpailun välinesääntöjen mukainen.

9.10 Turvallisuussäännökset

9.10.1 Yleiset turvallisuusohjeet

Kilpailijoiden, yleisön, kilpailunjärjestäjien ja toimitsijoiden turvallisuus on aina asetettava etusijalle jokaisessa kilpailutapahtumassa. Kilpailunjohtajan on tiedotettava kilpailijoita ja toimitsijoita vallitsevista olosuhteista ja odotettavissa olevista olosuhteista.

Kilpailunjohtajan on myös varoitettava kilpailijoita mistä tahansa vaaratilanteesta, joka saattaa nousta esiin kilpailun aikana ja vaarantaa kilpailijoiden turvallisuuden kilparadalla tai tapahtuma-alueella.

9.10.2 Turvavarusteiden käyttö

Kilpailuolosuhteiden niin edellyttäessä, kilpailunjärjestäjä voi edellyttää kohdassa 3.3 kuvattujen turvavarusteiden käyttöä. Kilpailija joka ei käytä vaadittuja turvavarusteita voidaan hylätä.

9.10.3 Hätätilanteet

Jokaisen kilpailijan velvollisuus on auttaa hätätilanteeseen joutunutta kanssakilpailijaa.

Long Distance kilpailussa kilpailutoimikunta voi antaa aikahyvitystä kilpailijalle, joka menettänyt aikaa tai sijoitusta avustaessaan hätätilanteeseen joutunutta kanssakilpailijaa.

9.11 Maaliintulo

9.11.1 Maalilinja

Kilpailun maalilinja on kahden selkeästi merkityn pisteen välinen linja.

Maalilinja voi sijaita vedessä tai maalla.

9.11.2 Maalilinja maalla

Jos maalilinja sijaitsee maalla, kilpailijan katsotaan ylittäneen maalilinjan kun kilpailijan ylävartalo saavuttaa maalilinjan.

Kilpailijalla pitää olla maalilinja ylittäessä mela kädessään.

9.11.3 Maalilinja vedessä

Jos maalilinja sijaitsee vedessä, kilpailijan katsotaan ylittäneen maalilinjan kun kilpailijan laudan nokka saavuttaa maalilinjan.

Kilpailijalla pitää olla maalilinja ylittäessä molemmat jalat kontaktissa lautaan.

10. Kilpailun jälkeiset tapahtumat

10.1 Hylkäys

10.1.1 Hylkäysperusteet

Kilpailija, joka yrittää voittaa kilpailun muuten kuin rehellisin keinoin, tai joka rikkoo säännöissä edellä mainittuja väline- tai kilpailusääntöjä, tai joka ei kunnioita sääntöjen henkeä, tai muuten käyttäytyy epäurheilijamaisesti, hylätään ko. lähdöstä (DSQ).

Kilpailijan mahdollisesta hylkäämisestä päättää kilpailutoimikunta.

10.2 Protesti

10.2.1 Kilpailuoikeutta koskeva protesti

Protesti, joka koskee jonkin kilpailijan oikeutta osallistua kilpailuun, on jätettävä ylituomarille viimeistään tuntia ennen kilpailun ensimmäistä lähtöä.

10.2.2 Kilpailutapahtumia koskeva protesti

Kilpailutapahtumia koskeva protesti on osoitettava kilpailutoimikunnalle ja jätettävä ylituomarille viimeistään 60 minuutin kuluessa siitä, kun viimeisin tapahtumassa osallinen kilpailija on saapunut maaliin.

Suomen Melonta- ja Soutuliiton vahvistama protestimaksu pitää maksaa joko käteisellä paikan päällä tai välittömästi kilpailun järjestäjän ilmoittamalle pankkitilille. Protestimaksu palautetaan, mikäli protesti hyväksytään.

10.2.3 Protestin käsittely

Kilpailutoimikunta käsittelee protestin ja tekee tapahtumasta päätöksen

10.3 Valitus

Kilpailijoilla on oikeus valittaa Suomen Melonta- ja Soutuliiton kilpailu- ja

valmennusvaliokunnalle seuransa välityksellä kilpailun toimihenkilöiden päätöksistä 30 päivän kuluessa, siitä kun kilpailu pidettiin. Liiton kilpailu- ja valmennusvaliokunnan päätöksestä voi edelleen valittaa Liiton hallitukselle. Jos kysymyksessä on kansainvälinen kilpailu niin valitukset osoitetaan kilpailijan liiton välityksellä ICF:lle.

