

## SUKKA-FINLANDIAN SÄÄNNÖT (luonnos 15.8.2017)

### ILMOITTAUTUMINEN JA OSALLISTUMISMAKSU

1. Kilpailuun ilmoittaudutaan ja osallistumismaksu maksetaan Lentävän Lapasen verkkokaupan kautta [linkki]. Jos haluat saada ohjeet heti, kun ne julkaistaan, ilmoittaudu ja maksa viimeistään 5.12.2017. Mukaan pääsee kuitenkin kilpailun loppuun asti. Voit osallistua vaikkei haluaisikaan kilpailla nopeudessa vaan tehdä sukat omaan tahtiin kilpailun ohjeiden mukaan. Osallistumismaksua ei palauteta vaikkei kilpailija rekisteröityisikään kilpailualueelle. Kilpailuun voi osallistua myös vaikka vain yhdellä etapilla.

### REKISTERÖITYMINEN KILPAILUUN

2. Osallistujan pitää rekisteröityä kilpailualueelle sillä nimellä, jonka ilmoitti maksaessaan, osoitteessa <http://www.sukkafinlandia.fi/MyBB/> (Huomaa isot kirjaimet!).

Myös henkilön, joka ei kilpaile nopeudesta tai luovuudesta tulee rekisteröityä alueelle saadakseen neuloohjeet, niitä ei jaeta muuten.

### PÄÄPERIAATTEITA

3. Sukkien pitää olla käyttökelpoiset, mahtua siis ihmisen jalkaan aiheuttamatta kuoliota. Neuloohjeissa mainitaan minimivaatimukset.

4. Osallistuja itse voi valita käyttämänsä langat ja puikot, kunhan sukat täyttävät vaatimukset.

### NOPEUSKILPAILU

5. Nopeuskilpailussa pisteitä jaetaan sen mukaan, miten nopeasti sukat on saatu valmiiksi (valmistumisajaksi merkitään aika, jolloin kuvat hyväksyttävistä sukista on lisätty kilpailualueelle) ks. pistetaulukko.

– nopeuskilpailussa sukat pitää neuloa etapin aikana. Kunkin etapin määrääjat ilmoitetaan Sukka-Finlandian kilpailualueella

<http://www.sukkafinlandia.fi/MyBB/>

– sukat pitää neuloa käsin ohjeen ja mallikohtaisten vaatimusten mukaisesti, jotka ilmoitetaan ohjeessa.

– mahdolliset sallitut muokkaukset ilmoitetaan mallikohtaisesti.

– kuvat pitää toimittaa mallikohtaisten vaatimusten mukaisina.

– etapin voittaja on se kilpailija, joka neuloi nopeimmin vaatimusten mukaiset sukat, etapeilla hankitut pisteet vaikuttavat kokonaisijoitukseen seuraavasti:

[Pistetaulukko lisätään]

6. Koko nopeuskilpailun voittaja on se kilpailija, joka kuuden etapin aikana kerää eniten pisteitä. Kaikkien etapin mallit pitää neuloa (6) + lisäksi lämmittelysukka, joka pitää saada valmiiksi kisan aikana. Tasapelitilanteessa tarkastetaan keskimääräinen sijoitus kuudessa etapissa (voittaja on parhaiten sijoittunut osallistuja). Jos sen jälkeen tilanne on edelleen tasan, julistetaan tasapeli ja kilpailussa on enemmän kuin yksi voittaja. Tässä tapauksessa tuomaristo päättää palkinnon jakamisesta erikseen.

### 7. JOUKKUEKILPAILU

Nopeuskilpailuun voi osallistua myös joukkueena. Joukkueessa voi olla 6 jäsentä, joiden etappikohtaiset pisteet lasketaan yhteen kilpailun lopuksi. Joukkueet huolehtivat itse pistelaskusta ja toimittavat pistekirjanpidon kilpailualueella annettujen ohjeiden mukaan. Kilpailun järjestäjä tarkistaa vain parhaiden (5–10) joukkueen pisteet. Joukkueiden jäsenet osallistuvat myös yksilökilpailuun.

[Joukkuekilpailun sääntöjä täsmennetään vielä]

### 8. LUOVUUSKILPAILU

Inspiroidu kilpailumalleista ja pane paremmaksi!

Luovuuskilpailussa sukkaohjetta saa muokata muuten vapaasti, mutta niissä pitää olla mallikohtaisesti ohjeessa määrätyt pakolliset elementit. Luovuuskilpailussa sukkien pitää valmistua kisan aikana eli 28.2.2018 mennessä.

Jokaisella etapilla etapin luovuuskilpailun voittajan valitsee kyseisen mallin suunnittelija. Kilpailun lipuksi kaikkien luovuuskilpailuun osallistuneiden sukkaparien joukosta valitaan koko luovuuskilpailun voittaja. Se voi olla mikä tahansa kilpailuun osallistunut pari, millä tahansa etapilla. Voittaja voidaan valita yhdenkin sukkaparin perusteella. Kilpailun johto päättää kuka tai ketkä valitsevat koko luovuuskilpailun voittajan.

Luovuuskilpailun tuomaroinnin pääperiaatteet:

1. Missä määrin sukka ammentaa inspiraation lähteestä? Onko esikuvan perustekijöitä käytetty luovasti hyväksi?

2. Osoittavatko tehdyt sukkaparit tekijän kykyä soveltaa vaadittuja tekniikoita luovasti?

3. Toimiiko kokonaisuus samassa tyyli-lajissa kuin esikuvansa? Vai onko esikuvan ajatus peräti siirretty kokonaan toiseen tyyli-lajiin onnistuneesti?

