국제 외발자전거 연맹

2012 3 경기규정집

Part 4 6 : 플랫랜드 및 스트리트

6a 플랫랜드 및 스트리트

6.1 종목별의 차이점

선수는 평지에서 장애물 또는 소도구를 이용하여 기술을 펼친다. 음악과 복장에 대한 판정은 없고 독창성과 창조성이 강조된다. 스트리트는 주변환경을 이용하여 기술을 펼치는 것이다. 즉, 건물진입손잡이, 계단, 플랫폼, 등을 이용하여 스케이트보드 스타일로 묘기를 부리는 것이다. 선수의 숙련도, 창조성, 이들의 혼합, 등을 판정기준으로 한다.

노트 : 이 규칙은 따로 언급하지 않는 한 플랫랜드 및 스트리트에 같이 적용한다.

6.2 참가신청 기한

이 경기는 참가신청기한이 있고, 등록양식지에 명기되어 있어야만 한다. 만일 명기되어 있지 않다면 공식대회시작일로부터 한달 전이 참가신청기한이다. 이 기한 내에 어떤 이유로 참가신청을 못한경우 각 경기당 추가로 10명씩 허용할 수 있다. 수석심판이나 대회이사에게 이메일이나 팩스로 신청하면 선착순으로 추가된다. 대회시작전 36시간까지 참가자는 서명을 마쳐야 한다. 그렇지 않으면 참가할 수 없다.

6.3 안전장비

플랫랜드 : 선수는 반드시 신발을 신어야 하지만, 다른 추가안전장비는 필요치 않다. 수석심판은 신발끈이 풀어진 것과 같은 위험한 상황을 제거하도록 해야 한다.

飜譯 : 洪槿 (Keun Hong) , 矯正, 외발자전거 技術用語 監修 : 金惠玉 (Hyeok Kim) : Jul 7, 2014

스트리트 : 선수는 반드시 신발을 신어야 하고 정강이 보호대와 헬멧도 착용해야 한다. 수석심판은 최소한의 갖춰야 하는 장비를 하지 않은 선수를 시정시키고, 신발끈이 풀어진 것과 같은 위험한 상황을 제거하도록 해야 한다.

6.4 외발자전거

표준형태의 외발자전거가 사용되어야 하고, 그 갯수의 제한은 없다. 이들 경기가 주로 외부에서 이루어지므로 금속제 페달과 마킹 타이어(MARKING TIRE)는 허용된다.

6.5 공연장소의 크기

주최자는 공연장소의 크기를 가능한 미리 선수들에게 공표해야 하고 국제챔피언쉽 조직에는 최소 3개월 이전에 알려야 한다. 자세한 것은 섹션 6.14 참조(플랫랜드) 섹션 6.25참조(스트리트)

~~4.2.1 스트리트 공개 시연장소~~

~~스트리트 코스는 3가지 구역으로 나누어서 구성된다. 매 구역은 복합장애물이 있어야 한다. 그러나 각 장애물은 특별한 기술형태를 독려해야 한다. 아래 리스트는 그 구역에서 사용될 수 있는 전통적이 세가지 물건의 예이다. ; 그러나 설계자는 정확히 리스트에 제한하지 않아도 된다.~~

~~**구역 1** : 중앙에 스케이트 공원레일이 있는 램프와 양쪽의 레지돌출부. 이 구역은 기술적 그라인드를 독려하게 된다. 단, 왼발로 그라인드하는 오른 부분에 대한 잇점은 부여하지 않는다.~~

~~**구역 2** : 두개의 다른 많은 패드(부드러운 플랫폼으로서 3미터X0.5미터 에 높이는 5~15센티미터), 2회전길이의 하나 및 1회전길이의 하나이다. 이것은 기술적 플립 트릭을 시연하는 능력을 독려하게된다. 그리고 무브다운을 위해 빠르게 셋업하는 동안 다른 스트리트 이동을 독려하게된다.~~

~~구역3 : 5계단의 세트와 7계단의 세트로서 중간에 핸드레일이 있다(도시에서 흔히 볼 수있는 크기이며 너무 경사가 심하지 않은 것) 이 섹션은 큰 움직임을 독려하게 된다.~~

~~4.2.2 스트리트 콤프 : 요구되는 장애물의 문제점~~

~~장애물은 긴시간 큰힘을 가해도 충분히 견딜수 있을 만큼 강하게 만들어져야 한다. 또한, 선수들이 아무리 심하게 사용하여도 변형이나 안정성이 변하기 않고 끝까지 형태를 유지하여야 한다.~~