10.4 Tulokset

Kilpailunjärjestäjä huolehtii, että kilpailujen tulokset ovat saatavissa verkkosivuilta kilpailujen jälkeen.

Kilpailunjärjestäjä toimittaa tulokset Suomen Melonta- ja Soutuliiton toimistoon julkaistavaksi liiton verkkosivuilla.

11. Liitteet

11.1 Kilpailukaaviot

Kilpailukaavioita käytetään 200m Sprint ja Technical Race kilpailusarjoissa.

Tässä esitetyt kilpailukaaviot ovat viitteellisiä. Yhteen lähtöön osallistuvien kilpailijoiden määrästä ja alkuerien määrästä voi poiketa mikäli tapahtumapaikka tämän mahdollistaa tai vaatii.

11.1.1 Kilpailukaaviossa käytetyt merkinnät

Alkuerä: AE

Välierä: VE

Sijoitus: AE3/1, Ensimmäisen alkuerän kolmas.
VE1/3, Kolmannen välierän voittaja.

11.1.2 Kilpailukaavio A, kilpailuluokassa osallistujia 9-24

Osallistujia yhteensä	AE 1 osallistujia	AE 2 osallistujia	AE 3 osallistujia	VE 1	VE 2	Finaali	
9	4	5	0	AE4/1, AE4-5/2		AE1-3/1, AE1-3/2, VE1-2/1	Alkuerän kolme parasta suoraan finaaliin, sijat 4-7 välieriin. Välierästä kaksi parasta finaaliin.
10	5	5	0	AE4-5/1, AE4-5/2		AE1-3/1, AE1-3/2, VE1-2/1	
11	5	6	0	AE4-5/1, AE4-6/2		AE1-3/1, AE1-3/2, VE1-2/1	
12	6	6	0	AE4-6/1, AE4-6/2		AE1-3/1, AE1-3/2, VE1-2/1	
13	6	7	0	AE4-6/1, AE4-7/2		AE1-3/1, AE1-3/2, VE1-2/1	
14	7	7	0	AE4-7/1, AE4-7/2		AE1-3/1, AE1-3/2, VE1-2/1	
15	7	8	0	AE4-7/1, AE4-7/2		AE1-3/1, AE1-3/2, VE1-2/1	
16	8	8	0	AE4-7/1, AE4-7/2		AE1-3/1, AE1-3/2, VE1-2/1	
17	5	6	6	AE3/1, AE3/2, AE4-6/3	AE3/3, AE4-5/1 AE4-6/2	AE1-2/1, AE1-2/2, AE1-2/3, VE1/1, VE1/2	Alkuerän kaksi parasta suoraan finaaliin, sijat 3-6 välieriin. Välierän voittaja finaaliin.
18	6	6	6	AE3/1, AE5/1, AE3/2, AE4-6/3	AE3/3, AE4/1, AE6/1, AE4-6/2	AE1-2/1, AE1-2/2, AE1-2/3, VE1/1, VE1/2	
19	6	6	7	AE3/1, AE5/1, AE3/2, AE4-6/3	AE3/3, AE4/1, AE6/1, AE4-6/2	AE1-2/1, AE1-2/2, AE1-2/3, VE1/1, VE1/2	

20	6	7	7	AE3/1, AE5/1, AE3/2, AE4-6/3	AE3/3, AE4/1, AE6/1, AE4-6/2	AE1-2/1, AE1-2/2, AE1-2/3, VE1/1, VE1/2	
21	7	7	7	AE3/1, AE5/1, AE3/2, AE4-6/3	AE3/3, AE4/1, AE6/1, AE4-6/2	AE1-2/1, AE1-2/2, AE1-2/3, VE1/1, VE1/2	
22	7	7	8	AE3/1, AE5/1, AE3/2, AE4-6/3	AE3/3, AE4/1, AE6/1, AE4-6/2	AE1-2/1, AE1-2/2, AE1-2/3, VE1/1, VE1/2	
23	7	8	8	AE3/1, AE5/1, AE3/2, AE4-6/3	AE3/3, AE4/1, AE6/1, AE4-6/2	AE1-2/1, AE1-2/2, AE1-2/3, VE1/1, VE1/2	
24	8	8	8	AE3/1, AE5/1, AE3/2, AE4-6/3	AE3/3, AE4/1, AE6/1, AE4-6/2	AE1-2/1, AE1-2/2, AE1-2/3, VE1/1, VE1/2	