4. Väri ja materiaalin käyttö, harmonia tai toimiva kaaos. Käyttötarkoitus.

### 9. HYVÄ YRITYS

Jos on aihetta, tuomaristo palkitsee hyvän yrityksen. Koska kisan aikana on tarkoitus oppia uutta ja mennä mukavuusalueen ulkopuolelle, voidaan palkita myös kovasta yrityksestä, jolloin lopputuloksella ei ole väliä. Kaikista 28.2.2018 mennessä valmistuneiden sukkiensa joukosta voidaan valita ”hyvä yritys”-palkinnon saaja tai saajat. Kilpailun johtoryhmä päättää montako palkintoa jaetaan, jos jaetaan lainkaan.

#### 10. PARAS SUKKAKUVA

Kaikkien 28.2.2018 mennessä toimitettujen sukkakuvien joukosta valitaan paras sukkakuva, ei siis kaunein sukkapari.

#### MUITA MÄÄRÄYKSIÄ

11. Sukkapari voi osallistua vain joko nopeus- tai luovuuskilpailuun. Kilpailija voi itse päättää kilpailun aikana, kummassa sarjassa sukkaparinsa esittää.

12. Jos tuomaristo katsoo, että nopeuskilpailuun jätetyt sukat eivät täytä asetettuja mallikohtaisia vaatimuksia, sukkapari siirretään automaattisesti luovuuskategoriaan. Siirrosta ilmoitetaan osallistujalle kilpailualueella.

13. Halutessaan kilpailija voi osallistua kisaan vähemmälläkin sukkapareilla, vaikka vain yhdellä. Ainahan voi voittaa etapin! Jokaiseen etappiin voi osallistua myös useammalla parilla. Esimerkki: jos osallistut nopeuskilpailuun joukkueessa, voit kahmia lisäpisteitä joukkueelle neulomalla useamman parin määrääjassa. Myös luovuuskilpailuun voi neuloa niin monta paria kuin haluaa, kunhan ne esitetään määrääjassa.

14. Osallistuja voi saada ylimääräisen sponsoripisteen, jos hän käyttää sponsorilankaa tai -lankoja mallikohtaisten vaatimusten mukaisesti. Saadakseen sponsoripisteet kilpailijan pitää kuvata kilpailusukat lankavyötteen kanssa. Sponsorit on lueteltu kilpailun pääsivulla: <http://www.sukkafinlandia.fi/yhteistyö>. Jos kilpailija on käyttänyt lankoja, jotka on ostettu sponsorikaupasta, kuitti tulee liittää kilpailukuviin.

15. Palkintojen mahdollisista veroseuraamuksista palkittu vastaa itse.

15. Opitaan uutta, tehdään hyvää, pidetään hauskaa ja tullaan ystäviksi – muiden sukkiakin ei moitita. Kilpailualueella noudatetaan hyviä tapoja, parempiakin, eikä käydä henkilöön. Nettietiketin loukkaaminen voi johtaa kilpailusta sulkemiseen tai pisteiden vähentämiseen. Myös kilpailuun liittyvä huono käytös kilpailualueen ulkopuolella voi johtaa toimenpiteisiin (toisen kilpailijan työn moittiminen tai henkilöön käyminen omassa blogissa, sosiaalisessa mediassa tms.).

#### PROTESTIT

16. Jos kilpailija epäilee, että toisen kilpailijan sukka ei täytä kilpailun vaatimuksia, hänen voi tehdä protestin kilpailualueella sille varatussa viestiketjussa *eikä liputtamalla*. Liputus on varattu järjestäjien huomion kiinnittämiseksi kisan kulkuun tai keskustelun laatuun. Protestit tehdään julkisesti, omalla nimellä ja selkeästi perustellen 24 tunnin kuluessa maallinjalje saapumisesta (so. kun kilpailija on julkaissut vaaditut kuvat). Protestit käsittelee kilpailujohdon määräämä protestilautakunta.

#### TEKIJÄNOIKEUDET

17. Suunnittelijat toimivat kisassa *pro bono* -periaatteella, he antavat ohjeet kilpailuun maksutta. Kilpailijan on noudatettava [tekijänoikeuslain](#) määräyksiä: ohjeita ei saa jakaa lainvastaisesti, julkaista eikä käyttää kaupallisiin tarkoituksiin.

18. Kilpailija luovuttaa kuviensa käyttöoikeuden järjestäjätaholle Sukka-Finlandian markkinointitarkoituksiin. Jos kuvassa on vesileima, sen pitää noudattaa seuraavia ohjeita: tekijänoikeutta ilmaiseva vesileima merkitään Arial-fontilla kuvan oikeaan ala-laitaan siten, ettei se peitä kuvassa olevaa sukkaa. Leiman on oltava kuvan kokoon nähden maksimissaan ¼ kuvan leveydestä. Vesileimassa voi olla vain copyright-merkki ja tekijän oikea nimi, ei nettiosoitteita tms.

#### TUOTTO

19. Kilpailun tuotto lahjoitetaan hyväntekeväisyyteen Suomen Punaisen Ristin kautta. Kilpailun tulot ja menot julkaistaan kilpailualueella.

#### SÄÄNTÖMUUTOKSET

20. Kilpailun johto varaa oikeuden muuttaa näitä sääntöjä kilpailun kuluessa, mikäli ilmenee, että he ovat tyrineet ja säännöt johtavat hankaliin tilanteisiin. Kaikkia *järjestäjien osaamattomuudesta* johtuvia ristiriitaisuuksia tulkitaan aina kilpailijan eduksi vaikka ne olisivat kansakilpailijoiden edun vastaisia.