~~경기도중 장애물이 부서지거나 사용할수 없게될 때에는 선수의 요청이 있을경우 수리하여 사용해야만 한다. 만일 아무선수도 문제제기를 하지 않으면 안전에 문제가 있지않는 한 그대로 사용한다. 예 : 날카로운 부분 , 등~~

~~4.2.3 플랫랜드 경연장소~~

~~11 X 14 미터의 장소가 필요하다. 관객은 가능한 아주 가까운 곳에 접근할 수 있다. 주최측의 사정이나 날씨에 따라 실내나 실외 경기가 될 수 있다. 특히, 실내경기를 할경우 주최자는 외발자전거를 자유로이 사용할 수 있고 바닥 프로텍트가 잘 되어 있는지를 고려해야 한다.~~

6.6 선수는 반드시 준비하고 대기해야 한다.

준비하지 않고 있다가 자기의 시연차례를 놓지면 그 연령대 선수의 시연이 다 끝나고 시연을 하게 된다. 심지어는 하지 못 하게 될 수도 있다.

6.7 판정 방해

판정방해는 사용도구의 충격, 선수의 부상, 갑작스런 발병, 또는 다른 사람이나 물체에 의해서 선수가 방해 받음으로서 일어나게 된다. 이런 일이 생기면, 수석심판은 시간이 얼마나 남았는지와 선수의 실수로 이런 충격이 발생했는지를 판단해야 한다. 재도전은 규정된 시합시간 내에 시행해야 한다. 선수의 잘못이 아닌 흔히 일어나는 일이었다면 방해로 야기된 선수에 대한 감점은 제거될 것이다.

6.8 ~~음 악~~ 무대장치 및 소품

플랫랜드 종목에서 선수는 자기가 가져온 음악을 선택적으로 운용할 수 있으나 판정대상은 아니다. 스트리트 콤프에서는 배경음악은 제공된다.

6.8.1 미디어 장치

주최자는 녹음가능한 CD 장치를 갖추고 있어야 한다. 다른 오디오장치 또한 주최자의 재량으로 지원될 수 있다. 예술부문의 경기이사는 어떠한 음향장치가 지원될 것인지 알려야 할 의무가 있고 그 장치가 제대로 제공되고 있는지 확인할 필요가 있다.

6.8.2 음악 준비

선수가 준비한 음악은 경기에서 제공되는 기기에 맞는 것으로 해야 한다. 이것 또한 예술부문경기이사가 알려야 할 사항이다. 모든 음악은 작곡가의 이름, 나이별 그룹, 트랙번호,등이 확실하게 기록되어야 한다. 가능하면 CD의 첫 번째 트랙에 있으면 좋다. DJ는 지원되지 않는 음악 파일 타입에대해서나 잘못 표지된 라벨에 대해서는 아무 책임이 없다.

6.8.3 음악 볼륨

음악볼륨은 DJ에 의해서 조정되며, 수석심판의 지시에 따른다. 베이스볼륨은 충분히 커야하고 모든 사람이 들을 수 있어야 한다. 어떤 음악은 특히 크게 또는 작게 시작되어야 한다. DJ는 이런 음악들이 볼륨을 조정할 때 그 돌리는 방향을 충분히 숙지하고 있어야 한다. 어떤 선수는 아주 작게 틀어달라는 경우도 있다. 그럴 때는 DJ에게 직접요구 할 수 있다. 큰 볼륨을 요구하려면 수석심판의 허가를 받아야 하고 경우에 따라서는 그 권한을 DJ에게 넘기기도 한다.

6.8.4 의상 및 소품

의상은 점수에 영향을 주지 않는다. 선수는 자기나라, 클럽, 팀, 그룹을 대표하는 유니폼을 입도록 권장된다. 연기장 내에 포함된 것 이외의 소품은 허용되지 않는다.

6.9 결과 발표

최종경기결과는 계속적으로 방송되고 게시되게 된다. 결과용지는 경기의 각 나이별 그룹부문이 끝난 후 게시될 것이다. 이의제기 타이밍은 이때부터 시작된다.

6.10 이의 제기

경기결과가 게시된 후 15분 이내에 서면으로 제출한다. 심판이 낸 점수에 대한 이의제기는 허용되지 않는다. 점수계산 잘못은 이의제기 대상이 될 수 있으나, 심판이 낸 점수에 대한 이의제기는 할 수 없다. 수석심판은 서면으로 제기된 모든 이의제기에 대해서 30분 이내에 해결해야만 한다.

6.11 심판명부

플랫랜드에서는 항상 홀수의 심판이 있어야만 한다. 스트리트 경기에서는 예선경기의 섹션당 3명의 심판이, 결선에서는 5명의 심판이 필요하다.

6.11.1 심판선정

다음의 사람은 심판으로서 배제 되야 한다.

1. 선수의 부모, 자녀, 형제
2. 선수의 개인코치, 팀코치, 매니져, 트레이너, 선수등록지에 기록된 같은 팀에 속한 동료, 동료의 가족, 등
3. 심판을 맡은 경기에서, 동시에 판정하는 한 가족으로부터 온 한 명 이상의 심판

만일 심판풀(POOL)이 또한 위의 제한에 걸리게 되면, 심판 명단의 밑에서부터 제한에 걸리는 사람을 제거하고 위로 올라가면서 가능한 심판을 선정한다. 심판후보가 위의 제한에 해당된다면 그가 만든 결과지는 다시 한번 검토해 보아야 한다. 결과지의 제거는 수석심판과 예술부문담당이사에 의해서 동의되어야 가능하다. 수석심판과 예술부문담당심판이 동일인인 경우, 바로 위의 예술담당심판으로 한다.

~~4.8.1 스탠다드 스킬 , 프리스타일, 플랫랜드, 스트리트 콤프판정~~

~~스탠다드 스킬과는 전혀다른 판정규칙이 적용된다. 심판관의 자격은 그들이 심판하는데 적합한 경기의 타입으로 명단 작성되어야 한다.~~

6.11.2 심판명부 고정

심판명부에 있는 각 멤버는 각각의 나이그룹에서 그대로 유지되어야 한다 ; 예 : 한 심판은 다른 심판으로 바뀔 수 없다. 단, 다른 나이별 그룹간에는 바꿀 수 있다. 그러나 몸이 아프다든지 비상시에는 수석심판에 의해 바뀔 수 있다.

6.11.3 심판능력의 등급

심판은 이전대회에서 다른 심판들과 비교된 점수에 의해서 등급이 매겨진다.

심판들의 약점유형

-과다한 동점 : 심판은 선수들간의 차이점을 잘 찾아내야 한다. 동점을 이루는 것은 대부분 잘 받아들일 수 있지만 너무 과도한 동점은 심판의 원래 목적에 위배된다.

-그룹편향성 : 만일 어떤심판이 어떤 특정그룹이나 국가를 심각하게 다른 심판과 다르게 판정하였다면 이는 심하게 점수를 더 주거나 덜 주는 것을 포함한다.(어떤 심판은 자기의 멤버에 편향적)

-비균일함 : 선수들이 많은 곳에서 판정할 경우 평균과 많이 차이 나게 심판하게 됨.

6.11.4 심판 강습

주최자는 대회 첫날 전 최소 24시간 이전에 심판강습을 열어야 한다. 최소 3시간 정도 배정하여 교실이나 비슷한 환경을 제공해야 한다. 가능하다면 1회 이상의 편안한 스케쥴로 하는 것을 강력히 권유한다. 수석심판에 의해서 여러 형태의 강습회를 승인할 수 있다. 강습스케쥴은 대회시작 첫날보다 최소 3주전에 모든 심판에게 알려져야만 한다. 심판들은 강습회 시작 전에 규칙을 읽어두어야만 한다. 강습은 연습판정 기간도 포함한다. 각 심판은 규정을 잘 읽었고, 강습회에 참가했으며 규정을 따르는데 동의 했음을 나타내는 사인을 하도록 요구된다. 또한, 잘못된 판정을 했다면 약점을 인정하고 잘못된 것을 없애야 한다.

6.12 세계 챔피언

~~대회에서의 승리자가 세계챔피언이다. 남녀 구분하여 시상한다. 단, 오직 한 선수 그룹만 있다면 구분 없이 시상한다..~~

~~6.13 플랫랜드 전반사항~~

6.12.1 나이별 그룹구성

~~어린이(0-10세), 청소년(15세이상), 남녀구분, (3명의 선수가 최소 구성인원이다.) 한 부문에 3명이 되지 않으면 한등급 위의 그룹으로 옮겨진다. 만일, 여자선수가 3명이하이고 남자선수가 3명 이하이면 남녀는 합해진다.~~

UNICON대회에서의 엑스퍼트급 부문의 남/녀 승자가 세계 남/녀 챔피언이다.

UNICON대회에서의 주니어 엑스퍼트급 부문의 남/녀 승자가 주니어 세계 남/녀 챔피언이다.

이러한 급에 대한 부문이 없을 때에는 타이틀은 수여되지 않는다. 어드밴스 부문에 대해서도 어떤 타이틀도 수여되지 않는다.

~~**시간한계 : 예선전 :** 2분, 선수는 이 시간안에 출발해서 피니시라인까지 도착해야 한다. 선수가 20명이상인 경우 수석심판의 재량으로 1분30초까지로 줄일수 있다.~~

정의 :

6b 플랫 랜드

6.13 플랫랜드 개요

플랫랜드 기술이란 평지면에서 행해지는 외발자전거 기술묘기이다. 플랫랜드는 선수들이 높은 수준의 기술적 난이도와 변화도를 나타내도록 격려한다. 또한 각 기술간의 혼합과 전환도 기술수준의 하나이다. ~~프리스타일로부터 알려진 기술은 동일비중으로 판정한다.~~

~~**최종접전** : 각 접전은 2분간이다. 다른선수에게 말하지 않으채, 한번에 15초이상 넘게 타서는 안된다. 타임키퍼심판은 양쪽선수들을 위해서 시간을 지키게 할 책임이 있다. 만일 선수가 15초를 넘기면 부자를 울려서 자전거에서 내리도록 알린다. 선수는 이 15초를 꼭 쓸 필요는 없다 ; 2~3가지 기술을 보이고, 상대방선수가 기술을 보이게 한다. 챔피언선발 접전시간은 3분간이다.~~

~~**사용되는 자전거** : 표준형 외발자전거(정의참조)이며 여러 개를 사용해도 좋음~~

6.14 플랫랜드의 경기 장소

11 X 14 미터가 요구된다. 심판은 14미터 쪽에 자리잡는다. 관객은 가능한 한 가까이 경계선에 위치하고 방해하거나 장애가 되지 않도록 한다.

6.15 플랫랜드 경기장의 바닥

포장된 노천지역이 플랫랜드의 가장 이상적인 장소이다. 바닥의 재질은 가능한 동일해야 라이딩의 질을 비슷하게 한다. 가장 적합한 재질은 외부의 콘크리트 또는 아스팔트이다. 실내는 날씨에 구애받지 않고 좋은 점이 있으나 대부분의 경우 바닥이 적합하지 않으므로 피하는 것이 좋다. 플랫랜드에서의 타이어는 마킹 타이어 이어야 하고, 페달은 금속이어야 한다는 것을 명심할 것.
실내에서의 콘크리트 바닥도 적합하지 못하다.

6.16 코스 준비

대회 주최측은 대회나 경기 시작 무렵에 플랫랜드 경기장의 예정지에 대한 것을 확정해야 한다.

6.17 부문

남/녀 경기는 다음의 부문과 같이 제시되는 것이 좋다:
주니어 엑스퍼트급 (0-14), 엑스퍼트급 (15+), 어드밴스급
만일 3명 미만의 주니어 엑스퍼트급 선수가 있다면, 그들은 엑스퍼트급, 또는 어드밴스급으로 갈 것인지를 선택해야 한다. 또한 각각의 3명 미만의 남/녀 그룹이 형성되었다면, 이 남녀 그룹은 합쳐진다.

6.18 대회형태

선수는 ~~2분~~ 1분간의 예선을 치른다. 탑 라이더들이 토너먼트 방식으로 최종접전을 한다.

6.19 예선 경기

예선경기는 1분이 이며 제한시간 이후의 기술은 점수 계산되지 않게 된다. 어떤 선수의 제한시간이 끝났는데 콤보상태에 있었다면, 그대로 기술을 마쳐도 좋지만 다른 기술로 계속하는 것은 허용되지 않는다.

6.20 접전방식 개요

플랫랜드 접전에서 선수는 맞대응 방식으로 하나의 그룹 안에서 서로 교대로 기술을 보인다. 각 접전의 승자는 접전이 끝난 직후 심판이 가린다. 승자는 다음 접전에 나가고, 패자는 탈락한다.

~~**음악, 의상, 소도구** : 선수는 그만의 음악을 제시해야한다. 하지만 판정대상은 아니다. 의상도 판정대상은 아니다. 소도구와 장애물은 허용되지 않는다.~~

6.21 접전에 응하는 선수의 수

최종 접전은~~ 예선에서 얻은 점수를 기준으로 4~8 선수로 구성된다.~~ 16명까지의 높은 점수의 선수로 구성된다. 심판은 선수의 수를 고르고 결정한다. 4명, 8명 또는 16명이든 간단하게 결정한다. 심판이 판단했을 때 이 인원수 이외로 하는 것이 더 흥미진진하다고 묵시적으로 판단되면 그렇게 하도록 한다. 이러한 경우, 이러한 그룹을 비슷한 크기의 그룹에 맞추어 부전승(BYES)이 되게 할 수도 있다.(예 : 11 선수 그룹을 16선수 그룹과 대결시키면 상위 5명은 배틀의 첫 라운드에서 부전승이 된다) ~~심판이 볼 때 8명 미만의 잘 타는 선수가 있다면, 4명의 선수의 예선점수로서 최종 접전선수를 가리게 된다. 4명 이하의 선수가 기량을 겨루게 될 경우, 접전은 하지 않고, 예선점수로서 판정한다.~~

6.21.1 배틀의 배정

배틀은 다음의 그룹과 같이 진행된다. 즉, 4, 또는8, 또는 16명의 선수이다. 시간제한으로 인해서 주최측의 재량으로 진 그룹은 무시되어도 된다. UNICON 대회에서 주니어 엑스퍼트급과 엑스퍼트급 경기에서는 모든 그룹이 사용되어야 한다.

http://www.printyourbrackets.com/pdfbrackets/4teamDouble.pdf

http://www.printyourbrackets.com/pdfbrackets/8teamDouble.pdf

http://www.printyourbrackets.com/pdfbrackets/16teamDouble.pdf

~~**최종접전의 기술** : 예선전 : 경기가 15초 남았을 때 장내 아나운서가 "마지막 기술(last trick)" 이라고 선언한다. 그러면 선수는 마지막 기술을 선 보인다. 기술보이기에서 실수하면, 한번더 도전할수 있다. 선수는 매번의 시도에서 꼭 똑 같은 기술을 보여야 한다는 법은 없다. 최종기술 연기는 15초를 넘길수 없다.~~

~~**접전에서 최종기술** : 2분간의 접전기술연기가 끝나면 장내아나운서가 마지막 기술연기가 시작될거라는 방송을 한다. 각 선수는 마지막 기술시범을 3번씩 한다.~~

6.22 최종 배틀(BATTEL FINAL)

각 배틀은 최종 파이널 4배틀 외에는 2분이다. 즉, 세미 파이널과 최종 파이널은 두 선수가 2분과 4분 사이의 듀레이션에 동의되지 않는 한 3분이다. 두 명의 카운트다운 계시심판이 각각의 선수게 배정되고, 각각 1분씩 셋트 한다. 각각의 심판은 선수가 시작할 때와 끝날 때에 맞춰서 시간을 재게 된다. 각 선수는 약 15초간의 시간에 한번의 기술 보이기를 하는 것이 좋다.

제한시간 이후의 기술은 점수 계산 되지 않는다. 어떤 선수의 제한시간이 끝났는데 콤보상태에 있었다면, 그대로 기술을 마쳐도 좋지만 다른 기술로 계속하는 것은 허용되지 않는다.

한 선수의 사용시간이 다 되면, 다른 선수는 자기의 남은 시간을 쓰고, 최종기술 보이기로 진행한다.

6.23 플랫랜드 판정과 점수

6.23.1 심판의 수

동점을 방지하기 위해 심판의 수는 홀수이다.

~~시합장소~~

~~한 개의 11x14미터의 장소가 필요하다. 관중은 경계선에서 가능한 한 가까이 있어도 좋다. 주최자의 재량이나 날씨에 따라 실내나 실외에서 할 수 있다. 실내경기일 때에, 주최자는 외발자전거를 자유로이 탈수 있는가의 여부와 바닥을 상하지 않게 해야 하는지 등을 생각해 두어야 한다.~~

6.23.2 예선전

난이도, 연속성, 변화성과 마지막 묘기가 총 점수에 영향을 준다. 채점 : 총~~40~~ 99점이 가능하다. 점수가 높을수록 좋은 점수이다. 심판은 각 선수의 점수를 각각 더해서 점수를 정하고 순위를 정한다. 각 심판으로부터 받은 순위는 평균 내어서 전체순위를 결정짓게 된다. 그 점수는 다음과 같다.

버라이어티 :

(점수는 ~~1-15~~ 1-30 이 주어진다.) 최고점수는 광범위한 대결연기와 콤보연기를 행한 선수에게 주어진다. 너무 잦은 동일 연기의 반복이나 비슷한 대결 연기는 낮은 점수를 받게 된다.
~~콤보는 콤비네이션을 의미함; 두세개 이상의 기술을 이어서 구사하면서 연결이 매끈하게 하는 기술. 창의적인 콤보기술은 하나 씩하는 기술보다 더 좋은 점수를 받는다.~~

연속성/매끄러운 흐름 :

(점수는 ~~1-10~~ 1-30 이 주어진다) 착지기술 중 낙차가 적을수록 높은 점수를 받는다.
중심을 잡기를 위한 최소의 예비뛰기와 극적인 움직임과 부드러운 높은 완성도기술이
높은 점수를 받는다.

난이도 :

(점수는 ~~1-10~~ 1-30 이 주어진다) 기술적으로 어려운 연기와 콤보가 성공하면 높은 점수를 받는다. 선수가 ~~일정한 기술~~ 콤보를 시연하고 그 후에 낙차 했으면, 낙차직전까지의 점수를 합산해서 수상을 결정한다. ~~더 긴 라인의 어려운 기술일수록 더 좋은 점수를 받고 중간에 낙차 했다면 또한, 점수가 낮게 된다.~~

최종접전기술(LAST TRICK) :

(점수는 ~~0-5~~ 1-9 가 주어진다) 이는 끝 부분에서 선수가 얼마나 육체적으로 정신적으로 ~~판단하는 기준이 된다~~. 강한지를 나타낸다. 선수는 최종기술 보이기에서 3번의 시도를 하게 된다.
부분적으로 거의 다 행하고 내린 기술에 대해서는 부분점수가 주어질 수도 있다. ~~가장 좋은 기술을~~ 오직 최종적인 시도가 점수로 계산된다. 실패된 시도가 있어도 감점되지는 않는다.
선수는 모든 시도에 있어서 동일한 기술만을 보이도록 제한 되는 것은 아니다.

6.23.3 배틀(BATTLE)

베틀은 예선에서 같은 부문 안에서 행한 것을 가지고 판정한다. 심판들은 승자를 각각 결정해야 하고 수석심판은 그것을 기준으로 승자를 결정한다. 심판들은 각부문의 베틀 결과를 기록할 필요는 없다. 선수가 반복적으로 주어진 시간을 넘기면서 관객이나 다른 선수에게 혼란을 주면 심판들은 그 선수를 탈락시켜도 된다.

~~4.11.4.1 베틀 배정~~

~~첫 라운드에서의 베틀에서는, 예선에서 잘한 선수와 못한선수를 서로 대결시킨다.~~
예를 들면 : ~~1위는 8위와 , 2위는 7위와, 등. 기타사항은 다음의 차트에 따른다.~~

~~(http://uniflatland.com/flatbattles.png)~~
각 배틀에서 결론에 이를 무렵, 그 선수는 3번의 시도를 하게 되며, 위의 최종접전기술에서 기술된 것과 같은 최종기술을 시도하게 된다.

6.23.3.1 결승/준결승

두 명의 선수가 최종적으로 결승에서 1, 2위를 두고 싸운다.
여기서 진 두 명의 선수가 3, 4위를 두고 싸운다.

6.23.3 플랫랜드 점수계산

예선경기에서 각 심판이 메긴 점수를 순위를 결정하기 위하여 합산된다. 제일 높은 점수와 낮은 점수는 제외된다. 만일 두 명의 선수가 동일 점수를 받았다면 마지막 단계의 대결연기(트릭)로 판가름을 하게 된다. 그러나, 이 추가적인 점수는 이전에 받은 어떤 점수에 영향을 주지는 않는다. 만일 최종트릭점수가 동일하면 선수들은 마지막 연기를 해야 하고 심판은 둘 중 하나를 뽑아야 한다. 한번 1-~~8~~ 16 이 판명되면, 그 베틀은 ~~4.5.4.1~~ 6.23.3 에 언급한 것과 같이 나타난다.
베틀에서 심판은 한 사람의 선수만을 뽑아야 하고 타이기록은 있을 수 없다. 심판이 보기에 두 선수의 기량이 그 해당 분야에서 같다고 느끼면, 마지막 기술을 보여야 한다. 마지막 기술에서 좋은 점수를 받은 선수가 승자가 된다.

6c 스트리트

6.24 스트리트 개요

텍스트

6.25 스트리트 콤프 경기구역

스트리트 코스는 3개의 존으로 구성되어 있다. 각 존은 복합적인 장애물이 있어야 한다. 각 장애물은 특정한 형태의 기술을 요구한다. 다음의 리스트는 자주 사용되는 전통적인 타입의 3가지 예이다; 그러나, 스트리트 콤프의 설계자는 지나치게 리스트에 의지하지 않는 것이 좋다.

존 1 : 스케이트 파크의 난간모양의 손잡이가 중앙에 있는 경사통로로 양쪽에 문턱과 같은 돌출부가 있다. 이 존에서는 테크니컬 그라인드(TECHNICAL GRIND)기술을 구사하게 한다. 왼발에 의한 그라인더에게 유리하지는 않다.
존 2 : 두 개의 서로 다른 매니패드(MANNY PAD;최소 3미터 X 0.5미터 X 7~15cm의 부드러운 플랫폼인데, 하나는 한 바퀴 굴리면 가는 정도의 길이, 다른 하나는 두 바퀴 굴리면 가는 정도의 길

이. 이것은 테크니컬 플립(TECHNICAL FLIP)기술과 무브다운(MOVE DOWN)하기 위한 빠른 셋업을 함으로서 기타의 스트리트 동작을 요구한다.
존 3 : 5개의 계단 및 중간에 손잡이 난간이 있는 7개의 계단으로 구성되어 있다.(도시에서 흔히 볼 수 있는 형태로 매우 낯 익은 모양이며 경사가 너무 급하지 않은 것) 이 존은 모든 형태의 좀 더 큰 움직임의 기술을 요구한다.

주최측의 시간 사용의 제한이나 물리적인 제약 등의 여건에 따라서 달라질 수 있고, 앞에 언급된 장소의 크기가 더 크다면 선수들에게 더 많은 유연한 존을 제공할 수도 있다. 주최측은 이 시합이 세배의 시간이 더 필요하다는 것에 유념해야 하고 심판이 전체의 존을 따라 다닐 수 있는 능력이 있는지를 확인 해야 한다. 가능한 경우에 한해서, 실제 거리의 환경을 이용하는 것도 좋다. 이러한 것이 앞서 설명한 존의 구조와는 다른 형태의 장애물이 되겠지만 실제 길거리의 환경과 100% 똑 같은 분위기를 제공한다.

셋업으로 부터 좀더 독립적인 자세로 주최측은 추진할 필요가 있다. 기술적인 스트리트, 그라인드, 몇 가지 더 큰 형태의 기술을 위한 좀더 넓은 공간을 제공하는 데에 항상 유념하는 것이 좋다. 위에 설명한 기본적인 세가지 존은 보다 창조적인 공간을 제공하는 데에 요구되는 좋은 아이디어를 주게 된다.

6.26 요구되는 장애물에 대한 문제점

요구되는 장애물은 장시간의 무거운 하중을 견딜 수 있도록 충분히 강하게 만들어져야 한다. 사용하는 동안 모양이나 안전성이 변하지 않고 끝까지 견딜 필요가 있다. 만일 사용 중 부수어진다면, 선수들이 여러 차례 부수어 졌다고 말한다면 반드시 고쳐야 한다. 만일 아무 선수도 부수어졌다고 말하지 않으면 고치지 않아도 된다. 그러나, 날카로운 부분이 생겼다든지 해서 안전상의 이유가 발생했다면 고쳐야 한다.

6.27 코스 준비

대회 조직운영자는 스트리트 코스가 대회 전에 셋업되고 쓸 수 있도록 해서 사전에 연습할 수 있도록 준비해야 한다. 이를 위하여는 대회/시합의 전체기간 및 별도의 시간계획을 갖고 있어야 한다. 적어도 시합이 있기 2일 전에는 항상 행사에 응해야 하고, 이러한 행사는 주말 내내 있다.(4일간 그리고 대회기간 동안) 1~3일간의 대회인 경우, 연습시간은 주최측의 재량으로 남게 된다. 예를 들면, 시합 당일이라도 사전에 연습시간을 줄 수도 있다. 대회조직 운영자는 선수들이 연습할 수 있도록 별도의 장소에 시합장과 유사한 시설을 설치해 두어야만 한다.

6.28 최소 나이별 그룹

제한 없슴.

6.29 예선경기

선수들은 3, 4그룹으로 나누어진다.(4그룹을 권장하고, 선수의 수에 따라, 최대 한 그룹당 3명씩 3그룹으로 나눌 필요가 있다.) 각 그룹은 스타팅 시간이 주어지고, 선수들은 스타팅존으로 나아가야 한다. 5분의 시간이 주어지고 가능한 많은 트릭을 실시해야 한다. 선수들은 순서를 배정받고 본인의 순서가 왔을 때 트릭을 시연해야 한다. 그 순서는 서면이나 안내방송으로 시합 전에 알려져야 한다. 선수가 다쳤거나 다른 이유로 그 순서를 포기할 수도 있다. 그러면 그 그룹은 다음 지역으로 옮겨진다.(각 그룹별로 25분이면 끝나며 경기후의 논의시간은 5분이다. 그리고 예비테스트를 할 때는 N개의 그룹이 있다면, 테스트를 마치는데 10N+20분이 걸리게 된다.) 여기서 N은 그룹의 수이다.

~~**판정** : 각 3명의 심판들이 트릭연기의 난이도 및 횟수를 기준으로 선수들(섹션 4.11)의 순위를 결정할 것이다. 트릭연기에서 일관성은 고려되지 않는다. 왜냐하면 각 트릭연기에서 발을 내려서는 것은 피할 수 없기 때문이다.~~

6.30 결승전

보통 5~6명의 선수가 결전에 뽑히게 된다. 예선 몇 시간 후 또는 다음날 열게 된다. 결승전에서 3개의 똑 같은 구역이 사용된다. 모든 선수는 동시에 12~15분을 각 구역에서 연기한다. 선수들은 순서를 배정받고 자기의 순서가 되어야만 트릭연기를 할 수 있다. 배정된 순서는 경기시작 전에 기록되고 방송된다. 몸이 아프거나 다른 이유로 선수는 순서를 거를 수 있다. 결승전의 심판은 5명이고, 예선전에서의 몇 심판을 기용할 수 있다. 예선에서 받은 점수가 나쁜 경우, 그 점수를 결승전에서 사용하지 않아도 좋다.

~~**경기구역** : 섹션 4.3.1참조~~

~~**사용되는 외발자전거** : 어떤 형태, 몇 개라도 쓸수 있다. 트라이얼 용의 금속페달의 자전거도 사용할 수 있으며, 마킹 타이어도 허용된다. 이는 이 경기가 주로 장외에서 이루어지는 경기이기 때문이다.~~

~~**보호장비 :** 선수는 외발자전거 경주(섹션2.3참조)에서 요구하는 신발을 신어야 한다. 또한 정갱이 보호대 및 헬멧을 착용해야 한다. 선수들이 이러한 최소한의 장비를 하지 않고 있으면 주의를 주고, 그래도 시정하지 않으면 장비를 갖추지 않는한 자격을 발탈하게된다.~~

~~**음악 :** 음악에 대해서는 판정하지 않는다. 배경음악이 깔려도 좋다.~~

~~**의상과 소도구 :** 의상은 점수에 영향을 주지는 않는다. 선수는 그러나 그 나라를 대표하는 팀이나 클럽의 복장을 입도록 권장된다. 경기장 내에 놓여진 것 외의 소도구는 허용되지 않는다.~~

~~**판정 방법 :** 4가지 범위의 선수점수 : 높이/거리, 기술적 난이도, 독창성/변화도, 연속성/흐름성~~

6.31 스트리트 콤프 판정

예선에서는 각 구역에 각각 세 명의 심판이 있게 되고 결승에서는 5명이다. 심판들은 트릭경기를

논의하기 위해 각 세션이 끝난 후에는 5분의 시간을 받는다. 심판들은 경기 중에 그들이 선호하는 시스템방식을 사용하는 것이 좋다.(예 : 착지지점에서 연기를 체크한다거나, 점수를 메기는, 등의 행위). 선수에게 어떠한 특별한 트릭을 사용할 것인지 물어보는 것이 좋다. 그러나, 선수나 심판 누구도 점수에 영향을 주는 난이도에 대해 언급 할 수 없다. 심판들이 싱글 구역에서 선수들의 모든 연기를 본 후, 순위를 결정하게 된다. 각 심판은 그들의 담당구역에서의 순위를 결정할 의무가 있다. ; 다른 그룹의 선수라 하더라도 심판은 모든 선수들을 심판해야만 한다. 각 장소에서 다음과 같이 점수를 결정한다.

1ST : 10 점
2ND: 7 점
3RD: 5 점
4TH :3 점
5TH :2 점
6TH : 1 점
7TH 이상 : 0점

순위는 행하여진 트릭의 수 및 난이도에 의해서 결정된다. 연속성은 고려되지 않도록 한다. 왜냐하면 각 트릭 때마다, 땅에 내리기 때문이다. 그러나 트릭의 수가 언제나 좋은 점수를 결정하는 요소는 아님에 주의해야 한다. 즉, 3번의 뛰어난 트릭의 수가 18번의 평범한 트릭의 수를 행한 선수보다 점수를 많이 받기 때문이다. 심판할 장소가 그 구역 안에서 결정되면 점수가 추가되고 최종결과가 산정된다.(예선에서 누가 결선에 나갈 것인지를 결정하는 것, 등)